



MODUL PRATIKUM



MATA KULIAH
KOMPUTER GRAFIS INDUSTRI



Topik
Perkenalan Komputer Grafis Industri



Tim Penyusun:
Muhammad Fauzi. S.Des., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa kini telah tersusun Buku Panduan dan Modul Praktikum Mata Kuliah Desain Produk Komputer Grafis Industri Universitas Esa Unggul.

Tujuan diterbitkannya modul praktikum ini adalah sebagai panduan dalam :

- 1) Pengelolaan kegiatan praktikum bagi mahasiswa
- 2) Melaksanakan proses praktik dari bidang keilmuan dalam ilmu desain Produk
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran kasus, analisis praktis dan analisis profesional dalam praktek desain Produk
- 4) Bagian dari proses belajar mengajar dan praktikum pada program pendidikan S1 Desain Produk

Harapan kami semoga modul praktikum ini dapat bermanfaat sesuai tujuan dan sasaran pendidikan.

Jakarta, 20 Agustus 2017

Universitas Esa Unggul

Tim Penyusun



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

DAFTAR ISI



Universitas
Esa Unggul

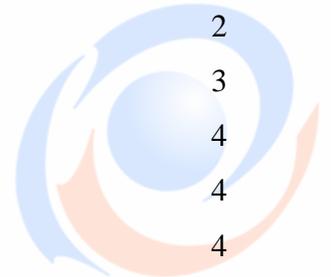
No	Isi	Halaman
1	Kata Pengantar	2
2	Daftar Isi	3
3	Tujuan Instruksional	4
4	Sasaran Pembelajaran	4
5	Sumber Pembelajaran	4
6	Sumber Daya	4
7	Ruang Lingkup	4
8	Alat dan Kelengkapan	4
9	Pengendalian dan Pemantauan	4
10	Pelaksanaan	4



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas



Universitas



Universitas

Tujuan Intruksional

Mata kuliah ini berisi pengetahuan tentang konsep dan nikiat-nikiat / trik dalam merancang dan menciptakan karya Desain Grafis seperti logo, poster, dalam rangka mempersiapkan mahasiswa sebagai tenaga desain profesional. Materi perkuliahan meliputi: pengelompokan berbagai bentuk karya Desain Grafis, pengenalan hardware dan software yang meliputi:

Olah vektor : CorelDraw

Olah fixel : Adobe Photoshop

Animasi: SketchUp

Melalui perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan teknis dan serta konsep dalam pembuatan Produk Desain Grafis dengan menggunakan media komputer

Semua mahasiswa diwajibkan mengikuti perkuliahan ini dengan latihan-latihan berkarya secara periodic / rutin. Pada bagian akhir ditugasi untuk presentasi dan hasil karya Desain Grafis.

Komponen Evaluasi / penilaian Komponen-komponen yang dinilai dalam menentukan kelulusan peserta kuliah mencakup

Sasaran Pembelajaran

Sasaran pembelajaran praktikum mata kuliah Komputer Grafis Industri ini adalah mahasiswa S1 Desain Produk semester 3 Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan adalah:

- Arnston, Amy E. Graphic Design: Basics, Thomson Wadswords, United States of America, 2007.
- Edi S. Mulyanta, Trik dan Teknik Profesional CorelDRAW10, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2002.
- Freddy Adiono Basuki, Komunikasi Grafis, Penerbit Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2000.
- Hill, Will, The Complete Typografer: A Manual for Designing with Type, Page One Publishing Private Limited, Singapore, 2005.
- M. Suyanto, Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004.
- Slamet Riyanto, Seri Penuntun Praktis Trih Photoshop 6.0, PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2003.

📌 Sumber Daya

A. Sumber daya manusia:

1. Dosen pemberi kuliah pengantar : 1 orang
2. Asistensi dosen : 1 orang

B. Sarana dan Prasarana

Ruang Lab Macintosh

📌 Ruang Lingkup

Ruang lingkup praktikum Fotografi Dasar meliputi penjelasan tentang:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Pengantar Mata Kuliah Komputer Grafis |
| <ul style="list-style-type: none">• Penjelasan mengenai tujuan dan kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah; tata cara perkuliahan; tugas dan sistem evaluasi |
| <ul style="list-style-type: none">• Dasar-dasar Hardware dan software dalam komputer grafis |
| <ul style="list-style-type: none">• Pemahaman dan persamaan persepsi mengenai komputer grafis dalam pandangan ilmu desain dan praktek |
| <ul style="list-style-type: none">• Pengenalan Dasar-dasar Corel Draw |
| <ul style="list-style-type: none">• Praktek olah Vektor dengan Corel Draw: ID Card, Logo, Poster, dll |
| <ul style="list-style-type: none">• Praktek olah vector dengan Corel Draw: Kemasan (<i>packaging</i>) |
| <ul style="list-style-type: none">• Typografi dalam penciptaan media (poster, cover buku, layout dan berbagai jenis karya desain lainnya) dan Praktek Photoshop |
| <ul style="list-style-type: none">• Praktek Perancangan media dalam event tertentu (poster, baligo, t'shrt, leaflet dan brosur) dengan Corel dan atau Photoshop |
| <ul style="list-style-type: none">• Pengenalan Dasar-dasar Sketch Up |

- PraktekPerancangan 3D dengan SketchUp

✚ Alat dan Kelengkapan

1. Komputer dan Projector

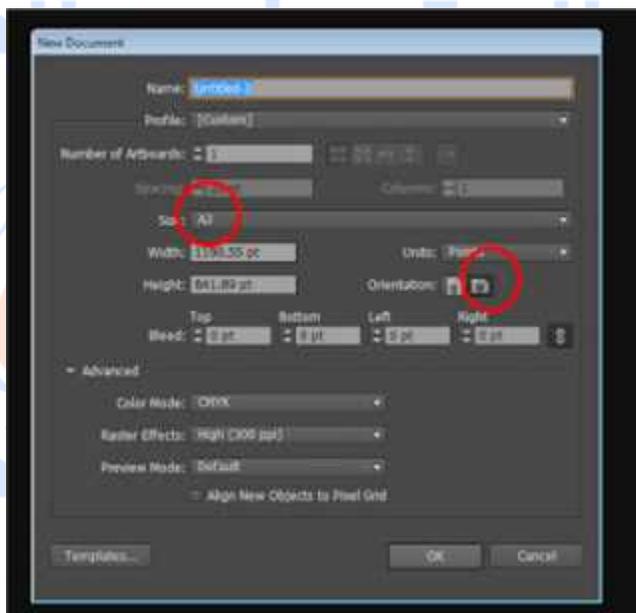
✚ Pengendalian dan Pemantauan

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah ditanda tangani
2. Format asistensi tugas yang telah ditandatangani setiap adanya asistensi, diberi nama jelas dosen yang menilai serta peserta didik yang bersangkutan
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

✚ Pelaksanaan

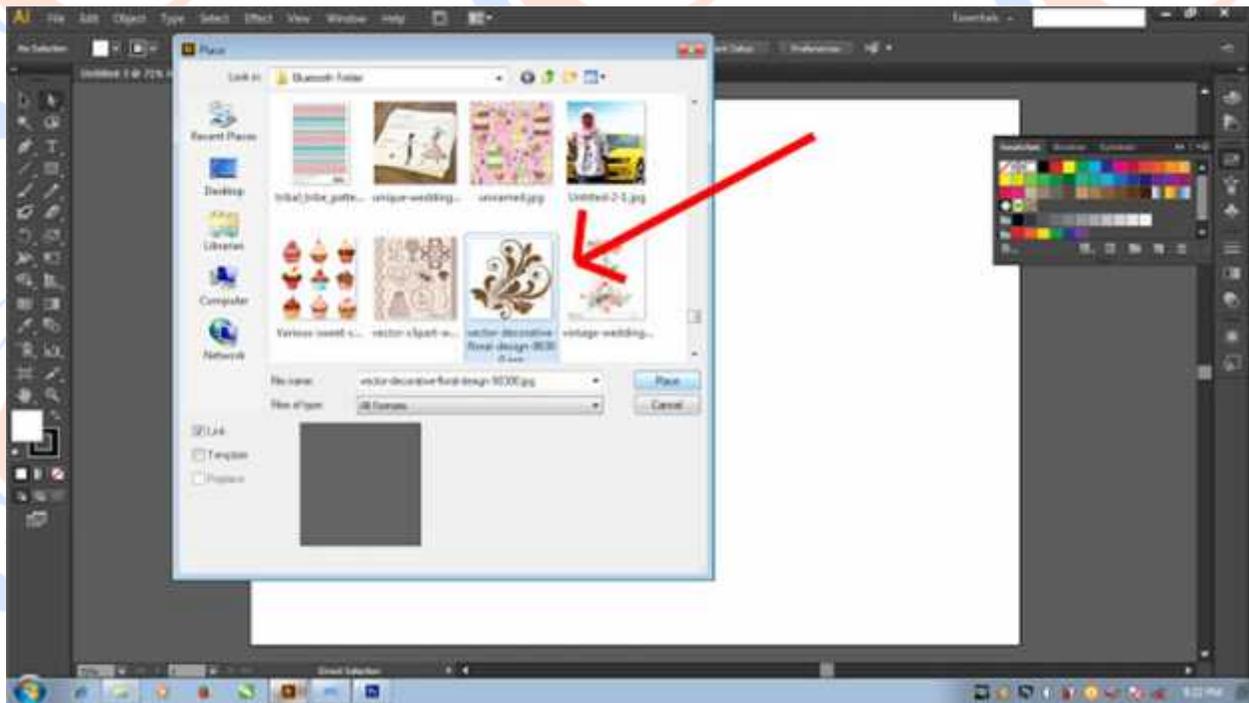
Pada mata kuliah ini memiliki dua kali tugas proyek membuat objek yang sesuai dengan tema dalam teknik vector dan bitmap yakni untuk pemanfaatan kegunaan tools..

Pertama buka aplikasi Illustratornya. Kemudian klik File lalu pilih New. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini.

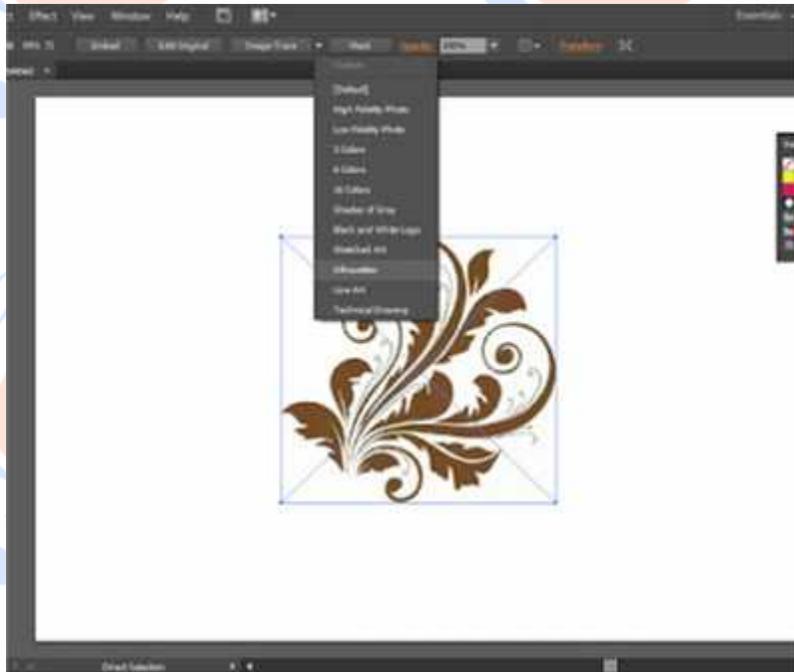


Pada kolom Name terserah mau dikasih nama apa saja. Pada kolom Size bebas juga ukurannya mau apa juga disini saya pilih A3 biar aga gede kalo pilih A4 dan lain lain juga silahkan. Dan pada kolom Orientation itu ada dua pilihan kertasnya mau portrait (berdiri) atau landscape (menyamping) dan di sini saya memilih landscape. Kalau sudah beres silahkan tekan tombol Ok.

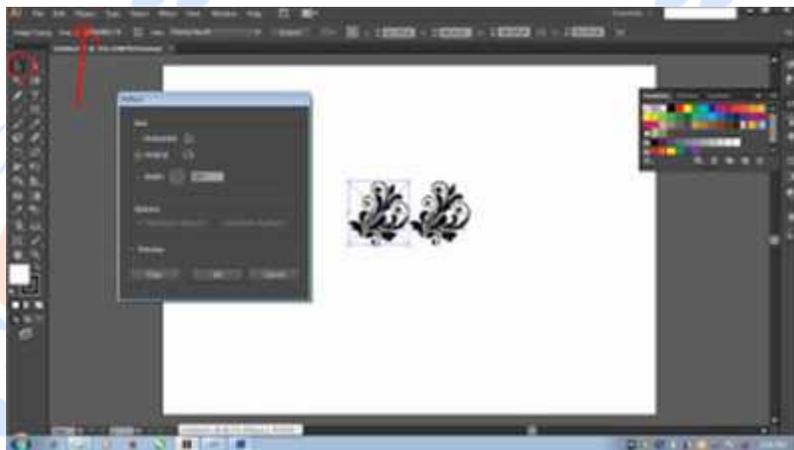
Kalo udah klik File lagi lalu pilih Place. Kemudian cari objek yang kalian suka untuk dijadikan motif batik. Disini aku pilih objek floral gitu hasil ngambil dari internet, Seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini. kalo kalian belum punya silahkan download dulu deh di internet juga. Kalo udah klik tombol Place.



Nah kalo objek udah masuk ke lembar kerja, klik objeknya lalu klik tombol anak panah kecil di samping tulisan Image Trace lalu pilih Silhouettes. Seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

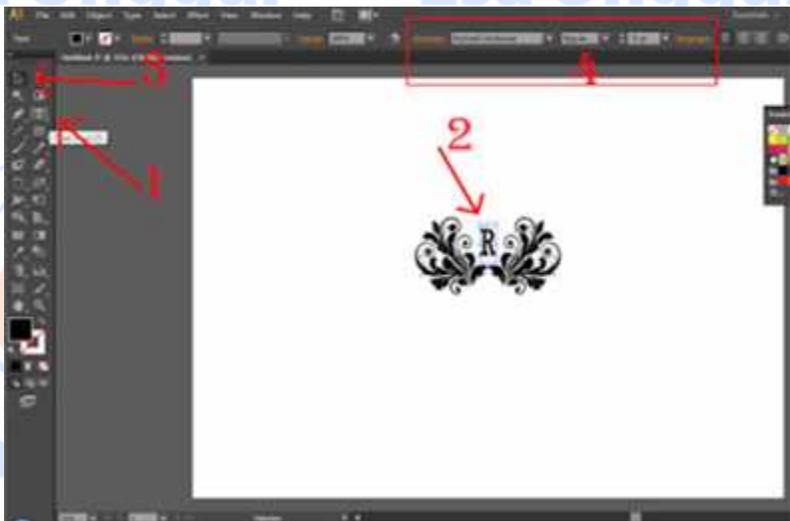


Kalo objek udah berubah warnanya jadi hitam kamu bisa resize (mengatur ukurannya) menjadi lebih kecil dengan cara drag and drop dari sudut-sudut gambar. Kenapa harus dibikin lebih kecil ya karena yang namanya motif objeknya harus kecil kecil donk biar muat banyak. Nah di sini biar variatif saya menduplikat objek tersebut dengan cara klik gambar tersebut lalu klik Edit di bagian atas lalu pilih Copy kemudian klik Edit lagi lalu pilih Paste, maka gambar tadi langsung jadi ada dua.

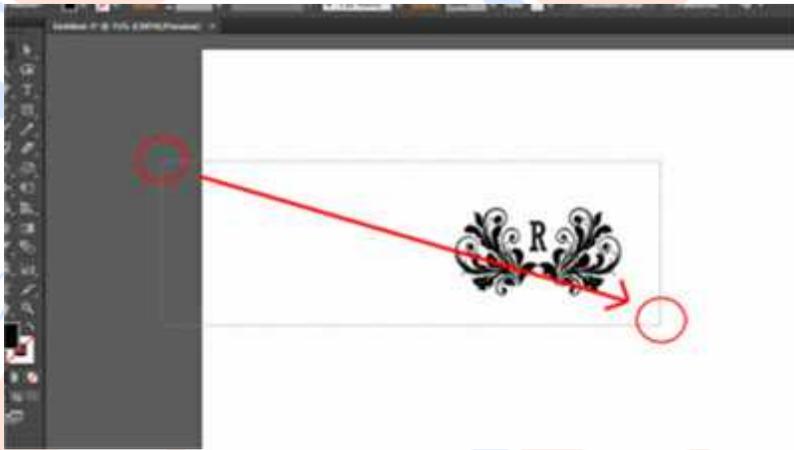


Setelah itu klik Object di bagian atas lalu pilih Transform kemudian pilih Reflect. Maka akan muncul kotak dialog, di sana silahkan klik bulatan Vertical dengan sudut 90 barulah klik Ok seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Nah kalo floral nya udah berhadap-hadapan, kita kasih variasi lagi. Aku mau narsis nih pakai huruf R, pertama klik Tipe Tool (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 1 pada gambar di bawah ini), Lalu klik di mana kamu ingin meletakkan hurufnya, kemudian ketikkan hurufnya di sana (anak panah 2), selanjutnya klik Selection Tool (anak panah 3) dan barulah edit bentuk huruf dan ukuran huruf di kolom yang ditunjukkan oleh anak panah 4 seperti pada gambar di bawah ini.



Setelah itu letakan mouse di luar lembar kerja (seperti di posisi yang ditunjukkan oleh lingkaran merah pertama pada gambar di bawah ini) lalu drag and drop ke arah gambar sehingga gambar berada di dalam garis kotak.

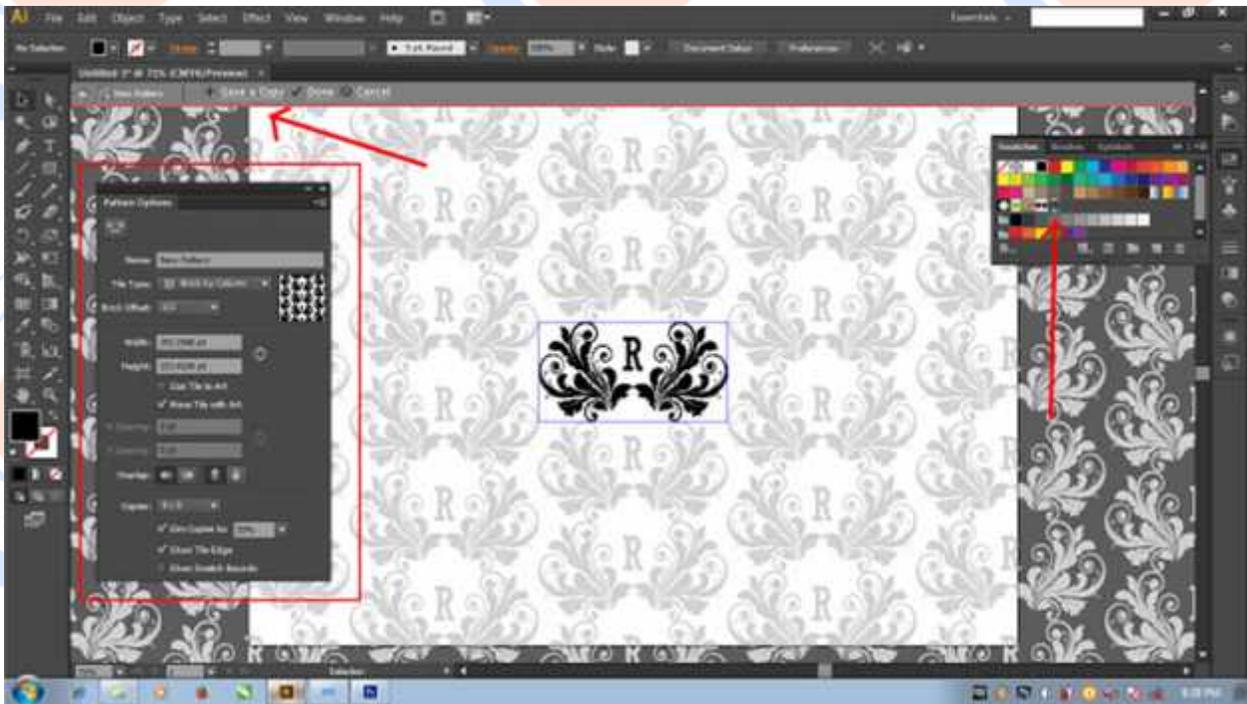


Dan hasilnya seperti ini.



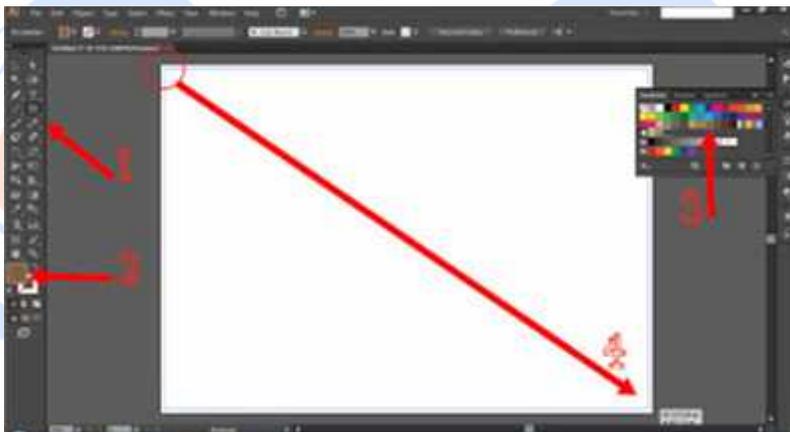
Barulah klik menu Object di bagian atas, lalu pilih Pattern kemudian klik Make.

Maka akan muncul kotak dialog, nah pada kotak dialog itulah silahkan kalian atur pola pengulangannya pada kolom Tile Type dan jumlah copy an nya pada kolom Copies. Kalo udah klik +Save a copy seperti yang ditunjukkan pada anak panah pertama sehingga pattern alias motif batik kita masuk ke kolom Swatches seperti yang ditunjukkan oleh anak panah ke dua pada gambar di bawah ini.

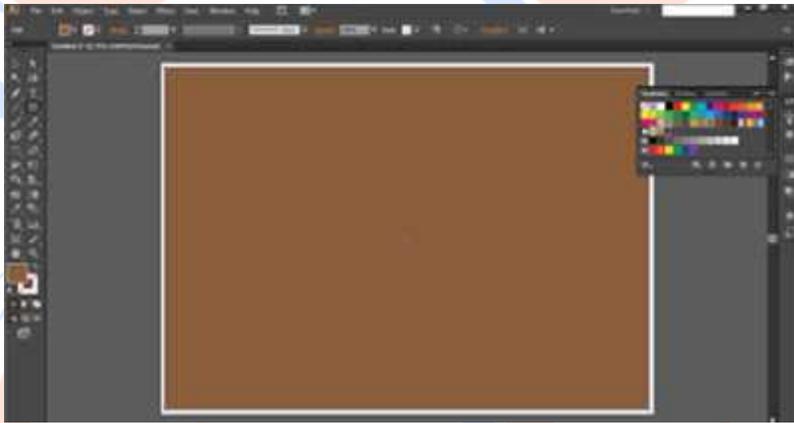


Kalo udah gitu, bersihkan lembar kerja dengan cara klik gambar floral yang berwarna hitam lalu tekan tombol delete di keyboard sampai lembar kerja menjadi bersih seperti semula.

Pilih Rectangle Tool (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 1), lalu klik Fill (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 2) kemudian klik tombol Seatches dan pilih warna coklat (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 3) nah barulah drag and drop mouse kalian dari pojok kiri atas lembar kerja sampai pojok kanan bawah lembar kerja (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 4).



Maka hasilnya menjadi seperti ini.



Langkah terakhir adalah, Klik tombol Appearance (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 1 gambar di bawah ni) lalu klik anak panah pada kolom di samping tulisan Fill (seperti yang ditunjukkan oleh anak panah 2), nah barulah klik motif batik alias pattern yang tadi kita buat. Maka secara otomatis kotak pada lembar kerja langsung dipenuhi oleh motif batik kita.

Beres deh, nah kalo udah di File-Eksport dan disimpan ke format JPG maka hasilnya menjadi seperti ini.

