

# DASAR-DASAR

## Elemen Fotografi

**Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom**  
**Firdaus, S.Pd, M.Pd.T**  
**Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom**  
**Prof. Dr. Elida, M.Pd**  
**Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng**  
**Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd**  
**Indra Pratama Putra, S.Pd**

Buku "Dasar-Dasar Elemen Fotografi" dirancang sebagai panduan komprehensif untuk membantu pembaca memahami konsep dasar fotografi dan elemen desain visual. Buku ini mengajak pembaca untuk mengeksplorasi berbagai aspek penting dalam fotografi, mulai dari sketsa dan ilustrasi, tipografi, hingga teknik fotografi dasar. Materi yang dibahas mencakup penggunaan peralatan kamera, prinsip pencahayaan, teknik pengambilan gambar, dan penyuntingan foto. Setiap bab menyajikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami, disertai dengan contoh praktis untuk memfasilitasi pemahaman. Buku ini juga mencakup latihan di akhir setiap bab, bertujuan untuk mengukur dan meningkatkan keterampilan praktis pembaca. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan teori dan praktik, buku ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang berguna bagi mahasiswa dan penggemar fotografi dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kreatif.



PENERBITAN & PERCETAKAN UNP PRESS  
Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang  
Sumatera Barat



UNP PRESS

**DASAR-DASAR**  
**Elemen Fotografi**

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom  
Firdaus, S.Pd, M.Pd.T  
Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom  
Prof. Dr. Elida, M.Pd  
Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng  
Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd  
Indra Pratama Putra, S.Pd

# DASAR-DASAR

## Elemen Fotografi



Penerbitan & Percetakan  
**UNP PRESS**

**Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom**  
**Firdaus, S.Pd, M.Pd.T**  
**Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom**  
**Prof. Dr. Elida, M.Pd**  
**Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng**  
**Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd**  
**Indra Pratama Putra, S.Pd**

**DASAR-DASAR  
ELEMEN FOTOGRAFI**

**Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom  
Firdaus, S.Pd. M.Pd.T**

**Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom  
Prof. Dr. Elida, M.Pd**

**Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng  
Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd  
Indra Pratama Putra, S.Pd**

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NO 19 TAHUN 2002  
TENTANG HAK CIPTA  
PASAL 72  
KETENTUAN PIDANA SANGSI PELANGGARAN

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan denda paling sedikit Rp 1.000.000, 00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan denda paling banyak Rp 5.000.000.000, 00 (lima milyar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp 500.000.000, 00 (lima ratus juta rupiah).

# **DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI**

**Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom  
Firdaus, S.Pd. M.Pd.T  
Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom  
Prof. Dr. Elida, M.Pd  
Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng  
Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd  
Indra Pratama Putra, S.Pd**



**2025**

# **DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI**

editor, Tim editor UNP Press

Penerbit UNP Press, Padang, 2020

1 (satu) jilid; 17.6 x 25 cm (B5)

Jumlah Halaman xi + 188 Halaman Buku

ISBN :

## **DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI**

---

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang pada penulis

Hak penerbitan pada UNP Press

---

Penyusun: Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom., Firdaus, S.Pd. M.Pd.T., Dr.  
Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom., Prof. Dr. Elida, M.Pd., Irma Yulia Basri, S.Pd,  
M.Eng., Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd., Indra Pratama Putra, S.Pd

Editor Substansi: Dr. Phil. Dony Novaliendry, M.Kom.

Editor Bahasa: Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd.

Desain Sampul & Layout: Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai salah satu referensi dalam bidang Fotografi yang dirancang untuk membantu para pembelajar memahami dan menguasai konsep serta teknik dasar dalam bidang fotografi yang terus berkembang.

Fotografi adalah disiplin ilmu yang tidak hanya menuntut kreativitas, tetapi juga pemahaman mendalam tentang bagaimana pesan visual dapat disampaikan secara efektif kepada audiens. Oleh karena itu, buku ini disusun dengan harapan dapat menjadi panduan yang komprehensif dalam mengenal prinsip-prinsip dasar desain, teori warna, tipografi, komposisi, serta penggunaan perangkat lunak desain yang relevan dalam fotografi.

Buku ini dilengkapi dengan berbagai contoh yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan analisis dan teknis para pembaca. Kami berharap buku ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan bermanfaat, serta dapat menginspirasi para pembaca untuk terus mengembangkan kreativitas dalam bidang fotografi.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif untuk penyempurnaan buku ini di masa mendatang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi seluruh pembaca.

Padang, Januari 2025

Penulis

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	V
<b>DAFTAR ISI</b> .....	VI
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	VIII
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XI
<b>BAB 1. SKETSA DAN ILUSTRASI</b>	
A. Definisi dan Peran Sketsa .....	1
B. Jenis-Jenis Sketsa dan Ilustrasi .....	6
C. Teknik Dasar Menggambar Sketsa dan Ilustrasi .....	12
D. Mengembangkan Ilustrasi dari Sketsa .....	25
E. Prinsip Komposisi dalam Sketsa dan Ilustrasi .....	35
F. Rangkuman .....	38
G. Latihan .....	38
<b>BAB 2. KOMPOSISI TYPOGRAPHY</b>	
A. Pengertian dan Pentingnya Tipografi dalam Desain .....	41
B. Dasar-Dasar Tipografi .....	43
C. Pemilihan Warna dan Kontras dalam Tipografi .....	45
D. Keselarasan dan Penempatan Teks .....	48
E. Tipografi dalam Media Digital dan Cetak .....	51
F. Kesalahan Umum dalam Tipografi .....	53
G. Rangkuman .....	54
H. Latihan .....	55
<b>BAB 3. FOTOGRAFI DASAR</b>	
A. Pengantar Fotografi .....	58
B. Peralatan Fotografi .....	60
C. Bagian-Bagian Kamera DSLR .....	65
D. Segitiga Exposure Kamera DSLR .....	73
E. Penggunaan Kamera DSLR .....	76
F. Alat Penunjang Fotografi Digital Indoor dan Outdoor .....	78
G. Jenis-Jenis Fotografi .....	84
H. Teknik Pengambilan Gambar .....	88
I. Pencahayaan pada Fotografi .....	91
J. Penyuntingan Fotografi Digital .....	94
K. Rangkuman .....	96

L. Latihan .....	96
<b>BAB 4. KOMPUTER GRAFIS</b>	
A. Pengertian Bitmap dan Vektor .....	100
B. Jenis–Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis (CorelDRAW dan Adobe Photoshop).....	109
C. Produk Rancangan Komputer Grafis.....	150
D. Rangkuman .....	153
E. Latihan .....	154
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	156
<b>KUNCI JAWABAN</b> .....	160
<b>GLOSARIUM</b> .....	170
<b>INDEKS</b> .....	180
<b>TENTANG PENULIS</b> .....	185

**DUMMMY**

# DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Sketsa.....	2
Gambar 2. Sketsa Bebas .....	7
Gambar 3. Sketsa Teknis .....	8
Gambar 4. Sketsa Konsep.....	9
Gambar 5. Sketsa Anatomi .....	10
Gambar 6. Sketsa Fashion .....	11
Gambar 7. Teknik Gradasi Bayangan .....	17
Gambar 8. Pensil .....	20
Gambar 9. Arang .....	22
Gambar 10. Pensil Cat.....	23
Gambar 11. Kamera Digital Saku.....	61
Gambar 12. Kamera Smartphone .....	62
Gambar 13. Kamera Bridge.....	63
Gambar 14. Kamera Mirrorless .....	63
Gambar 15. Kamera Micro Four Third .....	64
Gambar 16. Kamera DSLR .....	65
Gambar 17. Bagian Bawah Kamera DSLR .....	65
Gambar 18. Bagian Depan Kamera DSLR.....	66
Gambar 19. Bagian Atas Kamera DSLR .....	68
Gambar 20. Bagian Belakang Kamera DSLR .....	70
Gambar 21. Segitiga Exposure Kamera DSLR .....	74
Gambar 22. Background dan Stand Background .....	78
Gambar 23. Tripod dan monopod.....	79
Gambar 24. Stabilizer .....	80
Gambar 25. Flash.....	80
Gambar 26. Payung Reflektor .....	81
Gambar 27. Dry Box .....	81
Gambar 28. Blower Blush .....	82
Gambar 29. Filter.....	82
Gambar 30. Slider.....	83
Gambar 31. Tudung Lensa .....	83
Gambar 32. <i>Portrait Photography</i> .....	84
Gambar 33. <i>Food Photography</i> .....	85
Gambar 34. <i>Fotografi Still Life</i> .....	85
Gambar 35. <i>Street Photography</i> .....	86

Gambar 36. <i>Action Photography</i> .....	86
Gambar 37. <i>Advertising Photography</i> .....	87
Gambar 38. <i>Landscape Photography</i> .....	87
Gambar 39. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran ....	88
Gambar 40. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Sudut Pengambilan (Angle) .....	90
Gambar 41. Pencahayaan pada Fotografi .....	91
Gambar 42. Bitmap <i>Tampilan 100% dengan Tampilan 500%</i> .....	102
Gambar 43. Vektor <i>Tampilan 100% dengan Tampilan 500%</i> .....	107
Gambar 44. Lembar Kerja Corel Draw .....	110
Gambar 45. Flyout Lengkap Toolbox .....	111
Gambar 46. Property Bar Text .....	115
Gambar 47. Tampilan Page Size .....	116
Gambar 48. Pengaturan Page Setup Menggunakan Pick Tool .....	116
Gambar 49. Menyimpan Dokumen .....	117
Gambar 50. Membuka Dokumen .....	118
Gambar 51. Macam-Macam Garis Menggunakan Freehand Tool ..	119
Gambar 52. Objek dan Garis Menggunakan Bezier .....	119
Gambar 53. Objek dan Garis Kurva Menggunakan Bezier .....	119
Gambar 54. Property Bar Artistic Media Tool .....	120
Gambar 55. Hasil Gambar Artistic Media s .....	120
Gambar 56. Area Kerja Adobe Photoshop .....	121
Gambar 57. <i>New File</i> Adobe Photoshop .....	128
Gambar 58. <i>New Document</i> Adobe Photoshop .....	128
Gambar 59. Ukuran dan Resolusi Adobe Photoshop .....	129
Gambar 60. Tampilan Dokumen Baru Adobe Photoshop .....	130
Gambar 61. Canvas Adobe Photoshop .....	130
Gambar 62. Canvas Asobe Photoshop .....	131
Gambar 63. Tampilan Dokumen Adobe Photoshop .....	131
Gambar 64. Layer Photoshop .....	132
Gambar 65. Tampilan New Layer .....	133
Gambar 66. Duplicate Layer Pada Palet Layer .....	133
Gambar 67. Duplicate Layer Pada Menu Layer .....	134
Gambar 68. Membuka Background Terkunci Melalui Image .....	134
Gambar 69. Tampilan Palet Layer .....	135
Gambar 70. Menampilkan Blending Option .....	136
Gambar 71. Layer Set Dalam Palet Layers .....	138
Gambar 72. Palet Action .....	139
Gambar 73. Button Mode Aktif .....	140
Gambar 74. Tampilan Playback Option .....	141

Gambar 75. Brush Tool .....	142
Gambar 76. Special Effect Brushes .....	142
Gambar 77. Icon Brush Tool .....	143
Gambar 78. Klik Tanda Panah Ke Bawah.....	143
Gambar 79. Menu Pengaturan Brush Tool.....	143
Gambar 80. Pemilihan Load Brush .....	144
Gambar 81. Tampilan Brush Tool.....	145
Gambar 82. Macam Brush Tool .....	145
Gambar 83. Option Brush Tool .....	146
Gambar 84. Tampilan Menu Brush .....	146

**DUMMMY**

# DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Perbedaan Antara Tipografi Dalam Media Digital dan Cetak .....	52
Tabel 2. Perbedaan Antara Bitmap dan Vektor .....	107
Tabel 3. Tool Box CorelDraw.....	111
Tabel 4. TolBox Adobe Photoshop.....	123

**DUMMMY**

# BAB 1

## Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah fondasi dalam dunia seni rupa dan desain. Sebagai langkah awal dalam mewujudkan gagasan visual, sketsa berperan penting dalam proses kreatif. Melalui garis-garis sederhana dan kasar, seorang seniman atau desainer dapat mengungkapkan ide mereka sebelum mengembangkannya menjadi karya yang lebih kompleks dan detail. Sketsa bukan sekadar gambaran awal, melainkan alat eksplorasi visual yang fleksibel, memungkinkan kebebasan berekspresi sekaligus memberikan panduan teknis. Dalam konteks sejarah seni, sketsa telah menjadi medium yang signifikan sejak zaman Renaissance, di mana para maestro seperti Leonardo da Vinci dan Michelangelo menggunakan sketsa sebagai alat untuk mempelajari anatomi manusia dan menciptakan karya-karya besar mereka.

Sketsa dapat hadir dalam berbagai bentuk, dari yang bebas hingga yang teknis. Sketsa bebas lebih menekankan pada spontanitas dan ekspresi, sedangkan sketsa teknis digunakan dalam desain dan arsitektur untuk menggambarkan detail presisi. Tidak hanya terbatas pada garis kasar, sketsa juga dapat berkembang menjadi ilustrasi penuh, baik itu untuk kebutuhan editorial, komersial, atau bahkan digital. Dalam bab ini, kita akan menjelajahi definisi sketsa, jenis-jenisnya, serta teknik dasar yang digunakan dalam menggambar sketsa. Selain itu, pembahasan akan mencakup bagaimana sketsa dapat menjadi dasar dari ilustrasi yang lebih kompleks dan bagaimana prinsip-prinsip komposisi dapat diterapkan untuk menciptakan sketsa yang menarik dan dinamis.

### A. Definisi dan Peran Sketsa

#### 1. Pengertian Sketsa dan Fungsinya dalam Proses Kreatif

Sketsa adalah gambar sederhana yang biasanya dibuat dengan cepat untuk menangkap ide atau bentuk dasar dari sebuah objek atau konsep (Hilmi, 2022a). Sketsa biasanya belum

menunjukkan detail yang rinci, melainkan memberikan kerangka atau struktur awal dari sesuatu yang lebih kompleks (Susilo, 2024). Meskipun umumnya menggunakan media tradisional seperti pensil, pena, atau arang, sketsa juga dapat dibuat menggunakan alat digital di era modern ini.



Gambar 1. Sketsa

Sumber: <https://id.pinterest.com>

Sketsa berfungsi sebagai alat visual untuk merumuskan, menyampaikan, dan mengembangkan ide-ide kreatif (Nisa dkk., 2023). Sketsa sering kali menjadi langkah awal sebelum menghasilkan karya akhir yang lebih terstruktur, baik dalam bentuk lukisan, desain produk, ilustrasi, arsitektur, maupun media visual lainnya. Kecepatan dan spontanitas dalam membuat sketsa memungkinkan seniman dan desainer untuk bereksperimen dengan berbagai ide secara bebas tanpa rasa takut akan kesalahan. Sketsa adalah proses yang bersifat eksperimental, di mana gagasan dapat ditangkap dalam bentuk visual tanpa memerlukan komitmen pada detail atau penyelesaian akhir.

Fungsi Sketsa dalam Proses Kreatif Sketsa memainkan berbagai peran penting dalam proses kreatif, antara lain:

a) Mengungkapkan Ide Secara Visual

Sketsa memungkinkan seorang kreator untuk memvisualisasikan gagasan yang ada dalam pikirannya. Daripada menyimpannya dalam pikiran, gagasan-gagasan

tersebut dituangkan ke atas kertas atau layar dalam bentuk sketsa kasar, sehingga lebih mudah untuk dianalisis, dikembangkan, atau diperbaiki. Dengan sketsa, ide abstrak menjadi lebih konkrit dan bisa dilihat, dibandingkan hanya dalam bentuk konsep verbal.

b) Sebagai Alat Eksplorasi dan Eksperimen

Sketsa memberi ruang untuk bereksperimen dengan berbagai komposisi, bentuk, perspektif, dan ide desain. Dalam proses ini, seorang kreator dapat membuat beberapa versi dari satu konsep yang sama untuk melihat pendekatan mana yang paling berhasil. Kecepatan dalam membuat sketsa memungkinkan percobaan yang lebih bebas tanpa khawatir tentang kesempurnaan.

c) Membantu Menyelesaikan Masalah Visual

Dalam desain, baik itu desain produk, grafis, atau arsitektur, sketsa sering digunakan untuk menyelesaikan masalah visual. Misalnya, ketika seorang desainer menghadapi tantangan untuk menemukan solusi struktural atau komposisi, sketsa dapat membantu mengeksplorasi berbagai kemungkinan dengan cepat. Proses ini membantu mereka menemukan solusi yang optimal sebelum melanjutkan ke tahap produksi yang lebih rinci.

d) Membangun Dasar untuk Karya Akhir

Dalam seni dan desain, sketsa sering kali menjadi fondasi bagi karya yang lebih besar dan kompleks. Misalnya, seorang pelukis mungkin membuat beberapa sketsa awal untuk menentukan komposisi yang tepat sebelum melukis di kanvas. Dalam arsitektur, sketsa awal digunakan untuk merancang bangunan sebelum dipindahkan ke tahap teknis yang lebih presisi.

e) Menyampaikan Ide ke Pihak Lain

Sketsa juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual. Dalam tim kreatif atau ketika bekerja dengan klien, sketsa

dapat membantu menyampaikan ide dengan cara yang lebih jelas dibandingkan hanya deskripsi verbal. Sketsa membantu orang lain memahami visi kreatif seseorang dan memberikan masukan atau persetujuan sebelum pekerjaan lebih lanjut dilakukan.

f) **Membangun Keterampilan Menggambar dan Pengamatan**

Bagi seniman, sketsa bukan hanya alat bantu untuk proyek tertentu, tetapi juga sebagai latihan untuk mengasah keterampilan menggambar dan kemampuan pengamatan. Dengan terus membuat sketsa, seniman dapat meningkatkan kepekaan mereka terhadap detail visual, proporsi, dan perspektif, yang sangat penting dalam penciptaan karya seni yang lebih matang.

Secara keseluruhan, sketsa adalah elemen fundamental dalam proses kreatif yang memfasilitasi pengembangan ide, eksperimentasi visual, dan komunikasi antar kreator. Fungsinya yang fleksibel membuatnya menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam berbagai bidang seni dan desain, dari perencanaan awal hingga produksi akhir.

## **2. Sejarah Singkat Sketsa dalam Fotografi**

Sketsa dan fotografi adalah dua medium yang berbeda namun memiliki hubungan yang erat dalam sejarah perkembangan visual. Meskipun fotografi dikenal sebagai seni yang mengandalkan cahaya dan teknologi untuk menangkap gambar, sketsa memainkan peran penting dalam sejarah awalnya, terutama sebagai alat bantu bagi fotografer dalam merencanakan dan mengkomposisikan gambar mereka.

Penggunaan Sketsa dalam Perencanaan Komposisi Pada abad ke-19, ketika teknologi fotografi masih berkembang, banyak fotografer yang juga merupakan seniman visual atau pelukis. Mereka sering menggunakan sketsa untuk merencanakan dan menentukan komposisi foto mereka sebelum memotret. Sketsa membantu mereka memilih sudut, pencahayaan, serta penempatan objek, karena proses fotografi pada saat itu lebih kompleks dan

memerlukan persiapan yang matang, terutama dalam hal pencahayaan dan pengaturan kamera yang besar dan sulit dioperasikan.

Salah satu contoh terkenal dari integrasi sketsa dalam fotografi adalah karya fotografer Prancis Nadar (Gaspard-Félix Tournachon) yang menggabungkan keterampilan menggambar dan fotografi untuk menciptakan potret yang dramatis dan penuh karakter. Sebelum mengambil foto, Nadar sering membuat sketsa kasar dari subjeknya untuk merencanakan ekspresi wajah dan pose yang ingin ditangkapnya.

Fotografi Piktorialis dan Sketsa Pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, muncul gerakan Piktorialisme dalam fotografi, yang berusaha menyamakan fotografi dengan seni rupa tradisional seperti lukisan dan gambar. Piktorialis tidak hanya mengambil foto untuk menangkap realitas dengan akurat, tetapi juga berusaha mengekspresikan visi artistik mereka melalui manipulasi komposisi, tekstur, dan pencahayaan. Dalam gerakan ini, fotografer sering kali menggunakan sketsa untuk merancang dan memvisualisasikan gambar yang mereka ingin hasilkan.

Fotografer Piktorialis seperti Alfred Stieglitz dan Edward Steichen menggunakan teknik manipulatif untuk menciptakan efek yang menyerupai lukisan atau gambar tangan, dan sketsa memainkan peran penting dalam proses kreatif ini. Sketsa membantu mereka merencanakan komposisi dan efek visual yang diinginkan sebelum mengaplikasikan berbagai teknik fotografi seperti soft-focus, pencetakan platinum, atau retouching manual.

Sketsa sebagai Bagian dari Fotografi Editorial dan Komersial Pada pertengahan abad ke-20, sketsa kembali menjadi alat penting bagi fotografer dalam dunia komersial dan editorial. Sebelum pemotretan yang melibatkan banyak elemen visual, seperti fotografi iklan atau fashion, fotografer sering membuat sketsa storyboard atau "rough sketch" untuk merencanakan rangkaian gambar yang akan diambil. Sketsa ini berfungsi sebagai pedoman untuk memastikan bahwa semua elemen visual, seperti pose model, penataan objek,

dan pencahayaan, telah diperhitungkan secara detail sebelum sesi pemotretan berlangsung.

Fotografer editorial seperti Richard Avedon sering bekerja dengan tim kreatif yang mencakup ilustrator dan desainer yang membuat sketsa awal dari konsep yang akan difoto. Ini membantu fotografer, model, dan desainer memiliki gambaran yang jelas tentang hasil akhir yang diinginkan.

Era Digital dan Sketsa Digital Di era fotografi digital, sketsa tetap relevan sebagai bagian dari proses kreatif. Banyak fotografer kontemporer menggunakan sketsa digital untuk merencanakan tata letak dan komposisi foto mereka, terutama dalam proyek-proyek yang kompleks seperti pemotretan film, iklan, dan editorial. Penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop dan Procreate memungkinkan fotografer untuk membuat sketsa atau mock-up digital sebelum sesi pemotretan, yang membantu merencanakan efek visual, komposisi, dan pencahayaan dengan lebih efisien.

Secara keseluruhan, meskipun teknologi fotografi telah berkembang pesat, sketsa tetap menjadi bagian integral dari proses kreatif fotografi, mulai dari perencanaan awal hingga produksi akhir. Dalam sejarah fotografi, sketsa tidak hanya membantu fotografer merencanakan komposisi dan konsep visual, tetapi juga menciptakan hubungan erat antara seni visual tradisional dan seni modern fotografi.

## **B. Jenis-Jenis Sketsa dan Ilustrasi**

Sketsa dan ilustrasi hadir dalam berbagai bentuk dan gaya, tergantung pada tujuan dan konteks penggunaannya (Mamis dkk., 2023). Masing-masing jenis memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda, baik dalam dunia seni, desain, maupun ilustrasi komersial. Berikut adalah beberapa jenis utama sketsa dan ilustrasi yang umum digunakan:

### **1. Sketsa Bebas (Freehand Sketch)**

Sketsa bebas adalah jenis sketsa yang dilakukan secara spontan dan cepat tanpa aturan presisi atau alat bantu seperti

penggaris atau template(Nurcahyo, 2022). Ini adalah bentuk paling dasar dari sketsa, di mana seniman atau desainer menciptakan gambar langsung dari ide atau pengamatan, sering kali sebagai cara untuk menangkap momen atau konsep dengan cepat. Sketsa bebas biasanya digunakan dalam tahap eksplorasi awal sebelum karya yang lebih detail dan kompleks dikerjakan.



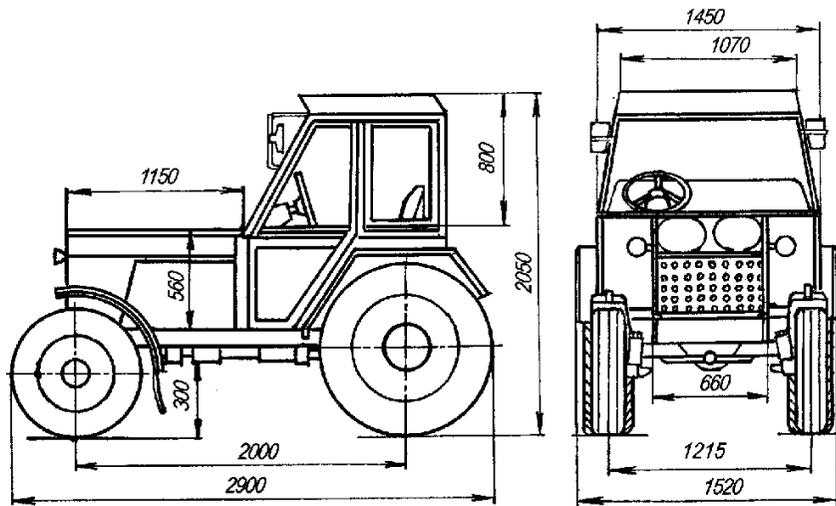
Gambar 2. Sketsa Bebas  
Sumber: <https://id.pngtree.com>

Karakteristik Sketsa Bebas sebagai berikut:

- Spontan, tanpa perhitungan detail yang ketat.
- Digunakan untuk menangkap gagasan awal atau studi cepat.
- Media yang sering digunakan: pensil, pena, atau arang.

## 2. Sketsa Teknis (Technical Sketch)

Sketsa teknis adalah sketsa yang lebih terstruktur dan presisi, biasanya digunakan dalam bidang seperti arsitektur, desain produk, dan teknik (Ganika dkk., 2024; Harsari dkk., 2024; Hilmi, 2022b). Jenis sketsa ini membutuhkan perhitungan yang lebih teliti dan sering kali melibatkan penggunaan alat bantu seperti penggaris, jangka, atau perangkat lunak desain untuk memastikan akurasi. Sketsa teknis tidak hanya menggambarkan bentuk dasar suatu objek, tetapi juga mencakup detail fungsional dan proporsional.



Gambar 3. Sketsa Teknis

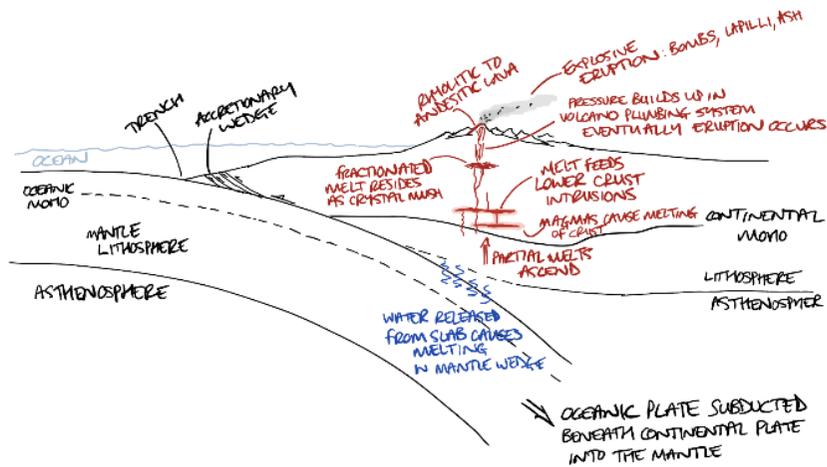
Sumber: <https://modelist-konstruktor.com/>

Karakteristik Sketsa teknis sebagai berikut:

- Presisi tinggi dengan perhatian pada skala dan proporsi.
- Digunakan untuk merancang produk, bangunan, atau mekanisme teknis.
- Media yang sering digunakan: pensil mekanis, tinta, perangkat lunak CAD (Computer-Aided Design).

### 3. Sketsa Konsep (Concept Sketch)

Sketsa konsep adalah sketsa awal yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide kreatif, terutama dalam industri hiburan, seperti film, video game, dan desain produk (Negoro dkk., 2024a; Yusa dkk., 2024). Dalam sketsa konsep, seniman sering kali berusaha menggambarkan karakter, latar, atau objek dengan gaya yang unik dan penuh imajinasi. Sketsa konsep digunakan untuk menyampaikan gagasan visual kepada tim produksi atau klien sebelum karya akhir diciptakan.



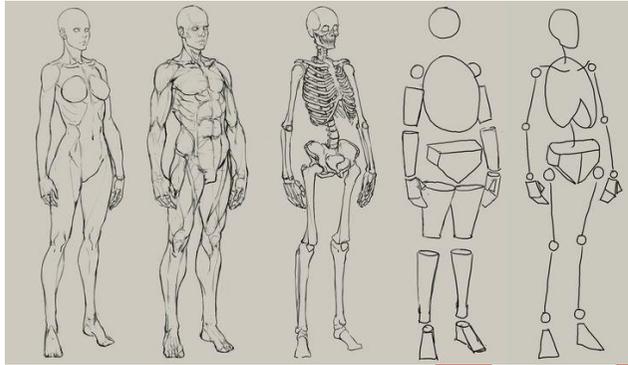
Gambar 4. Sketsa Konsep  
 Sumber: <https://serc.carleton.edu/>

Karakteristik Sketsa konsep sebagai berikut:

- Menekankan pada pengembangan ide visual.
- Digunakan dalam produksi film, game, dan desain produk.
- Media yang sering digunakan: pensil, arang, perangkat lunak ilustrasi digital.

#### 4. Sketsa Anatomi (Anatomy Sketch)

Sketsa anatomi fokus pada representasi tubuh manusia atau hewan dengan perhatian khusus pada proporsi, struktur otot, dan kerangka (Carver, 2021; Pandanwangi, 2021). Jenis sketsa ini penting dalam seni rupa, terutama bagi seniman yang ingin mempelajari dan memahami cara menggambar bentuk tubuh secara realistis. Seniman seperti Michelangelo dan Leonardo da Vinci dikenal dengan sketsa anatomi mereka yang mendalam, yang tidak hanya mengungkapkan kemampuan teknis tetapi juga pemahaman mendalam tentang biologi dan struktur.



Gambar 5. Sketsa Anatomi

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Karakteristik Sketsa anatomi sebagai berikut:

- Penekanan pada proporsi dan struktur tubuh.
- Digunakan dalam seni rupa, ilustrasi medis, dan animasi.
- Media yang sering digunakan: pensil, arang, tinta.

#### 5. Ilustrasi Editorial (Editorial Illustration)

Ilustrasi editorial adalah gambar yang digunakan untuk mendukung atau menambah makna pada artikel di majalah, koran, atau media online (Frenika dkk., 2024; MSP dkk., 2021). Ilustrasi ini bertujuan untuk mengkomunikasikan ide-ide kompleks secara visual, sering kali dengan gaya yang kreatif dan penuh ekspresi. Ilustrasi editorial memiliki kebebasan artistik yang luas dan dapat menggunakan berbagai teknik visual untuk menarik perhatian pembaca dan memberikan konteks tambahan pada teks yang menyertainya.

Karakteristik Ilustrasi editorial sebagai berikut:

- Digunakan untuk mendukung narasi dalam publikasi.
- Gaya bervariasi, dari realistis hingga karikatur atau abstrak.
- Media yang sering digunakan: tinta, cat air, ilustrasi digital.

#### 6. Ilustrasi Komersial (Commercial Illustration)

Ilustrasi komersial digunakan dalam iklan, produk, kemasan, dan materi pemasaran untuk mendukung branding dan

promosi (Putra & Camelia, 2024). Jenis ilustrasi ini dirancang untuk menarik perhatian audiens target dengan cara yang mudah diingat, biasanya dengan gaya yang bersifat menarik dan komunikatif. Ilustrasi komersial sering kali memiliki elemen desain yang bersifat informatif dan persuasi, berfokus pada penyampaian pesan yang jelas dan menarik.

Karakteristik Ilustrasi komersial sebagai berikut:

- Fokus pada komunikasi visual yang kuat untuk tujuan komersial.
- Digunakan dalam iklan, kemasan, dan branding produk.
- Media yang sering digunakan: ilustrasi digital, vektor, kombinasi teks dan gambar.

#### 7. Sketsa Fashion (Fashion Sketch)

Sketsa fashion adalah representasi visual dari desain pakaian atau aksesoris, yang digunakan oleh desainer untuk menggambarkan ide mereka sebelum diproduksi (dkk, 2022). Sketsa fashion sering kali fokus pada pose model yang elegan dan gaya berpakaian yang diilustrasikan dengan proporsi yang menonjolkan keanggunan busana. Gambar ini tidak selalu realistis dalam hal anatomi manusia, tetapi lebih bertujuan untuk menonjolkan desain busana itu sendiri.



Gambar 6. Sketsa Fashion  
Sumber: <https://stock.adobe.com/>

Karakteristik Sketsa fashion sebagai berikut:

- Fokus pada desain pakaian dan aksesoris.
- Digunakan oleh desainer untuk mengkomunikasikan konsep pakaian.
- Media yang sering digunakan: pensil, cat air, digital fashion software.

## C. Teknik Dasar Menggambar Sketsa dan Ilustrasi

### 1. Teknik menggambar garis dasar

Garis dasar adalah elemen fundamental dalam menggambar sketsa yang memberikan kerangka atau struktur awal dari sebuah gambar (ST.,MT, 2024). Ini adalah teknik dasar yang memungkinkan seniman membangun bentuk, proporsi, dan komposisi dari objek yang ingin digambarkan. Garis dasar sering kali dibuat secara cepat dan ringan, menggunakan sapuan lembut yang dapat dimodifikasi selama proses menggambar berlangsung. Meskipun sederhana, teknik ini sangat penting dalam memastikan akurasi dan keteraturan sebuah gambar, baik itu sketsa bebas maupun sketsa teknis. Berikut beberapa teknik umum dalam menggambar garis dasar:

#### a. Garis Kasar atau “Gesture Drawing”

Garis kasar, atau gesture drawing, adalah teknik menggambar garis dasar yang cepat dan dinamis. Teknik ini sering digunakan untuk menangkap bentuk dan gerakan objek secara keseluruhan tanpa mempedulikan detail. Gesture drawing sangat bermanfaat saat menggambar objek yang bergerak, seperti manusia atau hewan, karena memungkinkan seniman untuk merekam postur atau ekspresi dengan cepat. Cara melakukannya:

- Gunakan sapuan garis yang cepat dan ringan untuk menangkap garis besar bentuk objek.
- Fokus pada garis besar gerakan atau posisi objek.
- Hindari terlalu banyak detail di awal, cukup gambarkan esensi dari objek.

## **b. Garis Kontur**

Garis kontur adalah teknik menggambar garis dasar yang berfungsi untuk mendefinisikan batas luar dan tepi sebuah objek. Dalam menggambar garis kontur, seniman mengikuti bentuk luar dari objek dengan hati-hati untuk memastikan proporsi dan bentuknya akurat. Garis kontur sering kali digunakan untuk menggambar objek dengan bentuk yang kompleks atau memiliki banyak detail. Cara melakukannya:

- Perhatikan dengan seksama tepi luar dari objek yang Anda gambar.
- Mulai dengan garis yang ringan, lalu perlahan-lahan tambahkan ketebalan atau detail sesuai kebutuhan.
- Gunakan garis yang halus untuk mengikuti kontur dan bentuk asli objek.

## **c. Teknik Garis Bantuan**

Teknik garis bantuan adalah teknik yang menggunakan garis-garis dasar tambahan untuk membantu menempatkan objek secara proporsional dalam ruang gambar. Garis-garis ini bisa berupa garis horizon, garis tengah, atau grid (garis kotak) yang berfungsi sebagai pedoman untuk menjaga agar proporsi dan perspektif objek tetap akurat. Teknik ini sering digunakan dalam menggambar sketsa teknis dan ilustrasi yang membutuhkan ketepatan perspektif, seperti desain arsitektur atau produk. Cara melakukannya:

- Gambar garis horizon atau garis tengah untuk membagi ruang gambar.
- Gunakan grid atau garis bantu vertikal dan horizontal untuk membantu menempatkan objek pada posisi yang diinginkan.
- Garis-garis ini harus dibuat sangat ringan agar mudah dihapus setelah selesai.

## **d. Cross-Contour Drawing**

Teknik cross-contour adalah metode menggambar garis yang mengikuti permukaan atau bentuk dalam dari sebuah objek. Garis ini melingkari bentuk dan membantu memberikan dimensi serta kedalaman pada gambar. Teknik ini sering

digunakan untuk menggambarkan volume dan tekstur dalam objek, terutama saat menggambar objek organik seperti tubuh manusia atau permukaan benda yang melengkung. Cara melakukannya:

- Buat garis yang mengikuti alur bentuk dan volume objek.
- Perhatikan bagaimana garis-garis ini melintasi permukaan dan memberi kesan dimensi.
- Gunakan variasi tekanan pada pensil untuk menciptakan efek bayangan dan volume.

#### **e. Teknik Menggambar Sketsa Dengan Titik Fokus**

Dalam beberapa situasi, penting untuk fokus pada satu titik atau bagian tertentu dari gambar terlebih dahulu, baru kemudian mengembangkan garis dasar lainnya. Teknik ini berguna ketika menggambar objek yang kompleks atau gambar yang terdiri dari beberapa elemen yang saling terkait. Cara melakukannya:

- Tentukan titik fokus atau bagian paling penting dari objek yang ingin Anda gambar, seperti wajah dalam potret.
- Mulailah dengan menggambar garis dasar pada titik fokus tersebut.
- Setelah titik fokus terbentuk, perlahan-lahan bangun sketsa di sekelilingnya dengan menghubungkan garis dasar lainnya.

#### **f. Garis Perspektif**

Teknik garis perspektif sangat penting dalam sketsa yang melibatkan objek tiga dimensi atau lanskap. Garis perspektif membantu menciptakan ilusi kedalaman dan jarak, sehingga objek terlihat realistis dalam ruang gambar. Cara melakukannya:

- Tentukan titik vanishing point (titik hilang) di garis horizon gambar.
- Gunakan garis-garis yang konvergen menuju titik hilang untuk menggambarkan objek yang semakin menjauh dari pandangan.

- Sesuaikan ketebalan dan jarak antara garis-garis ini untuk menciptakan ilusi perspektif yang kuat.

Teknik menggambar garis dasar sangat penting dalam membangun fondasi dari sebuah sketsa atau ilustrasi. Dari garis kasar yang menangkap gerakan cepat hingga garis perspektif yang memberikan dimensi, setiap teknik memiliki perannya masing-masing dalam menciptakan gambar yang proporsional, dinamis, dan realistis. Dengan memahami dan mempraktikkan berbagai teknik ini, seniman dan desainer dapat menghasilkan sketsa yang kuat dan menjadi dasar dari karya visual yang lebih lengkap.

## 2. Penggunaan bayangan dan pencahayaan

Bayangan dan pencahayaan adalah elemen penting dalam menggambar sketsa, karena keduanya memberikan dimensi, volume, dan kedalaman pada objek. Dengan memahami cara memanfaatkan bayangan dan pencahayaan, seniman dapat membuat gambar yang lebih realistis dan dinamis. Teknik ini memungkinkan sebuah gambar dua dimensi terlihat seolah-olah memiliki dimensi ketiga, yaitu kedalaman. Selain itu, pencahayaan juga membantu mengarahkan fokus penonton pada bagian penting dari gambar.

Berikut ini beberapa konsep dan teknik yang berkaitan dengan penggunaan bayangan dan pencahayaan dalam sketsa:

### a. Sumber Cahaya

Sebelum memulai menggambar bayangan, penting untuk memahami sumber cahaya dalam komposisi. Sumber cahaya menentukan arah bayangan dan pencahayaan pada objek. Sumber cahaya dapat bersifat alami (seperti sinar matahari) atau buatan (seperti lampu). Posisi dan intensitas sumber cahaya ini akan sangat mempengaruhi bagaimana bayangan jatuh pada objek dan bagaimana volume objek tersebut divisualisasikan.

- Cahaya langsung  
Cahaya yang datang dari satu sumber langsung, seperti sinar matahari atau lampu sorot. Ini menciptakan bayangan yang tajam dan kontras antara bagian yang terang dan gelap.
- Cahaya tidak langsung  
Cahaya yang memantul dari permukaan lain sebelum mengenai objek. Ini menciptakan bayangan yang lebih lembut dan gradasi yang halus antara area terang dan gelap.

#### **b. Bayangan Inti dan Bayangan Jatuh**

Ketika sumber cahaya mengenai objek, dua jenis bayangan biasanya terbentuk:

- Bayangan inti (core shadow)

Bagian objek yang paling jauh dari sumber cahaya dan tidak terkena langsung oleh cahaya. Ini adalah area terdalam dari bayangan yang biasanya memiliki warna paling gelap. Bayangan inti memberikan kesan kedalaman dan volume pada objek.

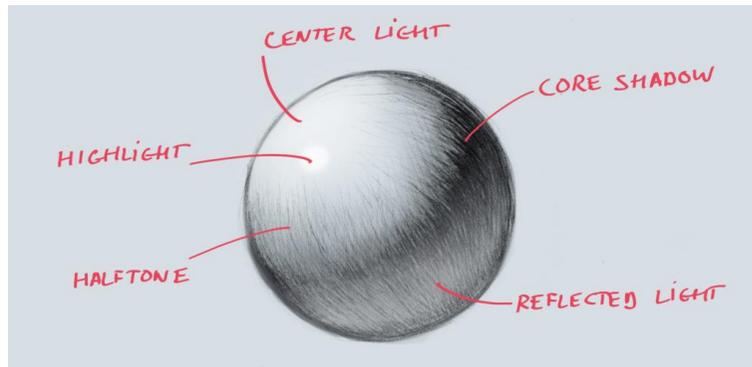
- Bayangan jatuh (cast shadow)

Bayangan yang tercipta ketika objek menghalangi cahaya dan membuat bayangan pada permukaan lain. Misalnya, bayangan seseorang di tanah saat berdiri di bawah sinar matahari. Bayangan jatuh lebih dipengaruhi oleh bentuk objek serta jarak objek dari permukaan tempat bayangan tersebut terbentuk.

#### **c. Teknik Gradasi Bayangan**

Gradasi adalah transisi halus dari area terang ke area gelap dalam gambar. Untuk menciptakan efek bayangan yang realistis, seniman sering menggunakan teknik gradasi, yaitu menciptakan pergeseran bertahap dari area yang paling terang (*highlight*) hingga area yang paling gelap. Teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai alat seperti pensil

dengan intensitas berbeda, arang, atau teknik *shading* dengan jari atau tisu.



Gambar 7. Teknik Gradasi Bayangan

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

- **Highlight**  
Bagian paling terang dari objek yang terkena cahaya langsung.
- **Midtone**  
Bagian objek yang menerima cahaya sebagian, yaitu area di antara highlight dan bayangan inti.
- **Reflected light**  
Cahaya yang memantul dari permukaan lain dan mengenai bagian bayangan objek. Bagian ini lebih terang dibandingkan bayangan inti namun tetap lebih gelap daripada area midtone.
- **Cast shadow**  
Bagian bayangan yang terjatuh di permukaan lain, biasanya sedikit lebih lembut dan memudar di ujungnya.

#### d. Teknik Hatching dan Cross-Hatching

Untuk memberikan tekstur dan efek pencahayaan dalam sketsa, seniman sering menggunakan teknik hatching (garis paralel) dan cross-hatching (garis silang). Teknik ini

menciptakan ilusi bayangan dan volume dengan mengatur jarak dan ketebalan garis. Garis yang lebih rapat atau lebih tebal menandakan area yang lebih gelap, sementara garis yang lebih renggang menunjukkan area yang lebih terang.

- **Hatching**

Menggunakan serangkaian garis paralel untuk menciptakan bayangan. Semakin rapat garisnya, semakin gelap area yang dihasilkan.

- **Cross-hatching**

Menggunakan dua set garis yang bersilangan untuk menciptakan gradasi yang lebih halus. Teknik ini memungkinkan penciptaan bayangan yang lebih kompleks dan tekstur yang lebih kaya.

**e. Teknik Blending**

Teknik blending digunakan untuk menciptakan transisi halus antara area terang dan gelap. Ini dapat dilakukan dengan cara menggosok atau membaurkan pensil atau arang menggunakan jari, tisu, atau blending stump (penghalus pensil khusus). Blending sangat efektif untuk menciptakan efek pencahayaan yang lembut dan realistis, terutama pada objek dengan permukaan yang halus seperti kulit atau logam. Cara melakukannya:

- Gunakan pensil atau arang untuk menambahkan lapisan shading pada area yang lebih gelap.
- Dengan lembut gunakan jari, tisu, atau blending stump untuk membaurkan garis-garis tersebut sehingga tercipta transisi yang halus.
- Gunakan teknik ini terutama pada area midtone dan bayangan untuk menciptakan efek pencahayaan yang realistis.

## **f. Reflected Light (Cahaya Terpantul)**

Reflected light adalah cahaya yang dipantulkan oleh permukaan lain dan mengenai objek dari sisi yang berlawanan dengan sumber cahaya utama. Meskipun bagian ini merupakan bagian dari bayangan, cahaya terpantul membuat area tersebut tampak sedikit lebih terang daripada bayangan inti. Menggambarkan reflected light dapat menambah dimensi ekstra dan membuat gambar terlihat lebih realistis. Cara melakukannya:

- Tentukan sumber cahaya utama dan bayangan inti pada objek.
- Tambahkan sedikit highlight halus pada bagian bayangan yang terkena cahaya pantulan.
- Pastikan perbedaan antara bayangan inti dan cahaya terpantul tetap jelas untuk mempertahankan ilusi kedalaman.

## **g. Pencahayaan dan Tekstur**

Selain menciptakan dimensi, pencahayaan juga sangat penting untuk menggambarkan tekstur sebuah objek. Tekstur kasar seperti batu atau kain tebal akan memiliki bayangan yang lebih tajam dan kontras, sedangkan tekstur halus seperti kulit atau kaca akan memiliki gradasi yang lebih lembut. Memahami bagaimana cahaya berinteraksi dengan berbagai tekstur dapat membantu seniman menggambarkan objek dengan lebih akurat dan hidup. Contohnya, Pada objek seperti logam, highlight akan sangat terang dan reflektif, sedangkan pada kain atau kulit, highlight akan lebih lembut dan tersebar.

Penggunaan bayangan dan pencahayaan adalah kunci untuk menciptakan sketsa yang realistis dan penuh dimensi. Dengan memahami sumber cahaya, bayangan inti, bayangan jatuh, serta teknik gradasi dan blending, seniman dapat menciptakan ilusi tiga dimensi pada gambar dua dimensi. Penguasaan teknik-teknik ini membantu memperkaya detail visual, menghadirkan tekstur, serta menciptakan efek dramatis dalam sebuah komposisi visual.

### 3. Penggunaan Berbagai Alat Gambar (Pensil, Arang, Tinta)

Dalam seni sketsa dan ilustrasi, berbagai alat gambar digunakan untuk menciptakan efek yang berbeda-beda. Setiap alat memiliki karakteristik unik yang memengaruhi hasil akhir gambar, mulai dari ketajaman garis hingga kualitas bayangan dan tekstur. Penguasaan penggunaan alat-alat ini memungkinkan seniman untuk mengungkapkan beragam gaya dan teknik dalam karya mereka. Di antara alat gambar yang paling umum digunakan adalah pensil, arang, dan tinta. Masing-masing alat ini memiliki fungsi dan sifat yang berbeda, yang cocok untuk berbagai jenis sketsa dan ilustrasi.

#### a. Pensil



Gambar 8. Pensil

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Pensil adalah salah satu alat gambar yang paling umum dan serbaguna dalam seni sketsa. Pensil memiliki berbagai tingkat kekerasan, yang memengaruhi intensitas garis dan bayangan yang dihasilkan. Pensil grafit biasanya diklasifikasikan berdasarkan skala H (Hard) dan B (Black).

Semakin tinggi angka pada pensil H, semakin keras dan ringan garis yang dihasilkan, sementara semakin tinggi angka pada pensil B, semakin lembut dan gelap garisnya. Jenis-jenis pensil:

- H (Hard)  
Pensil H, seperti H2 atau H4, digunakan untuk membuat garis tipis dan detail halus. Ini cocok untuk gambar teknis atau sketsa awal yang membutuhkan garis ringan yang mudah dihapus.
- B (Black)  
Pensil B, seperti B2, B4, hingga B9, lebih lembut dan menghasilkan garis yang lebih tebal dan gelap. Pensil B sangat baik untuk shading dan menciptakan bayangan yang dalam.
- HB  
Pensil HB memiliki keseimbangan antara keras dan lembut, cocok untuk sketsa umum yang memerlukan variasi garis, dari detail hingga shading.

Penggunaan pensil dalam sketsa:

- Garis Kontur dan Detail  
Pensil H sering digunakan untuk menggambar kontur dan garis dasar, karena menghasilkan garis yang ringan dan akurat tanpa terlalu mencolok.
- Shading dan Bayangan  
Pensil B digunakan untuk shading karena kemampuannya menciptakan gradasi halus dari terang ke gelap. Penggunaan pensil B dengan berbagai tekanan juga memungkinkan kontrol yang lebih besar atas intensitas bayangan.
- Teknik Blending  
Pensil grafit dapat dengan mudah di-blend menggunakan tisu atau blending stump untuk menciptakan transisi halus antar area terang dan gelap.

## b. Arang (Charcoal)



Gambar 9. Arang

Sumber: <https://vpiera.com/>

Arang adalah alat gambar yang menghasilkan garis gelap, tebal, dan tekstur yang kaya. Arang sangat efektif dalam menciptakan bayangan dramatis dan kontras tinggi dalam sketsa. Ini juga merupakan alat yang cocok untuk gambar yang lebih besar, karena mampu menutupi area yang luas dengan cepat. Arang bisa berbentuk batang atau pensil arang (charcoal pencil), dan memiliki variasi dari yang keras hingga lembut. Jenis-jenis arang:

- Vine charcoal  
Arang yang lebih halus dan ringan, cocok untuk membuat garis kasar atau sketsa awal. Ini juga mudah dihapus, menjadikannya ideal untuk perubahan komposisi.
- Compressed charcoal  
Arang yang lebih padat dan menghasilkan garis yang lebih pekat dan intens. Ini sering digunakan untuk membuat bayangan yang dalam dan kontras.
- Charcoal pencil  
Pensil arang memungkinkan seniman menggunakan arang dengan presisi lebih, cocok untuk detail kecil dan garis halus.

Penggunaan arang dalam sketsa sebagai berikut:

- Bayangan dan Kontras Tinggi

Arang sangat baik untuk menciptakan bayangan yang dalam dan efek chiaroscuro, di mana terdapat kontras yang dramatis antara area terang dan gelap. Dengan arang, seniman dapat membuat perbedaan yang jelas antara area terang yang intens dan bayangan gelap yang kaya.

- **Tekstur**  
Arang sering digunakan untuk membuat tekstur kasar atau organik, seperti permukaan batu, kulit pohon, atau kain. Sifat alaminya yang rapuh memberikan tekstur yang lebih kasar dibandingkan dengan pensil.
- **Blending**  
Arang mudah di-blend, baik dengan jari, blending stump, atau kain. Hasil blending dari arang cenderung lebih halus dibandingkan pensil, namun tetap memberikan efek dramatis dalam area bayangan.
- **Efek Eraser**  
Eraser atau penghapus juga dapat digunakan secara efektif dengan arang untuk menciptakan efek pencahayaan. Dengan menghapus sebagian arang, seniman dapat menciptakan highlight atau cahaya yang lembut.

### c. Tinta



Gambar 10. Pensil Cat

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Tinta adalah alat gambar yang lebih permanen dibandingkan dengan pensil atau arang. Penggunaan tinta

sering kali terkait dengan gaya yang lebih tegas dan jelas, karena tinta tidak bisa dihapus. Namun, tinta memberikan keindahan dalam detail garis yang tajam serta variasi tekstur dan bayangan melalui teknik seperti stippling atau hatching. Tinta dapat diaplikasikan dengan pena, kuas, atau spidol. Jenis-jenis tinta:

- Ink pen (pena tinta)  
Pena tinta menghasilkan garis yang tajam dan konsisten. Pena datang dalam berbagai ukuran nib, dari yang sangat halus untuk detail hingga yang lebih tebal untuk garis kontur.
- Brush pen (pena kuas)  
Pena kuas memungkinkan variasi garis yang lebih dinamis, dari garis halus hingga tebal dengan sapuan yang sama, mirip dengan kuas cat.
- Tinta cair dan kuas  
Tinta cair diaplikasikan dengan kuas, memberikan kebebasan lebih dalam menciptakan efek sapuan besar, gradasi, dan bayangan lembut.

Penggunaan tinta dalam sketsa sebagai berikut:

- Kontur dan Detail Presisi  
Tinta sangat baik untuk garis kontur yang tajam dan detail yang presisi. Pena tinta sering digunakan untuk menggambar garis tepi yang jelas, ilustrasi teknis, atau detail arsitektur.
- Teknik Shading  
Dengan menggunakan teknik hatching, cross-hatching, dan stippling (titik-titik kecil), seniman dapat menciptakan bayangan dan gradasi dengan tinta. Setiap teknik ini menawarkan hasil yang berbeda dalam hal tekstur dan volume.
- Dinamika Garis  
Dengan brush pen atau tinta cair, seniman dapat menciptakan variasi garis yang lebih dinamis, yang menambah gerakan dan ekspresi pada gambar. Teknik ini

sering digunakan dalam seni kaligrafi atau ilustrasi yang memerlukan perubahan ketebalan garis dalam satu sapuan.

- Wash atau Lavis  
Tinta cair juga dapat diencerkan dengan air untuk menciptakan efek wash atau lavis, yang mirip dengan cat air. Teknik ini menghasilkan efek bayangan dan gradasi yang lebih halus dan transparan.

Penggunaan berbagai alat gambar—pensil, arang, dan tinta—membuka banyak kemungkinan kreatif dalam sketsa dan ilustrasi. Pensil memungkinkan kontrol yang presisi dan gradasi yang halus, arang memberikan efek dramatis dan tekstur kasar, sementara tinta menghadirkan kejelasan garis dan kekuatan bayangan yang permanen. Setiap alat memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara seniman bekerja, dan pemahaman tentang alat-alat ini membantu dalam menciptakan karya yang lebih beragam, mendalam, dan ekspresif.

## **D. Mengembangkan Ilustrasi dari Sketsa**

### **1. Transisi dari sketsa ke ilustrasi digital**

Transisi dari sketsa tradisional ke ilustrasi digital adalah langkah penting dalam proses penciptaan seni modern. Dengan kemajuan teknologi, banyak seniman kini beralih dari metode manual ke platform digital, yang menawarkan fleksibilitas, efisiensi, dan aksesibilitas yang lebih besar. Namun, transisi ini tidak hanya melibatkan pergeseran dari media fisik ke digital, tetapi juga memerlukan pemahaman tentang alat dan teknik baru yang tersedia dalam dunia digital.

#### **a. Pentingnya Sketsa dalam Proses Digital**

Sketsa tradisional sering kali menjadi dasar bagi ilustrasi digital. Proses menggambar secara manual memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi ide-ide awal, menguji komposisi, dan menyempurnakan detail sebelum memindahkannya ke media digital. Sketsa yang kuat menyediakan peta visual yang dapat diikuti saat bekerja di

platform digital, membantu menjaga konsistensi dan integritas desain.

## **b. Alat dan Perangkat Lunak untuk Ilustrasi Digital**

Dalam transisi ini, seniman harus memilih perangkat dan perangkat lunak yang sesuai. Beberapa alat yang umum digunakan dalam ilustrasi digital meliputi:

- **Tablet Grafis**  
Alat ini memungkinkan seniman untuk menggambar langsung di layar menggunakan stylus, memberikan pengalaman yang lebih alami dibandingkan dengan mouse. Tablet seperti Wacom, Huion, atau iPad Pro sangat populer di kalangan ilustrator.
- **Perangkat Lunak Ilustrasi**  
Banyak perangkat lunak tersedia untuk ilustrasi digital, dengan fitur yang mendukung berbagai teknik menggambar. Contoh perangkat lunak populer meliputi:
  - **Adobe Photoshop**  
Memungkinkan manipulasi gambar dan ilustrasi dengan berbagai alat dan efek.
  - **Adobe Illustrator**  
Berkonsep pada ilustrasi berbasis vektor, ideal untuk desain grafis dan logo.
  - **Corel Painter**  
Menyediakan pengalaman menggambar yang mendekati media tradisional dengan beragam kuas dan tekstur.
  - **Procreate**  
Aplikasi iPad yang sangat populer di kalangan ilustrator untuk menggambar, melukis, dan desain.

## **c. Proses Digitalisasi Sketsa**

Setelah memilih alat yang tepat, seniman dapat mulai mentransisikan sketsa ke ilustrasi digital. Proses ini biasanya melibatkan beberapa langkah berikut:

- **Memindai Sketsa Tradisional**

Jika sketsa awal dibuat di kertas, langkah pertama adalah memindainya menggunakan scanner. Pastikan untuk menggunakan resolusi yang cukup tinggi agar detail tetap terlihat saat diperbesar di perangkat lunak.

- **Mengunggah ke Perangkat Lunak**  
Setelah memindai, sketsa dapat diunggah ke perangkat lunak ilustrasi. Banyak seniman menggunakan layer (lapisan) untuk memisahkan sketsa dari elemen lainnya, seperti warna dan detail.
- **Menggambar Ulang di Atas Sketsa**  
Seniman dapat menggambar ulang sketsa dengan menggunakan stylus dan tablet grafis. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperhalus garis, menambahkan detail, dan memodifikasi elemen tanpa menghilangkan kekuatan desain asli.
- **Menambahkan Warna dan Tekstur**  
Setelah garis dasar diselesaikan, seniman dapat mulai menambahkan warna. Penggunaan palet warna yang sesuai dan teknik layering membantu menciptakan kedalaman dan dimensi dalam ilustrasi. Teknologi digital juga memungkinkan penggunaan tekstur dan efek, memberikan hasil yang lebih menarik.
- **Mengedit dan Memodifikasi**  
Salah satu keuntungan besar dari ilustrasi digital adalah kemampuan untuk dengan mudah mengedit dan memodifikasi elemen tanpa merusak karya asli. Seniman dapat mencoba berbagai kombinasi warna, komposisi, dan elemen desain lainnya.
- **Penyelesaian dan Ekspor**  
Setelah semua elemen ditambahkan dan diatur, ilustrasi siap untuk diselesaikan. Seniman dapat meninjau kembali seluruh karya, membuat penyesuaian akhir, dan kemudian mengekspor dalam format yang sesuai untuk penggunaan yang diinginkan, seperti JPEG, PNG, atau TIFF.

#### **d. Keuntungan dari Ilustrasi Digital**

Transisi ke ilustrasi digital membawa sejumlah keuntungan, termasuk:

- **Fleksibilitas**  
Seniman dapat dengan mudah bereksperimen dengan warna, bentuk, dan komposisi tanpa mengkhawatirkan kerusakan pada karya asli.
- **Kemudahan Pengeditan**  
Kesalahan dapat diperbaiki dengan cepat dan mudah, memungkinkan lebih banyak eksplorasi kreatif.
- **Penghematan Waktu**  
Proses digital sering kali lebih efisien, dengan alat otomatisasi yang mempercepat tugas tertentu, seperti pengisian warna atau pengaturan perspektif.
- **Distribusi dan Publikasi**  
Ilustrasi digital dapat dengan mudah dibagikan, dicetak, atau diterbitkan secara online, membuat karya seni lebih mudah diakses oleh audiens yang lebih luas.

#### **e. Tantangan dalam Transisi**

Meskipun ada banyak keuntungan, transisi ke ilustrasi digital juga memiliki tantangan, seperti:

- **Keterampilan Teknis**  
Seniman perlu mengembangkan keterampilan baru dalam menggunakan perangkat lunak dan alat digital. Ini bisa menjadi proses yang menantang dan memakan waktu.
- **Keberlanjutan Kreativitas**  
Beberapa seniman merasa kehilangan nuansa dan keaslian yang diberikan oleh media tradisional, sehingga penting untuk menemukan cara untuk mempertahankan gaya pribadi dalam konteks digital.

Transisi dari sketsa ke ilustrasi digital adalah langkah yang signifikan dalam pengembangan seni modern. Dengan memanfaatkan alat dan teknologi digital, seniman dapat memperluas kemungkinan kreatif mereka dan menghasilkan

karya yang lebih bervariasi dan menarik. Meskipun ada tantangan yang dihadapi, manfaat dari ilustrasi digital membuatnya menjadi pilihan yang menarik bagi banyak seniman. Menggabungkan metode tradisional dengan teknik digital, seniman dapat menciptakan karya yang mencerminkan keahlian dan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk.

## **2. Peran Sketsa dalam Ilustrasi Editorial dan Komersial**

Sketsa memainkan peran yang sangat penting dalam dunia ilustrasi editorial dan komersial, berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang memungkinkan penyampaian ide, konsep, dan narasi dengan cara yang menarik dan informatif. Dalam konteks ini, sketsa tidak hanya sekadar gambar awal, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses kreatif yang mendasari hasil akhir suatu karya. Berikut ini adalah beberapa aspek yang menyoroti peran sketsa dalam kedua bidang ini.

### **a. Sebagai Alat Komunikasi**

Sketsa bertindak sebagai jembatan antara ide awal dan realisasi akhir dalam ilustrasi editorial dan komersial. Dalam fase awal pengembangan konsep, sketsa memungkinkan ilustrator untuk:

- **Menyampaikan Ide dengan Cepat**

Dalam dunia yang bergerak cepat seperti penerbitan dan pemasaran, sketsa dapat dengan cepat menyampaikan ide kepada klien atau tim kreatif. Hal ini memungkinkan diskusi dan umpan balik yang lebih efisien, mempercepat proses pengambilan keputusan.

- **Menentukan Komposisi dan Komunikasi Visual**

Dengan sketsa, ilustrator dapat mengatur elemen-elemen visual, seperti bentuk, warna, dan tipografi. Ini membantu dalam menentukan bagaimana pesan akan diterima oleh audiens dan memastikan bahwa elemen-elemen tersebut saling mendukung dalam menyampaikan narasi yang diinginkan.

## **b. Pencarian Gaya dan Estetika**

Sketsa juga berfungsi sebagai media eksplorasi untuk gaya dan estetika. Dalam konteks ilustrasi editorial dan komersial:

- **Menguji Berbagai Gaya**  
Ilustrator dapat bereksperimen dengan berbagai gaya visual dalam sketsa mereka, mulai dari yang realistis hingga yang lebih abstrak atau kartun. Ini memungkinkan mereka untuk menentukan pendekatan yang paling sesuai untuk proyek tertentu.
- **Konsistensi Visual**  
Dalam proyek yang melibatkan beberapa ilustrasi, sketsa membantu memastikan bahwa gaya dan estetika tetap konsisten di seluruh karya. Hal ini penting, terutama dalam ilustrasi komersial di mana merek memiliki identitas visual yang harus dijaga.

## **c. Pengembangan Cerita dan Narasi**

Dalam ilustrasi editorial, sketsa berfungsi untuk memperjelas dan mengembangkan cerita atau narasi yang akan disampaikan. Ini mencakup:

- **Menyampaikan Emosi dan Suasana**  
Sketsa memungkinkan ilustrator untuk mengekspresikan emosi dan suasana yang ingin disampaikan dalam karya. Melalui penggunaan garis, bentuk, dan komposisi, sketsa dapat menciptakan nuansa yang mendukung konten editorial.
- **Memvisualisasikan Cerita**  
Dalam konteks cerita, sketsa membantu menggambarkan alur cerita dan karakter, sehingga audiens dapat dengan mudah memahami pesan yang ingin disampaikan. Ini sangat penting dalam ilustrasi untuk buku, majalah, atau artikel yang memerlukan penjelasan visual yang kuat.

#### **d. Proses Iteratif**

Sketsa mendukung proses iteratif dalam pengembangan ilustrasi, di mana perubahan dan perbaikan dapat dilakukan sebelum tahap akhir:

- **Umpan Balik yang Mudah Diterapkan**  
Sketsa memungkinkan ilustrator untuk mendapatkan umpan balik awal dari klien atau tim. Dengan adanya sketsa, perubahan dapat dilakukan tanpa harus memulai dari nol, yang dapat menghemat waktu dan biaya.
- **Eksplorasi Ide yang Luas**  
Dengan menggunakan sketsa, ilustrator dapat menjelajahi berbagai ide dan konsep, memilih yang terbaik untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya. Proses ini tidak hanya memperkaya hasil akhir tetapi juga memungkinkan inovasi dalam desain.

#### **e. Menghubungkan Konsep dengan Realisasi**

Setelah sketsa disetujui, proses transisi ke ilustrasi akhir menjadi lebih terarah. Sketsa memberikan:

- **Panduan Visual yang Jelas**  
Dalam ilustrasi komersial, sketsa berfungsi sebagai panduan bagi ilustrator untuk menghasilkan karya akhir. Semua elemen penting yang ditampilkan dalam sketsa akan dipertimbangkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam ilustrasi akhir.
- **Mengurangi Risiko Kesalahan**  
Dengan adanya sketsa yang terperinci, risiko kesalahan dalam ilustrasi akhir dapat diminimalkan. Ilustrator memiliki referensi visual yang jelas untuk merujuk, sehingga memudahkan proses penciptaan.

Peran sketsa dalam ilustrasi editorial dan komersial tidak dapat diabaikan. Sketsa bukan hanya langkah awal dalam proses penciptaan, tetapi juga alat yang vital dalam komunikasi, eksplorasi gaya, pengembangan narasi, dan penyempurnaan konsep. Dengan memanfaatkan sketsa secara efektif, ilustrator

dapat menghasilkan karya yang lebih kuat dan lebih relevan dengan audiens, sekaligus memenuhi kebutuhan klien dengan lebih baik. Dalam dunia yang terus berkembang ini, kemampuan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan sketsa ke dalam proses kreatif adalah kunci untuk keberhasilan dalam industri ilustrasi.

### **3. Menggabungkan sketsa dengan elemen desain**

Menggabungkan sketsa dengan elemen desain adalah proses penting dalam menciptakan karya visual yang menarik dan efektif. Sketsa sering kali berfungsi sebagai dasar yang kuat untuk pengembangan desain yang lebih kompleks, dan kombinasi antara sketsa dan elemen desain dapat menghasilkan karya yang tidak hanya estetik tetapi juga komunikatif. Berikut ini adalah beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat menggabungkan sketsa dengan elemen desain.

#### **a. Pemahaman Elemen Desain**

Sebelum menggabungkan sketsa dengan elemen desain, penting untuk memahami apa saja elemen dasar desain itu sendiri. Elemen-elemen ini termasuk:

- **Garis**  
Garis membentuk struktur dan kontur dalam desain. Dalam sketsa, garis dapat digunakan untuk membentuk bentuk dasar, menandai batas, dan menciptakan tekstur.
- **Bentuk**  
Bentuk adalah area tertutup yang dibentuk oleh garis. Bentuk bisa sederhana (seperti lingkaran atau persegi) atau kompleks. Dalam sketsa, bentuk menjadi dasar bagi komposisi visual yang lebih besar.
- **Warna**  
Warna menambah dimensi dan kedalaman pada desain. Dalam sketsa, penggunaan warna dapat membantu menyampaikan suasana dan emosi.
- **Tekstur**  
Tekstur memberikan sensasi visual dan taktil, menciptakan kedalaman dan kontras. Dalam sketsa, tekstur dapat

dieksplorasi melalui teknik seperti cross-hatching atau stippling.

- Ruang  
Ruang dalam desain merujuk pada area positif (subjek) dan negatif (ruang di sekitar subjek). Dalam sketsa, pemahaman tentang ruang membantu mengatur komposisi dan proporsi.

## **b. Transisi dari Sketsa ke Desain**

Setelah sketsa selesai, langkah berikutnya adalah mengintegrasikan elemen desain untuk memperkaya karya. Proses ini bisa dilakukan melalui beberapa tahap:

- Penyempurnaan Sketsa  
Mulailah dengan memperbaiki dan menyempurnakan sketsa dasar. Pastikan bahwa garis, bentuk, dan proporsi sudah sesuai dengan visi yang ingin disampaikan. Buatlah sketsa yang lebih terperinci sebelum memasuki tahap desain.
- Menentukan Palet Warna  
Pilih palet warna yang sesuai untuk mendukung tema dan tujuan karya. Warna dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi yang ingin disampaikan, sehingga penting untuk memilih dengan bijak.
- Menambahkan Elemen Desain  
Integrasikan elemen desain seperti bentuk, garis, dan warna ke dalam sketsa. Pertimbangkan bagaimana setiap elemen akan berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan komposisi yang harmonis.
- Eksperimen dengan Tekstur  
Tambahkan tekstur untuk memberikan kedalaman dan karakter pada desain. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik digital atau manual, seperti penambahan pola atau penggunaan berbagai kuas dalam perangkat lunak ilustrasi.
- Pengaturan Komposisi  
Pertimbangkan prinsip-prinsip komposisi, seperti aturan tiga bagian (Rule of Thirds) dan keseimbangan visual. Ini akan membantu mengarahkan perhatian pemirsa dan menciptakan fokus yang jelas dalam karya.

### c. Keseimbangan Antara Sketsa dan Desain

Dalam menggabungkan sketsa dengan elemen desain, penting untuk menciptakan keseimbangan antara keduanya. Beberapa tips untuk mencapai keseimbangan yang baik meliputi:

- **Penggunaan Ruang Negatif**  
Ruang negatif adalah area di sekitar dan di antara elemen desain. Memanfaatkan ruang negatif dengan baik dapat menciptakan keseimbangan visual dan membantu elemen utama menonjol.
- **Variasi dalam Elemen**  
Variasikan ukuran, bentuk, dan warna elemen desain untuk menciptakan minat visual. Elemen yang terlalu seragam dapat membuat desain terlihat monoton.
- **Harmoni Warna**  
Pastikan bahwa warna yang digunakan dalam sketsa dan elemen desain saling melengkapi. Harmoni warna membantu menciptakan kesatuan visual dalam karya.

### d. Menerapkan Desain dalam Konteks

Setelah menggabungkan sketsa dengan elemen desain, penting untuk mempertimbangkan konteks di mana karya akan digunakan. Dalam ilustrasi editorial dan komersial, konteks dapat mempengaruhi bagaimana elemen desain diterima oleh audiens. Beberapa pertimbangan meliputi:

- **Target Audiens**  
Pahami siapa audiens yang akan melihat karya tersebut. Desain harus relevan dengan minat dan preferensi mereka.
- **Media dan Format**  
Pertimbangkan media di mana karya akan ditampilkan, apakah itu cetak, digital, atau media sosial. Setiap media mungkin memerlukan pendekatan desain yang berbeda.
- **Pesan yang Ingin Disampaikan**  
Pastikan bahwa elemen desain mendukung pesan yang ingin disampaikan. Setiap elemen harus memiliki tujuan dan berkontribusi pada narasi keseluruhan.

Menggabungkan sketsa dengan elemen desain adalah proses yang memerlukan keterampilan dan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip desain. Dengan memperhatikan elemen-elemen dasar desain, melakukan transisi yang efektif dari sketsa ke desain, serta mempertimbangkan konteks dan audiens, seniman dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga komunikatif. Proses ini memungkinkan seniman untuk mengekspresikan ide dan emosi mereka dengan cara yang lebih kaya dan kompleks, memperkaya pengalaman audiens dalam memahami karya mereka.

## **E. Prinsip Komposisi dalam Sketsa dan Ilustrasi**

Prinsip komposisi adalah salah satu aspek paling fundamental dalam seni visual, termasuk sketsa dan ilustrasi. Komposisi merujuk pada cara elemen-elemen dalam sebuah karya seni disusun untuk menciptakan suatu keseluruhan yang harmonis dan efektif. Dalam konteks sketsa dan ilustrasi, penerapan prinsip komposisi yang baik dapat membuat karya lebih menarik, memandu mata pemirsa, dan menyampaikan pesan dengan jelas. Berikut ini adalah beberapa prinsip komposisi yang penting untuk dipahami dan diterapkan dalam sketsa dan ilustrasi.

### **1. Aturan Tiga Bagian (Rule of Thirds)**

Aturan tiga bagian adalah salah satu teknik komposisi yang paling dikenal dan sering digunakan dalam seni visual. Prinsip ini melibatkan pembagian gambar menjadi sembilan bagian yang sama dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal, membentuk grid. Elemen-elemen penting dari karya sebaiknya ditempatkan di sepanjang garis atau di persimpangan garis, yang dapat membantu menciptakan keseimbangan dan ketertarikan visual. Dengan menggunakan aturan ini, seniman dapat:

- **Menciptakan Fokus Visual**  
Penempatan elemen utama di persimpangan garis dapat menarik perhatian pemirsa, membantu mereka untuk dengan cepat menangkap inti dari karya.
- **Mendorong Gerakan Mata**

Pengaturan elemen di sepanjang garis membantu menciptakan jalur visual yang membawa mata pemirsa ke seluruh komposisi, memberikan pengalaman yang lebih dinamis.

## 2. Keseimbangan Visual

Keseimbangan visual mengacu pada distribusi elemen-elemen dalam suatu karya sehingga tidak ada bagian yang terasa terlalu berat atau terlalu ringan. Ada dua jenis keseimbangan:

- **Keseimbangan Simetris**  
Elemen-elemen di sisi kiri dan kanan komposisi memiliki bobot yang sama. Keseimbangan ini memberikan kesan stabilitas dan formalitas.
- **Keseimbangan Asimetris**  
Elemen-elemen yang berbeda ukuran, bentuk, dan warna disusun dengan cara yang tidak simetris tetapi masih terasa seimbang. Keseimbangan asimetris sering kali menciptakan kesan yang lebih dinamis dan menarik.

## 3. Penggunaan Ruang Negatif

Ruang negatif adalah area di sekitar dan di antara elemen-elemen desain. Memanfaatkan ruang negatif dengan baik dapat memperjelas komposisi dan membantu elemen utama menonjol. Beberapa manfaat ruang negatif meliputi:

- **Menciptakan Keseimbangan**  
Ruang negatif dapat membantu mengimbangi elemen-elemen utama, menciptakan rasa keseimbangan yang lebih baik dalam komposisi.
- **Meningkatkan Fokus**  
Ruang negatif memberikan "napas" bagi elemen utama, memungkinkan pemirsa untuk lebih mudah memahami dan memperhatikan apa yang ada di dalam komposisi.

## 4. Pengulangan dan Pola

Pengulangan elemen-elemen desain dapat menciptakan pola yang menambah kesatuan visual dan ritme dalam karya. Dengan menggunakan pengulangan, seniman dapat:

- **Membangun Konsistensi**

Pengulangan elemen seperti warna, bentuk, atau tekstur dapat menciptakan kesan kohesi dalam komposisi.

- Menarik Perhatian  
Pola yang teratur dapat menarik perhatian pemirsa, memandu mereka untuk mengeksplorasi karya dengan lebih dalam.

## 5. Penggunaan Garis dan Bentuk

Garis dan bentuk tidak hanya berfungsi sebagai elemen dasar dalam sketsa dan ilustrasi, tetapi juga dapat digunakan untuk mengarahkan mata pemirsa dan menciptakan dinamika dalam komposisi. Beberapa cara penggunaan garis dan bentuk meliputi:

- Garis Panduan  
Garis dapat digunakan untuk mengarahkan mata pemirsa ke elemen-elemen penting dalam komposisi. Garis diagonal, misalnya, dapat menciptakan pergerakan dan energi.
- Bentuk yang Menonjol  
Bentuk yang berbeda dapat digunakan untuk menciptakan kontras dan menarik perhatian. Seniman dapat mengeksplorasi berbagai kombinasi bentuk untuk menciptakan dinamika visual yang menarik.

## 6. Kontras

Kontras adalah perbedaan antara elemen-elemen dalam komposisi, baik itu dalam warna, ukuran, bentuk, atau tekstur. Penggunaan kontras yang efektif dapat:

- Menciptakan Fokus  
Elemen yang kontras dengan latar belakang atau elemen lain dapat menarik perhatian dan menjadi titik fokus dalam karya.
- Menambah Kedalaman  
Kontras juga dapat digunakan untuk memberikan kedalaman dan dimensi, sehingga komposisi terlihat lebih hidup dan menarik.

Prinsip komposisi dalam sketsa dan ilustrasi sangat penting untuk menciptakan karya yang menarik dan efektif. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip seperti aturan tiga

bagian, keseimbangan visual, penggunaan ruang negatif, pengulangan, penggunaan garis dan bentuk, serta kontras, seniman dapat meningkatkan kualitas visual dan komunikatif dari karya mereka. Penguasaan prinsip-prinsip ini memungkinkan seniman untuk mengekspresikan ide dan emosi dengan cara yang lebih kuat, memperkaya pengalaman pemirsa dalam menikmati dan memahami karya seni.

## F. Rangkuman

Sketsa adalah representasi visual yang cepat dan spontan, berfungsi sebagai alat eksplorasi dalam proses kreatif, sementara ilustrasi adalah hasil akhir yang menyampaikan pesan atau cerita secara visual. Sketsa memiliki berbagai jenis, seperti sketsa bebas, teknis, konsep, dan anatomi, dan memerlukan teknik dasar seperti menggambar garis dasar, bayangan, dan penggunaan alat gambar. Proses transisi dari sketsa ke ilustrasi digital melibatkan perangkat lunak desain untuk memperhalus dan menambahkan elemen, serta menciptakan karya yang kompleks dan komunikatif. Prinsip komposisi, termasuk aturan tiga bagian, keseimbangan visual, ruang negatif, dan kontras, sangat penting untuk menciptakan karya yang menarik dan efektif. Dengan memahami sketsa dan ilustrasi, seniman dan desainer dapat menciptakan karya seni dan desain yang inovatif dan komunikatif.

## G. Latihan

1. Apa peran sketsa dalam proses kreatif seorang seniman atau desainer?

Jawaban:

2. Bandingkan dan kontraskan sketsa dan ilustrasi!

Jawaban:

3. Diskusikan teknik dasar yang diperlukan dalam menggambar sketsa?

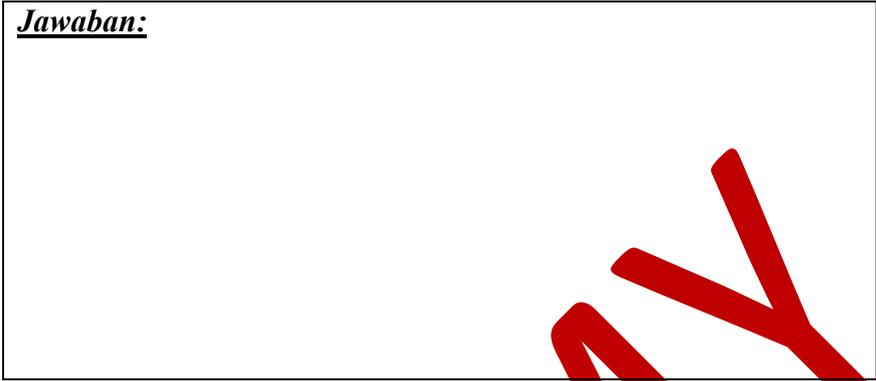
Jawaban:

4. Analisis prinsip komposisi yang digunakan dalam sketsa dan ilustrasi!

Jawaban:

5. Jelaskan proses transisi dari sketsa ke ilustrasi digital!

Jawaban:



**DUMMMY**

# BAB 2

## Komposisi Typography

Bab ini membahas Komposisi Tipografi, yang menjelaskan pentingnya tipografi dalam desain grafis sebagai seni dan teknik mengatur teks. Topik yang diangkat mencakup istilah dasar tipografi, jenis huruf seperti serif dan sans-serif, serta pengaturan ukuran dan jarak antar huruf melalui konsep leading, kerning, dan tracking. Selain itu, bab ini menguraikan cara menciptakan hierarki visual, pentingnya pemilihan warna dan kontras untuk meningkatkan keterbacaan, serta teknik penyalarsan dan penempatan teks. Perbandingan penggunaan tipografi di media digital dan cetak juga dibahas, bersama dengan kesalahan umum yang sering terjadi dalam tipografi. Terakhir, bab ini menyajikan tren dan inovasi terkini dalam tipografi yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.

### A. Pengertian dan Pentingnya Tipografi dalam Desain

#### 1. Pengertian Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani "typos" yang berarti bentuk dan "graphia" yang berarti penulisan (Hasian dkk., 2021). Dalam konteks desain, tipografi merujuk pada seni dan teknik dalam menyusun teks dengan cara yang estetis dan komunikatif. Hal ini mencakup pemilihan jenis huruf (font), ukuran, warna, spasi, dan pengaturan teks dalam komposisi visual yang lebih besar. Tipografi tidak hanya sekadar tentang huruf, tetapi juga bagaimana huruf-huruf tersebut disusun untuk menyampaikan pesan secara efektif. Tipografi dapat dibagi menjadi beberapa elemen dasar:

- **Jenis Font**  
Ada berbagai kategori font, termasuk serif, sans-serif, script, dan display. Setiap jenis memiliki karakteristik unik yang memengaruhi suasana dan nuansa desain.
- **Ukuran Font**  
Ukuran huruf berperan penting dalam menciptakan hierarki informasi dan memengaruhi keterbacaan.
- **Spasi**  
Jarak antara huruf (kerning), antara kata (tracking), dan antara baris (leading) dapat memengaruhi bagaimana teks terlihat dan dibaca.

## 2. Pentingnya Tipografi dalam Desain

Tipografi memiliki peran krusial dalam desain grafis dan komunikasi visual. Berikut adalah beberapa alasan mengapa tipografi sangat penting:

- **Komunikasi yang Efektif**  
Tipografi yang baik membantu menyampaikan pesan dengan jelas. Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan spasi yang tepat dapat membuat informasi lebih mudah dipahami oleh audiens.
- **Menciptakan Identitas**  
Tipografi berkontribusi pada identitas merek. Font yang konsisten dan tepat dapat membantu membedakan merek dari pesaing dan menciptakan kesan yang kuat di benak konsumen.
- **Mengatur Hierarki Visual**  
Dengan menggunakan ukuran dan gaya huruf yang berbeda, desainer dapat menciptakan hierarki yang memandu pembaca untuk memahami informasi dengan cara yang logis. Ini penting dalam materi seperti brosur, poster, dan situs web.
- **Membentuk Suasana dan Emosi**  
Jenis huruf dan pengaturannya dapat membangkitkan emosi tertentu. Misalnya, font serif klasik bisa memberikan kesan formal dan tradisional, sedangkan font sans-serif modern bisa terlihat lebih bersih dan kontemporer.
- **Keterbacaan dan Aksesibilitas**  
Tipografi yang baik meningkatkan keterbacaan teks. Memastikan bahwa teks mudah dibaca oleh audiens dari

berbagai latar belakang adalah penting, terutama dalam konteks publikasi dan media digital.

- **Menarik Perhatian**  
Desain tipografi yang menarik dapat menarik perhatian pemirsa dan membuat mereka lebih tertarik untuk membaca. Elemen tipografi yang unik dan kreatif dapat menonjol dalam lautan informasi visual yang ada.
- **Mendukung Estetika Visual**  
Tipografi yang baik berkontribusi pada keseluruhan estetika desain. Penggunaan tipografi yang harmonis dengan elemen desain lainnya, seperti gambar dan warna, dapat menciptakan komposisi yang seimbang dan menarik.

Tipografi adalah salah satu elemen dasar dalam desain grafis yang memiliki dampak besar terhadap cara pesan disampaikan dan diterima. Dengan pemahaman yang mendalam tentang pengertian dan pentingnya tipografi, desainer dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan efektif. Menguasai tipografi adalah langkah penting dalam meningkatkan keterampilan desain dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi audiens.

## **B. Dasar-Dasar Tipografi**

### **1. Elemen-Elemen Tipografi**

#### **a. Jenis Huruf (Font)**

Jenis huruf adalah sekumpulan karakter yang memiliki gaya yang sama. Font dibagi menjadi beberapa kategori, antara lain:

- **Serif**  
Memiliki garis atau goresan di akhir huruf (misalnya, Times New Roman).
- **Sans Serif**  
Tanpa garis atau goresan (misalnya, Arial).
- **Script**  
Meniru tulisan tangan (misalnya, Brush Script).
- **Display**

Dirancang untuk menarik perhatian, biasanya digunakan untuk judul (misalnya, Impact).

### **b. Ukuran Huruf**

Ukuran huruf diukur dalam poin (pt), di mana satu poin setara dengan 1/72 inci. Ukuran huruf mempengaruhi keterbacaan dan hierarki informasi dalam desain.

### **c. Spasi (Leading dan Kerning)**

- **Leading**  
Jarak antara baris teks. Jarak yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan.
- **Kerning**  
Jarak antara huruf dalam sebuah kata. Penyesuaian kerning yang baik membantu menciptakan tampilan yang lebih seimbang dan estetis.

### **d. Panjang Baris (Line Length)**

Panjang baris mempengaruhi kenyamanan membaca. Baris yang terlalu panjang atau terlalu pendek dapat membuat pembaca merasa lelah.

### **e. Kontras**

Kontras antara teks dan latar belakang sangat penting untuk memastikan keterbacaan. Warna, ukuran, dan gaya huruf dapat digunakan untuk menciptakan kontras yang efektif.

## **2. Prinsip-Prinsip Dasar Tipografi**

### **a. Keterbacaan**

Keterbacaan adalah seberapa mudah teks dapat dibaca. Ini dipengaruhi oleh ukuran huruf, jenis huruf, spasi, dan kontras. Pastikan teks tidak terlalu kecil dan memiliki cukup ruang untuk dibaca dengan nyaman.

### **b. Hierarki**

Hierarki tipografi membantu pembaca memahami struktur informasi. Gunakan variasi ukuran, berat, dan warna

untuk menunjukkan tingkat pentingnya informasi (misalnya, judul, subjudul, dan teks isi).

### **c. Konsistensi**

Konsistensi dalam penggunaan jenis huruf, ukuran, dan gaya sangat penting untuk menciptakan desain yang kohesif. Hal ini membantu pembaca mengenali elemen-elemen penting dalam teks.

### **d. Ruang Putih (White Space)**

Ruang putih, atau area kosong dalam desain, membantu menyoroti elemen-elemen penting dan memberikan ruang bagi mata untuk beristirahat. Penggunaan ruang putih yang tepat dapat meningkatkan pengalaman pembaca.

### **e. Fungsi dan Estetika**

Tipografi harus berfungsi sesuai dengan tujuan komunikasi sekaligus menarik secara visual. Pertimbangkan audiens dan konteks saat memilih jenis huruf dan mendesain tata letak.

Dasar-dasar tipografi adalah elemen kunci dalam desain grafis dan komunikasi visual. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip tipografi yang baik dapat meningkatkan efektivitas pesan yang ingin disampaikan serta menciptakan tampilan yang estetis. Dengan pemilihan jenis huruf yang tepat, pengaturan ukuran dan spasi, serta perhatian terhadap hierarki dan konsistensi, desain tipografi dapat berfungsi dengan optimal.

## **C. Pemilihan Warna dan Kontras dalam Tipografi**

Pemilihan warna dalam tipografi merupakan aspek penting dalam desain grafis yang berkaitan dengan cara warna digunakan untuk menampilkan teks dan elemen desain lainnya. Warna tidak hanya memengaruhi keterbacaan, tetapi juga berkontribusi pada suasana, emosi, dan identitas visual dari sebuah karya.

## **1. Pentingnya Pemilihan Warna yang Tepat**

### **a. Meningkatkan Keterbacaan**

Warna teks dan latar belakang yang memiliki kontras yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa teks dapat dibaca dengan jelas. Misalnya, teks hitam di latar belakang putih adalah kombinasi yang klasik dan mudah dibaca.

Warna yang terlalu mirip antara teks dan latar belakang dapat menyebabkan kebingungan dan mengurangi keterbacaan. Oleh karena itu, penting untuk memilih warna yang memiliki perbedaan yang mencolok.

### **b. Menciptakan Suasana dan Emosi**

Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan menciptakan suasana tertentu. Misalnya, warna hangat seperti merah dan oranye dapat menimbulkan rasa energi dan semangat, sementara warna dingin seperti biru dan hijau dapat memberikan kesan ketenangan dan stabilitas.

Dalam tipografi, pemilihan warna dapat digunakan untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Misalnya, teks iklan yang menggunakan warna cerah dan mencolok dapat menarik perhatian dan menciptakan rasa urgensi.

### **c. Mengkomunikasikan Identitas Merek**

Pemilihan warna yang konsisten dengan identitas merek sangat penting dalam desain tipografi. Warna-warna tertentu dapat menjadi bagian dari citra merek dan membantu membangun pengenalan di kalangan audiens.

Misalnya, perusahaan yang menggunakan warna biru gelap untuk logo dan materi pemasaran mereka harus mempertimbangkan untuk menggunakan variasi warna tersebut dalam tipografi mereka untuk menjaga konsistensi.

## **2. Kontras dalam Tipografi**

### **a. Definisi Kontras**

Kontras dalam tipografi merujuk pada perbedaan visual antara elemen teks dan latar belakangnya. Kontras yang baik membantu menonjolkan teks dan meningkatkan keterbacaan.

### **b. Jenis Kontras**

- **Kontras Warna**  
Memanfaatkan perbedaan warna antara teks dan latar belakang. Warna komplementer (warna yang berlawanan di roda warna) sering kali menghasilkan kontras yang kuat.
- **Kontras Tekstur**  
Menggunakan tekstur atau pola pada latar belakang untuk menciptakan perbedaan dengan teks. Namun, penting untuk memastikan bahwa teks tetap terbaca dengan jelas.
- **Kontras Ukuran**  
Menggunakan perbedaan ukuran huruf untuk menekankan informasi penting. Judul yang lebih besar dibandingkan dengan teks isi menciptakan hierarki visual.

## **3. Tips untuk Pemilihan Warna dan Kontras**

### **a. Gunakan Roda Warna**

Memahami roda warna dan hubungan antara warna (seperti warna komplementer dan analog) dapat membantu dalam memilih kombinasi warna yang harmonis dan menarik.

### **b. Pertimbangkan Keterbacaan**

Uji keterbacaan kombinasi warna yang dipilih dengan memperhatikan kondisi pencahayaan yang berbeda. Pastikan teks tetap terbaca dengan baik dalam berbagai situasi.

### **c. Batasi Palet Warna**

Terlalu banyak warna dapat membuat desain terlihat berantakan. Batasi palet warna menjadi 2-4 warna utama untuk menciptakan kesan yang lebih bersih dan teratur.

#### **d. Pertimbangkan Audiens**

Pertimbangkan budaya dan persepsi warna audiens. Beberapa warna mungkin memiliki makna yang berbeda di berbagai budaya, sehingga pemilihan warna harus disesuaikan dengan audiens yang ditargetkan.

#### **e. Gunakan Alat Digital**

Manfaatkan alat desain digital yang menyediakan skema warna dan kontras untuk memastikan kombinasi yang dipilih sesuai dengan standar aksesibilitas.

Pemilihan warna dan kontras dalam tipografi adalah elemen penting dalam desain yang memengaruhi keterbacaan, estetika, dan komunikasi pesan. Dengan memahami prinsip dasar pemilihan warna dan kontras yang efektif, desainer dapat menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Menggunakan kombinasi warna yang tepat dan mempertimbangkan kontras dapat meningkatkan pengalaman pembaca dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

### **D. Keselarasan dan Penempatan Teks**

Keselarasan dan penempatan teks dalam desain tipografi merujuk pada cara teks disusun dan diletakkan dalam suatu komposisi visual. Keselarasan mencakup hubungan antara elemen teks dan bagaimana teks berinteraksi dengan elemen lain dalam desain, sementara penempatan teks berkaitan dengan posisi teks dalam ruang desain.

#### **1. Pentingnya Keselarasan dalam Tipografi**

##### **a. Meningkatkan Keterbacaan**

Keselarasan yang baik membantu pembaca mengikuti alur teks dengan lebih mudah. Teks yang diselaraskan secara konsisten memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. Misalnya, teks yang diselaraskan kiri atau rata kanan sering dianggap lebih mudah dibaca daripada teks yang tidak teratur.

## **b. Memberikan Struktur**

Keselarasan memberikan struktur pada desain, membantu membedakan antara judul, subjudul, dan isi teks. Hal ini memungkinkan pembaca untuk memahami hierarki informasi. Dengan penggunaan keselarasan yang tepat, desainer dapat menciptakan tampilan yang teratur dan profesional.

## **c. Menciptakan Estetika**

Keselarasan yang konsisten menciptakan estetika yang menyenangkan secara visual. Desain yang tidak teratur dapat terlihat kacau dan mengganggu pengalaman pembaca. Keselarasan dapat memberikan kesan yang lebih harmonis dan menarik, sehingga meningkatkan daya tarik visual dari desain.

## **2. Jenis-Jenis Keselarasan**

### **a. Keselarasan Kiri**

Teks disusun rata kiri, yang umum digunakan dalam dokumen dan materi cetak. Ini adalah pilihan yang baik untuk teks panjang karena meningkatkan keterbacaan.

### **b. Keselarasan Kanan**

Teks disusun rata kanan, sering digunakan untuk menonjolkan elemen tertentu atau dalam desain yang lebih artistik. Namun, ini dapat mengurangi keterbacaan jika digunakan untuk teks panjang.

### **c. Keselarasan Tengah**

Teks disusun di tengah halaman. Ini sering digunakan untuk judul atau elemen yang membutuhkan perhatian khusus, seperti undangan atau poster.

### **d. Keselarasan Justified**

Teks disusun sehingga setiap baris memiliki panjang yang sama, menciptakan blok teks yang rapi. Ini sering digunakan dalam buku dan majalah. Namun, keselarasan ini

dapat menghasilkan jarak yang tidak merata antara kata-kata, yang dapat mempengaruhi keterbacaan.

### **3. Pentingnya Penempatan Teks**

#### **a. Memperkuat Pesan**

Penempatan teks yang tepat dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Teks yang ditempatkan secara strategis di area yang menarik perhatian dapat meningkatkan daya tarik visual dan fokus pembaca.

#### **b. Menjaga Keseimbangan Visual**

Penempatan teks harus mempertimbangkan elemen desain lainnya untuk mencapai keseimbangan visual. Teks yang terletak terlalu dekat dengan tepi desain atau elemen lain dapat membuat tampilan menjadi tidak seimbang.

#### **c. Menggunakan Ruang Putih**

Memanfaatkan ruang putih (white space) di sekitar teks sangat penting untuk menciptakan pernapasan dalam desain. Ruang putih membantu menghindari kesan penuh atau sesak, sehingga meningkatkan kenyamanan pembaca.

#### **d. Menghindari Kekacauan**

Penempatan teks yang teratur dan konsisten membantu menghindari kekacauan visual. Desain yang berantakan dapat mengalihkan perhatian dari pesan utama dan mengurangi efektivitas komunikasi.

Keselarasan dan penempatan teks adalah aspek penting dalam desain tipografi yang memengaruhi keterbacaan, struktur, dan estetika suatu karya. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar keselarasan dan penempatan teks, desainer dapat menciptakan desain yang lebih efektif dan menarik. Pengaturan teks yang baik membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan pengalaman pembaca secara keseluruhan.

## E. Tipografi dalam Media Digital dan Cetak

Tipografi adalah seni dan teknik dalam mengatur teks untuk membuatnya dapat dibaca dan menarik secara visual. Dalam konteks media digital dan cetak, tipografi memainkan peran penting dalam penyampaian informasi, branding, dan pengalaman pengguna. Keterbacaan adalah salah satu faktor utama yang berbeda antara kedua media. Dalam media cetak, keterbacaan sangat dipengaruhi oleh jenis kertas, pencetakan, dan kualitas tinta. Desainer harus memperhatikan ukuran huruf, spasi, dan kontras untuk memastikan teks mudah dibaca pada halaman fisik. Sementara itu, di media digital, keterbacaan dapat dipengaruhi oleh ukuran layar, resolusi, dan pencahayaan. Teks harus dirancang agar responsif dan dapat disesuaikan untuk berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer desktop.

Dalam hal penggunaan font, jenis huruf tradisional seperti serif sering digunakan dalam buku, majalah, dan dokumen resmi, memberikan kesan elegan dan formal. Sebaliknya, font sans serif lebih umum digunakan di media digital karena lebih mudah dibaca di layar. Media digital juga memungkinkan penggunaan font yang lebih bervariasi, termasuk font web yang dapat diunduh dan disesuaikan. Selain itu, tipografi dalam media digital dapat bersifat interaktif, di mana pengguna dapat mengubah ukuran, warna, dan jenis huruf, memberikan pengalaman yang lebih personal. Namun, tantangan dalam tipografi digital mencakup kesesuaian layar, di mana berbagai perangkat dan ukuran layar dapat memengaruhi tampilan teks. Desainer harus memastikan bahwa font yang digunakan kompatibel dan mendukung berbagai browser untuk menjaga konsistensi. Aksesibilitas juga menjadi perhatian utama, sehingga penting untuk menggunakan warna yang kontras dan menyediakan teks alternatif untuk gambar.

Praktik terbaik dalam tipografi digital mencakup pemilihan font responsif yang dapat menyesuaikan dengan baik di berbagai perangkat, serta menciptakan hierarki visual yang jelas melalui variasi ukuran, ketebalan, dan warna. Mengoptimalkan spasi dan margin juga penting untuk meningkatkan keterbacaan. Di sisi lain, dalam media cetak, pemilihan jenis kertas yang tepat sangat

memengaruhi keterbacaan dan tampilan akhir tipografi. Ukuran huruf dan jarak antar baris (leading) juga harus diperhatikan, memastikan ukuran huruf cukup besar untuk dibaca dengan nyaman. Penggunaan sistem grid dalam desain cetak membantu mengatur elemen-elemen tipografi secara harmonis, menciptakan tampilan yang profesional dan rapi.

Secara keseluruhan, memahami perbedaan, tantangan, dan praktik terbaik dalam penggunaan tipografi di media digital dan cetak sangat penting bagi desainer untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan efektif. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, desainer dapat memastikan bahwa tipografi berfungsi dengan baik dalam kedua konteks, menyampaikan informasi secara efektif dan menarik perhatian audiens.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan perbedaan antara tipografi dalam media digital dan cetak:

Tabel 1. Perbedaan Antara Tipografi Dalam Media Digital Dan Cetak

No	Aspek	Media Digital	Media Cetak
1	Keterbacaan	Dipengaruhi oleh ukuran layar, resolusi, dan pencahayaan. Harus responsif untuk berbagai perangkat.	Dipengaruhi oleh jenis kertas, pencetakan, dan kualitas tinta. Harus mempertimbangkan ukuran huruf dan spasi.
2	Penggunaan Font	Umumnya menggunakan font sans serif, lebih bervariasi, dan dapat diubah oleh pengguna.	Menggunakan font tradisional seperti serif, cenderung lebih statis dan tidak dapat diubah.
3	Interaktivitas	Bersifat interaktif; pengguna dapat mengubah ukuran, warna, dan jenis huruf.	Statik; tidak ada interaksi dari pengguna setelah dicetak.

4	Kesesuaian Layar	Desainer harus memastikan teks terlihat baik di berbagai perangkat dan ukuran layar.	Kualitas cetakan lebih konsisten; desainer tidak perlu khawatir tentang kesesuaian dengan perangkat.
5	Aksesibilitas	Memerlukan perhatian lebih untuk aksesibilitas, seperti kontras warna dan teks alternatif.	Aksesibilitas kurang menjadi fokus, tetapi tetap harus mempertimbangkan keterbacaan.
6	Praktik Terbaik	Menggunakan font responsif, menciptakan hierarki visual, dan mengoptimalkan spasi.	Memilih jenis kertas yang tepat, memperhatikan ukuran huruf, dan menggunakan desain grid.

Tabel ini menggambarkan perbedaan utama dalam penggunaan tipografi di media digital dan cetak, mencakup aspek-aspek penting seperti keterbacaan, penggunaan font, interaktivitas, dan praktik terbaik.

#### **F. Kesalahan Umum dalam Tipografi**

Kesalahan tipografi merujuk pada kesalahan yang terjadi dalam penggunaan teks dalam desain grafis, dan dapat mengurangi keterbacaan, memengaruhi pengalaman pengguna, serta merusak estetika keseluruhan desain. Salah satu kesalahan umum adalah menggunakan terlalu banyak font dalam satu desain. Hal ini dapat membuat tampilan menjadi kacau dan mengalihkan perhatian dari pesan utama. Selain itu, memilih font yang sulit dibaca atau menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil dapat menyulitkan pembaca dalam memahami informasi. Kesalahan lain termasuk spasi yang tidak konsisten antara huruf dan baris, yang dapat menciptakan kesan tidak teratur. Kesalahan kontras juga sering terjadi, di mana kombinasi warna teks dan latar belakang tidak memberikan kontras yang cukup, sehingga teks sulit dibaca. Keselarasan teks yang buruk, seperti mencampurkan keselarasan kiri, tengah, dan kanan, dapat

menciptakan kebingungan visual. Selain itu, mengisi halaman dengan terlalu banyak teks tanpa memberikan ruang putih yang cukup membuat desain terlihat sesak dan sulit dinavigasi. Pengabaian terhadap hierarki visual juga menjadi masalah, di mana tidak adanya variasi dalam ukuran, ketebalan, dan warna dapat menyulitkan pembaca dalam mengikuti alur informasi. Terakhir, penggunaan teks yang tidak konsisten di seluruh desain dapat membingungkan pembaca dan merusak kesan profesional. Kesalahan-kesalahan ini tidak hanya dapat mengurangi efektivitas komunikasi tetapi juga merusak citra merek. Oleh karena itu, penting bagi desainer untuk memperhatikan kesalahan umum ini dan menghindarinya untuk menciptakan karya yang lebih efektif dan profesional. Memperhatikan detail-detail kecil dalam penggunaan tipografi akan membantu meningkatkan kualitas desain secara keseluruhan.

## **G. Rangkuman**

Komposisi tipografi adalah seni mengatur teks dalam desain grafis untuk mencapai keterbacaan, estetika, dan komunikasi yang efektif. Beberapa elemen penting dalam komposisi tipografi mencakup pemilihan font, ukuran, warna, dan spasi. Pemilihan font yang tepat sangat berpengaruh terhadap karakter dan suasana desain, dengan font serif sering digunakan untuk media cetak dan sans serif lebih umum dalam konteks digital. Ukuran huruf harus disesuaikan dengan konteks dan audiens, sementara warna harus dipilih untuk meningkatkan kontras dan keterbacaan. Spasi antar huruf (kerning), antar baris (leading), dan ruang putih (white space) juga sangat penting untuk menciptakan desain yang bersih dan nyaman dibaca. Keselarasan dan penempatan teks memainkan peran krusial dalam membangun hierarki informasi dan memberikan struktur pada desain, sementara kesalahan umum seperti penggunaan terlalu banyak font, keterbacaan yang buruk, dan pengabaian hierarki visual dapat merusak efektivitas komunikasi. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini, desainer dapat menciptakan komposisi tipografi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.

## H. Latihan

1. Jelaskan perbedaan antara font serif dan sans serif, serta berikan contoh penggunaan yang tepat untuk masing-masing jenis font dalam konteks media cetak dan digital. Apa alasan di balik pemilihan font tersebut?

**Jawaban:**

2. Diskusikan pentingnya spasi dalam tipografi. Apa pengaruh kerning, leading, dan ruang putih terhadap keterbacaan dan estetika desain? Berikan contoh situasi di mana pengaturan spasi yang buruk dapat mempengaruhi komunikasi visual.

**Jawaban:**

3. Analisis kesalahan umum yang sering dilakukan dalam komposisi tipografi. Sebutkan dan jelaskan setidaknya tiga kesalahan tersebut, serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan efektivitas pesan yang disampaikan.

**Jawaban:**

4. Apa yang dimaksud dengan hierarki visual dalam tipografi, dan mengapa hal ini penting dalam desain? Berikan contoh bagaimana hierarki dapat diterapkan dalam pemilihan ukuran, warna, dan penempatan teks untuk meningkatkan keterbacaan dan fokus audiens.

**Jawaban:**

5. Deskripsikan proses memilih palet warna yang tepat untuk tipografi dalam desain grafis. Bagaimana warna dapat mempengaruhi persepsi pembaca terhadap teks? Diskusikan juga pentingnya kontras antara teks dan latar belakang dalam mencapai keterbacaan yang baik.

Jawaban:

DUMMMY

# BAB 3

## Fotografi Dasar

Bab 3 membahas Fotografi Dasar, dimulai dengan pengantar mengenai konsep dasar fotografi dan sejarah singkatnya. Selanjutnya, bab ini menjelaskan berbagai jenis peralatan fotografi, termasuk kamera DSLR, mirrorless, dan smartphone, serta lensa dan aksesori penting lainnya. Prinsip dasar pencahayaan diuraikan, mencakup jenis-jenis pencahayaan alam dan buatan serta dampaknya terhadap hasil foto. Selain itu, aturan komposisi seperti aturan sepertiga, garis panduan, dan keseimbangan visual dibahas untuk membantu menciptakan gambar yang menarik. Pengaturan kamera, termasuk ISO, aperture, dan shutter speed, serta interaksi di antara ketiganya juga dijelaskan. Teknik fotografi dasar seperti fokus, framing, dan penggunaan depth of field diperkenalkan, diikuti dengan pembahasan tentang teori warna dan pengaruh kontras dalam fotografi. Berbagai genre fotografi, termasuk potret, pemandangan, dan makro, diulas beserta karakteristiknya. Bab ini juga memperkenalkan software pengeditan foto dan teknik pengolahan sederhana, serta mengingatkan pentingnya etika dan tanggung jawab dalam fotografi.

### A. Pengantar Fotografi

#### 1. Konsep Dasar Fotografi

Fotografi adalah seni dan teknik menangkap gambar menggunakan cahaya (Assajjad & E, 2024). Dalam praktiknya, fotografi melibatkan proses merekam cahaya yang dipantulkan dari objek ke sensor kamera atau film. Berikut adalah beberapa konsep dasar yang perlu dipahami dalam fotografi:

- Cahaya

Cahaya adalah elemen utama dalam fotografi. Tanpa cahaya, tidak ada gambar yang dapat dihasilkan. Fotografi dapat dilakukan dalam berbagai kondisi pencahayaan, seperti cahaya alami dari matahari atau cahaya buatan dari lampu.

- Kamera  
Alat yang digunakan untuk menangkap gambar. Kamera modern umumnya terdiri dari beberapa komponen, termasuk lensa, sensor, dan pengaturan eksposur. Terdapat berbagai jenis kamera, mulai dari kamera ponsel hingga kamera DSLR dan mirrorless, masing-masing dengan fitur dan fungsionalitas yang berbeda.
- Komposisi  
Merupakan cara elemen-elemen dalam gambar diatur untuk menciptakan visual yang menarik. Prinsip komposisi seperti Rule of Thirds, Leading Lines, dan framing sangat penting untuk menghasilkan foto yang estetik.
- Eksposur  
Merupakan proses mengatur jumlah cahaya yang masuk ke kamera untuk menghasilkan gambar yang tepat. Tiga faktor utama yang mempengaruhi eksposur adalah aperture (bukaan lensa), kecepatan rana (shutter speed), dan ISO (sensitivitas sensor terhadap cahaya).

## 2. Sejarah Singkat Fotografi

Fotografi memiliki perjalanan yang panjang dan menarik. Berikut adalah beberapa titik penting dalam sejarah fotografi:

- Awal Mula  
Konsep kamera obscura telah dikenal sejak abad ke-5 SM, di mana ilmuwan seperti Aristoteles dan Alhazen (Ibn al-Haytham) menjelaskan prinsip dasar penggambaran gambar menggunakan cahaya yang melalui lubang kecil (Syahputra dkk., 2023).
- Penemuan Fotografi  
Pada tahun 1826, Joseph Nicéphore Niépce menciptakan foto pertama yang dikenal, berjudul "View from the Window at Le Gras (Maahury & Warouw, 2024)." Foto ini dihasilkan dengan proses yang disebut heliograf, yang memerlukan waktu eksposur hingga delapan jam.
- Daguerreotype  
Louis Daguerre, rekan Niépce, mengembangkan metode daguerreotype pada tahun 1839, yang menghasilkan gambar

lebih cepat dan dengan kualitas yang lebih baik. Metode ini menjadi populer dan dianggap sebagai langkah awal dalam fotografi modern (Sonalitha dkk., 2024).

- **Film dan Kamera**

Pada akhir abad ke-19, George Eastman memperkenalkan kamera Kodak, yang menggunakan film roll. Ini menjadikan fotografi lebih mudah diakses oleh masyarakat umum (Hidayat, 2024). Pada tahun 1888, slogan "Anda tekan tombol, kami yang mengerjakan sisanya" mencerminkan kemudahan penggunaan kamera ini.

- **Era Digital**

Memasuki akhir abad ke-20, teknologi digital mulai menggantikan film. Kamera digital pertama kali diperkenalkan pada tahun 1975, dan sejak itu, perkembangan teknologi terus berlangsung. Hari ini, kamera digital dan ponsel pintar dengan kemampuan fotografi yang canggih menjadi alat utama bagi banyak orang untuk mengambil gambar (Wisnu, 2023).

Pengantar fotografi tidak hanya mencakup teknik dan alat, tetapi juga pemahaman tentang sejarah dan evolusinya. Dari awal yang sederhana hingga teknologi modern, fotografi telah berkembang menjadi bentuk seni dan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Memahami konsep dasar dan sejarah fotografi adalah langkah awal yang penting bagi siapa saja yang ingin mengeksplorasi dan menciptakan karya seni melalui lensa kamera.

## **B. Peralatan Fotografi**

Peralatan fotografi telah banyak mengalami perkembangan selama lebih dari 150 tahun, sejak awal mula eksperimen perak nitrat yang terkena sinar matahari, berubah menjadi serbuk hitam seperti tinta pada tahun 1614 oleh Angelo Sala. Selain itu, pembuatan gambar foto menggunakan kertas yang dibungkus dengan perak nitrat dan membuat kamera kecil oleh Joseph Nicéphore Niépce pada tahun 1816. Teknologi yang awalnya menggunakan sebuah emulsi pada film untuk menangkap cahaya pada jenis kamera analog, kemudian berkembang dan beralih pada

penggunaan teknologi sensor perekam gambar (Complementary Metal-Oxide-Semiconductor atau CMOS) pada kamera digital.

Peralatan fotografi sekarang ini banyak didominasi oleh peralatan kamera digital. Kamera jenis analog sudah banyak ditinggalkan oleh pengguna di pasaran karena dianggap kurang praktis. Perlu kamu ketahui, secara ukuran kamera dan ukuran gambar foto yang dihasilkan, jenis kamera fotografi digital dapat dibagi menjadi sebagai berikut.

## 1. Kamera Ukuran Kecil

### a. Kamera Digital Saku

Kamera ini berukuran cukup kecil dan ringan sehingga sangat mudah dan praktis sekali saat dibawa ke mana pun. Selain itu, sangat mudah pengoperasiannya seperti halnya dengan cara tunjuk dan memotret langsung. Fitur-fitur mode pengoperasian yang ditawarkan cukup beragam, mulai dari foto objek jarak dekat, mode objek bergerak, mode anak-anak, mode pemandangan, dan mode malam.



Gambar 11. Kamera Digital Saku

Sumber: <https://id.canon/>

Kamera ini juga menyediakan flash (lampu kilat) yang dapat diatur secara manual ataupun otomatis. Lensa memiliki kemampuan zoom, baik secara tele pada lensa maupun secara zoom digital, meskipun lensa tidak bisa dilepas seperti halnya pada kamera SLR

## **b. Kamera Smartphone**

Jenis kamera ini cukup banyak dan populer digunakan oleh pengguna. Kamu pasti memiliki kamera yang ada pada smartphone-mu. Kamera smartphone semakin populer setelah berkembangnya aplikasi media sosial dan aplikasi berbagi gambar yang diikuti oleh seluruh pengguna smart phone di berbagai negara. Fitur-fitur mode pengoperasian seperti mode malam, mode foto cantik, dan mode filter dapat dijalankan pada aplikasi kamera bawaan smartphone atau hasil dari unduh aplikasi pada layanan penyedia aplikasi smartphone.



Gambar 12. Kamera Smartphone

Sumber: <https://tuxlin.com/>

Kamera ini juga dilengkapi dengan flash bawaan dari smartphone-nya dan aksesori berupa peralatan tambahan untuk lensa jauh, lensa sudut lebar, atau lensa makro yang dapat digunakan untuk menghasilkan gambar foto yang jauh lebih maksimal daripada fitur yang telah ada.

## **2. Kamera Ukuran Menengah**

### **a. Kamera Bridge**

Kamera ini memiliki fitur dan kemampuan lebih dari kamera kecil, tetapi masih berada di bawah kemampuan kamera DSLR. Meskipun masih di bawah kemampuan kamera DSLR, kamera bridge sudah memiliki kemampuan zoom yang sangat tinggi dan bervariasi. Kamera ini juga

memiliki ukuran dan berat yang lebih ringan dari pada DSLR sehingga sangat mudah dibawa ke mana pun.



Gambar 13. Kamera Bridge  
Sumber: <https://literasinema.com/>

#### b. Kamera Mirrorless

Kamera digital dengan teknologi tanpa cermin dalam menghasilkan gambar secara digital membuat kamera ini berukuran sangat kecil dan ringan. Kamera ini biasanya tidak memiliki viewfinder, melainkan melalui panel layar belakang untuk mengomposisikan gambar ketika membidik objek. Hasil gambar yang dihasilkan cukup bagus dan dapat dikatakan mampu bersaing dengan hasil gambar kamera DSLR. Fitur Wi-Fi yang ada sangat memudahkan dalam proses berbagi gambar sehingga sangat digemari oleh pengguna yang aktif di media sosial untuk berbagi gambar dan momen.



Gambar 14. Kamera Mirrorless  
Sumber: <https://www.sony.co.id/>

### c. Kamera Mikro 4/3 (Micro Four Thirds atau MFT)

Kamera ini mengadopsi teknologi DSLR, tetapi tanpa cermin dalam menghasilkan gambar dan tidak memiliki viewfinder. Kamera ini juga dapat diganti lensanya seperti halnya kamera DSLR. Lensa-lensa tersebut terdiri atas lensa dengan lebar fokus, kedalaman bidang, tingkat zoom, hingga harganya yang sangat bervariasi. Meskipun sudah cukup lama ada di pasaran, tetapi pengguna kamera ini tidak sepopuler kamera lainnya yang secara kualitas hasilnya tidak kalah bagus dengan kamera DSLR. Kamera jenis ini banyak digemari oleh fotografer jalanan dikarenakan lebih praktis, baik dari ukuran maupun beratnya



Gambar 15. Kamera Micro Four Third

Sumber: <https://www.blibli.com/>

### 3. Kamera Digital Single Lens Reflex (DSLR)

Kamera ini banyak digunakan dalam dunia fotografi profesional karena banyaknya kemampuan yang dapat diperoleh sesuai dengan pengaturannya. Kamera DSLR memiliki fitur-fitur pengaturan pengoperasian kamera yang sangat lengkap, seperti mode automatic, mode manual, mode program, mode prioritas shutter, mode prioritas aperture, mode jarak dekat, mode pemandangan, mode anak-anak, mode malam, dan mode objek bergerak.



Gambar 16. Kamera DSLR

Sumber: <https://id.canon/>

Keunggulan kamera DSLR adalah tersedianya banyak pilihan lensa, mulai dari lensa lebar, lensa tele, hingga lensa tetap dengan berbagai fitur, seperti antigoncangan dan fitur senyap. Selain itu, dapat juga menggunakan viewfinder dan panel Live View dalam membidik objek. Keunggulan lainnya adalah banyak aksesoris tambahan yang dapat digunakan, seperti flash eksternal, vertical grip yang juga dapat digunakan sebagai baterai tambahan, dan filter lensa untuk menghasilkan gambar cahaya yang lebih maksimal.

### C. Bagian-Bagian Kamera DSLR

Kamera yang umum digunakan dalam produksi fotografi adalah DSLR, meskipun kamera ini bukan satu-satunya kamera yang dapat menghasilkan gambar foto layaknya fotografer profesional. Sebelum menggunakannya, perlu kamu ketahui apa saja bagian-bagian kamera DSLR. Bagian-bagian kamera DSLR sebagai berikut.

#### 1. Bagian Bawah Kamera



Gambar 17. Bagian Bawah Kamera DSLR

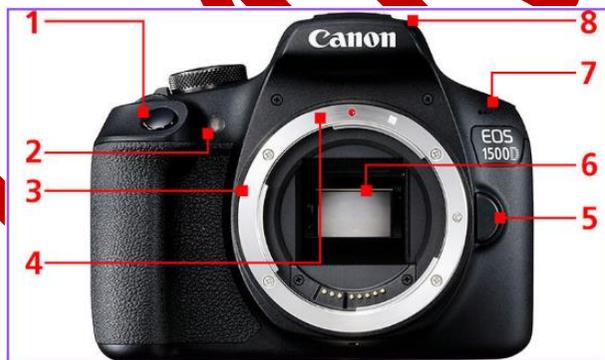
### a. Soket Tripod

Soket tripod adalah soket yang ditempatkan di bagian bawah badan kamera untuk memasang kamera ke tripod. Pada sebagian besar kamera DSLR, soket ini pas untuk ukuran uliran sekrup standar 1/4-20 UNC, yang digunakan oleh tripod pada umumnya.

### b. Slot Baterai dan Memori

Bagian ini merupakan tempat untuk memasukkan baterai dan memori. Sisipkan baterai dengan mengarah ke terminal baterai, sejajar dengan yang ada di dalam kamera. Sisipkan kartu memori untuk merekam gambar ke dalam slot ini. Jenis kartu yang dapat digunakan bervariasi sesuai dengan model kamera.

## 2. Bagian Depan Kamera



Gambar 18. Bagian Depan Kamera DSLR

### a. Tombol Rana

Tekan tombol ini untuk melepaskan rana. Ada dua tahap dalam penekanan tombol rana, yaitu:

- 1) menekan separuh tombol, mengaktifkan fungsi AF; dan
- 2) menekan sepenuhnya, akan melepaskan rana.

### b. Lampu Penghilang Red Eye

Jika ingin mengaktifkan red-eye reduction (pengurangan mata-merah) dapat menekan separuh tombol rana dan lampu

ini akan menyala. Apabila kamu menggunakan lampu kilat bawaan, yaitu dengan cara menetapkan self-timer, maka lampu ini akan berkedip selama durasi timer sampai gambar diambil.

### **c. Dudukan Lensa**

Bagian ini menghubungkan lensa yang dapat dipertukarkan ke kerangka kamera. Untuk memasang lensa, kamu dapat menderetkan indeks dudukan lensa dengan lensa yang bersangkutan. Lalu putar lensa searah jarum jam sampai terdengar bunyi klik.

### **d. Indeks Dudukan Lensa**

Sejajarkan tanda pada lensa dengan tanda ini apabila kamu memasang atau melepas lensa.

- 1) Indeks merah untuk lensa EF (dapat digunakan pada DSLR full-frame dan APS-C).
- 2) Indeks putih untuk lensa EF-S (dapat digunakan pada DSLR APS-C). Indeks dudukan lensa ini dapat digunakan sesuai dengan jenis kamera yang digunakan.

### **e. Lampu Kilat Bawaan**

Apabila diperlukan, kamu dapat menembakkan lampu kilat untuk menangkap bidikan pemandangan yang redup cahaya. Lampu kilat dapat secara otomatis ditembakkan pada sebagian mode.

### **f. Mikrofon**

Bagian ini adalah mikrofon built-in untuk menangkap bunyi audio selama perekaman film. Mikrofon yang digunakan dapat mono atau stereo, tergantung model kamera.

### **g. Cermin**

Cermin ini bersifat khas untuk kamera DSLR. Cermin ini memantulkan cahaya dari lensa ke viewfinder sehingga fotografer dapat melihat bidikan melalui viewfinder dalam waktu nyata. Mirror segera berputar balik, tepat sebelum melepaskan rana (bidikan diambil).

#### **h. Tombol Pelepas Lensa**

Tekan tombol ini apabila kamu ingin melepaskan lensa. Tuas kunci lensa akan ditarik keluar apabila tombol ditekan sehingga kamu dapat memutar lensa secara bebas. Sebelum membidik, kuncikan lensa ke dalam tempatnya dengan memutarnya sampai terdengar bunyi klik.

### **3. Bagian Atas Kamera**



Gambar 19. Bagian Atas Kamera DSLR

#### **a. AF On-Off**

Gunakan sakelar ini untuk menetapkan mode ke Auto Focus (AF) atau Manual Focus (MF).

#### **b. Speaker**

Bunyi audio rekaman film dapat diputar kembali melalui speaker. Selama pemutaran film, memutar main dial akan memungkinkan kamu menyesuaikan level volume. Tidak hanya itu, kamu juga dapat memilih dan memutar kembali musik latar belakang dari layar menu.

#### **c. Tali Gantung**

Tarik ujung tali melalui eyelet (lubang), lalu kencangkan seraya memastikan bahwa kedua ujung tali seimbang.

#### **d. Hot Shoe**

Hot shoe adalah terminal untuk memasang unit lampu kilat eksternal. Data ditransmisikan antara kamera dan unit lampu kilat melalui kontak. Simpan kontak dalam keadaan bersih untuk memastikan tembakan lampu kilat eksternal yang tepat saat diperlukan.

#### **e. Gelang Fokus (Focus Ring)**

Apabila kamera berada dalam mode MF, putar ring ini untuk menyesuaikan fokus. Posisi gelang fokus bervariasi menurut lensa yang digunakan.

#### **f. Gelang Zoom (Zoom Ring)**

Putar ring ini untuk mengubah focal length. Focal length (panjang fokus) yang dipilih dapat dikenali dari angka dan indeks pada ujung bawah lensa.

#### **g. Dial Utama**

Dial utama adalah dial multiguna yang memungkinkan kamu melakukan berbagai tugas, seperti menyesuaikan nilai pengaturan shooting (biasanya aperture/shutter speed/exposure compensation) dan melompat melintasi pemutaran gambar.

#### **h. Tombol Lampu Kilat**

Gunakan tombol ini untuk memunculkan flash built-in. Dalam mode zona dasar, flash built-in dapat muncul secara otomatis pada sebagian kasus menurut fungsi yang digunakan.

#### **i. Dial Mode Kamera**

Putar dial ini untuk memilih shooting mode menurut pemandangan yang ingin kamu tangkap. Shooting mode pada umumnya dibagi ke dalam dua zona berbeda, yaitu creative (kreatif) dan basic (dasar).

- 1) Creative zone Memungkinkan pengguna memilih dan menetapkan fungsi menurut tujuan mereka.
- 2) Basic zone Kamera secara otomatis memilih pengaturan yang sesuai menurut pemandangan yang dipilih.

#### j. Tuas On-Off

Gunakan sakelar ini untuk menghidupkan dan mematikan daya kamera. Apabila daya kamera dibiarkan hidup untuk jangka waktu yang lama, kamera akan otomatis dialihkan ke mode standby untuk menghemat daya. Pada sebagian kamera, sakelar daya dilengkapi ikon movie (film) yang memungkinkan kamu beralih ke mode Movie shooting secara langsung.

#### 4. Bagian Belakang Kamera



Gambar 20. Bagian Belakang Kamera DSLR

#### a. Eyecup Eyecup (bantalan mata)

Eyecup Eyecup (bantalan mata) mencegah masuknya cahaya eksternal apabila matamu kontak dengan eyepiece. Eyecup menggunakan bahan yang halus untuk mengurangi beban pada mata dan dahi.

#### b. Viewfinder

Viewinder eyepiece adalah jendela kecil pada kamera. Melalui viewinder, kamu dapat menyusun foto dan menetapkan fokus pada objek. Apabila memotret dengan menggunakan viewinder, cahaya eksternal dikurangi. Dengan demikian, kamu dapat mencurahkan perhatian sepenuhnya pada objek di depan mata, yang pada gilirannya akan lebih memudahkan untuk melacak objek bergerak.

### **c. Layar LCD**

Selain pengaturan pemotretan, tangkapan gambar dan informasi teks, seperti menu, dapat juga ditampilkan pada monitor LCD. Kamu dapat memperbesar gambar tampilan untuk mengecek rinciannya. Sebagian model kamera dilengkapi dengan monitor LCD vari-angle, yang memungkinkan kamu mengubah sudut monitor selama pemotretan Live View, membuatnya lebih mudah untuk menangkap bidikan low-angle atau high-angle.

### **d. Tombol Menu**

Gunakan tombol ini untuk menampilkan menu fungsi kamera yang berbeda-beda. Setelah memilih menu, kamu dapat menyesuaikan pengaturan kamera secara lebih rinci.

### **e. Pengaturan Dioptri**

Gunakan kenop ini untuk menyesuaikan kejernihan gambar viewfinder menurut penglihatan matamu. Untuk melakukannya, putar kenop sewaktu menilik melalui viewfinder.

### **f. Live View/Movie Shooting**

Gunakan tombol ini untuk menghidupkan atau mematikan fungsi Live View. Menekan tombol ini satu kali akan menampilkan gambar Live View pada monitor LCD dan kamera siap untuk pemotretan Live View. Untuk merekam film, tetapkan mode pemotretan ke Movie shooting pada mode dial, lalu tekan tombol ini untuk mulai merekam. Untuk menghentikan, tekan lagi tombolnya.

### **g. Tombol Pilihan Titik Fokus**

Gunakan tombol ini untuk masuk ke mode AF point automatic selection selama pemotretan AF. Selanjutnya, kamu dapat memilih titik AF mana pun secara manual dengan menggunakan tombol Multi-controller.

#### **h. Tombol Penghapus**

Gunakan tombol ini untuk menghapus gambar yang tidak diinginkan.

#### **i. Tombol Tampilan**

Dengan menekan tombol DISP, kamu dapat:

- 1) Menghidupkan/mematikan tampilan,
- 2) Silih berganti antara tampilan informasi yang berbeda-beda dalam mode Image/Movie Playback dan selama pemotretan Live View, serta
- 3) Menampilkan pengaturan fungsi terutama di kamera apabila menu ditampilkan.

#### **j. Tombol Pengendali Cepat**

Menekan tombol ini akan menampilkan layar quick control, yang memungkinkan kamu mengonfirmasi berbagai pengaturan kamera dengan melirik sekilas dan menyesuaikannya.

#### **k. Tombol ISO**

Tekan tombol ini untuk menyesuaikan sensitivitas kamera terhadap cahaya. ISO speed adalah standar internasional yang ditentukan berdasar sensitivitas film negatif.

#### **l. Tombol Pengendali Multi-controller key**

Tombol Pengendali Multi-controller key adalah tombol arah yang memungkinkan kamu untuk:

- 1) Bergerak di antara berbagai unit menu,
- 2) Memindahkan tampilan yang diperbesar ke titik yang berbeda selama pemutaran kembali gambar, dan
- 3) menggerakkan titik AF selama pemilihan titik AF. Dalam mode pemotretan, fungsi tombol beralih ke tombol yang ditunjukkan oleh ikon yang ada padanya. Sementara itu, tombol SET mengonfirmasi pemilihan.

### **m. Indikator Memori**

Lampu ini tampak berkedip-kedip apabila ada transmisi data antara kamera dan kartu memori. Jangan buka slot kartu atau tutup wadah baterai saat cahaya berkedip-kedip. Jika dibuka, ini dapat menyebabkan kegagalan fungsi kamera.

### **n. Indikator Wi-Fi**

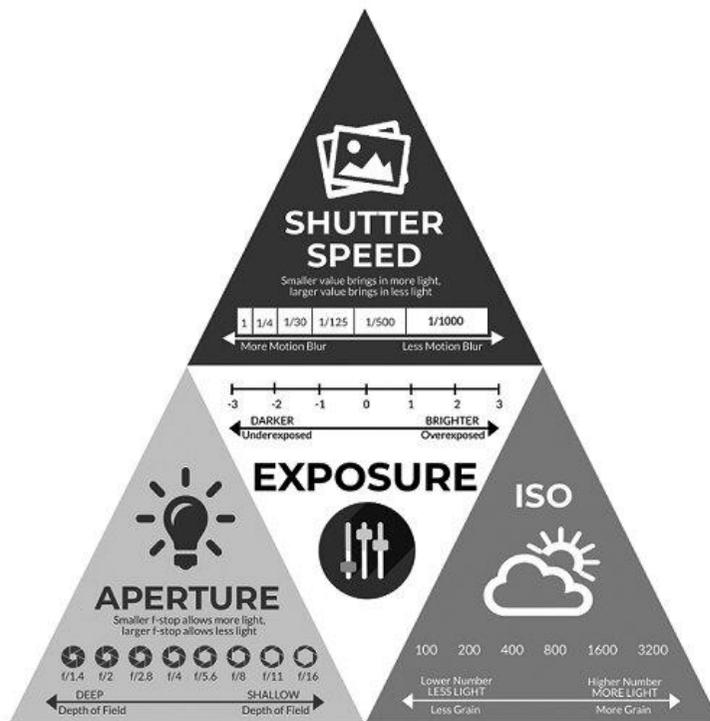
- 1) Lampu ini mengindikasikan status koneksi nirkabel.
- 2) Lampu menyala: koneksi Wi-Fi hidup.
- 3) Lampu berkedip: kamera sedang menunggu koneksi/rekoneksi.
- 4) Lampu berkedip cepat sesekali: kesalahan koneksi.
- 5) Lampu berkedip cepat: data sedang dikirim/diambil.

### **o. Tombol Lihat Gambar**

Tombol ini untuk memutar gambar yang sudah kamu tangkap. Dengan menekan tombol ini satu kali, akan menampilkan gambar terakhir yang kamu tangkap atau ditunjukkan pada monitor LCD.

## **D. Segitiga Exposure Kamera DSLR**

Dalam fotografi, kamu perlu mengetahui apa saja yang akan memengaruhi hasil sebuah gambar pada saat pelaksanaan fotografi. Pada kamera saku atau kamera kompak, mungkin kamu tidak perlu mengetahui teori exposure karena sudah diatur secara otomatis oleh kameranya. Berbeda ketika menggunakan kamera DSLR. Meskipun dapat diatur secara mode otomatis, tetapi hasil gambar akan berbeda jika kamu menggunakan mode pilihan manual.



Gambar 21. Segitiga Exposure Kamera DSLR  
 Sumber: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/>

Dalam fotografi dikenal istilah segitiga exposure. Segitiga tersebut dapat menjadi panduan dan referensi pengaturan exposure pada DSLR melalui aperture, ISO, dan kecepatan rana. Dengan adanya panduan tersebut, maka foto yang dihasilkan akan menjadi bagus sesuai pada kondisi cukup cahaya atau kurang cahaya sekalipun.

### 1. Aperture (Diafragma Lensa)

Nilai angka aperture ini berurutan dari 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, dan 22. Dalam penulisan teknis dinyatakan dalam f1.4, f2, f2.8, f4, f5.6, f8, f11, f16, dan f22. Angka-angka tersebut menunjukkan besarnya bukaan aperture pada lensa. Semakin kecil angkanya berarti bukaan makin besar. Contohnya bukaan pada f2.8 > f5.6, f11 > f22. Dengan adanya bukaan aperture yang besar, maka jumlah cahaya yang masuk ke sensor gambar kamera melalui lensa juga akan semakin banyak pula. Bila cahaya yang

masuk terlalu banyak, dapat mengakibatkan hasil gambar foto menjadi over exposure. Bila terlalu sedikit, hasil gambar foto menjadi under exposure. Bukan aperture juga berpengaruh pada ruang tajam gambar yang dihasilkan. Semakin kecil bukaan aperture, semakin besar ruang tajam yang dihasilkan pada gambar. Contohnya ruang tajam bukaan  $f5.6 > f2.8$ ,  $f4 > f1.4$

## 2. Kecepatan Rana (Shutter Speed)

Kecepatan rana merupakan kecepatan bukaan tirai di dalam badan kamera DSLR. Semakin cepat tirai membuka, semakin sedikit cahaya yang masuk ke sensor gambar kamera DSLR. Kecepatan rana pada umumnya beragam mulai dari 30, 15, 8, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000 dan seterusnya dalam satuan detik. Bahkan beberapa kamera DSLR seri tertentu memiliki kecepatan rana hingga 1/8000 detik.

Kecepatan rana yang akan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan gambar yang ingin dihasilkan nanti. Kecepatan rana dapat dibagi sesuai dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuannya, yaitu sebagai berikut.

- a. Cepat Kecepatan yang sangat cepat bertujuan menghasilkan freeze (efek beku) pada gambar.
- b. Normal Berfungsi memotret objek dengan pergerakan yang terbilang normal. Dengan kecepatan ideal 1/200 hingga 1/60, objek dapat tertangkap tanpa blur.
- c. Lambat Kecepatan rendah bertujuan melembutkan gambar. Umumnya membutuhkan lebih dari satu detik atau lebih lambat.

Perlu kamu ketahui ketika menggunakan kecepatan rana yang lambat atau lebih lambat dari kecepatan rana normal, perlu digunakan alat penyangga kamera (tripod atau monopod). Tujuannya agar gambar yang dihasilkan tidak buram akibat goyangan kamera pada saat pemotretan dengan kecepatan rendah.

## 3. ISO (Kepekaan Cahaya)

ISO merupakan pengaturan kepekaan sensor gambar terhadap cahaya yang masuk yang dinyatakan dalam angka 100,

200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, 12800, dan seterusnya. Semakin tinggi angka ISO, maka semakin peka cahaya. Pada kondisi pemotretan dengan cukup cahaya, kamu dapat menggunakan ISO rendah (100, 200, dan 400). Pada kondisi yang kurang cahaya atau gelap, kamu dapat menggunakan pengaturan ISO tinggi (800, 1600, dan 3200). Namun, akan berdampak muncul butiran gambar yang disebut noise pada gambar foto yang dihasilkan. Semakin tinggi angka ISO, semakin banyak noise yang dihasilkan.

### **E. Penggunaan Kamera DSLR**

Penggunaan kamera DSLR cukup mudah apabila kamu sudah mengetahui prinsip kerja dari sebuah kamera. Beberapa pengaturan dapat disesuaikan dengan tujuan pembuatan gambar fotografi. Sebelum menggunakan kamera, kamu perlu melakukan beberapa hal sebagai berikut.

1. Buka penutup lensa.
2. Pasang baterai kamera DSLR yang sesuai dengan seri kamera.
3. Nyalakan kamera DSLR melalui dial on-off.
4. Periksa keadaan baterai kamera, apakah sudah penuh atau perlu dilakukan pengisian ulang dulu. Isi baterai dapat dilihat pada layar panel LCD kamera DSLR. Pengisian ulang baterai kamera sebaiknya ketika sudah tersisa 30%. Apabila masih di atas 30%, masih dapat digunakan dengan asumsi hanya untuk beberapa jepretan saja. Apabila akan digunakan untuk mengambil banyak jepretan gambar, harus diisi ulang hingga 100%. Ada baiknya sebelum digunakan untuk pekerjaan dengan durasi lama sudah diisi ulang dahulu dan juga mempersiapkan baterai cadangan yang sudah diisi ulang dan siap untuk digunakan.
5. Pasang memori penyimpanan pada kamera yang sesuai dengan seri kamera.
6. Periksa daya tampung memori penyimpanan, apakah masih ada atau tidak ruang sisa untuk menyimpan gambar foto. Kapasitas memori sisa penyimpanan dapat dilihat pada panel LCD kamera DSLR.

7. Periksa tombol Auto Focus (AF) pada badan dan lensa kamera, apakah sudah posisi aktif atau belum. Ketika tombol AF aktif, dilarang untuk memutar gelang fokus pada lensa secara manual karena akan merusak unit AF pada lensa. Atur pilihan AF pada pilihan di layar menu.
8. Atur ISO sesuai kebutuhan. Apabila kondisi cukup cahaya, dapat gunakan ISO rendah (100, 200, dan 400). Pengaturan ISO dapat diakses melalui pilihan di layar menu atau tombol pintas.
9. Atur White Balance (WB) pada pilihan di layar menu, apakah ingin memakai mode auto atau sesuaikan penggunaan cahaya.
10. Pilih ukuran dan format file gambar yang akan dihasilkan melalui pilihan pada layar menu LCD. Pilihan ukuran file gambar disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari ukuran kecil, sedang, besar, hingga sangat besar. Format file dapat dipilih, apakah JPEG, NEF, atau RAW.
11. Pilih mode kamera yang akan digunakan melalui tombol pilihan mode yang ada di kamera.
12. Pegang kamera DSLR dengan benar dan stabil.

Setelah melakukan langkah-langkah di atas, maka kamera DSLR siap digunakan untuk mengambil objek gambar. Dalam melakukan proses pengambilan gambar, ada beberapa hal yang perlu dilakukan agar hasil gambarnya bagus. Berikut beberapa langkah pada saat proses pengambilan gambar.

1. Ambil posisi pemotretan sesuai dengan komposisi dan sudut pengambilan gambar yang diinginkan.
2. Bidik objek pemotretan melalui viewfinder atau Live View dari layar LCD. Atur sedemikian rupa komposisi dan sudut pengambilan gambar objek yang tampak pada viewfinder atau layar LCD. Sesuaikan panjang lensa dengan komposisi melalui gelang panjang lensa pada lensa.
3. Atur fokus pada objek dengan memutar gelang fokus pada lensa bila menggunakan mode Manual Focus (AF off) atau dengan cara menekan  $\frac{1}{2}$  tekanan pada tombol rana bila menggunakan mode Auto Focus (AF on).

4. Atur exposure kamera DSLR melalui lightmeter yang ada pada viewfinder atau layar LCD. Tekan  $\frac{1}{2}$  tekanan pada tombol rana untuk melihat lightmeter. Pengaturan exposure pada lightmeter yang tepat dapat melalui pengaturan bukaan rana pada kamera DSLR melalui dial utama multiguna atau pengaturan bukaan aperture pada lensa melalui tombol pintas pengaturan aperture.
5. Setelah komposisi dan exposure lightmeter sudah tepat, tekan secara penuh pada tombol rana untuk mengambil gambar. Tunggu beberapa saat hingga lampu memori sudah tidak berkedip sebelum melihat hasil jepretan pada layar LCD dengan cara menekan tombol lihat gambar.

## **F. Alat Penunjang Fotografi Digital Indoor dan Outdoor**

### **1. Background dan Stand Background**



Gambar 22. Background dan Stand Background

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Background dan stand background adalah alat yang sering digunakan untuk latar belakang pemotretan di dalam studio (indoor). Contohnya untuk pemotretan pasfoto. Background ini memiliki berbagai macam warna polos ataupun motif. Adapun stand background memiliki dua penyangga yang berfungsi untuk

menyangga background. Penyangga ini dapat diatur naik turun sesuai dengan kebutuhan.

## 2. Tripod dan Monopod



Gambar 23. Tripod dan monopod

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Tripod dan monopod adalah alat yang digunakan untuk menyangga kamera. Fungsinya agar tidak terjadi guncangan (shaking) pada saat pengambilan gambar sedang berlangsung. Perbedaan antara tripod dan monopod ialah tripod memiliki tiga kaki penyangga, sedangkan monopod hanya memiliki satu kaki penyangga sehingga terlihat lebih praktis dibawa ke mana-mana.

## 3. Stabilizer atau Gimbal Kamera

Stabilizer atau gimbal kamera adalah alat yang digunakan untuk menstabilkan gambar pada saat pemotretan. Alat ini juga dapat digunakan untuk membuat video. Fungsinya agar hasil gambar tetap terlihat seimbang dan mengurangi guncangan.



Gambar 24. Stabilizer  
Sumber: <https://shopee.co.id/>

#### 4. Flash dan Flashmeter



Gambar 25. Flash  
Sumber: <https://shopee.co.id/>

Flash adalah alat tambahan yang digunakan pada pemotretan yang memerlukan cahaya tambahan, misalnya pemotretan pada malam hari. Adapun flashmeter adalah alat yang digunakan untuk mengukur cahaya dalam pemotretan.

## 5. Payung Reflektor



Gambar 26. Payung Reflektor

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Payung reflektor adalah peralatan yang digunakan untuk mendapatkan sifat cahaya yang jangkauannya luas. Payung reflektor ini dapat meminimalkan bayangan dan cahaya menjadi lebih terlihat lembut.

## 6. Dry Box



Gambar 27. Dry Box

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Dry box adalah alat yang digunakan untuk menyimpan kamera. Dry box sering juga disebut lemari antilembap. Di dalam lemari ini terdapat lampu yang berfungsi menjaga suhu di dalam tempat penyimpanan.

## 7. Blower Blush



Gambar 28. Blower Blush

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Blower blush adalah alat yang digunakan untuk membersihkan kamera dari debu. Alat ini berupa semburan udara. Biasanya digunakan untuk pemotretan indoor ataupun outdoor agar dapat menghasilkan pemotretan yang berkualitas.

## 8. Filter



Gambar 29. Filter

Sumber: <https://shopee.co.id/>

Filter adalah alat bantu fotografi yang memiliki fungsi utamanya sebagai penyaring cahaya yang akan masuk ke kamera. Filter ini dapat kamu gunakan untuk menghasilkan efek-efek yang diinginkan saat proses pemotretan. Filter memiliki dua bentuk, yaitu filter bulat (circle) dan filter kotak (square).

## 9. Slider



Gambar 30. Slider

Sumber: <https://www.doss.co.id/>

Slider merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menggeser kamera secara manual, baik ke kiri maupun ke kanan, depan maupun belakang. Fungsi utama slider ialah memperhalus gerakan kamera, baik secara teknik pengambilan maupun sinematografi movement.

## 10. Tudung Lensa



Gambar 31. Tudung Lensa

Sumber: <https://www.tokocamzone.com/>

Tudung lensa adalah alat bantu penghalang cahaya yang tidak dibutuhkan, agar cahaya tidak masuk ke dalam kamera. Cahaya yang masuk dapat menimbulkan flare pada hasil pemotretan sehingga mengurangi saturasi dan kontras. Tudung lensa sangat berguna pada saat pemotretan outdoor yang bertemu langsung cahaya matahari.

## G. Jenis-Jenis Fotografi

### 1. Fotografi Potret (*Portrait Photography*)

Bagi seorang fotografer pemula, jenis fotografi potret ini menjadi salah satu yang paling banyak dieksplorasi. Jenis fotografi ini identik dengan seorang model dan semua tentang ekspresi yang tergambar di dalamnya. Tujuan fotografi potret ialah untuk menampilkan rupa, kepribadian, dan mood objek, yaitu fokus foto wajah seseorang meskipun seluruh tubuh dan latar belakangnya dapat masuk ke dalam frame. Contoh fotografi potret ialah foto wisuda dan pernikahan.



Gambar 32. *Portrait Photography*

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

## 2. Fotografi Makanan (*Food Photography*)

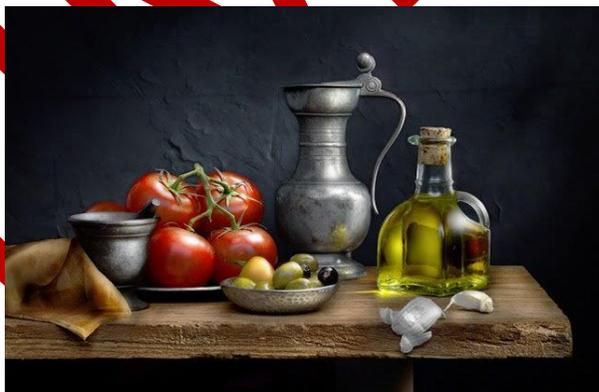
Fotografi makanan adalah teknik memotret makanan menjadi lebih menarik. Fotografi makanan diperlukan dalam industri kuliner, seperti produsen makanan, periklanan, kafe, dan sebagainya.



Gambar 33. *Food Photography*

Sumber: <https://www.bambangirwantoripto.com/>

## 3. Fotografi Still Life



Gambar 34. *Fotografi Still Life*

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Fotografi still life adalah fotografi yang memotret objek berupa benda mati. Tujuan dari fotografi ini ialah agar dapat menampilkan kesan lebih hidup pada benda mati tersebut sehingga terkesan lebih menarik. Adapun manfaat fotografi still life ialah sebagai sarana menampilkan deskripsi produk.

#### 4. Fotografi Jalanan (*Street Photography*)



Gambar 35. *Street Photography*

Sumber: <https://www.pexels.com/>

Fotografi jalanan (*street photography*) adalah fotografi yang memotret keadaan di sekitar tempat tinggal kalian sesuai dengan situasi dan kondisi aslinya. Contohnya memotret jalanan. Objeknya dapat berupa ruang publik, aktivitas pusat perbelanjaan, tempat wisata, perkotaan, dan fasilitas umum.

#### 5. Fotografi Aksi (*Action Photography*)



Gambar 36. *Action Photography*

Sumber: <https://displate.com/>

Fotografi aksi adalah fotografi yang mengambil objek-objek yang bergerak, seperti fotografi olahraga dan fotografi menari (*dance*). Pada fotografi jenis ini, kamu harus bisa dengan

cepat menangkap objek yang bergerak untuk mendapatkan hasil gambar yang maksimal.

## 6. Fotografi Periklanan (*Advertising Photography*)



Gambar 37. *Advertising Photography*

Sumber: <https://www.pexels.com/>

Fotografi periklanan adalah fotografi yang memotret suatu produk atau jasa. Foto yang dihasilkan digunakan untuk media promosi produk atau jasa tersebut. Banyak fotografer yang bergelut pada dunia periklanan karena industrinya mudah dijangkau.

## 7. Fotografi Alam atau Pemandangan (*Landscape Photography*)



Gambar 38. *Landscape Photography*

Sumber: <https://www.pexels.com/>

Jenis fotografi ini biasanya memperlihatkan potret pemandangan alam yang ada di sekitarmu. Jenis foto ini sering

diaplikasikan pada kartu pos, cover majalah traveling, dan kalender.

## H. Teknik Pengambilan Gambar

Berdasarkan Ukuran Gambar dan Sudut Pengambilan (Angle) Teknik pengambilan gambar merupakan salah satu hal terpenting untuk dapat menghasilkan sebuah foto yang baik. Penggunaan teknik dalam pengambilan gambar ini perlu kamu ketahui karena teknik ini menentukan fokus dan hal lainnya yang ingin kamu ambil. Oleh karena itu, pada teknik pengambilan gambar perlu memperhitungkan sudut pengambilan gambarnya.

### 1. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran Gambar



Gambar 39. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran

Sumber: <https://www.edukasinfo.com/>

#### a. Extreme Close Up

Extreme close up merupakan teknik pengambilan gambar dengan sangat dekat. Tujuan extreme close up ialah mengambil gambar objek secara terpusat dan jelas. Contohnya menampilkan bagian matanya saja, bibirnya saja, atau objek tertentu lainnya. Kamera yang digunakan seperti lensa mikro agar objek terlihat jelas dan detail.

#### b. Big Close Up

Big close up merupakan teknik yang mengambil bagian tertentu seperti wajah secara terperinci. Contohnya menunjukkan ekspresi dari model secara detail yang terpusat pada wajahnya, seperti tampilan make up.

### **c. Close Up**

Close up merupakan teknik pengambilan gambar yang menghasilkan gambar jauh lebih dekat. Contohnya objek manusia, maka hasil yang akan diperoleh hanya bagian bahu sampai dengan bagian atas kepala.

### **d. Medium Close Up**

Medium close up merupakan teknik pengambilan gambar gabungan, yaitu teknik close up dengan medium shot. Tujuan medium close up ialah untuk mempertegas gambar profil seseorang. Posisi pengambilan gambar pada teknik ini mulai dari bagian dada sampai atas kepala.

### **e. Medium Shot**

Medium shot merupakan teknik pengambilan gambar beberapa bagian saja dari objek. Contohnya objek manusia, maka teknik ini mengambil gambar dari pinggang sampai bagian atas kepala. Manfaat teknik ini agar hasil foto tidak terlalu fokus pada area sekitar objek dan lebih memperhatikan detail bagian tubuh.

### **f. Medium Long Shot**

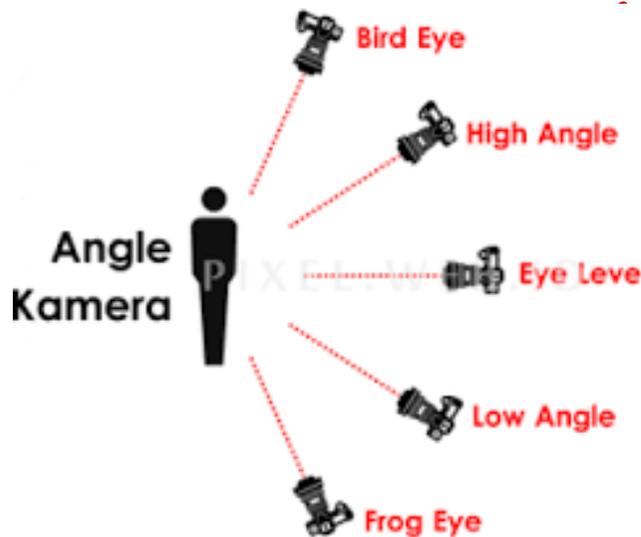
Medium long shot merupakan teknik yang hampir serupa dengan medium shot, tetapi cakupan gambar yang dihasilkan lebih luas. Contohnya jika kamu hanya ingin mengambil setengah bagian dari objek, kamu dapat menggunakan teknik ini.

### **g. Long Shot**

Long shot merupakan teknik pengambilan gambar dengan jarak jauh, dapat menampilkan sedikit hingga banyak orang secara seluruh badan dalam satu frame. Teknik ini menghasilkan tampilan gambar yang fokus pada objek.

## 2. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Sudut Pengambilan (Angle)

Fungsi dari teknik ini menjadikan foto terkesan lebih menarik.



Gambar 40. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Sudut Pengambilan (Angle)

### a. *Frog Eye*

Frog eye adalah teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan bagian bawah objek yang posisinya lebih rendah dari dasar objek.

### b. *Low Angle*

Low angle adalah teknik pengambilan gambar dari arah bawah objek sehingga memberikan kesan objek terlihat lebih besar.

### c. *Eye Level*

Eye level adalah pengambilan gambar dengan posisi yang sejajar dengan objek. Gambar yang dihasilkan akan memperlihatkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan objek tersebut.

#### d. *High Angle*

High angle adalah teknik meng ambil objek gambar dari sudut atas objek. Teknik ini kebalikan dari teknik low angle. Hasil gambar terlihat lebih kecil dan terkesan dramatis.

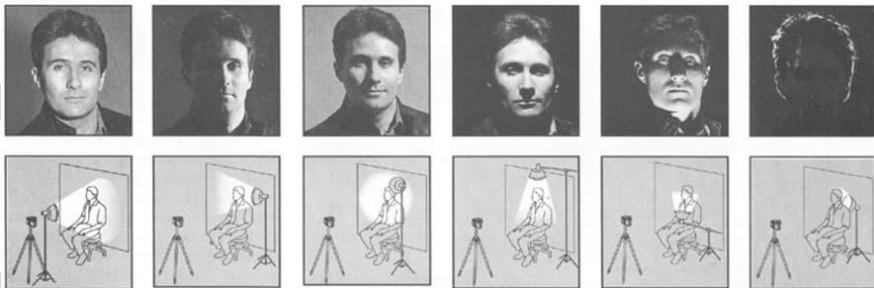
#### e. *Bird Eye*

Bird eye (mata burung) adalah teknik pengambilan gambar yang memo sisikan kamera berada di atas ketinggian, seperti sudut pandang dari seekor burung yang terbang. Gambar yang dihasilkan akan tampak memperlihatkan lingkungan sekitar secara lebih luas dan objek sekitar akan terlihat lebih kecil ukurannya.

#### f. *Panning*

Panning adalah salah satu teknik pengambilan objek gambar bergerak menjadi diam (membekukan gambar). Teknik ini dapat dilakukan dengan cara menggerakkan kamera secara berlawanan dengan objek gambar sehingga menghasilkan objek gambar yang begerak menjadi diam dan background menjadi blur.

### I. Pencahayaan pada Fotografi



Gambar 41. Pencahayaan pada Fotografi

Sumber: <https://www.denbagus.com/>

Pencahayaan merupakan salah satu elemen penting dalam dunia fotografi. Jika dalam pengambilan gambar dirasa pencahayaan kurang atau tidak tepat, gambar yang dihasilkan tidak sesuai dengan

harapan, seperti gambar menjadi gelap atau tidak terlihat jelas. Sumber cahaya yang digunakan dapat berbagai macam dan kualitasnya pun berbeda-beda. Dalam pencahayaan fotografi, yang harus diutamakan adalah lighting dan shadow atau bayangan yang dihasilkan oleh cahaya tersebut. Berikut adalah beberapa arah cahaya pada fotografi.

### **1. *Front Light***

Front light adalah cahaya yang berasal dari depan objek sehingga bagian depan objek mendapatkan cahaya secara penuh.

### **2. *Oval Light***

Oval light adalah cahaya yang dihasilkan pada sudut 45 derajat dari posisi fotografer berada sehingga menghasilkan bentuk cahaya berupa oval.

### **3. *Side Light***

Side light adalah cahaya yang dihasilkan dari sudut 90 derajat atau dari samping objek gambar yang diambil. Bayangan pada bagian yang terang akan terbagi menjadi posisi yang berlawanan.

### **4. *Rim Light***

Rim light adalah cahaya yang dihasilkan dari bagian belakang dengan sudut 45 derajat yang menghasilkan bagian objek gelap dan ada cahaya pada bagian tepi objek.

### **5. *Back Light***

Back light adalah cahaya yang berada di belakang objek sehingga bagian depan objek gelap, tetapi ada garis cahaya tegas pada bagian belakang objek.

Pencahayaan memiliki dampak yang signifikan pada hasil foto, baik dari segi teknis maupun estetika. Berikut adalah beberapa pengaruh pencahayaan:

## **1. Kontras dan Detail**

Cahaya yang keras menciptakan kontras yang tinggi, menonjolkan detail dan tekstur, tetapi juga dapat menghilangkan detail di area yang terlalu terang atau gelap. Sebaliknya, cahaya yang lembut memberikan detail yang lebih halus dan dapat menghasilkan efek yang lebih seimbang.

## **2. Warna dan Suasana**

Suhu warna cahaya mempengaruhi warna yang terlihat dalam foto. Cahaya hangat (kuning, oranye) cenderung menciptakan suasana yang nyaman, sedangkan cahaya dingin (biru, putih) dapat memberikan kesan yang lebih modern atau dramatis.

## **3. Bayangan**

Bayangan yang dihasilkan oleh pencahayaan dapat memberikan kedalaman dan dimensi pada gambar. Mengatur posisi sumber cahaya dapat menghasilkan bayangan yang menarik atau mengurangi bayangan yang tidak diinginkan.

## **4. Fokus dan Perhatian**

Pencahayaan yang tepat dapat menarik perhatian pemirsa pada subjek utama dalam foto. Menggunakan teknik seperti rim lighting atau backlighting dapat menciptakan efek dramatis yang menonjolkan subjek.

Memahami prinsip dasar pencahayaan adalah aspek penting dalam fotografi yang memengaruhi hasil akhir dari setiap foto. Dengan mengenali perbedaan antara pencahayaan alami dan buatan serta memahami pengaruhnya terhadap komposisi, warna, dan suasana gambar, fotografer dapat mengoptimalkan pencahayaan untuk menghasilkan karya yang menarik dan berkualitas tinggi. Praktik yang baik dan eksperimen dengan berbagai jenis pencahayaan akan meningkatkan keterampilan dan kreativitas fotografer.

## J. Penyuntingan Fotografi Digital

Hasil gambar foto secara komposisi sebetulnya sudah bagus apabila sudah dilaksanakan secara tepat pengaturannya. Akan tetapi, bila ter jadi sedikit kurang sempurna pada hasil gambar foto, perlu dilakukan proses penyuntingan gambar foto. Penyuntingan di sini bukan berarti mengubah keseluruhan komposisi foto hingga terlalu berlebihan dalam menyuntingnya, misalnya terlalu banyak tambahan efek gambar dan mengubah warna terlalu drastis. Penyuntingan gambar foto dilakukan hanya sebatas penyesuaian kebutuhan gambar saja ketika akan digunakan atau didistribusikan.

Pengolahan gambar digital dapat menggunakan berbagai peranti lunak komputer atau aplikasi pada smartphone. Beberapa peranti lunak pengolah gambar foto berbasis komputer adalah Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Corel Photopaint, GIMP, dan sebagainya. Pada smartphone juga tersedia banyak aplikasi pengolahan foto, seperti Adobe Photoshop Express, Adobe Lightroom, Snapseed, VSCO, PicsArt, Pixlr, dan sebagainya. Bahkan penyuntingan foto secara online juga tersedia melalui BeFunky, Fotor, Pixlr, FotoJet, dan sebagainya. Dengan adanya penyuntingan foto secara online, ini kamu tidak perlu melakukan pemasangan peranti lunak pada peralatan komputermu dengan catatan harus terhubung dengan internet. Berikut beberapa hal yang biasa dilakukan dalam proses penyuntingan gambar foto tanpa mengubah arti dan tujuan foto dibuat.

### 1. Pemotongan Gambar (*Cropping*)

Pemotongan gambar di sini adalah untuk menghilangkan bagian pada sekitar gambar yang tidak diinginkan sehingga menjadi tidak terlihat. Biasanya pemotongan gambar dengan cara mengurangi bagian kanan-kiri gambar atau atas-bawah gambar, baik secara proporsional maupun tidak. Efek setelah gambar terpotong ialah ukurannya menjadi lebih kecil.

### 2. Meluruskan *Horizon*

Terkadang ketika kamu memotret terjadi horizon pada gambar foto terlihat miring. Hal ini dapat diperbaiki dengan

memutar gambar foto beberapa derajat sehingga diperoleh garis horizon yang lurus mendatar. Setelah horizon terlihat datar, maka dilakukan proses cropping agar lebih rapi bagian sekeliling gambar.

### **3. Gelap Terang**

Pada saat pemotretan, terjadi kesalahan perhitungan lightmeter atau kompensasi cahaya yang kurang tepat. Hal ini berakibat warna pada gambar terlihat menjadi kurang terang atau terlalu terang. Gelap terang gambar bisa diperbaiki melalui beberapa teknik sebagai berikut.

- a. Tingkat kecerahan Tingkat kecerahan gambar dapat kamu atur ulang melalui perintah brightness-contrast pada pengolah foto.
- b. Tingkatan gelap terang Tingkatan gelap terang dapat kamu atur melalui pengaturan titik ambang bayangan dan cahaya pada gambar histogram sehingga terjadi keseimbangan warna gelap dan warna terang.
- c. Kurva gelap terang Pengaturan kurva gelap terang untuk mengatur gelap terang berda sarkan titik kurva pada garis kurva linear gelap terang.

### **4. Ketajaman Gambar (*Sharpness*)**

Gambar foto yang kurang tajam warna dan garisnya dapat diolah melalui perintah penajaman gambar (*sharpening*).

### **5. Menghilangkan *Efek Red Eye***

Efek red eye terjadi ketika pupil mata objek tidak siap menerima cahaya flash kamera saat dipotret sehingga terlihat ada warna merah. Hal ini dapat dilakukan dengan perintah penghilang red eye atau dengan alat khusus penghilang red eye.

### **6. Mengubah Warna Menjadi Hitam Putih**

Hasil gambar foto dari kamera DSLR merupakan gambar yang berwarna. Akan tetapi, bila kamu menghendaki hasil foto yang berwarna hitam putih, perlu dilakukan pengolahan warna untuk mengubah gambar berwarna menjadi hitam putih. Dengan

demikian, komposisi area gelap terang foto hitam putih tersebut sesuai dengan yang diinginkan.

## 7. Mengurangi *Noise*

*Noise* gambar akibat penggunaan ISO yang tinggi dapat dikurangi dengan perintah penghilang *noise* pada peranti penyunting gambar.

## K. Rangkuman

Fotografi Dasar mencakup berbagai aspek penting dalam dunia fotografi. Dimulai dengan pengantar yang memberikan pemahaman tentang konsep dasar dan sejarah fotografi, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai peralatan fotografi yang diperlukan untuk mendukung proses pengambilan gambar. Materi ini juga menguraikan bagian-bagian kamera DSLR, menjelaskan komponen utama dan fungsinya. Selanjutnya, dibahas segitiga eksposur pada kamera DSLR, yang menjelaskan hubungan antara aperture, shutter speed, dan ISO dalam menciptakan eksposur yang tepat. Panduan penggunaan kamera DSLR memberikan informasi tentang pengaturan dan teknik yang dapat dimanfaatkan oleh fotografer. Selain itu, alat penunjang fotografi digital untuk penggunaan indoor dan outdoor juga dibahas, mencakup peralatan tambahan yang dapat meningkatkan hasil fotografi. Jenis-jenis fotografi diuraikan untuk memperkenalkan berbagai gaya dan pendekatan dalam pengambilan gambar. Teknik pengambilan gambar memberikan tips praktis untuk menghasilkan foto yang menarik, sedangkan pencahayaan pada fotografi menjelaskan pentingnya pencahayaan serta jenis-jenis yang digunakan. Akhirnya, penyuntingan fotografi digital menguraikan proses mengedit gambar untuk meningkatkan kualitas dan estetika visual. Dengan rangkuman ini, pembaca diharapkan dapat memahami dasar-dasar fotografi secara menyeluruh.

## L. Latihan

1. Jelaskan konsep dasar fotografi dan bagaimana sejarahnya memengaruhi perkembangan teknik fotografi modern. Sebutkan setidaknya tiga tokoh penting dalam sejarah fotografi beserta kontribusi mereka.

**Jawaban:**

2. Diskusikan perbedaan antara pencahayaan alami dan buatan dalam fotografi. Berikan contoh situasi di mana masing-masing jenis pencahayaan tersebut lebih cocok digunakan, serta bagaimana pencahayaan ini mempengaruhi hasil akhir foto.

**Jawaban:**

3. Deskripsikan komponen utama dari kamera DSLR dan fungsi masing-masing bagian. Bagaimana pemahaman tentang bagian-bagian kamera ini dapat membantu fotografer dalam pengambilan gambar yang lebih efektif?

**Jawaban:**

4. Apa yang dimaksud dengan segitiga eksposur dalam fotografi? Jelaskan hubungan antara aperture, shutter speed, dan ISO, serta bagaimana ketiga elemen ini berinteraksi untuk menghasilkan foto yang seimbang.

**Jawaban:**

5. Uraikan langkah-langkah penting dalam proses penyuntingan fotografi digital. Mengapa penyuntingan dianggap penting dalam menghasilkan foto yang berkualitas, dan apa saja etika yang harus diperhatikan selama proses ini?

Jawaban:

DUMMMY

# BAB 4

## Komputer Grafis

Bab 4 membahas Komputer Grafis, dimulai dengan pengertian mengenai bitmap dan vektor. Bitmap adalah gambar yang terdiri dari piksel, sedangkan vektor dibentuk dari garis dan kurva matematis, yang memungkinkan gambar tetap tajam saat diperbesar. Selanjutnya, bab ini mengulas berbagai jenis perangkat lunak desain grafis, dengan fokus pada CorelDRAW dan Photoshop, termasuk fungsi dan fitur utama masing-masing. Terakhir, bab ini menyoroti produk rancangan komputer grafis, menjelaskan bagaimana perangkat lunak ini digunakan dalam menghasilkan berbagai karya visual, mulai dari desain logo hingga ilustrasi kompleks, dan peran pentingnya dalam industri kreatif.

### A. Pengertian Bitmap dan Vektor

#### 1. Bitmap

Gambar bitmap atau yang sering juga disebut raster adalah grafis desain yang terdiri dari sekumpulan titik-titik/ pixel/ dot/ titik/ point koordinat dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar (S.Pd, 2021). Setiap pixel dan warnanya membentuk pola tertentu, membentuk sebuah gambar. Semakin banyak jumlah pixel yang menyusun gambar, semakin berkualitas gambar, karena gambar yang dihasilkan menjadi lebih halus dan semakin tidak gampang pecah.

Gambar bitmap dikembangkan oleh Microsoft dan nilai setiap titik diawali oleh satu bit data untuk gambar hitam putih, atau lebih bagi gambar berwarna (Fitrianto, 2021). Kerapatan titik-titik tersebut dinamakan resolusi, yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom, contohnya 300px/inch (satuan ini sering dipakai agar hasil cetak tidak pecah, lebih besar lebih bagus). Terkadang resolusi diartikan sebagai lebar dan panjangnya suatu

media, namun pada pembahasan format gambar resolusi diartikan sebagai banyaknya warna atau titik warna dalam satuan ukuran tertentu.

Untuk menampilkan citra bitmap pada monitor atau mencetaknya pada printer, komputer menterjemahkan bitmap ini menjadi pixel (pada layar) atau titik tinta (pada printer). Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar.

Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap bergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan monitor dan VGA (Video Graphic Adapter) yang digunakan. Pixel-pixel yang membentuk gambar tersebut memiliki warna warna tertentu dan jumlah warna yang boleh dimiliki oleh suatu gambar dinamakan intensitas. Biasanya dikenal istilah 256 warna, high color, 16 juta warna (true color) gradasi abu-abu (grayscale), serta hitam-putih (black & white). Semakin banyak jumlah warna dalam suatu gambar maka gambar yang dihasilkan akan semakin bagus. Jumlah warna maksimum dari gambar dapat dilihat dari jenis filenya. Misal file gambar yang berekstensi .jpg akan memiliki maksimum 16 juta warna, atau file yang berekstensi .gif memiliki jumlah warna maksimum 256.

Jika file bitmap diperbesar maka ketajaman gambar akan berkurang. Sedangkan pada vektor grafis ukuran gambar tidak memengaruhi ukuran file. Jika gambar diperbesar maka ketajamannya tetap sama dengan sebelumnya. Ukuran file dari gambar vektor grafis dipengaruhi oleh kompleksitas dari persamaan vektor yang digunakan. Misal ada dua gambar yang besarnya sama. Gambar yang pertama adalah gambar lingkaran sedangkan gambar yang kedua adalah gambar tali yang melingkar tidak beraturan. Ukuran file gambar tali akan lebih besar daripada gambar lingkaran. Kekurangan dari vektor grafis tidak mampu

menampilkan gambar secara detail dan kompleks. Berikut contoh gambar bitmap:



Gambar 42. Bitmap Tampilan 100% dengan Tampilan 500%

Contoh pada gambar di atas, gambar kiri merupakan gambar yang asli dengan tampilan 100% sedangkan gambar yang kanan adalah gambar yang sudah diperbesar. Gambar yang kanan kelihatan kurang halus (kotak-kotak) setelah diperbesar 500%. Grafis ini biasa digunakan untuk kepentingan foto-foto digital. Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap, antara lain: Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks. Semua program tersebut menawarkan kemudahan dan kelengkapan fiturnya. Gambar bitmap memiliki beberapa format penyimpanan, diantaranya:

#### **a. Format PSD**

PSD (Photoshop Document), format ini merupakan format asli Adobe Photoshop. Tipe file ini ada sejak Adobe mengembangkan layer dan channel. Dengan menggunakan format PSD maka user dapat mengedit file kembali karena format PSD menyimpan informasi dari layer dan alpha channel.

#### **b. Format JPG**

Format JPG (Joint Photographic Expert Group) didukung full color pallets dan dapat menghadirkan gradient warna dengan baik. Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file JPG sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar hasil fotografi serta menyimpan gambar yang akan

digunakan untuk keperluan halamn web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini tidak mendukung alpha channel karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

#### **c. Format TIFF**

TIFF (Tagged Image File Format) adalah format yang memiliki keunggulan kualitas dengan ukuran yang besar sebab file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Macintosh, dan Silikon Graphic). Selain itu, format ini mudah digunakan untuk transfer antar program. Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program mampu membaca format file TIFF.

#### **d. Format GIF**

GIF (Graphic Interchange Format) adalah format gambar yang biasa digunakan untuk gambar web. Format file ini didesain untuk meminimalisasi ukuran dan mempercepat transfer antar dokumen. Biasanya format GIF dapat dibuat animasi. Format GIF berukuran lebih kecil, dapat dikompresi tanpa kehilangan detail gambar. Namun format GIF hanya didukung oleh 256 warna dan tidak mampu menampilkan warna yang lebih banyak. Sekitar Agustus tahun 1999, terjadi diskusi panjang tentang penggunaan format GIF di dunia internet. Unisys sebagai pemegang hak paten metode kompresi GIF (LZW Compression) mendadak mengumumkan akan ada penarikan biaya sebesar \$5000 bagi setiap pemilik dan developer situs yang memanfaatkan format gambar GIF. Padahal format GIF sudah terlanjur mendunia.

#### **e. Format PNG**

Sebuah konsorsium yang terdiri atas berbagai perusahaan digital, mengembangkan sebuah format baru yang disebut PNG atau Portable Network Graphic. PNG merupakan jalan alternatif sebagai pengganti GIF dengan mencontoh metode kompresi gambar LZW. Sekarang ini semua browser internet sudah mendukungnya. Format ini memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacam-macam kedalaman warna. Format ini tidak mengikis informasi warna dalam gambar seperti yang dilakukan JPG. PNG juga mengizinkan adanya transparansi. Pilihan umum dalam mengekspor gambar dalam format PNG adalah PNG-8 dan PNG-24. Seperti pada saat mengekspor dalam GIF dimana akan terdapat pilihan kedalaman 3 (8 warna), 4 (16 warna), atau 8 (256 warna).

#### **f. Format EPS**

EPS (Encapsulated Post Script) adalah format yang digunakan untuk keperluan cetak. Format EPS menampilkan gambar dengan resolusi tinggi oleh karena itu format ini tidak cocok digunakan untuk keperluan web karena terlalu berat jika di-upload. Jika Anda ingin membuat sebuah karya desain grafis yang tidak hanya terpaku pada satu program grafis, format file ini bisa digunakan sebagai format file untuk pertukaran dokumen file antar program grafis. Anda dapat mengekspor file ke program desain vektor dan layout. Dengan format file ini, dapat lebih memudahkan mencetak gambar karena menggunakan bahasa postscript yang banyak dikenali hampir semua program persiapan cetak. Tapi format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel.

#### **g. Format BMP**

BMP (Bitmap Image), format file ini biasa digunakan sebagai format grafis pada Windows sehingga dapat dibaca oleh program grafis manapun. Informasi yang mampu disimpan oleh format ini yakni kualitas tingkat 1 bit sampai 24 bit. Namun format file ini tidak mampu menyimpan bentuk

alpha channel. Format file ini hanya mampu menyimpan image dalam bentuk mode warna RGB, Grayscale, Indexed Color, dan Bitmap. BMP hanya digunakan untuk tampilan dalam layar monitor, karena kualitas yang dihasilkan gambar BMP beresolusi rendah dan tidak baik untuk keperluan publikasi.

Gambar bitmap memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat penjelasan berikut:

**a. Kelebihan**

- 1) Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
- 2) Dapat menghasilkan objek gambar bitmap dari objek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan

**b. Kekurangan**

- 1) Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
- 2) Ukuran file gambar jauh lebih besar daripada gambar vektor, besar kecilnya ukuran file bitmap ini tergantung berapa banyak pixel / titik-titik yang ada dalam gambar.
- 3) Efek yang didapat dari objek berbasis bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah.

**2. Vektor**

Vector merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis. Gambar vektor umumnya berukuran lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Beberapa format gambar vektor diantaranya: .CDR, .AI, .SVG, .EPS, dan dll . Gambar Vektor menggabungkan titik dan garis untuk menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap.

Gambar bertipe vektor terbentuk dari garis dan kurva hasil dari perhitungan matematis dari beberapa titik, sehingga

membentuk suatu objek gambar. Vektor menampilkan sebuah gambar berdasarkan perhitungan koordinat geometris gambar tersebut. Tampilan gambar vektor, walaupun bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar.

Gambar tipe ini bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar. Tampilan vektor merupakan pilihan terbaik ketika harus menampilkan gambar-gambar yang harus bisa mempertahankan ketajaman garis ketika ukurannya diubah. Ketika bekerja dengan gambar vektor, kita akan mengedit objek berdasarkan perhitungan matematisnya.

Karena monitor menampilkan gambar dengan cara menggunakan jaringan titik, maka kedua macam tipe gambar (bitmap dan vektor) akan diperlihatkan sebagai pixel pada layar monitor. Begitu juga ketika kita hendak menampilkan gambar vektor ke suatu halaman web, dimana kita harus melakukan export gambar vektor tersebut ke format yang didukung oleh browser (JPG, GIF, PNG, dll). Sifat gambar vektor yang telah diekspor tersebut otomatis berubah menjadi tipe bitmap/ raster, meskipun dibuat dengan program/ software penghasil gambar vektor.

Berbeda dengan bitmap, vektor grafik merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Misal untuk menggambar lingkaran maka didefinisikan persamaan matematis dari lingkaran sehingga membentuk garis pembatas lingkaran. Didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah lingkaran. Kedua cara perepresentasian gambar tersebut mempunyai kekurangan dan kelebihan masing masing. Pada gambar bitmap sangat baik digunakan untuk merepresentasikan gambar yang sangat kompleks dan detail. Tetapi kekurangannya adalah ukuran filenya tergantung dari ukuran gambar dan resolusinya.



Gambar 43. Vektor Tampilan 100% dengan Tampilan 500%

Pada gambar di atas, gambar yang kiri merupakan gambar yang asli sedangkan gambar yang kanan adalah gambar yang sudah diperbesar. Gambar yang kanan masih kelihatan halus walaupun sudah diperbesar 500%. Program aplikasi grafis yang berbasis vektor antara lain: CorelDraw, Macromedia Free hand, Adobe Illustrator, dan Micrografx Designer.

Kelebihan dan kekurangan gambar vektor adalah sebagai berikut:

**a. Kelebihan**

- 1) Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien
- 2) Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
- 3) Dapat dicetak pada resolusi tertinggi printer
- 4) Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan

**b. Kekurangan**

Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap.

Tabel 2. Perbedaan Antara Bitmap dan Vektor

No	Aspek	Bitmap	Vektor
1	Struktur Gambar	Terdiri dari grid piksel individu	Dibentuk dari garis, kurva, dan bentuk berdasarkan rumus matematika

2	Ketergantungan pada Resolusi	Sangat bergantung pada resolusi; jika diperbesar, gambar akan pecah (pixelated)	Tidak bergantung pada resolusi; dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas
3	Kualitas Gambar	Bisa menjadi buram saat diperbesar	Tetap tajam dan jelas pada ukuran berapa pun
4	Cocok untuk	Gambar yang kompleks seperti foto dan ilustrasi dengan gradasi warna	Logo, ikon, ilustrasi sederhana, dan desain yang memerlukan skalabilitas
5	Ukuran File	Cenderung lebih besar karena menyimpan informasi setiap piksel	Cenderung lebih kecil karena hanya menyimpan informasi tentang objek geometris
6	Format File	JPEG, PNG, GIF, BMP	SVG, EPS, PDF, AI
7	Pengeditan	Sulit untuk mengedit setiap piksel, terutama pada gambar yang sangat besar	Mudah diedit; objek geometris bisa diubah tanpa mempengaruhi kualitas gambar lainnya
8	Kelemahan	Pecah saat diperbesar, ukuran file lebih besar	Tidak ideal untuk gambar yang kompleks atau foto dengan banyak detail warna

Tabel ini menjelaskan perbedaan utama antara bitmap dan vektor, mencakup aspek-aspek penting seperti struktur gambar, resolusi, dan penggunaannya.

## **B. Jenis–Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis (CorelDRAW dan Adobe Photoshop)**

Desain grafis memerlukan perangkat lunak yang canggih untuk membantu desainer membuat visual yang profesional dan menarik (Negoro dkk., 2024b). Dua perangkat lunak yang paling sering digunakan dalam industri desain grafis adalah CorelDRAW dan Adobe Photoshop. Keduanya memiliki perbedaan dalam fitur, kemampuan, dan penggunaannya, tergantung pada jenis desain yang ingin dikerjakan.

### **1. CorelDRAW**

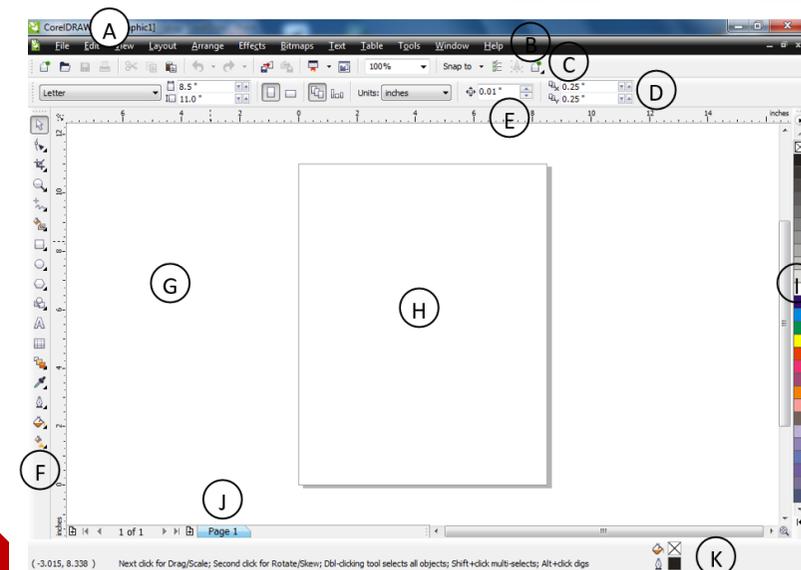
CorelDRAW adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation (Warisaji dkk., 2023). CorelDRAW sangat ideal untuk membuat desain yang memerlukan presisi tinggi, seperti logo, brosur, pamflet, ilustrasi teknis, dan poster. Karena berbasis vektor, desain yang dibuat di CorelDRAW dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas, sehingga cocok untuk proyek yang memerlukan berbagai ukuran keluaran, dari kecil hingga besar (seperti baliho). Fitur utama CorelDRAW meliputi:

- a. Pengolahan gambar vektor  
Memungkinkan pengguna untuk membuat gambar berbasis garis dan bentuk geometris yang dapat diedit tanpa mengorbankan resolusi.
- b. Desain tipografi  
CorelDRAW memiliki alat yang sangat baik untuk mengelola tipografi, termasuk fitur advanced kerning dan ligatures.
- c. Dukungan beragam format  
Mendukung banyak format file seperti AI (Adobe Illustrator), PDF, EPS, dan SVG, sehingga mudah digunakan bersama perangkat lunak lain.
- d. Fasilitas tata letak  
Memungkinkan pengguna mengatur elemen desain dengan lebih fleksibel dan akurat, sangat cocok untuk proyek seperti brosur atau majalah.

CorelDRAW biasanya digunakan oleh desainer yang lebih fokus pada pekerjaan yang melibatkan vektor, seperti membuat logo, ikon, dan grafis lainnya yang memerlukan fleksibilitas dalam ukuran.

#### a. Pengenalan Tools CorelDRAW

- 2) Klik tombol Start Menu
- 3) Klik All Program
- 4) Klik Corel Graphic Suite
- 5) Klik Corel Draw.



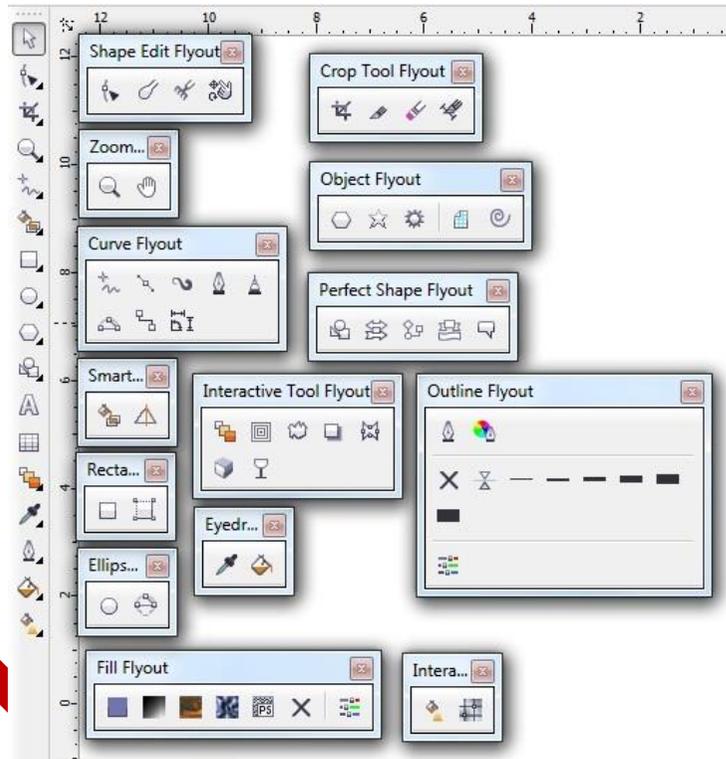
Gambar 44. Lembar Kerja Corel Draw

Keterangan:

- |                      |                  |
|----------------------|------------------|
| a. Title bar         | g. Work area     |
| b. Menu bar          | h. Page area     |
| c. Standard tool bar | i. Color palette |
| d. Property bar      | j. Page number   |
| e. Ruler bar         | k. Status bar    |
| f. Tool box          |                  |

Peralatan untuk mendesain di CorelDraw semua terdapat pada tool box (*lihat interface pada point f*). Ada beberapa tool yang mempunyai tombol flyout (panah kanan bawah) yang berisi

beberapa tool lainnya. Flyout selengkapnya ada pada gambar berikut:



Gambar 45. Flyout Lengkap Toolbox

Berikut ini adalah tool box CorelDraw dengan berbagai fungsinya:

Tabel 3. Tool Box CorelDraw

Tool	Nama	Fungsi
	Pick Tool	Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya scaling, rotating, skewing, resizing.
	Shape tool	Melakukan proses editing node pada shape (komponen garis dari obyek).
	Knife tool	Pisau yang berfungsi untuk

Tool	Nama	Fungsi
		memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
	Eraser tool	Menghapus bagian tertentu dari obyek.
	Smudge tool	Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
	Roughen brush tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Free transform tool	Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.
	Virtual segment delete tool	Menghapus segmen secara virtual
	Zoom tool	Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
	Hand tool	Menggeser area kerja ke posisi tertentu.
	Freehand tool	Membuat obyek berupa garis bebas.
	Bezier tool	Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.
	Artistic media tool	Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik
	Pen tool	Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
	Polyline tool	Membuat obyek kombinasi garis lurus dan freehand secara langsung.
	3 point curve tool	Membuat obyek garis dengan kurva 3 point.
	Interactive connector tool	Membuat obyek garis konektor secara interaktif
	Dimension tool	Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.
	Smart drawing	Membuat obyek garis secara bebas

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	tool	seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.
	Rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
	3 point rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.
	Ellipse tool	Membuat obyek lingkaran atau elips.
	3 point ellipse tool	Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.
	Graph paper tool	Membuat obyek menyerupai tabel.
	Polygon tool	Membuat obyek segi banyak.
	Spiral tool	Membuat obyek spiral.
	Basics shape tool	Membuat obyek-obyek dasar.
	Arrows shape tool	Membuat obyek-obyek anak panah.
	Flowchart shape tool	Membuat obyek-obyek flowchart.
	Star shape tool	Membuat obyek-obyek bintang.
	Callout shape tool	Membuat obyek-obyek callout.
	Text tool	Membuat obyek teks.
	Interactive blend tool	Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
	Interactive contour tool	Memberikan efek kontur pada obyek.
	Interactive distortion tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Interactive drop shadow tool	Memberikan efek bayangan pada obyek.

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	Interactive envelope tool	Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
	Interactive extrude tool	Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
	Interactive transparency tool	Memberikan efek transparansi warna pada obyek.
	Eyedropper tool	Mengambil sampel warna dari suatu obyek
	Paintbucket tool	Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.
	Outline tool	Memunculkan outline tool.
	Outline color dialog	Memunculkan color outline tool.
	No outline	Menghilangkan outline.
	Hairline outline	Memberikan outline dengan ukuran sangat kecil.
	½ point outline	Memberikan ukuran outline ½ poin.
	1 point outline	Memberikan ukuran outline 1 poin.
	2 point outline	Memberikan ukuran outline 2 poin.
	8 point outline	Memberikan ukuran outline 8 poin.
	16 point outline	Memberikan ukuran outline 16 poin.
	24 point outline	Memberikan ukuran outline 24 poin.
	Color docker window	Memunculkan color docker window untuk outline.
	Fill color dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi.
	Pattern fill dialog	Memunculkan kotak dialog pola.
	Texture fill dialog	Memunculkan kotak dialog tekstur.
	Postscript fill dialog	Memunculkan kotak dialog postscript
	No Fill	Menghilangkan warna isi

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Fungsi</b>
	Color docker dialog	Memunculkan color docker window untuk warna isi
	Interactive fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi interaktif
	Interactive mess fill dialog	Memberi warna rajutan pada objek

Property bar adalah fasilitas yang disediakan untuk memunculkan fungsi-fungsi yang sering digunakan ketika aktif pada salah satu alat gambar pada tool box. Isi dari property bar akan menyesuaikan dengan salah satu alat yang sedang aktif pada tool box. Berikut ini adalah salah satu fungsi yang muncul pada property bar ketika mengaktifkan text tool:

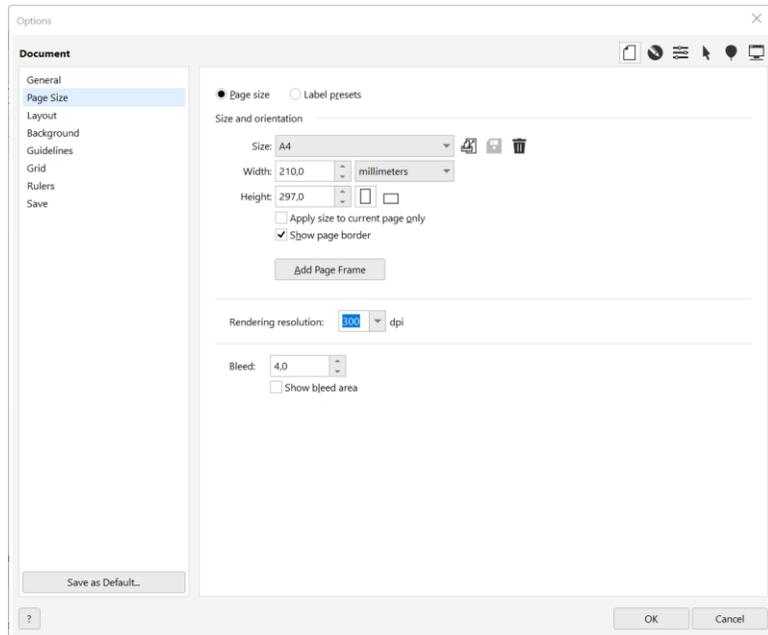


Gambar 46. Property Bar Text

## b. Mengatur Setup Halaman CorelDRAW

Sebelum kita mulai membuat desain, biasanya kita atur dulu halaman yang akan kita gunakan. Pengaturan halaman tersebut meliputi pemilihan jenis kertas, ukuran kertas, orientasi kertas, satuan ukuran yang akan digunakan dan lain-lain.

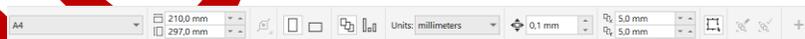
- 1) Klik menu Layout
- 2) Klik Page Size maka akan muncul window seperti berikut:



Gambar 47. Tampilan Page Size

- 3) Atur Kertas sesuai kebutuhan Misalnya Paper adalah A3, A4 dll
- 4) Unit ukuran adalah Milimeter, Centimeter, Inches dll
- 5) Width dan Height tidak perlu diatur karena sudah otomatis sesuai dengan pilihan kertas yang sudah saudara pilih

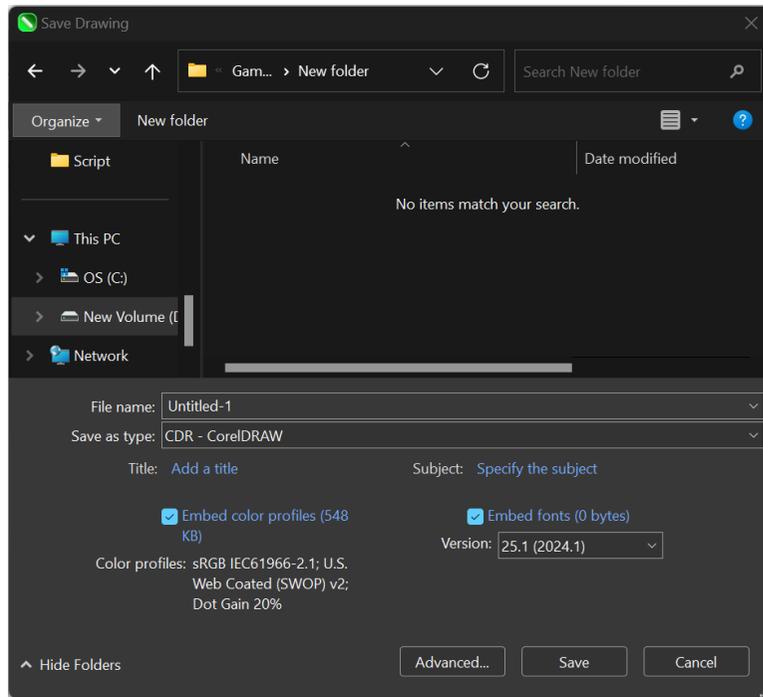
Pengaturan halaman juga bisa dilakukan melalui Property Bar pada saat aktif pada Pick Tool



Gambar 48. Pengaturan Page Setup Menggunakan Pick Tool

### c. Menyimpan Dokumen

- 1) Klik menu File > Save As. Maka akan muncul window seperti berikut:



Gambar 49. Menyimpan Dokumen

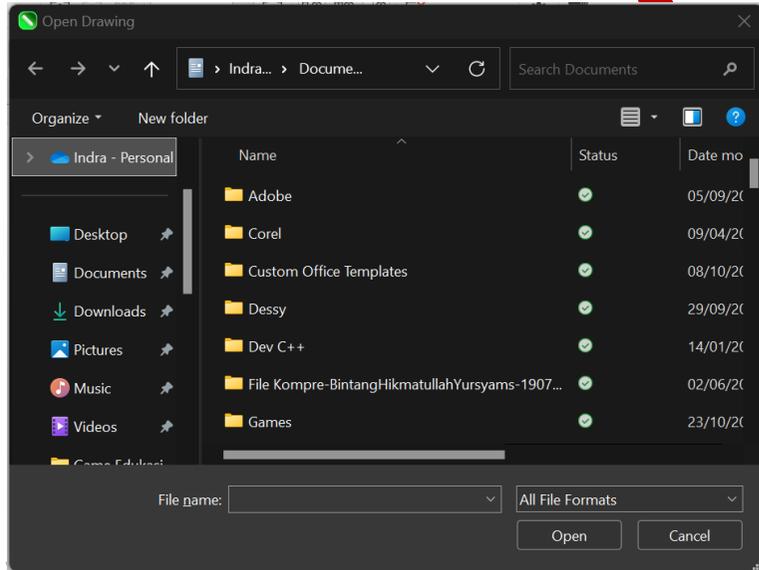
- 2) Klik pada Save in untuk menentukan letak penyimpanan. Klik folder yang terdapat di bawahnya untuk mencari tempat yang diinginkan.
- 3) Ketik nama file pada File name.
- 4) Klik tombol save.

Catatan:

Jika file yang kita buat akan dibuka pada komputer lain yang mempunyai program CorelDraw dengan versi dibawahnya, maka anda bisa menyesuaikan versi pada combo box Version yang ada disebelah kanan kotak dialog Save As. File yang disimpan di versi yang lebih tinggi tidak dapat dibuka pada CorelDraw versi lebih rendah. Namun file CorelDraw yang disimpan di versi rendah bisa dibuka pada CorelDraw versi lebih tinggi.

#### d. Membuka File

- 1) Klik menu file > Open. Pada Look in diarahkan ke drive dimana kita menyimpan file. Carilah folder yang berada di bawah Look in tempat kita menyimpan file.
- 2) Aktifkan file yang ingin kita buka.
- 3) Klik Open.



Gambar 50. Membuka Dokumen

Catatan:

Aktifkan cek box Preview untuk melihat desain sebelum dibuka, ini untuk memastikan apakah gambar tersebut yang akan dibuka.

#### e. Membuat Obyek Dasar

Banyak jenis obyek dasar yang bisa kita buat dalam CorelDraw dengan berbagai tool yang sudah tersedia pada tool box.

- 1) Aktifkan **Freehand Tool**  lalu arahkan pointer pada halaman.
- 2) Klik di sembarang tempat, lalu klik ditempat yang lain. Perintah ini untuk membuat satu garis lurus.
- 3) Klik drag seperti layaknya kita pegang pensil untuk membuat

garis bebas.



Gambar 51. Macam-Macam Garis Menggunakan Freehand Tool

- 4) Aktifkan **Bezier tool** lalu klik disuatu tempat pada halaman, lalu klik ditempat lain, lalu klik di tempat lain lagi. Tool ini untuk membuat garis dengan beberapa node. Untuk mengakhiri pembuatan garis jenis ini, lakukanlah double-click.



Gambar 52. Objek dan Garis Menggunakan Bezier

- 5) Masih menggunakan Bezier tool, lakukan perintah click and drag di sembarang tempat. Click and drag di tempat lain. Lakukan perintah ini beberapa kali. Langkah ini adalah untuk membuat garis melengkung.



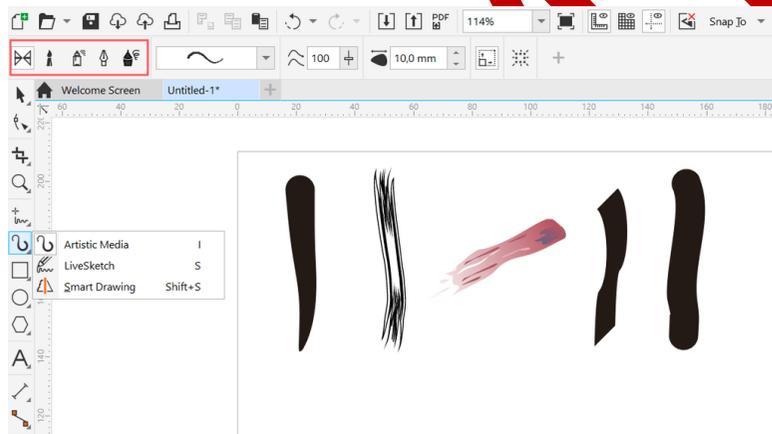
Gambar 53. Objek dan Garis Kurva Menggunakan Bezier

- 6) Aktifkan Artistic Media Tool maka pada Property Bar akan muncul seperti berikut:



Gambar 54. Property Bar Artistic Media Tool

- 7) Properti diatas berfungsi untuk memilih jenis garis artistik yang ingin kita buat. Macam-macamn garis tersebut antara lain: *brush, sprayer, calligraphic, dan pressure.*
- 8) Pilihlah salah satu jenis garis yang ingin anda buat, lalu pilihlah model garis tersebut pada menu-menu yang terdapat disebelah kanannya.
- 9) Untuk membuat jenis garis yang sudah kita pilih, lakukan *click and drag* di area halaman.



Gambar 55. Hasil Gambar Artistic Media s

## 2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengeditan gambar berbasis bitmap (raster) yang dikembangkan oleh Adobe Systems (Bogar dkk., 2023; Huda & Ardi, t.t.). Photoshop sangat ideal untuk manipulasi foto, ilustrasi digital, dan penciptaan efek visual yang kompleks. Karena berbasis bitmap, Photoshop unggul dalam mengedit foto atau gambar yang memiliki detail warna dan tekstur yang halus. Fitur utama Adobe Photoshop meliputi:

### a. Pengeditan gambar raster

Photoshop memungkinkan pengguna untuk memanipulasi gambar pixel-by-pixel, memberikan kendali penuh untuk

retouching foto, penyesuaian warna, dan penciptaan gambar digital yang kompleks.

b. Layer dan masking

Pengguna dapat bekerja dengan lapisan (layers) yang memungkinkan pengeditan non-destruktif, serta menggunakan masking untuk mengatur transparansi bagian gambar.

c. Beragam alat efek

Photoshop memiliki berbagai alat dan filter untuk menciptakan efek visual yang realistis, seperti bayangan, pencahayaan, tekstur, dan banyak lagi.

d. Komposisi gambar

Photoshop sering digunakan dalam pekerjaan yang membutuhkan kombinasi beberapa gambar atau elemen desain menjadi satu komposisi visual, seperti poster film atau iklan.

Adobe Photoshop biasanya dipilih oleh desainer yang berfokus pada pengeditan gambar dan manipulasi foto, ilustrasi digital, atau pekerjaan grafis berbasis raster yang memerlukan detail warna yang halus dan efek visual yang canggih.

a. Area Kerja Adobe Photoshop



Gambar 56. Area Kerja Adobe Photoshop

1) Toolbox

Toolbox merupakan bagian yang berisi kumpulan alat (tools) yang digunakan untuk melakukan berbagai proses

seleksi dan modifikasi pada gambar. Di dalam Toolbox, pengguna dapat menemukan beragam alat seperti Move Tool untuk memindahkan objek, berbagai alat seleksi seperti Marquee Tool dan Lasso Tool, serta alat modifikasi gambar seperti Brush Tool, Eraser Tool, dan Gradient Tool. Setiap tool memiliki fungsi spesifik yang memungkinkan pengguna untuk mengedit gambar dengan lebih presisi dan efisien sesuai kebutuhan proyek.

## 2) Menu Bar

Menu Bar adalah baris menu utama yang terletak di bagian atas jendela aplikasi Photoshop. Di dalamnya terdapat berbagai perintah utama, seperti membuka dan menyimpan file, menerapkan efek, menambahkan filter, mengakses pengaturan palette window, serta berbagai perintah lainnya. Menu Bar ini berisi opsi seperti File, Edit, Image, Layer, Type, Select, Filter, View, Window, dan Help. Setiap menu memiliki kumpulan perintah yang lebih rinci untuk mengelola dan memodifikasi dokumen atau gambar yang sedang dikerjakan.

## 3) Option Bar

Option Bar adalah bilah yang menampilkan berbagai pengaturan atau opsi tambahan dari tool yang sedang dipilih di Toolbox. Misalnya, ketika pengguna memilih Brush Tool, Option Bar akan menampilkan ukuran dan kekerasan (hardness) kuas, tipe ujung kuas, hingga opacity dan flow dari kuas yang akan digunakan. Dengan adanya Option Bar ini, pengguna dapat melakukan penyesuaian lebih lanjut terhadap tool yang digunakan, memungkinkan kontrol yang lebih detail dan tepat dalam proses pengeditan gambar.

## 4) Palette Well

Palette Well adalah area yang menyediakan akses cepat ke berbagai palette yang sering digunakan. Palette Well ini biasanya ditempatkan di area dock untuk memudahkan akses dan pengelolaan palette. Jika ikon palette yang dicari belum terlihat di Palette Well, pengguna dapat membuka palette tambahan melalui Menu Bar dengan

memilih opsi "Window." Fungsi Palette Well ini sangat membantu dalam menjaga workspace tetap rapi dan terorganisir, sehingga proses kerja menjadi lebih efisien.

#### 5) Palette

Palette adalah jendela kecil yang berisi berbagai perintah dan pilihan untuk mengelola dokumen atau gambar yang sedang dikerjakan. Dalam Photoshop, terdapat beberapa palette penting seperti Palette Navigator untuk mengatur zoom dan posisi tampilan, Palette History untuk melacak setiap langkah pengeditan, Palette Layers untuk mengelola lapisan (layer) yang digunakan dalam dokumen, dan Palette Channels untuk mengelola channel warna. Penggunaan palette ini sangat penting dalam proses pengeditan gambar, karena setiap palette menyediakan opsi yang diperlukan untuk pengaturan dan manipulasi gambar yang lebih mendetail.

Kelima elemen di atas merupakan komponen utama yang bekerja bersama untuk menciptakan lingkungan kerja yang fleksibel dan mendukung berbagai kebutuhan pengeditan gambar di Photoshop.

### b. Tool Kerja Adobe Photoshop

Berikut adalah TolBox Adobe Photoshop:

Tabel 4. TolBox Adobe Photoshop

Tool	Nama	Keterangan
	Move Tool	Digunakan untuk memindahkan posisi layer dalam satu foto atau memindahkan foto atau layer ke foto lain.
	Rectangular Marquee Tool	Digunakan untuk menyeleksi objek berbentuk kotak.
	Elliptical Marquee Tool	Digunakan untuk menyeleksi objek berbentuk lingkaran, seperti mata atau ban mobil.

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	Single Row Marquee Tool	Membuat area seleksi berbentuk garis horizontal.
	Single Column Marquee Tool	Membuat area seleksi berbentuk garis vertikal.
	Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas, sangat bergantung pada gerakan mouse.
	Polygonal Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas bersudut dengan titik-titik point.
	Magnetic Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas, menempel pada tepi objek saat mouse bergerak di sekitarnya.
	Quick Selection Tool	Membuat seleksi di area tertentu dengan cepat.
	Magic Wand Tool	Menyeleksi satu jenis warna pada foto berdasarkan nilai tolerance atau cakupan warna.
	Crop Tool	Memotong gambar, foto, atau canvas.
	Perspective Crop Tool	Memotong area tertentu dari gambar dengan sudut yang tidak harus 90 derajat.
	Slice Tool	Memotong hasil desain menjadi potongan lebih kecil untuk kebutuhan website.
	Slice Select Tool	Memilih potongan pada desain yang telah dipotong menggunakan Slice Tool.
	Eyedropper Tool	Mengambil sample warna dari gambar atau foto.
	Color Sampler Tool	Mengambil sample warna dan menampilkan nilai warna pada panel info.
	Ruler Tool	Mengukur dimensi lebar dan tinggi gambar.

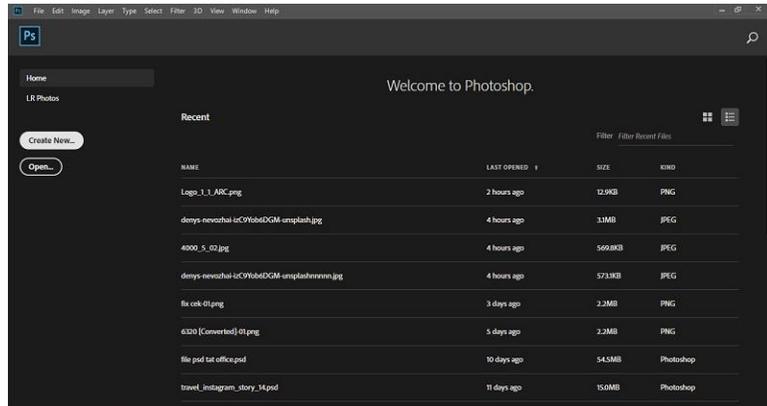
<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	Note Tool	Memberikan catatan pada hasil desain yang dibuat.
	Spot Healing Brush Tool	Menghapus noda pada foto atau gambar.
	Healing Brush Tool	Menghapus noda dengan menempelkan bagian objek yang masih bagus.
	Patch Tool	Memperbaiki foto dengan memanfaatkan pola di foto.
	Content Aware Move Tool	Memindahkan objek ke bagian lain dan menyesuaikan daerah sekitar objek secara otomatis.
	Red Eye Tool	Menghilangkan efek mata merah pada foto akibat pantulan flash kamera.
	Brush Tool	Melukis gambar dengan goresan kuas.
	Pencil Tool	Melukis dengan efek goresan pensil.
	Color Replacement Tool	Mengganti warna pada gambar.
	Mixer Brush Tool	Memberikan polesan dengan mencampurkan warna kuas dan warna gambar.
	Clone Stamp Tool	Menggandakan atau kloning area gambar.
	Pattern Stamp Tool	Menggandakan pola atau corak dari suatu gambar.
	History Brush Tool	Melukis image menggunakan snapshot atau state history dari image.
	Art History Brush Tool	Melukis image menggunakan snapshot atau state history dengan model artistik tertentu.
	Eraser Tool	Menghapus gambar dalam layer

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
		raster.
	Background Eraser Tool	Menghapus gambar sehingga menghasilkan layer transparan.
	Magic Eraser Tool	Menghapus area tertentu dengan warna serupa menjadi transparan.
	Gradient Tool	Mengecat area yang dipilih dengan perpaduan dua warna atau lebih.
	Paint Bucket Tool	Mengecat atau mewarnai area tertentu berdasarkan warna foreground.
	Blur Tool	Menghaluskan atau mengaburkan area tertentu dari gambar.
	Sharpen Tool	Menajamkan area tertentu dari gambar.
	Smudge Tool	Menggosok area tertentu seolah-olah dipengaruhi oleh sapuan jari di atas lukisan.
	Dodge Tool	Menerangkan warna di area tertentu pada gambar.
	Burn Tool	Menggelapkan warna di area tertentu pada gambar.
	Sponge Tool	Mengubah saturation di area tertentu pada gambar.
	Pen Tool	Menggambar path sudut atau lengkung dan menyeleksi objek.
	Freeform Pen Tool	Membuat objek path dengan bentuk bebas.
	Add Anchor Point Tool	Menambahkan titik anchor pada objek path.
	Delete Anchor Point Tool	Menghapus titik anchor pada objek path.
	Convert Point Tool	Mengubah titik anchor pada objek path.

<b>Tool</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	Horizontal Type Tool	Membuat teks secara horizontal.
	Vertical Type Tool	Membuat teks secara vertikal.
	Horizontal Mask Type Tool	Membuat teks horizontal dalam bentuk seleksi.
	Vertical Mask Type Tool	Membuat teks vertikal dalam bentuk seleksi.
	Path Selection Tool	Menyeleksi path yang dibuat dengan Pen Tool.
	Direct Selection Tool	Memilih titik atau point pada objek path.
	Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk kotak dengan sudut siku.
	Rounded Rectangle Tool	Membuat objek kotak dengan sudut tumpul.
	Ellipse Tool	Membuat objek berbentuk bulat.
	Polygon Tool	Membuat objek berbentuk polygon atau segi banyak.
	Line Tool	Membuat objek berbentuk garis.
	Custom Shape Tool	Membuat objek berbentuk bebas sesuai pilihan.
	Hand Tool	Menggeser tampilan dalam halaman kerja.
	Rotate View Tool	Memutar gambar dalam halaman kerja.
	Zoom Tool	Memperbesar dan memperkecil tampilan gambar dalam halaman kerja.
	Set Foreground & Background Color	Memilih warna foreground (hitam) dan background (putih) sesuai kebutuhan.

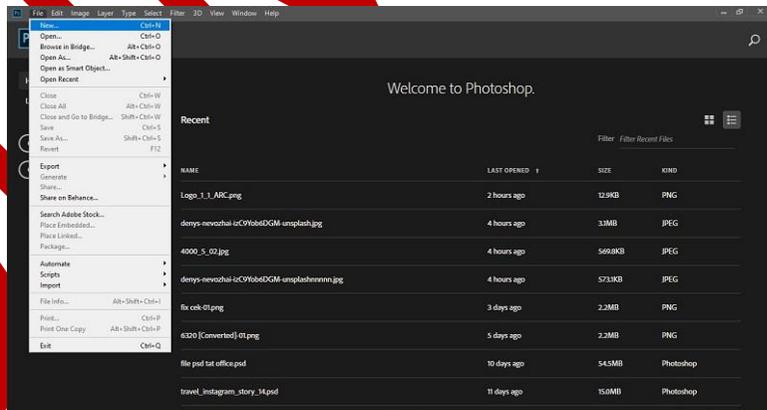
### c. Membuat Halaman Kerja Baru di Adobe Photoshop

- 1) Pada halaman awal Adobe Photoshop, klik tombol "Create New" atau pilih menu "File" > "New" atau gunakan shortcut Ctrl+N.



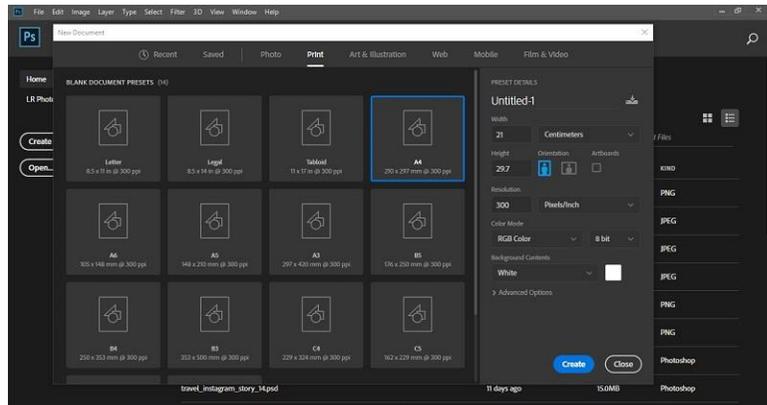
Gambar 57. New File Adobe Photoshop

- 2) Akan muncul tampilan New Document. Adobe Photoshop menyediakan opsi ukuran dan resolusi standar untuk berbagai kebutuhan: Photo, Print, Art & Illustration, Web, Mobile, dan Film & Video.



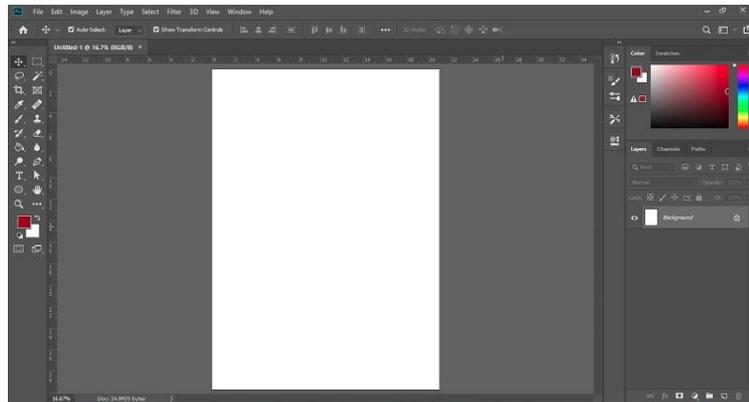
Gambar 58. New Document Adobe Photoshop

- 3) Jika ingin membuat ukuran dan resolusi baru, ubah opsi di Preset Details.



Gambar 59. Ukuran dan Resolusi Adobe Photoshop

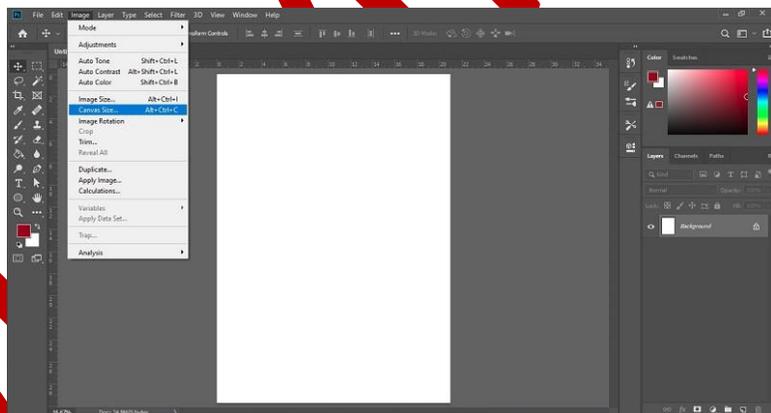
- 4) Di kolom [Untitled-1], ganti nama file sesuai keinginan.
- 5) Atur ukuran lembar kerja dengan mengisi Width (lebar) dan Height (tinggi). Pilih satuan ukuran seperti Pixels, Centimeter, atau Milimeter. Untuk cetakan, pilih Centimeter atau Milimeter. Untuk web atau media sosial, gunakan Pixels.
- 6) Tentukan Orientation (Potrait atau Landscape) sesuai kebutuhan.
- 7) Jika ingin memiliki lebih dari satu lembar kerja dalam satu tab, centang kotak Artboard.
- 8) Atur Resolution (resolusi) pada 300 Pixel/Inch. Ini ideal untuk kualitas cetakan.
- 9) Pada Color Mode, pilih CMYK jika hasilnya akan dicetak, atau RGB jika untuk tampilan digital. Jika ingin menyimpan gambar dalam format PNG (tanpa latar belakang/transparan), pilih RGB.
- 10) Bit Depth dapat dibiarkan pada 8 bit sebagai standar.
- 11) Pada Background Contents, pilih warna untuk latar belakang lembar kerja, seperti putih atau hitam, atau pilih warna lain sesuai kebutuhan.
- 12) Pada Advanced Options, biarkan sesuai pengaturan standar.
- 13) Klik tombol Create untuk membuat dokumen baru dengan pengaturan yang dipilih.



Gambar 60. Tampilan Dokumen Baru Adobe Photoshop

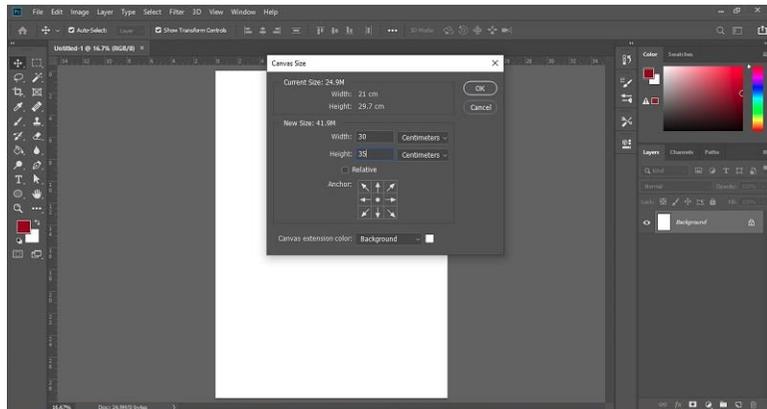
**d. Mengubah Ukuran Lembar Kerja Setelah Membuat File**

- 1) Jika ingin mengubah ukuran panjang dan lebar lembar kerja setelah membuat file, buka menu "Image" pada bagian atas aplikasi.
- 2) Pilih "Canvas Size" untuk membuka pengaturan ukuran kanvas.



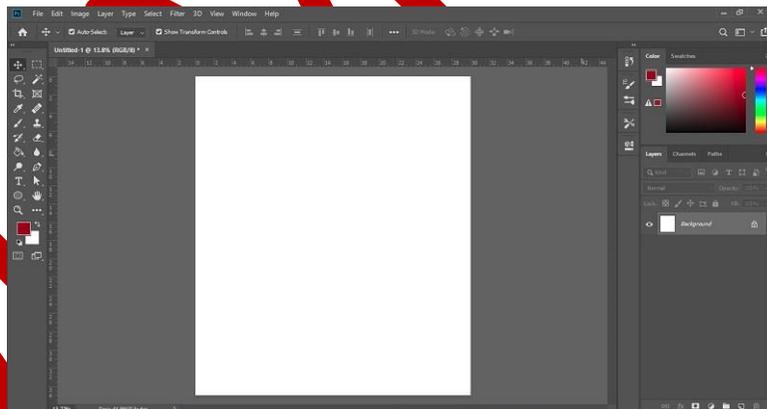
Gambar 61. Canvas Adobe Photoshop

- 3) Di kotak dialog Canvas Size, masukkan ukuran Width (lebar) dan Height (tinggi) baru yang diinginkan. Satuan ukuran bisa disesuaikan, misalnya dalam cm atau inches.



Gambar 62. Canvas Asobe Photoshop

- 4) Klik OK untuk menerapkan perubahan ukuran pada lembar kerja.
- 5) Setelah langkah-langkah di atas, ukuran lembar kerja akan berubah sesuai pengaturan baru. Misalnya, ukuran awal 21x29.7 cm dapat diubah menjadi 30x35 cm sesuai kebutuhan.



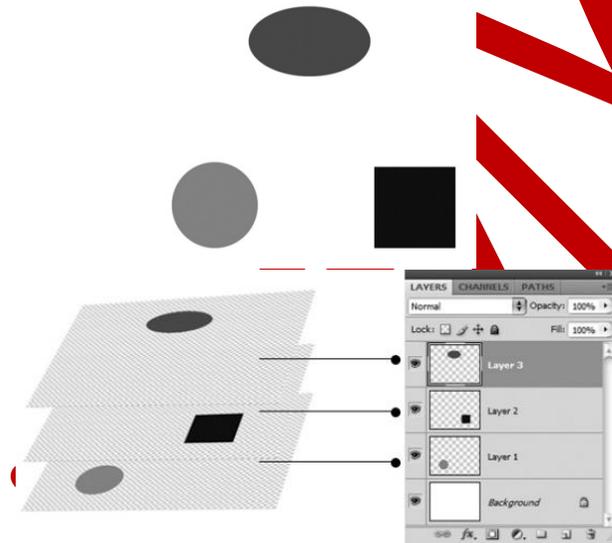
Gambar 63. Tampilan Dokumen Adobe Photoshop

## e. Retouch Photo

### 1) Layer

Layer pada photoshop merupakan kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penempatan suatu objek, atau bisa juga disebut sebagai kanvas untuk sebuah objek. Dengan layer kita dapat memulai pengeditan foto dan

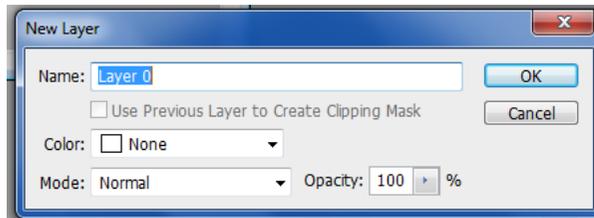
memberikan efek. Sebagai ilustrasi, layer seperti plastik transparan. Bila sebagai background atau lapisan pertama kita adalah bidang putih, kemudian di atasnya lapisan kedua adalah objek lingkaran, serta lapisan ketiga kita adalah objek persegi dan terakhir lapisan keempat adalah objek oval. Maka bila disatukan akan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 64. Layer Photoshop

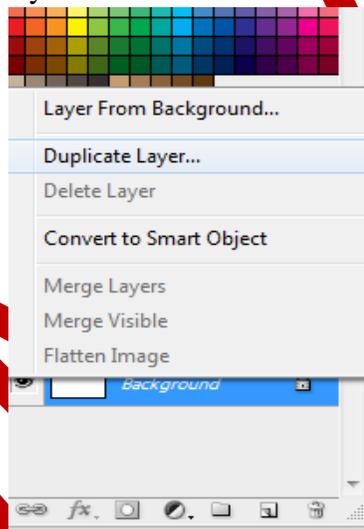
Layer berguna untuk mempermudah manipulasi gambar. Jika membuka file dengan format bukan PSD, layer paling bawah pada gambar sering dinamakan background dan dikunci (status locked) sehingga tidak bisa diedit. Untuk membuka layer background yang terkunci dapat menggunakan salah satu dari cara berikut ini:

- a) Rename nama background dengan cara mengklik kanan pada nama layer di palet layers, lalu pilih Layer Properties dan lakukan rename.
- b) Shift+klik kiri dua kali pada nama layer di palet layer. Ketikkan nama yang baru.



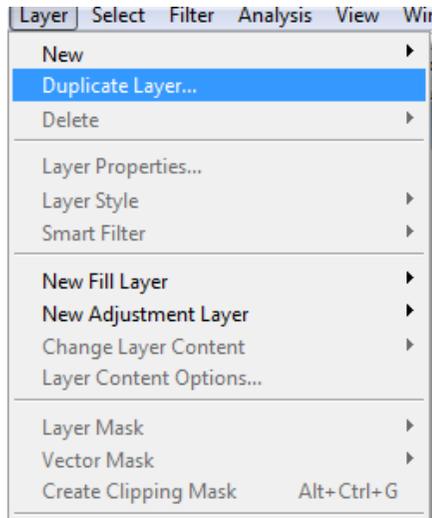
Gambar 65. Tampilan New Layer

- c) Selain dengan cara mengganti nama, dapat juga dengan melakukan duplikasi layer background menjadi layer baru. Klik kanan nama layer pada palet layer, lalu pilih Duplicate layer.



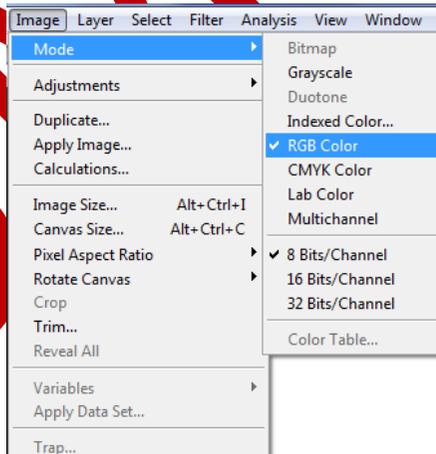
Gambar 66. Duplicate Layer Pada Palet Layer

- d) Selain itu dapat juga menggunakan menu Layer > Duplicated Layer.



Gambar 67. Duplicate Layer Pada Menu Layer

- e) Terkadang layer terkunci, karena color mode yang dipakai tidak sesuai. Untuk itu gunakan Image > Mode > RGB Color Mode untuk mengubah color mode gambar menjadi RGB.



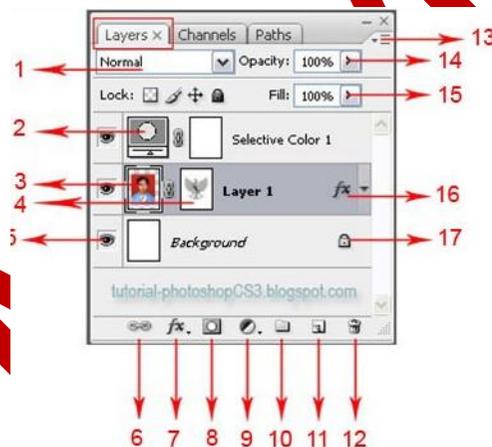
Gambar 68. Membuka Background Terkunci Melalui Image

Kita dapat melakukan manipulasi pada suatu layer tanpa mempengaruhi layer lainnya, jika layer tidak berhubungan (*linked*). Antara layer dengan layer yang lain bisa dilakukan manipulasi, misalnya digabung (*merge*),

link, flatten, dan lain-lain. Manipulasi tersebut di atas dapat dilakukan dengan mudah menggunakan palet layers.

### a) Palet Layer

Palet layer menampilkan semua layer yang ada dari sebuah kanvas yang sudah berisi beberapa obyek dan berguna untuk mengatur serta memberi efek pada obyek-obyek tersebut dengan menggunakan submenu layer yang tersedia. Perlu dipahami bahwa layer yang posisinya paling ataslah pada palet layer yang akan tampak paling depan dalam obyek pada kanvas. Perhatikan keterangan palet layer berikut ini:



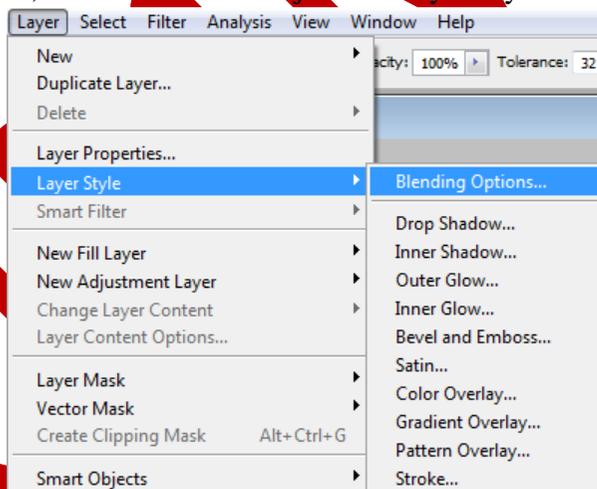
Gambar 69. Tampilan Palet Layer

Keterangan gambar:

1. Indicates layer visibility untuk memunculkan atau menyembunyikan layer.
2. Blending mode untuk mengubah pixel dari sebuah obyek pada sebuah layer yang akan berkolaborasi dengan pixel pada layer dibawahnya.
3. Lock untuk mengunci layer sehingga layer tidak bisa dipindah-pindah atau diubah.
4. Opacity untuk mentrasparasikan sebuah obyek termasuk jika obyek itu diberi efek.
5. Fill untk mentrasparasikan obyek tetapi tidak termasuk efek dari obyek tersebut.
6. Submenu layer.

7. Add layer style untuk menambah atau memberi efek pada obyek layer.
8. Add layer mask untuk memberi efek mask.
9. Create a new set untuk menambah folder layer.
10. Create anew fill or Adjusmant layer untuk memberi efek warna.
11. Create a new layer untuk menambah layer.
12. Delete layer untuk menghapus layer.

Pada palet layer ada Layer Style yang berguna untuk memberi efek pada obyek seperti memberi bayangan, emberi efek embos, memberi outline pada obyek, dsb. Untuk menampilkan jendelan Layer Style, pilih menu Layer > Layer Style > Blending Option atau pada palet layer klik Add Layer Style dan pilih Blending Option, maka akan muncul jendela Layer Style.



Gambar 70. Menampilkan Blending Option

Keterangan Gambar:

1. Drop shadow untuk memberi efek bayangan pada obyek.
2. Inner shadow untuk memberi efek bayangan didalam obyek.
3. Outer glow untuk memberi efek cahaya diluar obyek.

4. Inner glow untuk memberi efek cahaya didalam obyek.
5. Bevel and Emboss untuk memberi timbul atau 3 dimensi.
6. Satin untuk memberi efek cahaya pada sisi dalam sebuah obyek.
7. Color overlay untuk memberi efek melapisi warna pada obyek.
8. Gradient overlay untuk memberi efek melapisi obyek dengan warna gradasi.
9. Patern overlay untuk memberi efek melapisi obyek dengan patern tertentu.
10. Stroke untuk meberi efek outline/ garis pada obyek.

#### **b) Jenis-jenis layer**

Layer pada photoshop dapat digolongkan menurut sifatnya, antara lain:

- Layer normal (raster), adalah layer yang biasa digunakan untuk manipulasi standar.
- Type layer adalah layer yang digunakan ketika menulis atau mengedit suatu teks (tulisan)
- Shape layer adalah layer yang digunakan saat bekerja dengan shape.
- Layer mask adalah layer yang menggunakan mask didalamnya.
- Adjustment layer atau fill layer yang dipakai untuk mengubah pewarnaan pada gambar.

Perintah rasterize layer digunakan untuk mengubah layer yang bukan bitmap (type layer, layer vektor, dan lain-lain) menjadi layer bitmap sehingga lebih mudah diedit sesuai kebutuhan selanjutnya. Untuk melakukan Rasterize, gunakan klik kanan pada nama layer palet, kemudian pilih Rasterize. Selain dengan cara tersebut dapat juga menggunakan menu Layer > Rasterize.

#### **c) Layer Set**

Layer set adalah kumpulan layer dan berfungsi untuk mempermudah manipulasi, seperti pemindahan

layer dalam grup, masking, dan lainnya. Untuk membuat layer set, Anda sudah harus mempunyai layer-layer yang telah di-link. Gunakan Layer > New Layer > New Set From Linked (layer yang akan dijadikan satu set harus sudah di-link terlebih dahulu). Gunakan tombol  $\triangleright$  pada palet layer untuk membuka (expand) dan tombol  $\triangleleft$  untuk menyembunyikan (collapse) layer-layer pada layer set. Perhatikan gambar di bawah ini;



Gambar 71. Layer Set Dalam Palet Layers

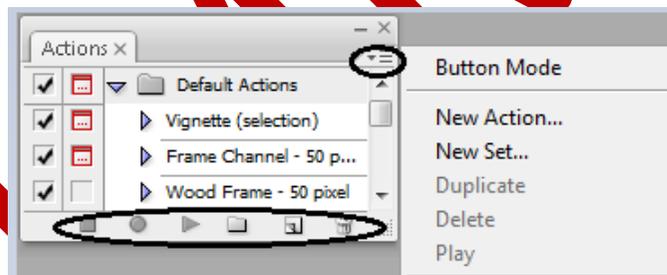
## 2) Action

Action adalah salah satu fungsi otomatisasi yang sangat berguna dan sering digunakan. Dengan action kita dapat merekam (record) dan mengeksekusi kembali (play) langkah-langkah dalam mengedit file yang telah dilakukan sebelumnya. Action sering digunakan mempermudah dan mempercepat proses manipulasi agar tidak harus mengulang secara manual. Oleh karena dapat disimpan dalam bentuk file (.atn), kita bisa meload action untuk mengerjakan file yang lain sehingga pekerjaan bisa lebih cepat, mudah dan efisien. Bukan hanya itu, kita juga bisa tukar-menukar dan men-download action dari internet.

Selain itu, juga dapat mempelajari langkah-langkah action milik orang lain dalam memanipulasi image. Action

set dapat digunakan untuk mempermudah dalam mengatur dan menggunakan action yang jumlahnya banyak. Sewaktu kita menginstal Photoshop, secara default kita akan mendapat tujuh buah action, yaitu default action, commands, frames, image effects, production, text effects, dan textures.

Palet action dapat diakses melalui menu Window > Action. Fasilitas ini bersifat dockable. Artinya dapat ditempatkan pada satu posisi yang tetap pada kanvas kerja, atau ditempatkan pada posisi yang dapat dipindah-pindah. Palet action juga dapat ditempatkan jadi satu dengan palet yang lain (misalnya palet history). Pada posisi yang tetap palet action terletak pada bagian kanan atas toolbar. Untuk membuatnya dapat dipindah-pindah posisinya, klik tahan pada tab action dan bawa keluar dari toolbar.



Gambar 72. Palet Action

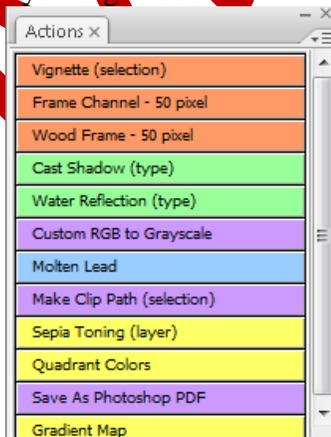
Pada bagian bawah palet action terdapat beberapa tombol dan ikon, yaitu:

- Stop playing/ recording, untuk mengakhiri perekaman command pada actions. Selain itu berfungsi menghentikan rekaman actions yang dimainkan ulang. Hal ini diperlukan, misalnya saat hendak membuang satu command yang sedang direkam. Kita harus menghentikan perekaman, memilih actions yang akan dibuang, membuangnya, baru kemudian melanjutkan perekaman dengan menekan tombol begin record.
- Begin recording, untuk memulai perekaman commands pada action.

- Play selection, untuk memainkan hanya command yang diaktifkan (diberi tanda cek).
- Create new action set, untuk membuat satu folder yang berfungsi mengelompokkan action dengan kriteria atau fungsi tertentu.
- Create new action, berfungsi membuat satu action baru dalam folder action set.
- Delete, untuk membuang action atau satu set action tertentu.

Dibagian kanan atas palet actions terdapat ikon panah hitam yang berisis bermacam-macam opsi action. Tombol-tombol dibagian bawah action dapat diakses melalui opsi-opsi ini. opsi yang tidak dapat diakses melalui tombol bagian bawah palet action adalah:

- Dock the palette well, berfungsi enepatkan palet action pada toolbar.
- Button mode, untuk menampilkan action dala bentuk tombol. Jika pilihan ini diaktifkan, maka tombol-tombol dibagian bawah palet action tidak tampil sehingga kita tdk dapat menyunting action.

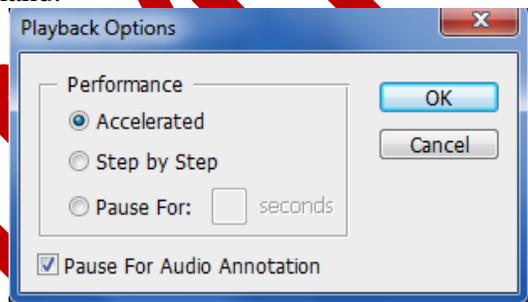


Gambar 73. Button Mode Aktif

- Duplicate, berfungsi untuk menyalin action, atau command dalam action.
- Insert stop, berfungsi untuk menghentikan sementara (pause) action pada satu bagian (command) dan menampilkan catatan atau komentar tentang penggunaan

action tersebut. Catatan ini berguna jika action kita dipelajari oleh orang lain. Jika tanda cek hilang pada beberapa command, maka command tidak akan dijalankan ketika action dijalankan (dengan klik tombol play).

- Insert path, berfungsi menetapkan konfigurasi dan identitas action, antara lain: nama action, nama kelompok action (action set), warna action pada button mode, serta penentuan shortcut action menggunakan satu tombol keyboard (function key) menggunakan tombol F2 - F12 atau dengan kombinasi tombol Ctrl dan Shift.
- Playback options, berfungsi menentukan metode penerapan (eksekusi) action. Pilihan accelerated akan menjalankan action per command. Command selanjutnya diterapkan dengan menekan kembali tombol play. Pilihan pause for akan menjalankan action dengan waktu jeda yang kita tetapkan pada setiap gambar command.



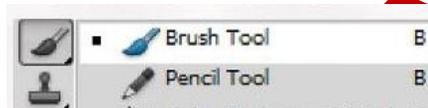
Gambar 74. Tampilan Playback Option

Tidak semua peralatan (tools) dan metode manipulasi dapat direkam oleh action. Penyuntingan yang memerlukan intervensi langsung oleh pengguna, seperti brush tidak dapat direkam oleh action.

#### f. Brush Tools

Secara umum, Brush adalah fasilitas untuk melukis di dalam kanvas. Untuk menggunakan fasilitas ini, hanya perlu memanfaatkan Brush Tool yang ada di toolbox. Brush Tool bukanlah fitur baru di Photoshop. Sejak lama, Brush Tool sudah ada di dalam software legendaris ini.

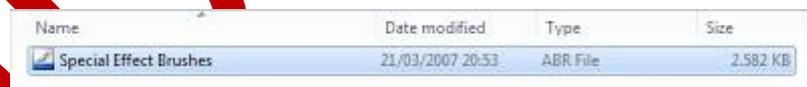
Brush Tool adalah sebuah tools pada aplikasi photoshop, fungsinya untuk mewarnai sebuah objek. Di setiap versi adobe tersedia Brush Tool. Brush merupakan fitur yang sangat penting pada photoshop, terutama dalam hal pembuatan ilustrasi suatu gambar ataupun sapuan gambar dengan beraneka ragam bentuk serta mengukir image dan beberapa fungsi vital lainnya.



Gambar 75. Brush Tool

Sama halnya dengan vektor template untuk aplikasi pengolah gambar vektor seperti Adobe Illustrator dan CorelDraw, untuk photoshop juga terdapat template berupa brush. Meskipun format template brush bukan berupa vektor, tapi penggunaan brush dapat membantu untuk menciptakan sebuah gaya ilustrasi unik dan profesional.

Untuk menginstal Brush dan menambahkan Brush, pastikan Adobe Photoshop sdah terinstal dalam komputer atau laptop. Macam-macam atau tipe-tipe brush dapat di-download secara gratis di <http://brushesdownload.com/>. File Brush tersebut berekstensi (.abr), contohnya adalah Special Effect Brushes.abr seperti gambar di bawah ini:



Gambar 76. Special Effect Brushes

Berikut cara menginstal brush pada photoshop CS3:

- 1) Siapkan dan copy brush yang akan diinstal.
- 2) Setelah itu, bukalah tempat penginstalan Adobe Photoshopa CS3 tersebut, defaultnya di C:\Program File\ Adobe\ Adobe Photoshop CS3\ Presets\ Brushes.
- 3) Pada default tersebut akan terlihat kumpulan file brus bawaan dari Adobe Photoshop CS3.
- 4) Pindahkan atau paste ke dalam folder default di atas.

Atau jika Anda memiliki CD instalasi, dapat melakukan instalasi dengan cara ini:

- 1) Buka CD instalasi.
- 2) Copy folder Brush dan paste ke dektop.
- 3) Buka program Photoshop.
- 4) Klik ikon Brush Tool.



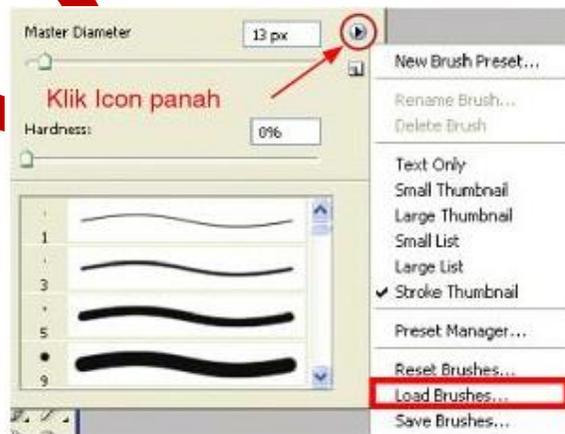
Gambar 77. Icon Brush Tool

- 5) Pilih lagi ikon tanda panah ke bawah yang ada di atas toolbar.



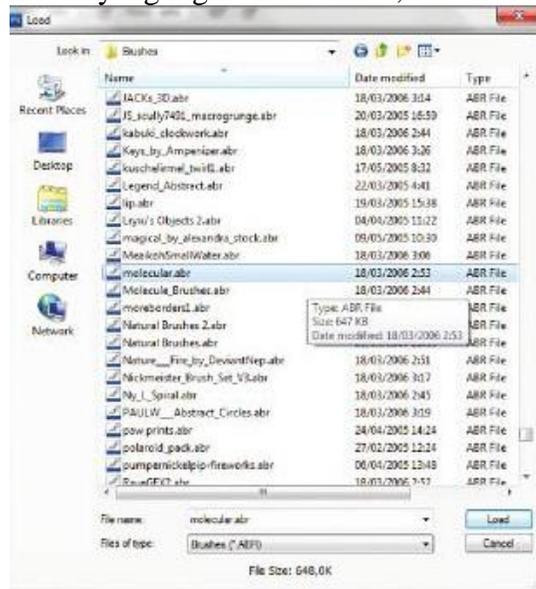
Gambar 78. Klik Tanda Panah Ke Bawah

- 6) Klik ikon tanda panah ke samping. Pilih menu Load Brushes.



Gambar 79. Menu Pengaturan Brush Tool

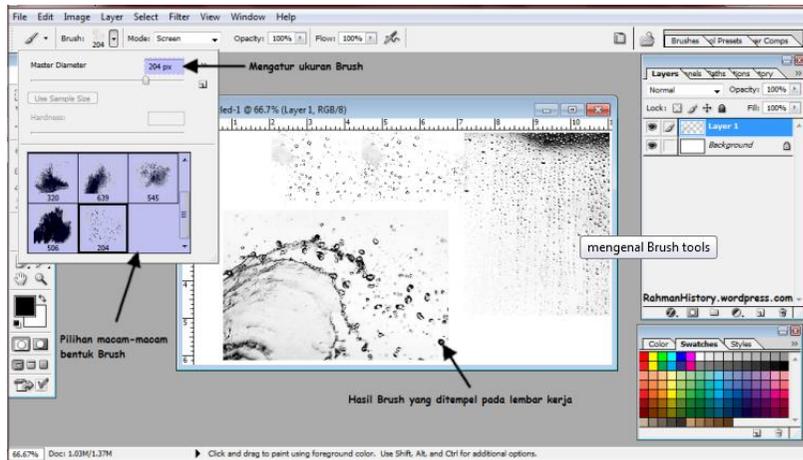
7) Pilih file Brush yang ingin dimasukkan, lalu klik load.



Gambar 80. Pemilihan Load Brush

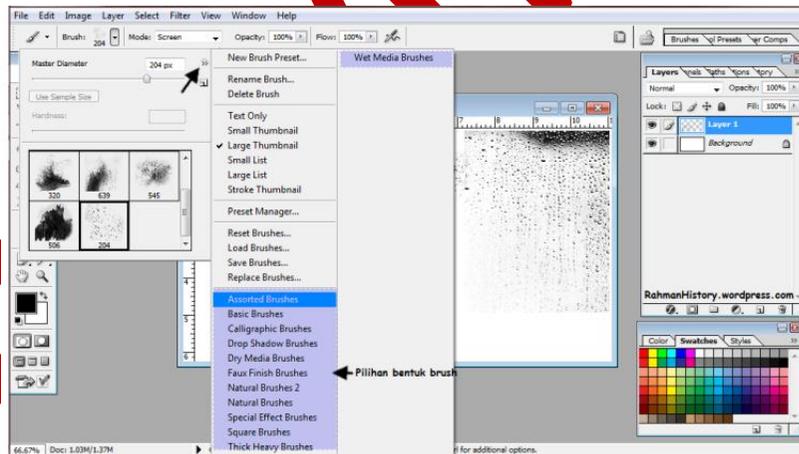
8) Bruh selesai diinstal.

Brush tools adalah salah satu tools pada Photoshop yang menjadikan Photoshop sebagai editor foto terpopuler. Brush tools fungsinya hampir sama dengan pencil tools, cuma bedanya brush tools memiliki ukuran lebih besar dari pada pencil tools. Brush tool bisa berubah bentuk sesuai yang diinginkan dan ukurannya pun bisa diatur sesuai kebutuhan pengeditan. Cara menggunakannya cukup simple, hanya dengan menekan tombol B pada keyboard maka Brush tools bisa digunakan. Brush tools biasa digunakan untuk mempercantik gambar agar terlihat lebih indah dan sesuai yang diinginkan oleh editor foto. Berikut adalah tampilan Brush:



Gambar 81. Tampilan Brush Tool

Jika tampilan brush tidak sesuai dengan yang diinginkan, maka Photoshop telah menyediakan berbagai macam bentuk brush, cara menggantinya bisa perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 82. Macam Brush Tool

Brush Tool digunakan untuk menggambar dan mewarnai dengan bentuk kuas. Brush Tool digunakan sebagai kuas dalam menggambar dengan mouse dengan cara atur besar kecilnya brush, hardness, opacity, dan flow dalam Option.



Gambar 83. Option Brush Tool

Ada 3 macam option brush, yaitu:

- 1) Brush Tool: Untuk menggambar atau mewarnai dengan bentuk kuas.
- 2) Pencil Tool: Untuk menggambar atau mewarnai dengan goresan pensil.
- 3) Color Replacement Tool

Berikut adalah tampilan menu Brush pada jendela kerja.



Gambar 84. Tampilan Menu Brush

Brush tool juga memiliki filter yang dikenal dengan Brush Stroke yang berfungsi untuk menciptakan efek sapuan kuas, pensil, atau pena pada garis-garis tepi objek sehingga memunculkan kesan lukisan yang artistik. Berikut ini filter-filter yang termasuk dalam kelompok Brush Strokes:

- 1) Accented edges

Accented edges adalah salah satu filter yang ada dalam kelompok Brush Strokes. Filter ini dapat digunakan untuk mengubah foto menjadi sebuah lukisan dengan detail garis tepi yang cukup kuat. Pada kotak dialog Accented edges terdapat beberapa parameter yang bisa ditentukan nilainya sesuai dengan hasil yang diinginkan, yaitu:

- Edge width, berfungsi untuk menambahkan serta mengatur ukuran garis tepi pada image dalam foto. Jika silder edge width digeser ke arah kanan maka tingkat edge akan semakin tinggi. Sebaliknya jika digeser ke arah kiri maka nilai edge semakin menurun.
- Edge brightness, digunakan untuk mengatur intensitas cahaya pada filter accented edges. Apabila ingin memperterang geser slider ke arah kanan, sedangkan

untuk memperlemah pencahayaan pada filter geser slider ke arah kanan.

- Smoothess, berfungsi untuk memperhalus tingkat edge atau garis tepi yang tercipta pada objek.

## 2) Angled strokes

Meski sama-sama menghasilkan olesan kuas yang bernuansa lukisan pada foto, angled strokes bisa dirbaratkan sapuan kuas cat air bukan cat minyak pada kanvas. Untuk menambahkan filter ini ke dalam foto, Anda harus menentukan nilai pada tiga parameter yang ada di dalam kotak dialog angled strokes.

- Direction balance, dengan fasilitas ini sapuan kuas akan secara langsung diseimbangkan. Semakin tinggi nilai pada bagian ini maka tingkat sapuan kuas juga semakin melebar yang berarti tingkat keseimbangan juga akan diperbesar.
- Stroke length, pada bagian ini sapuan akan semakin kuat dan terlihat hasilnya jika slider pada bagian ini digeser ke kanan.
- Sharpness, bagian ini mengatur tingkat ketajaman filter angled strokes.

## 3) Crosshatch

Sapuan kuas crosshatch dapat menghasilkan olesan kuas yang bertekstur atau arah sapuan kuas maupun arsiran pensil yang saling menyilang. Hasil dari filter dengan efek tekstur ini seperti halnya yang muncul ketika penyapuan kuas pada kanvas yang berserat sehingga olesan kuas akan memunculkan tekstur garis-garis dari serat kanvas tersebut. Ada tiga parameter yang dapat diatur, yaitu:

- Stroke length, bertujuan untuk menajamkan tekstur garis pada hasil olesan dengan cara mempebesar nilai pada bagian ini.
- Sharpness, bertujuan untuk memperbesar ketajaman hasil olesan crosshatch degan cara menggeser slider ke

arah kanan atau ke kiri untuk memperkecil tingkat ketajamannya.

- Strength, bagian ini mengatur kuat lemahnya tekstur garis pada crosshatch.

#### 4) Dark strokes dan sumi-e

Kedua filter ini hampir memiliki kesamaan dalam hal pewarnaan karena sama-sama menonjolkan warna hitam pada hasil olesan-olesannya. Filter Sumi-e terinspirasi dari seni lukis Jepang yang dilakukan dengan memperbesar tingkat keaburan pada hasil lukisan dan menambahkan detail warna hitam pada hasil olesannya. Sedangkan Filter Dark Strokes, menghasilkan olesan kuas dengan dominasi warna hitam. Pengaturan pada bagian Dark Strokes meliputi:

- Balance, berfungsi untuk menyeimbangkan kepekatan pada hasil filter.
- Black intensity, untuk mengatur intensitas warna hitam yang muncul pada kanvas.
- White intensity, intensitas warna putih pada kanvas akan semakin besar jika slider white intensity digeser ke arah kanan dan semakin kecil jika digeser ke arah kiri.

Pada Sumi-e, terdapat tiga parameter berikut:

- Stroke width, garis tepi atau sketsa pada lukisan akan semakin kuat jika nilai pada bagian stroke width diperbesar.
- Stroke pressure, garis sketsa yang telah muncul akan mendapatkan tekanan semakin besar sehingga terpecah jika slider pada bagian ini digeser ke arah kanan.
- Contrast, komposisi cahaya pada filter ini bisa didapatkan dengan mengatur nilai pada bagian contrast.

#### 5) Ink outlines

Ketika menggunakan filter ini setiap detail pada foto akan secara otomatis dilengkapi outline. Jika nilai Stroke

Length diperbesar maka secara otomatis outline juga akan semakin melebar. Oleh karenanya, untuk detail objek yang berukuran kecil, harus berhati-hati ketika melakukan pengaturan nilai pada bagian stroke length.

Dua parameter lainnya yang bisa digunakan untuk mengatur intensitas cahaya dan kepekatan warna adalah Dark Intensity dan Light Intensity. Sesuai namanya, Dark Intensity digunakan untuk mengatur kepekatan warna gelap yang diinginkan sedangkan Light Intensity digunakan untuk mengatur intensitas pencahayaan yang berdampak pada semakin terangnya warna.

#### 6) Spatter dan sprayed strokes

Jika Angled Strokes menghasilkan olesan cat air maka Spatter dan Sprayed Strokes menghasilkan olesan cat minyak pada kanvas. Cat air akan menghasilkan olesan yang terkesan meluber, sedangkan cat minyak lebih kasar jika dioleskan pada kanvas. Meskipun sama-sama menggunakan cat minyak, namun kedua filter ini menghasilkan tampilan yang sedikit berbeda. Pada Spatter, pengolesan bisa diibaratkan kuas tidak disapukan tetapi ditekan secara berulang-ulang oleh kanvas sehingga memunculkan kesan berserabut. Sedangkan hasil dari Sprayed Strokes tampak seperti kuas yang disapukan pada kanvas.

Spatter menyediakan dua pengaturan, yaitu:

- Spray radius, kesan serabut pada hasil olesan bisa diatur radiusnya pada bagian spray radius.
- Smoothness, untuk memperhalus hasil filter spatter.

Sedangkan untuk mengatur hasil filter Sprayed Strokes, tersedia beberapa pengaturan sebagai berikut:

- Stroke length, berfungsi untuk mengatur ketajaman hasil sapuan Sprayed Strokes.
- Spray radius, radius yang dihasilkan dapat ditentukan pada fasilitas ini.

- Stroke direction, pilihan olesan right diagonal (menyerong ke kiri), horizontal (mendatar), left diagonal (menyerong ke kanan), atau vertikal (tegak lurus) disesuaikan gambar yang diolah.

Baik CorelDRAW maupun Adobe Photoshop memiliki kegunaan spesifik yang berbeda berdasarkan kebutuhan desain. CorelDRAW lebih unggul dalam pembuatan desain berbasis vektor, sementara Photoshop lebih baik untuk pengeditan foto dan manipulasi gambar berbasis bitmap. Pemilihan perangkat lunak yang tepat tergantung pada jenis proyek desain yang dikerjakan, apakah membutuhkan fleksibilitas dalam ukuran atau kemampuan pengeditan gambar yang detail.

### **C. Produk Rancangan Komputer Grafis**

Desain grafis berbasis komputer memainkan peran penting dalam berbagai industri, dari periklanan hingga hiburan, pendidikan, dan desain produk. Dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis, desainer mampu menciptakan berbagai produk visual yang menarik dan fungsional. Berikut ini beberapa produk utama yang dihasilkan melalui rancangan komputer grafis:

#### **1. Logo**

Logo adalah simbol atau tanda grafis yang mewakili sebuah perusahaan, produk, atau layanan. Logo seringkali merupakan komponen visual utama dari identitas merek. Desainer grafis menggunakan software seperti CorelDRAW atau Adobe Illustrator untuk membuat logo berbasis vektor, sehingga logo dapat diperbesar atau diperkecil sesuai dengan kebutuhan tanpa kehilangan kualitas.

#### **2. Poster dan Pamflet**

Poster dan pamflet merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak luas. Produk ini biasanya digunakan dalam kampanye pemasaran, acara, atau pameran. Dalam proses pembuatannya, desainer menggunakan software grafis untuk mengatur elemen-

elemen seperti teks, gambar, dan tata letak agar menarik secara visual dan mudah dipahami.

### **3. Brosur dan Katalog**

Brosur dan katalog adalah produk desain grafis yang sering digunakan dalam pemasaran dan promosi produk atau layanan. Keduanya biasanya memiliki desain yang penuh warna dengan informasi yang terstruktur secara visual, sehingga memudahkan calon pelanggan untuk memahami produk atau layanan yang ditawarkan. Desainer biasanya menggunakan perangkat lunak seperti Adobe InDesign atau CorelDRAW untuk menyusun layout brosur dan katalog.

### **4. Ilustrasi Digital**

Ilustrasi digital adalah gambar yang dibuat secara digital menggunakan perangkat lunak grafis seperti Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator. Produk ini sering digunakan dalam buku, majalah, website, game, dan media hiburan lainnya. Ilustrasi digital memungkinkan desainer untuk menciptakan gambar dengan berbagai gaya, mulai dari realisme hingga abstrak.

### **5. Web Design**

Desain web merupakan salah satu aplikasi desain grafis modern yang sangat penting di era digital. Desainer grafis menciptakan tampilan dan tata letak website yang menarik, fungsional, dan ramah pengguna. Produk ini mencakup elemen visual seperti ikon, tombol, gambar, dan tipografi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal di berbagai perangkat.

### **6. Animasi dan Motion Graphics**

Animasi dan motion graphics adalah produk grafis yang mencakup elemen visual bergerak. Produk ini sering digunakan dalam video promosi, presentasi bisnis, iklan digital, dan konten media sosial. Software seperti Adobe After Effects dan Blender memungkinkan desainer untuk membuat grafis bergerak yang menarik dan interaktif.

## **7. Desain Kemasan (Packaging Design)**

Desain kemasan adalah produk grafis yang dirancang untuk menarik perhatian konsumen dan melindungi produk. Desain kemasan yang baik tidak hanya berfungsi sebagai pembungkus, tetapi juga sebagai media promosi yang menarik bagi calon pembeli. Perangkat lunak seperti CorelDRAW dan Adobe Illustrator sering digunakan untuk merancang kemasan produk yang kreatif dan informatif.

## **8. Infografis**

Infografis adalah representasi visual dari data atau informasi yang disusun dengan cara yang mudah dipahami. Desain infografis memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan data kompleks dengan lebih sederhana dan menarik. Desainer grafis biasanya menggunakan software seperti Adobe Illustrator untuk menyusun elemen-elemen grafis yang membentuk infografis.

## **9. Desain Buku dan Majalah**

Buku dan majalah memerlukan desain yang menyeluruh, mencakup tata letak halaman, desain sampul, dan pengaturan tipografi. Desain grafis komputer mempermudah proses ini dengan memberikan alat yang kuat untuk mengatur elemen-elemen visual dengan presisi dan konsistensi, biasanya dengan software seperti Adobe InDesign.

## **10. Game Art dan User Interface (UI)**

Dalam industri game, komputer grafis digunakan untuk merancang berbagai elemen visual seperti karakter, lingkungan, objek, serta antarmuka pengguna (UI). Perangkat lunak seperti Blender dan Adobe Photoshop sering digunakan untuk menciptakan elemen-elemen visual yang menarik dan interaktif untuk game.

## D. Rangkuman

Komputer grafis adalah bidang yang berfokus pada pembuatan dan manipulasi gambar digital menggunakan perangkat lunak khusus. Dalam desain grafis, dikenal dua jenis format gambar utama, yaitu bitmap dan vektor. Gambar bitmap terdiri dari kumpulan piksel yang tersusun dalam grid, di mana setiap piksel mewakili satu titik warna. Gambar bitmap sangat bergantung pada resolusi, sehingga ketika diperbesar, kualitasnya bisa menurun dan terlihat pecah. Vektor, di sisi lain, dibentuk oleh garis, kurva, dan bentuk yang didefinisikan secara matematis. Keunggulan gambar vektor adalah kemampuannya untuk diperbesar tanpa kehilangan kualitas, menjadikannya ideal untuk desain yang perlu fleksibilitas ukuran.

Dalam menghasilkan gambar-gambar ini, desainer menggunakan berbagai perangkat lunak desain grafis. Dua perangkat lunak yang paling umum digunakan adalah CorelDRAW dan Adobe Photoshop. CorelDRAW adalah software berbasis vektor yang sangat cocok untuk membuat desain yang memerlukan ketepatan, seperti logo, ilustrasi, dan brosur. CorelDRAW memungkinkan desainer untuk membuat gambar vektor yang dapat disesuaikan ukurannya tanpa merusak kualitas visual. Adobe Photoshop, di sisi lain, merupakan perangkat lunak berbasis bitmap yang sering digunakan untuk mengedit foto dan menciptakan efek visual yang kompleks. Photoshop ideal untuk pengolahan gambar raster, retouching foto, dan ilustrasi digital, dengan fitur yang mendukung pengeditan layer dan penyesuaian gambar secara mendetail.

Produk yang dihasilkan dari rancangan komputer grafis sangat bervariasi. Contoh produk desain grafis meliputi logo, poster, brosur, desain web, ilustrasi digital, dan animasi. Setiap produk tersebut memiliki fungsinya masing-masing dan digunakan dalam berbagai konteks, seperti branding, pemasaran, media sosial, dan hiburan. Dengan bantuan teknologi desain grafis, desainer dapat menciptakan visual yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan klien atau proyek.

## E. Latihan

1. Jelaskan perbedaan utama antara gambar bitmap dan gambar vektor dalam hal struktur gambar dan ketergantungan pada resolusi!

**Jawaban:**

2. Sebutkan dua perangkat lunak desain grafis yang umum digunakan dan jelaskan kegunaan masing-masing perangkat lunak tersebut!

**Jawaban:**

3. Apa saja produk yang dapat dihasilkan dari rancangan komputer grafis? Berikan minimal tiga contoh dan jelaskan fungsinya!

**Jawaban:**

4. Bagaimana perbedaan fleksibilitas desain berbasis vektor dan bitmap ketika digunakan pada berbagai ukuran? Jelaskan dengan contoh!

**Jawaban:**

5. Mengapa Adobe Photoshop lebih cocok digunakan untuk manipulasi foto dibandingkan dengan CorelDRAW? Jelaskan alasan utamanya!

**Jawaban:**

# DAFTAR PUSTAKA

- Assajjad, U., & E, T. R. W. (2024). Analisis Komposisi Fotografi Pada Foto Potret Dan Landscape Karya Darwis Triadi. *JURNAL Dasarrupa: Desain Dan Seni Rupa*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.52005/dasarrupa.v6i3.339>
- Bogar, A. K., Sugiarto, B., & Paturusi, S. D. E. (2023). *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Gerak Otak Manusia Untuk Siswa SMA* [Other]. <https://repo.unsrat.ac.id/4346/>
- Carver, T. (2021). *Friedrich Engels: Sebuah Pengantar Singkat*. IRCISOD.
- dkk, A. K. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain*. Penerbit YLGI.
- Fitrianto, Y. (2021). *Dasar-Dasar Digital Imaging*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1–80.
- Frenika, M., Verolyna, D., & Kurnia Syaputri, I. (2024). *Analisis Elemen Komunikasi Visual Media Digital pada Akun Instagram @PINTERPOLITIK* [Undergraduate, Institut Agama Islam Negeri Curup]. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7357/>
- Ganika, M. A. A., Hendri, Z., & Setiaji, R. S. (2024). Analisis Standar Tugas Akhir Dkv dengan Kebutuhan Industri Kreatif. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1624>
- Harsari, R. N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., Basiroen, V. J., Putri, R. A., Suminto, M. A., Setiyoko, N., Renzina, Y. D., Afandi, H. R., Setiasih, N. W., Setiawan, I. K., Dewanto, T. H., & Judijanto, L. (2024). *Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(01), Article 01. <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Hidayat, R. (2024). Analisis Perbandingan Penerapan Fungsi POAC dalam Perusahaan Eastman Kodak Company dan Fujifilm Holdings Corporation. *Jurnal Riset Ekonomi Syariah*, 135–144. <https://doi.org/10.29313/jres.v4i2.5224>
- Hilmi, M. (2022a). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit NEM.
- Hilmi, M. (2022b). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit NEM.
- Huda, A., & Ardi, N. (t.t.). *TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI*. UNP PRESS.
- Maahury, H. A., & Warouw, F. F. (2024). FOTOGRAFI ARSITEKTUR. Penerbit Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1025>
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, I. W. A. P., Putra, P. S. U., Setiawan, I. K., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., & Carollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- MSP, D. I. S., M.I.Kom, E. P., & M.Si, B. R. S., S. Sos. (2021). *MANAJEMEN MEDIA MASSA*. Scopindo Media Pustaka.
- Negoro, A. T., Murni, E. S., Saptaputra, E. H., Setiyoko, N., Yusa, I. M. M., Nurhadi, N., Siska, S., & Sutarwiyasa, I. K. (2024a). *Buku Ajar Desain Grafis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Negoro, A. T., Murni, E. S., Saptaputra, E. H., Setiyoko, N., Yusa, I. M. M., Nurhadi, N., Siska, S., & Sutarwiyasa, I. K. (2024b). *Buku Ajar Desain Grafis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nisa, E. K., Sari, F. K., & Listyanto, M. E. D. (2023). Alternatif Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Media Storyboard. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3605>
- Nurchahyo, M. (2022). KAJIAN PERAN SKETSA DALAM PROSES KREATIF DAN PENDIDIKAN DESAIN (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>
- Pandanwangi, Y. C., Ariesa. (2021). *Sejarah Seni Rupa, Desain & Arsitektur (Prasejarah—Renaissance)*. Syiah Kuala University Press.
- Putra, A. S. S. P., & Camelia, I. A. (2024). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI UNTUK HOME INDUSTRY BATIK CEMPAKA MOJOKERTO. *Jurnal Seni Rupa*, 12(4), 91–102.
- Sonalitha, E., Subairi, S., Setyawati, D., & Arifuddin, R. (2024). Fotogrametri Dalam Pendokumentasian Cagar Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, 1. <https://ejournal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/6639>
- S.Pd, W. B., S. Pd dan Adik Kristien. (2021). *Desain Grafis Percetakan SMK/MAK Kelas XI*. Gramedia Widiasarana indonesia.
- ST.,MT, A. S. (2024). *Gambar Teknik dan CAD*. Mega Press Nusantara.
- Susilo, Y. Y., Sahid Aldi. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo.
- Syahputra, A., Sani, A., Ibrahim, Q., Habib, H., & Rudiansyah, M. (2023). Analisis Pemotretan Gambar menggunakan Teknik

Segitiga Exposure pada Produk Makanan Kemasan. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(2), Article 2.

Warisaji, T. T., Rosyidah, U. A., & Wardoyo, A. E. (2023). Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grugugan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 4(02), Article 02. <https://doi.org/10.32528/manage.v4i02.753>

Wisnu, C. M. (2023). *PENERAPAN KOLASE DIGITAL DALAM FILM DOKUMENTER PERFORMATIF "NASIDA RIA: SUN STAGE"* [S2, ISI Surakarta]. <http://repository.isi-ska.ac.id/6408/>

Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, N., Negoro, A. T., Saputro, A. D., Putra, R. W., Logiana, A. D., & Sallu, S. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

# KUNCI JAWABAN

## B. Latihan Bab 1

1. Apa peran sketsa dalam proses kreatif seorang seniman atau desainer?

**Jawaban:**

Jelaskan bagaimana sketsa dapat membantu dalam mengembangkan ide dan konsep sebelum memproduksi karya final. Sertakan contoh nyata dari dunia seni atau desain yang relevan.

2. Bandingkan dan kontraskan sketsa dan ilustrasi.

**Jawaban:**

Apa yang membedakan keduanya dari segi tujuan, teknik, dan hasil akhir? Dalam situasi apa sketsa lebih diutamakan dibandingkan dengan ilustrasi? Berikan penjelasan yang mendalam.

3. Diskusikan teknik dasar yang diperlukan dalam menggambar sketsa.

**Jawaban:**

Apa saja teknik seperti penggunaan garis dasar, bayangan, dan alat gambar yang penting untuk menciptakan sketsa yang efektif? Mengapa teknik-teknik ini diperlukan? Berikan analisis tentang kontribusi masing-masing teknik terhadap kualitas sketsa.

4. Analisis prinsip komposisi yang digunakan dalam sketsa dan ilustrasi.

**Jawaban:**

Sebutkan beberapa prinsip komposisi, seperti aturan tiga bagian, keseimbangan visual, dan penggunaan ruang negatif. Bagaimana prinsip-prinsip ini dapat meningkatkan daya tarik visual dan komunikasi pesan dalam karya seni? Sertakan contoh untuk mendukung jawaban Anda.

5. Jelaskan proses transisi dari sketsa ke ilustrasi digital.

**Jawaban:**

Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi seorang seniman selama proses ini? Bagaimana teknologi dapat membantu dalam menyempurnakan sketsa menjadi ilustrasi yang menarik? Berikan analisis mendalam mengenai langkah-langkah yang terlibat dalam proses tersebut.

### C. Latihan Bab 2

1. Jelaskan perbedaan antara font serif dan sans serif, serta berikan contoh penggunaan yang tepat untuk masing-masing jenis font dalam konteks media cetak dan digital. Apa alasan di balik pemilihan font tersebut?

**Jawaban:**

Font serif memiliki garis kecil di ujung setiap huruf, yang dapat membantu meningkatkan keterbacaan dalam teks yang panjang, seperti pada buku atau majalah cetak. Contoh font serif adalah Times New Roman dan Georgia. Font sans serif, di sisi lain, tidak memiliki garis tersebut, membuatnya terlihat lebih modern dan bersih, sehingga lebih cocok digunakan dalam media digital, seperti website dan aplikasi. Contoh font sans serif adalah Arial dan Helvetica. Pemilihan font tersebut didasarkan pada konteks penggunaan: font serif cenderung dipilih untuk konteks formal dan tradisional, sementara font sans serif lebih cocok untuk desain yang membutuhkan kesan minimalis dan mudah dibaca di layar.

2. Diskusikan pentingnya spasi dalam tipografi. Apa pengaruh kerning, leading, dan ruang putih terhadap keterbacaan dan estetika desain? Berikan contoh situasi di mana pengaturan spasi yang buruk dapat mempengaruhi komunikasi visual.

**Jawaban:**

Spasi dalam tipografi sangat penting karena memengaruhi keterbacaan dan estetika keseluruhan desain. Kerning adalah pengaturan jarak antara huruf-huruf, dan kesalahan dalam kerning dapat membuat teks terlihat berdesakan atau terlalu jauh satu sama lain, yang mengganggu alur pembacaan. Leading, atau spasi antar baris, juga mempengaruhi kenyamanan membaca; jarak yang terlalu dekat dapat membuat teks terlihat sesak, sedangkan jarak yang terlalu jauh dapat mengganggu alur visual. Ruang putih, atau area kosong di sekitar teks, memberikan 'napas' pada desain dan membantu fokus pembaca. Sebagai contoh, dalam poster yang memiliki teks padat tanpa ruang putih yang cukup,

pembaca mungkin merasa kesulitan untuk memfokuskan perhatian pada informasi yang penting, sehingga pesan utama dapat hilang.

3. Analisis kesalahan umum yang sering dilakukan dalam komposisi tipografi. Sebutkan dan jelaskan setidaknya tiga kesalahan tersebut, serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan efektivitas pesan yang disampaikan.

**Jawaban:**

Salah satu kesalahan umum dalam komposisi tipografi adalah penggunaan terlalu banyak font. Ketika desainer menggunakan lebih dari dua atau tiga font, hasilnya dapat terlihat kacau dan mengganggu konsentrasi pembaca. Kesalahan kedua adalah keterbacaan yang buruk, di mana font yang dipilih sulit dibaca atau ukuran huruf terlalu kecil. Hal ini dapat membuat pembaca frustrasi dan meninggalkan teks tanpa memahami informasi yang disampaikan. Kesalahan ketiga adalah pengaturan kontras yang tidak memadai, seperti menggunakan teks berwarna gelap pada latar belakang yang gelap. Ini mengakibatkan teks menjadi sulit dibaca dan mengurangi keterlibatan pembaca. Kesalahan-kesalahan ini tidak hanya merusak estetika desain, tetapi juga mengurangi efektivitas komunikasi, karena pembaca mungkin tidak dapat menangkap pesan yang dimaksud.

4. Apa yang dimaksud dengan hierarki visual dalam tipografi, dan mengapa hal ini penting dalam desain? Berikan contoh bagaimana hierarki dapat diterapkan dalam pemilihan ukuran, warna, dan penempatan teks untuk meningkatkan keterbacaan dan fokus audiens.

**Jawaban:**

Hierarki visual dalam tipografi mengacu pada cara teks diatur untuk menunjukkan tingkat kepentingan informasi. Ini penting karena membantu pembaca memahami alur informasi dan fokus pada elemen yang paling signifikan. Misalnya, judul utama biasanya ditulis dengan ukuran yang lebih besar dan tebal,

menggunakan warna yang kontras untuk menarik perhatian, sementara subjudul mungkin sedikit lebih kecil dan kurang menonjol. Teks isi biasanya menggunakan ukuran huruf standar dengan spasi yang tepat untuk memastikan keterbacaan. Dengan menempatkan elemen-elemen ini secara strategis, desainer menciptakan panduan visual yang jelas, memudahkan pembaca dalam mengikuti informasi tanpa kebingungan.

5. Deskripsikan proses memilih palet warna yang tepat untuk tipografi dalam desain grafis. Bagaimana warna dapat mempengaruhi persepsi pembaca terhadap teks? Diskusikan juga pentingnya kontras antara teks dan latar belakang dalam mencapai keterbacaan yang baik.

**Jawaban:**

Proses memilih palet warna untuk tipografi melibatkan pertimbangan emosional dan psikologis dari warna, serta keselarasan dengan merek atau tema desain. Warna dapat memengaruhi persepsi pembaca; misalnya, warna biru sering diasosiasikan dengan kepercayaan, sedangkan merah dapat menarik perhatian dan menciptakan rasa urgensi. Pentingnya kontras antara teks dan latar belakang tidak dapat diabaikan, karena kontras yang baik meningkatkan keterbacaan. Teks gelap pada latar belakang terang atau sebaliknya biasanya lebih mudah dibaca. Sebagai contoh, kombinasi warna hitam pada latar belakang putih memberikan kontras maksimal, sehingga teks dapat dengan mudah dibaca. Desainer harus selalu menguji palet warna dalam konteks yang berbeda untuk memastikan bahwa pesan disampaikan secara efektif dan menarik perhatian audiens.

#### **D. Latihan Bab 3**

1. Jelaskan konsep dasar fotografi dan bagaimana sejarahnya memengaruhi perkembangan teknik fotografi modern. Sebutkan setidaknya tiga tokoh penting dalam sejarah fotografi beserta kontribusi mereka.

**Jawaban:**

Fotografi adalah seni dan teknik menangkap gambar menggunakan cahaya. Sejarahnya dimulai dengan penggunaan kamera obscura dan penemuan teknik awal seperti heliograf oleh Joseph Nicéphore Niépce. Seiring waktu, perkembangan teknik seperti daguerreotype oleh Louis Daguerre dan film roll oleh George Eastman membawa fotografi ke level yang lebih tinggi. Tokoh penting lainnya termasuk Alfred Stieglitz, yang memperkenalkan konsep fotografi sebagai seni, dan Ansel Adams, yang dikenal dengan teknik zonasi dan kontribusinya dalam fotografi lanskap. Sejarah ini memengaruhi teknik fotografi modern, memberikan landasan untuk alat dan metode yang kita gunakan saat ini.

2. Diskusikan perbedaan antara pencahayaan alami dan buatan dalam fotografi. Berikan contoh situasi di mana masing-masing jenis pencahayaan tersebut lebih cocok digunakan, serta bagaimana pencahayaan ini mempengaruhi hasil akhir foto.

**Jawaban:**

Pencahayaan alami berasal dari sumber yang ada di alam, seperti matahari, sedangkan pencahayaan buatan dihasilkan oleh lampu atau alat pencahayaan yang dibuat manusia. Pencahayaan alami cocok digunakan dalam fotografi lanskap dan potret saat golden hour, memberikan warna hangat dan bayangan lembut. Di sisi lain, pencahayaan buatan lebih efektif dalam situasi pencahayaan rendah, seperti di dalam ruangan atau saat malam hari, menggunakan lampu kilat atau lampu studio. Pencahayaan alami dapat memberikan hasil yang lebih dramatis, sementara pencahayaan buatan memungkinkan fotografer untuk mengontrol suasana dan detail gambar secara lebih tepat.

3. Deskripsikan komponen utama dari kamera DSLR dan fungsi masing-masing bagian. Bagaimana pemahaman tentang bagian-bagian kamera ini dapat membantu fotografer dalam pengambilan gambar yang lebih efektif?

**Jawaban:**

Komponen utama dari kamera DSLR termasuk lensa, bodi kamera, sensor, jendela bidik, dan kontrol eksposur. Lensa berfungsi untuk mengatur fokus dan menciptakan gambar, sementara bodi kamera berisi komponen elektronik yang mengolah gambar. Sensor menangkap cahaya untuk menghasilkan gambar digital. Jendela bidik memungkinkan fotografer untuk melihat komposisi gambar, dan kontrol eksposur (aperture, shutter speed, ISO) memungkinkan pengaturan cahaya. Pemahaman tentang bagian-bagian ini membantu fotografer untuk memilih lensa yang tepat, mengatur eksposur, dan menghasilkan gambar berkualitas tinggi.

4. Apa yang dimaksud dengan segitiga eksposur dalam fotografi? Jelaskan hubungan antara aperture, shutter speed, dan ISO, serta bagaimana ketiga elemen ini berinteraksi untuk menghasilkan foto yang seimbang.

**Jawaban**

Segitiga eksposur adalah istilah yang menggambarkan hubungan antara tiga elemen utama dalam fotografi: aperture, shutter speed, dan ISO. Aperture mengontrol seberapa banyak cahaya yang masuk ke kamera; shutter speed mengatur lama waktu cahaya masuk, dan ISO menentukan sensitivitas sensor terhadap cahaya. Ketiga elemen ini saling memengaruhi: jika aperture diperlebar (lebih banyak cahaya), maka shutter speed bisa dipercepat untuk menghindari overexposure. Sebaliknya, jika ISO dinaikkan, mungkin aperture harus diperkecil untuk menjaga keseimbangan eksposur. Memahami interaksi ini penting untuk mendapatkan hasil foto yang seimbang dan tepat.

5. Uraikan langkah-langkah penting dalam proses penyuntingan fotografi digital. Mengapa penyuntingan dianggap penting dalam menghasilkan foto yang berkualitas, dan apa saja etika yang harus diperhatikan selama proses ini?

**Jawaban:**

Langkah-langkah dalam penyuntingan fotografi digital biasanya meliputi: mengimpor gambar, melakukan penyesuaian dasar (seperti exposure, contrast, dan white balance), memotong dan mengatur komposisi, menambahkan efek atau filter, dan menyimpan dalam format yang tepat. Penyuntingan penting untuk meningkatkan kualitas foto, memperbaiki kesalahan teknis, dan mengekspresikan visi kreatif fotografer. Etika yang harus diperhatikan termasuk tidak melakukan manipulasi yang menyesatkan (seperti mengubah konteks gambar) dan menghormati hak cipta serta privasi subjek saat menggunakan gambar yang diedit.

#### **E. Latihan Bab 4**

1. Jelaskan perbedaan antara gambar bitmap dan gambar vektor dalam hal struktur gambar dan ketergantungan pada resolusi!

##### **Jawaban:**

Gambar bitmap terdiri dari grid piksel, di mana setiap piksel mewakili informasi warna tertentu. Bitmap bergantung pada resolusi, yang berarti kualitas gambar menurun jika diperbesar, karena piksel akan terlihat pecah atau terpixelasi. Sebaliknya, gambar vektor dibentuk dari objek geometris seperti garis, kurva, dan bentuk yang dibangun menggunakan rumus matematika. Gambar vektor tidak bergantung pada resolusi, sehingga dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas, karena dihitung secara matematis.

2. Sebutkan dan jelaskan dua perangkat lunak desain grafis yang paling umum digunakan beserta kegunaan utamanya!

##### **Jawaban:**

- CorelDRAW  
Perangkat lunak ini berbasis vektor dan digunakan untuk membuat desain grafis seperti logo, ikon, poster, dan ilustrasi. Kelebihannya adalah kemampuannya dalam mengelola objek vektor yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas.
- Adobe Photoshop  
Perangkat lunak ini berbasis bitmap dan dirancang untuk manipulasi gambar serta pengeditan foto. Photoshop sangat baik untuk pekerjaan yang membutuhkan detail warna halus dan manipulasi gambar yang kompleks.

3. Apa saja produk yang dapat dihasilkan dari rancangan komputer grafis? Berikan minimal tiga contoh!

##### **Jawaban:**

Produk yang dihasilkan dari rancangan komputer grafis sangat beragam. Contoh produk tersebut meliputi:

- Logo  
Digunakan untuk identitas visual perusahaan atau produk.
  - Poster dan Pamflet  
Digunakan untuk mempromosikan acara, kampanye, atau iklan.
  - Desain Web  
Merancang tampilan dan tata letak website yang menarik secara visual dan ramah pengguna.
4. Bagaimana kelebihan utama desain berbasis vektor dibandingkan dengan desain berbasis bitmap dalam hal fleksibilitas dan penggunaan skala?

**Jawaban:**

Kelebihan utama desain berbasis vektor adalah fleksibilitas dalam hal ukuran. Desain vektor dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas, karena bentuk dan garis dihitung menggunakan rumus matematika. Ini membuatnya ideal untuk desain yang harus dicetak dalam berbagai ukuran, seperti logo atau ikon. Sebaliknya, desain berbasis bitmap sangat tergantung pada resolusi dan akan pecah (pixelated) ketika diperbesar melebihi ukuran asli.

5. Mengapa Adobe Photoshop lebih cocok untuk manipulasi foto daripada CorelDRAW? Jelaskan alasannya!

**Jawaban:**

Adobe Photoshop lebih cocok untuk manipulasi foto karena merupakan perangkat lunak berbasis bitmap yang memungkinkan pengeditan gambar pixel-by-pixel. Photoshop memiliki berbagai alat khusus untuk retouching foto, penyesuaian warna, dan penciptaan efek visual yang halus. Selain itu, Photoshop mendukung layer dan masking yang memudahkan pengeditan non-destruktif, yang sangat penting dalam pengeditan foto. CorelDRAW, sebagai perangkat lunak vektor, lebih cocok untuk desain yang memerlukan kejelasan dan ketajaman di berbagai ukuran, seperti logo dan ilustrasi berbasis vektor.

# GLOSARIUM

Istilah	Pengertian
½ point outline	Memberikan ukuran outline ½ poin.
1 point outline	Memberikan ukuran outline 1 poin.
16 point outline	Memberikan ukuran outline 16 poin.
2 point outline	Memberikan ukuran outline 2 poin.
24 point outline	Memberikan ukuran outline 24 poin.
3 point curve tool	Membuat obyek garis dengan kurva 3 point.
3 point ellipse tool	Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.
3 point rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.
8 point outline	Memberikan ukuran outline 8 poin.
Add Anchor Point Tool	Menambahkan titik anchor pada objek path.
Adobe Illustrator	Perangkat lunak desain vektor yang digunakan untuk membuat ilustrasi, logo, dan karya seni vektor lainnya.
Adobe Photoshop	Perangkat lunak pengolah gambar raster yang digunakan untuk editing foto, desain grafis, dan manipulasi gambar.
Alhazen	Seorang ilmuwan Arab yang dikenal sebagai pelopor teori optik dan penemu konsep awal kamera obscura.
Aperture	Bukaan pada lensa kamera yang mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke sensor atau film.
Aristoteles	Filsuf Yunani yang berkontribusi pada ilmu optik dan pengembangan konsep tentang cahaya dan penglihatan.
Arrows shape tool	Membuat obyek-obyek anak panah.
Art History Brush Tool	Melukis image menggunakan snapshot atau state history dengan model artistik tertentu.
Artistic media tool	Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik
Auto Focus	Teknologi pada kamera yang secara otomatis menyesuaikan fokus lensa untuk menghasilkan gambar yang tajam.
Background	Latar belakang dalam sebuah foto atau desain yang memberikan konteks pada subjek utama.
Background Eraser Tool	Menghapus gambar sehingga menghasilkan layer transparan.
Basics shape tool	Membuat obyek-obyek dasar.
Bezier tool	Membuat obyek garis dengan menentukan

	banyaknya node.
Blower Blush	Alat untuk membersihkan debu pada lensa atau sensor kamera dengan cara meniupkan udara.
Blur Tool	Menghaluskan atau mengaburkan area tertentu dari gambar.
Brush Tool	Melukis gambar dengan goresan kuas.
Burn Tool	Menggelapkan warna di area tertentu pada gambar.
Callout shape tool	Membuat obyek-obyek callout.
Camera Obscura	Alat optik yang menjadi cikal bakal kamera modern, menggunakan prinsip lubang jarum untuk menangkap gambar.
Cast Shadow	Bayangan yang dihasilkan oleh objek ketika terkena cahaya.
Charcoal pencil	Pensil arang yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa dengan efek bayangan yang kuat.
Clone Stamp Tool	Menggandakan atau kloning area gambar.
CMOS	Sensor digital yang digunakan pada kamera untuk menangkap gambar dengan efisiensi daya yang lebih tinggi.
Color docker dialog	Memunculkan color docker window untuk warna isi
Color docker window	Memunculkan color docker window untuk outline.
Color Replacement Tool	Mengganti warna pada gambar.
Color Sampler Tool	Mengambil sample warna dan menampilkan nilai warna pada panel info.
Compressed charcoal	Media gambar yang terbuat dari arang yang dipadatkan untuk menciptakan goresan yang lebih gelap.
Content Aware Move Tool	Memindahkan objek ke bagian lain dan menyesuaikan daerah sekitar objek secara otomatis.
Contrast	Perbedaan antara area terang dan gelap dalam sebuah gambar atau desain.
Convert Point Tool	Mengubah titik anchor pada objek path.
Corel Draw	Perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang sering digunakan untuk membuat ilustrasi dan tata letak.
Corel Painter	Perangkat lunak untuk ilustrasi digital yang meniru media tradisional seperti cat minyak, pensil, dan akrilik.
Crop Tool	Memotong gambar, foto, atau canvas.
Custom Shape Tool	Membuat objek berbentuk bebas sesuai pilihan.
Daguerreotype	Proses fotografi awal yang menggunakan pelat perak yang dipoles sebagai medium untuk

	menangkap gambar.
Delete Anchor Point Tool	Menghapus titik anchor pada objek path.
Depth of Field	Rentang jarak dalam sebuah foto di mana objek tampak tajam, tergantung pada aperture, jarak fokus, dan panjang fokus lensa.
Desain grafis	Proses menciptakan komunikasi visual menggunakan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan warna.
Dial Mode	Tombol pada kamera untuk memilih mode pemotretan seperti otomatis, manual, atau prioritas aperture.
Digital media	Media berbasis digital seperti gambar, video, dan teks yang digunakan untuk komunikasi dan hiburan.
Dimension tool	Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.
Direct Selection Tool	Memilih titik atau point pada objek path.
Display	Layar pada perangkat seperti kamera atau komputer untuk menampilkan informasi atau gambar.
Dodge Tool	Menerangkan warna di area tertentu pada gambar.
Dry Box	Kotak penyimpanan kamera yang menjaga kelembapan untuk melindungi peralatan dari jamur.
DSLR	Kamera digital dengan sistem cermin refleks yang memungkinkan pengambilan gambar dengan presisi tinggi.
Ellipse Tool	Membuat objek berbentuk bulat.
Elliptical Marquee Tool	Digunakan untuk menyeleksi objek berbentuk lingkaran, seperti mata atau ban mobil.
Eraser Tool	Menghapus gambar dalam layer raster.
Exposure	Jumlah cahaya yang masuk ke sensor kamera, ditentukan oleh kombinasi aperture, shutter speed, dan ISO.
Eyecup	Penutup karet pada viewfinder kamera untuk kenyamanan mata pengguna saat melihat melalui viewfinder.
Eyedropper Tool	Mengambil sample warna dari gambar atau foto.
Fill color dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi.
Filter	Aksesori yang dipasang di depan lensa untuk mengubah karakteristik cahaya yang masuk, seperti polarisasi atau pengurangan pantulan.
Flare	Efek cahaya berlebih yang muncul akibat pantulan cahaya di dalam lensa, sering memberikan efek artistik dalam foto.
Flash	Sumber cahaya buatan yang digunakan untuk menerangi subjek saat memotret dalam kondisi

	kurang cahaya.
Flashmeter	Alat untuk mengukur intensitas cahaya flash agar eksposur dapat diatur dengan tepat.
Flowchart shape tool	Membuat obyek-obyek flowchart.
Focus Ring	Cincin pada lensa kamera untuk mengatur fokus secara manual.
Font	Desain gaya huruf yang digunakan dalam tipografi atau desain grafis.
Fotografi	Seni dan teknik menghasilkan gambar melalui penangkapan cahaya menggunakan kamera.
Framing	Teknik komposisi dalam fotografi yang menggunakan elemen di sekitar subjek untuk membingkai fokus utama.
Free transform tool	Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.
Freeform Pen Tool	Membuat objek path dengan bentuk bebas.
Freehand tool	Membuat obyek berupa garis bebas.
Freeze	Teknik fotografi yang menangkap momen gerakan dengan jelas, biasanya menggunakan shutter speed tinggi.
Genre	Kategori atau jenis dalam fotografi atau seni berdasarkan tema, gaya, atau subjek.
George Eastman	Pendiri Kodak, pelopor dalam pengembangan kamera dan film untuk fotografi komersial.
Gimbal	Perangkat stabilisasi untuk kamera yang memungkinkan pengambilan video atau foto tanpa guncangan.
Gradient Tool	Mengecat area yang dipilih dengan perpaduan dua warna atau lebih.
Graph paper tool	Membuat obyek menyerupai tabel.
Grid	Pola garis bantu pada layar atau viewfinder untuk membantu dalam komposisi visual.
Hairline outline	Memberikan outline dengan ukuran sangat kecil.
Hand tool	Menggeser area kerja ke posisi tertentu.
Hand Tool	Menggeser tampilan dalam halaman kerja.
Healing Brush Tool	Menghapus noda dengan menempelkan bagian objek yang masih bagus.
Heliograf	Teknologi awal fotografi yang ditemukan oleh Joseph Nicéphore Niépce, menggunakan pelat yang sensitif terhadap cahaya.
Hierarki visual	Prinsip desain yang mengatur elemen berdasarkan tingkat kepentingan untuk memandu perhatian pemirsa.
Highlight	Area paling terang dalam sebuah gambar yang menunjukkan bagian dengan pantulan cahaya paling kuat.
History Brush Tool	Melukis image menggunakan snapshot atau state

	history dari image.
Horizontal Mask Type Tool	Membuat teks horizontal dalam bentuk seleksi.
Horizontal Type Tool	Membuat teks secara horizontal.
Hot Shoe	Dudukan pada kamera untuk memasang aksesoris seperti flash eksternal atau mikrofon.
Interactive blend tool	Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
Interactive connector tool	Membuat obyek garis konektor secara interaktif
Interactive contour tool	Memberikan efek kontur pada obyek.
Interactive distortion tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
Interactive drop shadow tool	Memberikan efek bayangan pada obyek.
Interactive envelope tool	Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
Interactive extrude tool	Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
Interactive fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi interaktif
Interactive mess fill dialog	Memberi warna rajutan pada objek
Interactive transparency tool	Memberikan efek transparansi warna pada obyek.
ISO	Sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya, dengan nilai lebih tinggi untuk kondisi kurang cahaya.
Joseph Nicéphore Niépce	Penemu awal fotografi yang menciptakan gambar permanen pertama dengan teknik heliografi.
JPEG	Format file gambar yang menggunakan kompresi untuk mengurangi ukuran file tanpa mengorbankan kualitas secara signifikan.
Justified	Penyesuaian teks pada desain atau dokumen sehingga rata kiri dan kanan.
Kamera Bridge	Jenis kamera yang menggabungkan fitur DSLR dan kamera saku dengan lensa non-interchangeable.
Kamera Digital	Kamera yang menggunakan sensor elektronik untuk menangkap gambar, menggantikan film konvensional.
Kamera Micro Four Thirds	Kamera mirrorless dengan sensor lebih kecil dan lensa yang lebih ringan.
Kamera Smartphone	Kamera bawaan ponsel pintar dengan fitur yang terus berkembang seperti multi-lensa dan AI.
Kerning	Jarak antar huruf dalam teks untuk meningkatkan estetika dan keterbacaan.
Knife tool	Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
Kodak	Perusahaan fotografi terkenal yang mempopulerkan kamera dan film untuk penggunaan sehari-hari.
Kontras	Perbedaan intensitas antara elemen terang dan gelap dalam sebuah gambar atau desain.
Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas, sangat

	bergantung pada gerakan mouse.
Leading	Jarak antar garis teks dalam desain tipografi.
Leading Lines	Teknik komposisi yang menggunakan garis dalam gambar untuk memandu mata pemirsa menuju subjek utama.
Lightmeter	Alat untuk mengukur intensitas cahaya di suatu lokasi guna menentukan pengaturan kamera yang tepat.
Line Tool	Membuat objek berbentuk garis.
Live View	Fitur pada kamera yang menampilkan pratinjau gambar langsung melalui layar LCD atau EVF.
Louis Daguerre	Penemu daguerreotype, salah satu metode fotografi pertama yang digunakan secara luas.
Magic Eraser Tool	Menghapus area tertentu dengan warna serupa menjadi transparan.
Magic Wand Tool	Menyeleksi satu jenis warna pada foto berdasarkan nilai tolerance atau cakupan warna.
Magnetic Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas, menempel pada tepi objek saat mouse bergerak di sekitarnya.
Manual Focus	Pengaturan fokus kamera yang dilakukan secara manual oleh fotografer, bukan otomatis.
Midtone	Area dalam sebuah gambar yang berada di antara highlight (terang) dan shadow (gelap).
Mirrorless	Kamera digital tanpa cermin refleks, lebih ringan dan ringkas dibandingkan DSLR.
Mixer Brush Tool	Memberikan polesan dengan mencampurkan warna kuas dan warna gambar.
Monopod	Alat penyangga kamera dengan satu kaki untuk membantu kestabilan pemotretan.
Move Tool	Digunakan untuk memindahkan posisi layer dalam satu foto atau memindahkan foto atau layer ke foto lain.
Movie Shooting	Fitur pada kamera untuk merekam video dengan kualitas tinggi.
Multi-controller Key	Tombol pada kamera yang memudahkan navigasi menu atau pengaturan fokus.
NEF	Format file gambar mentah (RAW) eksklusif Nikon, menyimpan data foto tanpa kompresi.
No Fill	Menghilangkan warna isi
No outline	Menghilangkan outline.
Noise	Gangguan visual berupa butiran kasar pada gambar, sering muncul dalam pengaturan ISO tinggi.
Note Tool	Memberikan catatan pada hasil desain yang dibuat.
Outline color dialog	Memunculkan color outline tool.

Outline tool	Memunculkan outline tool.
Paint Bucket Tool	Mengecat atau mewarnai area tertentu berdasarkan warna foreground.
Paintbucket tool	Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.
Patch Tool	Memperbaiki foto dengan memanfaatkan pola di foto.
Path Selection Tool	Menyeleksi path yang dibuat dengan Pen Tool.
Pattern fill dialog	Memunculkan kotak dialog pola.
Pattern Stamp Tool	Menggandakan pola atau corak dari suatu gambar.
Payung Reflektor	Aksesori fotografi yang digunakan untuk memantulkan atau menyebarkan cahaya.
Pen tool	Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
Pen Tool	Menggambar path sudut atau lengkung dan menyeleksi objek.
Pencil Tool	Melukis dengan efek goresan pensil.
Perspective Crop Tool	Memotong area tertentu dari gambar dengan sudut yang tidak harus 90 derajat.
Pick Tool	Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya scaling, rotating, skewing, resizing.
Point	Ukuran standar dalam tipografi untuk menentukan tinggi huruf atau elemen teks.
Polygon tool	Membuat obyek segi banyak.
Polygon Tool	Membuat objek berbentuk polygon atau segi banyak.
Polygonal Lasso Tool	Menyeleksi objek dengan bentuk bebas bersudut dengan titik-titik point.
Polyline tool	Membuat obyek kombinasi garis lurus dan freehand secara langsung.
Postscript fill dialog	Memunculkan kotak dialog postscript
Procreate	Aplikasi ilustrasi digital populer untuk iPad dengan beragam alat kreatif.
Quick Control	Fitur pada kamera untuk akses cepat ke pengaturan penting seperti ISO, aperture, dan shutter speed.
Quick Selection Tool	Membuat seleksi di area tertentu dengan cepat.
RAW	Format file gambar mentah yang menyimpan semua data gambar tanpa kompresi, memungkinkan pengeditan lebih fleksibel.
Rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk kotak dengan sudut siku.
Rectangular Marquee Tool	Digunakan untuk menyeleksi objek berbentuk kotak.
Red Eye Tool	Menghilangkan efek mata merah pada foto akibat

	pantulan flash kamera.
Red-eye Reduction	Fitur pada kamera atau flash yang mengurangi efek mata merah pada foto akibat pantulan cahaya dari retina.
Reflected Light	Cahaya yang dipantulkan dari permukaan objek, penting dalam pengaturan eksposur.
Responsive	Desain yang menyesuaikan tampilannya berdasarkan perangkat atau ukuran layar yang digunakan pengguna.
Rotate View Tool	Memutar gambar dalam halaman kerja.
Roughen brush tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
Rounded Rectangle Tool	Membuat objek kotak dengan sudut tumpul.
Rule of Thirds	Prinsip komposisi dalam fotografi dan desain yang membagi gambar menjadi sembilan bagian untuk menciptakan keseimbangan visual.
Ruler Tool	Mengukur dimensi lebar dan tinggi gambar.
Sans-serif	Jenis huruf tanpa kaki atau ornamen pada ujung huruf, memberikan kesan modern dan sederhana.
Saturation	Intensitas atau kekuatan warna dalam sebuah gambar.
Script	Jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan, sering digunakan untuk efek dekoratif.
Serif	Jenis huruf dengan kaki atau ornamen kecil pada ujung huruf, memberikan kesan klasik dan formal.
Set Foreground & Background Color	Memilih warna foreground (hitam) dan background (putih) sesuai kebutuhan.
Shape tool	Melakukan proses editing node pada shape (komponen garis dari obyek).
Sharpen Tool	Menajamkan area tertentu dari gambar.
Shutter Speed	Kecepatan rana kamera membuka dan menutup, menentukan durasi cahaya masuk ke sensor.
Single Column Marquee Tool	Membuat area seleksi berbentuk garis vertikal.
Single Row Marquee Tool	Membuat area seleksi berbentuk garis horizontal.
Slice Select Tool	Memilih potongan pada desain yang telah dipotong menggunakan Slice Tool.
Slice Tool	Memotong hasil desain menjadi potongan lebih kecil untuk kebutuhan website.
Slider	Alat atau komponen dalam desain antarmuka untuk menyesuaikan nilai seperti volume atau kecerahan secara interaktif.
Smart drawing tool	Membuat obyek garis secara bebas seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.
Smudge tool	Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
Smudge Tool	Menggosok area tertentu seolah-olah dipengaruhi oleh sapuan jari di atas lukisan.

Spiral tool	Membuat obyek spiral.
Sponge Tool	Mengubah saturation di area tertentu pada gambar.
Spot Healing Brush Tool	Menghapus noda pada foto atau gambar.
Stabilizer	Teknologi atau perangkat untuk mengurangi guncangan dan memastikan gambar atau video tetap stabil.
Stand Background	Perangkat untuk menopang latar belakang kain atau kertas dalam pemotretan studio.
Star shape tool	Membuat obyek-obyek bintang.
Teknologi dan Fungsi	Aspek teknis dan fitur yang mendukung kinerja perangkat dalam fotografi atau desain.
Text tool	Membuat obyek teks.
Texture fill dialog	Memunculkan kotak dialog tekstur.
Tipografi	Seni dan teknik tata letak teks untuk menciptakan komunikasi visual yang menarik dan mudah dibaca.
Tracking	Jarak keseluruhan antara huruf dalam satu kata atau kalimat, memengaruhi keterbacaan teks.
Tripod	Alat penyangga kamera dengan tiga kaki untuk memberikan stabilitas saat pengambilan gambar atau video.
Tudung Lensa	Aksesori lensa yang digunakan untuk mengurangi flare dan melindungi lensa dari cahaya langsung atau benturan.
Typography	Isilah dalam bahasa Inggris untuk tipografi, mengacu pada seni pengaturan teks dalam desain.
Vari-angle	Layar kamera yang dapat diputar atau disesuaikan sudutnya untuk memudahkan pengambilan gambar dari berbagai posisi.
Vertical Mask Type Tool	Membuat teks vertikal dalam bentuk seleksi.
Vertical Type Tool	Membuat teks secara vertikal.
Viewfinder	Jendela optik atau elektronik pada kamera untuk melihat pratinjau komposisi gambar sebelum mengambil foto.
Vine charcoal	Arang alami yang digunakan untuk menggambar dengan goresan lembut dan halus.
Virtual segment delete tool	Menghapus segmen secara virtual
Web font	Jenis huruf digital yang dirancang khusus untuk digunakan pada halaman web.
White Balance	Pengaturan pada kamera untuk memastikan warna dalam gambar sesuai dengan kondisi pencahayaan sebenarnya.
White space	Area kosong dalam desain grafis yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan dan fokus visual.
Wi-Fi	Teknologi nirkabel pada kamera atau perangkat

	lain untuk transfer data atau konektivitas ke internet.
Zoom Ring	Cincin pada lensa kamera untuk mengatur perbesaran atau panjang fokus lensa.
Zoom tool	Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
Zoom Tool	Memperbesar dan memperkecil tampilan gambar dalam halaman kerja.

DUMMMY

# INDEKS

---

## **½**

½ point outline · 115, 171

---

## **1**

1 point outline · 115, 171  
16 point outline · 115, 171

---

## **2**

2 point outline · 115, 171  
24 point outline · 115, 171

---

## **3**

3 point curve tool · 113, 171  
3 point ellipse tool · 114, 171  
3 point rectangle tool · 114, 171

---

## **8**

8 point outline · 115, 171

---

## **A**

Add Anchor Point Tool · 127, 171  
Adobe Illustrator · 26, 108, 110, 143, 151, 152, 153, 171  
Adobe Photoshop · vii, 6, 26, 95, 103, 110, 121, 122, 124, 129, 130, 131, 132, 143, 151, 152, 153, 154, 156, 169, 170, 171  
Alhazen · 60, 171  
Aperture · 75, 167, 171

Aristoteles · 60, 171  
Arrows shape tool · 114, 171  
Art History Brush Tool · 126, 171  
Artistic media tool · 113, 171  
Auto Focus · 69, 78, 79, 171

---

## **B**

Background · 79, 80, 127, 128, 130, 135, 171, 178, 179  
Basics shape tool · 114, 171  
Bezier tool · 113, 120, 171  
Blower Blush · 83, 172  
Blur Tool · 127, 172  
Brush Tool · 123, 126, 142, 143, 144, 146, 147, 172, 174, 176, 179  
Burn Tool · 127, 172

---

## **C**

Callout shape tool · 114, 172  
Camera Obscura · 172  
Cast Shadow · 172  
Charcoal pencil · 22, 172  
Clone Stamp Tool · 126, 172  
CMOS · 62, 172  
Color docker dialog · 116, 172  
Color docker window · 115, 172  
Color Replacement Tool · 126, 147, 172  
Color Sampler Tool · 125, 172  
Compressed charcoal · 22, 172  
Content Aware Move Tool · 126, 172  
Contrast · 149, 172  
Convert Point Tool · 127, 172  
Corel Draw · 111, 172  
Corel Painter · 26, 172  
Crop Tool · 125, 172, 177  
Custom Shape Tool · 128, 172

---

## D

Daguerreotype · 60, 172  
Delete Anchor Point Tool · 127, 173  
Depth of Field · 173  
Desain grafis · 110, 151, 153, 173  
Dial Mode · 71, 173  
Digital media · 173  
Dimension tool · 113, 173  
Direct Selection Tool · 128, 173  
Display · 43, 173  
Dodge Tool · 127, 173  
Dry Box · 82, 173  
DSLR · vi, 59, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68,  
69, 71, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 96, 97,  
98, 167, 173, 175, 176

---

## E

Ellipse tol · 114  
Ellipse Tool · 128, 173  
Elliptical Marquee Tool · 124, 173  
Eraser tool · 113  
Eraser Tool · 123, 126, 127, 171, 173, 176  
Exposure · vi, 74, 75, 173  
Eyecup · 71, 173

---

## F

Fill color dialog · 115, 173  
Filter · 83, 84, 123, 147, 149, 173  
Flare · 173  
Flash · 81, 173  
Flashmeter · 81, 174  
Flowchart shape tool · 114, 174  
Focus Ring · 70, 174  
Font · 42, 43, 52, 163, 174  
Fotografi · vi, 4, 5, 59, 60, 61, 85, 86, 87,  
88, 95, 97, 166, 174  
Framing · 174  
Free transform tool · 113, 174  
Freeform Pen Tool · 127, 174  
Freehand tool · 113, 174  
Freeze · 174

---

## G

Genre · 174  
George Eastman · 61, 166, 174  
Gimbal · 80, 174  
Gradient Tool · 123, 127, 174  
Graph paper tool · 114, 174  
Grid · 174

---

## H

Hairline outline · 115, 174  
Hand tool · 113, 174  
Hand Tool · 128, 174  
Heliograf · 174  
Hierarki visual · 164, 174  
Highlight · 17, 174  
Horizontal Mask Type Tool · 128, 175  
Horizontal Type Tool · 128, 175  
Hot Shoe · 70, 175

---

## I

Interactive blend tool · 114, 175  
Interactive connector tool · 113, 175  
Interactive contour tool · 114, 175  
Interactive distortion tool · 114, 175  
Interactive drop shadow tool · 114, 175  
Interactive envelope tool · 115, 175  
Interactive extrude tool · 115, 175  
Interactive fill dialog · 116, 175  
Interactive mess fill dialog · 116, 175  
Interactive transparency tool · 115, 175  
ISO · 59, 60, 73, 75, 77, 78, 97, 99, 167,  
173, 175, 176, 177

---

## J

Joseph Nicéphore Niépce · 60, 61, 166,  
174, 175  
JPEG · 27, 78, 109, 175  
Justified · 49, 175

---

**K**

Kamera Bridge · 63, 64, 175  
Kamera Digital · 62, 65, 175  
Kamera Micro Four Thirds · 175  
Kamera Smartphone · 63, 175  
Kerning · 44, 163, 175  
Knife tool · 112, 175  
Kodak · 61, 174, 175  
Kontras · vi, 22, 37, 44, 45, 46, 47, 94, 175

---

**L**

Lasso Tool · 123, 125, 175, 176, 177  
Leading · 44, 60, 163, 176  
Lightmeter · 176  
Line Tool · 128, 176  
Live View · 66, 72, 73, 78, 176  
Louis Daguerre · 60, 166, 176

---

**M**

Magic Wand Tool · 125, 176  
Manual Focus · 69, 79, 176  
Midtone · 17, 176  
Mirrorless · 64, 176  
Monopod · 80, 176  
Move Tool · 123, 124, 176  
Movie Shooting · 72, 176  
Multi-controller Key · 176

---

**N**

NEF · 78, 176  
No Fill · 115, 176  
No outline · 115, 176  
Noise · 97, 176  
Note Tool · 126, 176

---

**O**

Outline color dialog · 115, 176

Outline tool · 115, 177

---

**P**

Paint Bucket Tool · 127, 177  
Paintbucket tool · 115, 177  
Patch Tool · 126, 177  
Path Selection Tool · 128, 177  
Pattern fill dialog · 115, 177  
Pattern Stamp Tool · 126, 177  
Payung Reflektor · 82, 177  
Pen Tool · 127, 128, 177  
Pencil Tool · 126, 147, 177  
Pick Tool · 112, 117, 177  
Point · 127, 171, 172, 173, 177  
Polygon Tool · 128, 177  
Postscript fill dialog · 115, 177  
Procreate · 6, 26, 177

---

**Q**

Quick Control · 177  
Quick Selection Tool · 125, 177

---

**R**

RAW · 78, 176, 177  
Rectangle Tool · 128, 177, 178  
Rectangular Marquee Tool · 124, 177  
Red Eye Tool · 126, 177  
Red-eye Reduction · 178  
Reflected Light · 19, 178  
Responsive · 178  
Rotate View Tool · 128, 178  
Roughen brush tool · 113, 178  
Rule of Thirds · 33, 35, 60, 178  
Ruler Tool · 125, 178

---

**S**

Sans-serif · 178  
Saturation · 178

Script · 43, 105, 178  
Serif · 43, 178  
Shape tool · 112, 178  
Sharpen Tool · 127, 178  
Shutter Speed · 76, 178  
Single Column Marquee Tool · 125, 178  
Single Row Marquee Tool · 125, 178  
Slice Select Tool · 125, 178  
Slice Tool · 125, 178  
Slider · 84, 178  
Smart drawing tool · 113, 178  
Smudge tool · 113, 178  
Smudge Tool · 127, 178  
Spiral tool · 114, 179  
Sponge Tool · 127, 179  
Stabilizer · 80, 81, 179  
Star shape tool · 114, 179

---

## T

Text tool · 114, 179  
Texture fill dialog · 115, 179  
Tipografi · vi, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48,  
51, 53, 179  
Tracking · 179  
Tripod · 67, 80, 179  
Tudung Lensa · 84, 179

Typography · vi, 41, 179

---

## V

Vari-angle · 179  
Vertical Mask Type Tool · 128, 179  
Vertical Type Tool · 128, 179  
Viewfinder · 72, 179  
Vine charcoal · 22, 179  
Virtual segment delete tool · 113, 179

---

## W

Web font · 179  
White Balance · 78, 179  
White space · 179  
Wi-Fi · 64, 74, 179

---

## Z

Zoom Ring · 70, 180  
Zoom tool · 113, 180  
Zoom Tool · 128, 180

# TENTANG PENULIS

## © Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.



**Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.**, adalah seorang dosen di Universitas Negeri Padang, Indonesia. Saat ini, beliau ditugaskan untuk mengajar Pendidikan Komputer di Departemen Teknik Elektronika. Beliau meraih gelar Magister di bidang Ilmu Komputer dari Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang pada tahun 2008, dan memperoleh gelar doktor di bidang Pendidikan Teknologi dan Kejuruan dari Universitas Negeri Padang pada tahun 2016. Beliau sangat tertarik pada Pendidikan Kejuruan, Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan Kejuruan, Multimedia, dan Pendidikan Komputer. Asrul Huda dapat dihubungi melalui email: [asrulhuda@gmail.com](mailto:asrulhuda@gmail.com).

## © Firdaus, S.Pd. M.Pd.T.



**Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.**, lahir di Parit Rodi pada tanggal 17 Oktober 1998. Beliau adalah seorang mahasiswa pada program studi Doktor (S3) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Padang. Firdaus menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Negeri Padang dengan fokus pada bidang Pendidikan Teknik Informatika. Selanjutnya, beliau meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd.T.) di universitas yang sama dengan bidang keahlian dalam Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Dengan latar belakang akademik yang kuat di bidang teknologi dan pendidikan kejuruan, Firdaus memiliki minat yang mendalam terhadap pengembangan teknologi dalam pembelajaran serta peningkatan kualitas pendidikan vokasi di Indonesia. Saat ini, Firdaus berkomitmen untuk memperluas wawasan dan keahliannya melalui penelitian dan inovasi yang relevan di bidang ini. Firdaus dapat dihubungi melalui email: [firdaus171098@gmail.com](mailto:firdaus171098@gmail.com).

© **Dr. Dedy Irfan,S.Pd., M.Kom.**



**Dr. Dedy Irfan,S.Pd., M.Kom.,** lahir di Padang, Indonesia, Ia menerima S.Pd. Gelar dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang pada tahun 2000. Gelar M.Kom dari Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang, pada tahun 2008. Gelar Dr. dari Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, pada tahun 2014. Beliau adalah Dosen Pendidikan Vokasi Homebase, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Minat penelitiannya meliputi TVET, Pedagogi dan Game Education. Firdaus dapat dihubungi melalui email: [irfankumango@gmail.com](mailto:irfankumango@gmail.com)

© **Prof. Dr. Elida, M.Pd.**



**Prof. Dr. Elida, M.Pd.,** Lahir tahun 1961 di Belawan, Dosen tetap di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan sejak tahun 1987 sd sekarang. Memperoleh kesarjanaan Pendidikan Tata Boga (1986), S-2 Program Studi Teknologi Pendidikan di IKIP Jakarta (1998). S-3 bidang Ilmu Pendidikan di Program Pascasarja Universitas Negeri Padang (UNP) (2011). Sandwich Program dan terdaftar sebagai visiting scholar di semester Autum dan Winner di OHIO State University USA (2008-2009).

Jabatan yang pernah dijabat Kepala Labor Tata Boga, Wakil Dekan I FPP UNP, Anggota Senat UNP dan FPP, Ketua Akreditasi Internasional Prodi PKK, Ketua Penjamin mutu Internal FPP, Review Nasional Penelitian dan Pengabdian, Wakil ketua Forum Pendidikan Prodi Tata Boga Indonesia (FP-PTBI) , Pengurus Forikan Provinsi Sumbar.

Penelitian yang pernah dilakukan dan didanai DRPM (DIKTI) dan BNPT UNP yaitu Pemberdayaan ekonomi petani kedele di Kabupaten Solok Melalui penciptaan industry rumah tangga (2013), Pengembangan pembelajaran praktik produktif dengan music di SMK Pariwisata ( 2013) , Eksistensi Petani dan PASAR Kedelai di Kabupaten Solok (tahun 2015 dan 2016), Pengembangan modul Berbasis Produk Pada mata kuliah Gastronomi Program Studi D3 Tata Boga FPP UNP (2016), Pemberdayaan dan Peningkatan Kesejahteraan

Nelayan Melalui Optimalisasi Penangkapan Dan Peningkatan Nilai Tambah Pada Nelayan Pesisir Pantai Kota Padang (tahun 2017, 2018 dan 2019) ), Model pembelajaran berbasis Android Untuk meningkatkan Kreatifitas Siswa pada mata pelajaran Fosion Food (2019) Inventarisasi dan standarisasi resep randang daging di kabupaten Agam sebagai makanan Adat menjadi makanan mendunia (2020). Pengembangan Video Tutorial berbasis media digital (2022) Buku dan publikasi ; Deveelopment of Board Game media on Air Theme for Children Aged 5-6 Year (Q2), development of The Training Model For festival tourism in Agam regency based on Local Culture Q4), model development of adroid-Based learning in Vocational high school (Q2), Efforts to develop creativity in Vocational education trough a learning model based on student research activities (Q3), Environmental study and development plaining center of tomato production (Q4), Makanan Ibu Hamil (buku), Makanan Anak Balita (buku), Kimia Makanan (buku), Peralatan Dapur (buku ), E-Modul Pastry, Peralatan Pengolahan Makanan (buku), Upacara Tradisi dan Kuliner Minangkabau (Buku).

© **Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.**



**Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.**, merupakan dosen di Departemen Teknik Otomotif FT UNP dari 2005 sampai dengan sekarang. Mata Kuliah yang diampu adalah Listrik dan Elektronika, Sensor dan Kontrol Otomotif, Computer Aid Design (CAD) dan Kimia Teknik. Buku yang pernah dipublikasi sebagai penulis pertama adalah Komponen Elektronika, yang sampai saat ini digunakan sebagai buku referensi bagi mahasiswa dalam perkuliahan. Buku kedua adalah Pelatihan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan, buku ini merupakan Buku Monoglog dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang dilakukan untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa SMK yang ada di Sumatera Barat.

© **Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd.**



**Murni Sukmawati, S.Kom., M.Pd.**, lahir di Padang pada tanggal 26 April 1971. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S.Kom.) di Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang pada tahun 2001 dengan bidang keahlian Manajemen Informatika. Selanjutnya, pada tahun 2005, beliau meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) di Universitas Negeri Padang dengan bidang keahlian Administrasi Pendidikan. Saat ini, Murni Sukmawati tengah melanjutkan studi doktoralnya pada program Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Negeri Padang. Dengan latar belakang pendidikan yang beragam di bidang manajemen, administrasi, dan pendidikan teknologi, beliau memiliki komitmen untuk berkontribusi pada pengembangan pendidikan, khususnya di bidang teknologi dan kejuruan. Beliau dapat dihubungi melalui email: [murni.doang@unp.ac.id](mailto:murni.doang@unp.ac.id).

© **Indra Pratama Putra, S.Pd.**



**Indra Pratama Putra, S.Pd.**, lahir di Batam pada tanggal 3 Oktober 2000. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Universitas Negeri Padang dengan fokus pada bidang Pendidikan Teknik Informatika. Indra memiliki minat yang tinggi di bidang pendidikan serta keterampilan bersosialisasi yang baik. Semasa sekolah, beliau pernah menjabat sebagai Ketua OSIS di SMAN 3 Payakumbuh, yang semakin mengasah kepemimpinan dan kemampuannya dalam berorganisasi. Selain itu, Indra juga memiliki hobi di bidang olahraga. Dengan latar belakang akademik dan pengalaman kepemimpinan yang kuat, beliau berkomitmen untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan melalui inovasi dan pendekatan yang inspiratif. Indra dapat dihubungi melalui email: [ricardoindr4@gmail.com](mailto:ricardoindr4@gmail.com).

# RINGKASAN ISI BUKU

Buku "Dasar-Dasar Elemen Fotografi" merupakan panduan komprehensif yang dirancang untuk membantu pembelajar memahami dan menguasai konsep serta teknik dasar dalam bidang Elemen Fotografi. Buku ini mencakup empat bagian utama. Bagian pertama membahas sketsa dan ilustrasi, meliputi definisi, jenis-jenis, teknik dasar menggambar, prinsip komposisi, hingga pengembangan ilustrasi dari sketsa. Bagian kedua berfokus pada komposisi tipografi, menjelaskan pentingnya tipografi dalam desain, pemilihan warna, keselarasan teks, serta kesalahan umum yang perlu dihindari. Bagian ketiga mengulas dasar-dasar fotografi, termasuk peralatan, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan penyuntingan fotografi digital. Bagian terakhir membahas komputer grafis, memperkenalkan konsep bitmap dan vektor, perangkat lunak desain seperti CorelDRAW dan Adobe Photoshop, serta berbagai produk rancangan grafis. Buku ini juga dilengkapi dengan contoh praktis, latihan, glosarium, serta kunci jawaban untuk memudahkan pembelajaran. Dengan pendekatan yang sistematis dan aplikatif, buku ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi siapa saja yang ingin mendalami Elemen Fotografi.