



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia
2017



BUKU SISWA

Keterampilan Pilihan Desain Grafis

MENDESAIN

BUKU KENANGAN



Eko Arianto

Kelas XI

Tunarungu, Tunadaksa, Autis | SMALB



Disklaimer: Buku ini merupakan buku peserta didik berkebutuhan khusus yang dipersiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi kurikulum 2013. Buku guru ini ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dipergunakan dalam penerapan kurikulum 2013 untuk satuan pendidikan khusus. Buku ini merupakan dokumen yang fleksibel yang senantiasa diperbaiki, dan diperbaharui sesuai dengan kondisi, kemampuan dan kebutuhan peserta didik serta disesuaikan dengan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Judul : Desain Grafis
Buku Siswa Tunarungu/ Tunadaksa/ Autis
Kelas XI SMALB

Penulis : Eko Arianto, S.Pd. T., M. Eng.

Penelaah : R. Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.

Penyelia Penerbitan : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang
Kemendikbud

Diterbitkan Oleh : Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

Cetakan Ke-1, 2017
Disusun dengan huruf Baar Metanoia, 12 Pt



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan barokah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku Desain Grafis kelas XI untuk SMALB. Buku ini disusun sebagai buku pegangan siswa sebagai acuan dalam mengajar sesuai kurikulum 2013.

Dalam melakukan penulisan buku ini ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang mendukung pada umumnya dan Kementerian pendidikan dan Kebudayaan pada khususnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini ini masih jauh dari sempurna, untuk itu semua jenis saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Jakarta 2017

Penulis



DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	3
Daftar Isi	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	11
BAB I.....	13
Ilustrasi Desain.....	13
A.Pengertian Ilustrasi Desain	14
B. Perangkat Lunak Ilustrasi Desain	19
C.menggunakan Aplikasi Penggambar Vektor	25
D.Membuat karya menggunakan Aplikasi image editing	31
E.RANGKUMAN	47
F.Remidial dan Pengayaan.....	51
Remidial.....	52
Pengayaan	52
BAB II.....	53
MEDIA CETAK INDOOR	53
A. Pengertian Media Cetak Indoor	54
B.Contoh Produk Media Cetak Indoor	56
C.Membuat Desain Media Cetak.....	61
Rangkuman	90
Latihan	90
C. Remidial dan Pengayaan.....	91
Remidial.....	91
Pengayaan	91
BAB III.....	93
BUKU KENANGAN AKHIR TAHUN	93
A. Pengertian Buku Kenangan Akhir Tahun	94
B. Sampul Buku Kenangan Akhir Tahun.....	96
C. isi Buku Kenangan Akhir Tahun	104
Rangkuman	114

Latihan	114
C. Remedial dan Pengayaan.....	116
Remedial.....	116
Pengayaan	116
BAB IV.....	117
MEDIA CETAK PROMOSI	117
A. Pengertian Media Cetak Promosi.....	118
B. Contoh Produk Media Cetak Promosi.....	119
C. Membuat Desain Media Cetak Promosi	124
Rangkuman	145
Latihan	145
DAFTAR PUSTAKA	148
GLOSARIUM	149
BIODATA PENULIS	150
BIODATA PENELAAH.....	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. ikon toolbar pengolahan 2 objek	20
Gambar 1. 2. Proses weld.....	21
Gambar 1. 3. Proses Trim	21
Gambar 1. 4. Proses Intersect	22
Gambar 1. 5. Proses simplify	22
Gambar 1. 6. Proses front minus back.....	23
Gambar 1. 7. Proses back minus front	23
Gambar 1. 8. Proses create boundary.....	23
Gambar 1. 9. Latihan pengolahan 2 objek gambar.....	25
Gambar 1. 10. Bangun penyusun logo	25
Gambar 1. 11. Dialog Membuat dokumen baru	27
Gambar 1. 12. Jendela Photoshop	27
Gambar 1. 13. Peralatan/Tool pada Image Editing	28
Gambar 1. 14. Gambar foto Objek yang akan diambil.....	31
Gambar 1. 15. aplikasi image editing	31
Gambar 1. 16. area kerja aplikasi image editing setelah terbuka.....	32
Gambar 1. 17. menu pilihan untuk memasukkan gambar pada lembar kerja.....	32
Gambar 1. 18. Kotak dialog pemilihan file yang akan dimasukkan	33
Gambar 1. 19. file foto yang telah dimasukkan ke area kerja.....	33
Gambar 1. 20. menu layer from background pada toolbar	34
Gambar 1. 21. menu layer from background pada panel Layer	34
Gambar 1. 22. pengisian nama layer.....	35
Gambar 1. 23. ikon "quick selection tool"	35
Gambar 1. 24. pemilihan area cangkir	36
Gambar 1. 25. Area yang dihapus.....	36
Gambar 1. 26. Menyeleksi area cangkir	37
Gambar 1. 27. Proses pembetulan area seleksi.....	37
Gambar 1. 28. Area seleksi cangkir.....	38
Gambar 1. 29. menu select inverse.....	38
Gambar 1. 30. Area diluar cangkir yang sudah dihapus	39
Gambar 1. 31. area kosong diluar cangkir.....	39
Gambar 1. 32. area kerja setelah di klik "crop tool"	40

Gambar 1. 33. Gambar area yang di crop	40
Gambar 1. 34. area kerja setelah dilaksanakan crop	41
Gambar 1. 35. menu menyimpan file gambar.....	41
Gambar 1. 36. pemilihan jenis penyimpanan file	42
Gambar 1. 37. Gambar foto yang terdapat minuman	51
Gambar 2. 1. Contoh iklan layanan masyarakat	56
Gambar 2. 2. Contoh Brosur.....	57
Gambar 2. 3. Contoh menu makanan dan minuman	58
Gambar 2. 4. Contoh leaflet	59
Gambar 2. 5. Contoh sampul halaman buku	60
Gambar 2. 6. menu Bakpia.....	62
Gambar 2. 7. Gambar rumput hijau	63
Gambar 2. 8. Gambar bakpia isi coklat.....	64
Gambar 2. 9. Gambar pia isi keju	64
Gambar 2. 10. Gambar bakpia original	65
Gambar 2. 11. Gerobag Bakpia	65
Gambar 2. 12. Gambar Penempatkan gambar rumput pada area kerja.....	66
Gambar 2. 13. menu "Polygonal Lasso Tool"	67
Gambar 2. 14. area pemilihan	67
Gambar 2. 15. posisi tombol refine Edge	68
Gambar 2. 16. posisi klik refine edge	68
Gambar 2. 17. area langit yang sudah terhapus	69
Gambar 2. 18. penyimpanan file rumput.....	69
Gambar 2. 19. ikon Patch Tool.....	70
Gambar 2. 20. pemilihan area gagang payung	71
Gambar 2. 21. pengggseran area seleksi ke area lain untuk menyimpannya ..	71
Gambar 2. 22. setelah dihilangkan gambar gagang payung	72
Gambar 2. 23. kotak dialog make selection	72
Gambar 2. 24. gerobag setelah area diluar kerobag dihilangkan	73
Gambar 2. 25. Menu adjustmen pada toolbar.....	73
Gambar 2. 26. Kotak dialog pengaturan kecerahan dan ketajaman	74
Gambar 2. 27. Hasil akhir pengolahan gambar gerobak	74
Gambar 2. 28. penyetingan lembar kerja baru	75
Gambar 2. 29. Posisi ikon toolbar.....	76



Gambar 2. 30. Kotak dialog pemilihan warna	76
Gambar 2. 31. Proses penyeretan warna menggunakan mouse	77
Gambar 2. 32. Gambar yang telah diletakkan di area kerja	77
Gambar 2. 33. Semua gambar yang diletakkan sesuai posisinya	78
Gambar 2. 34. Pembuatan lembar kerja baru.....	79
Gambar 2. 35. Menggambar garis.....	79
Gambar 2. 36. Menggunakan alat <i>shape</i>	80
Gambar 2. 37. Mengubah bentuk kurva.....	80
Gambar 2. 38. Menyeret garis membentuk kurva sisi bawah.....	80
Gambar 2. 39. Menyeret garis membentuk kurva sisi atas	81
Gambar 2. 40. Memberikan warna pada bangun kurva	81
Gambar 2. 41. Menyusun 1 bangun kurva.....	82
Gambar 2. 42. Membuat logo bakpia	82
Gambar 2. 43. Meletakkan logo bakpia ke kurva.....	83
Gambar 2. 44.mengelompokkan gambar menjadi satu	83
Gambar 2. 45. Gambar sikuarah peletakan gambar.....	84
Gambar 2. 46. Logo dan judul bakpia	84
Gambar 2. 47.pembuatan bangun melengkung	85
Gambar 2. 48. Pengaturan warna gradiasi pada bangun melengkung	85
Gambar 2. 49. Pengaturan transparansi pada bangun melengkung.....	86
Gambar 2. 50. Buatlah bangun melengkung untuk judul lainnya.....	86
Gambar 2. 51. hasil akhir menu bakpia	86
Gambar 3. 1. Contoh Gambar Sampul Depan	97
Gambar 3. 2. Foto gambar sekolah	98
Gambar 3. 3. foto padang rumput.....	98
Gambar 3. 4. foto langit denganpelangi.....	99
Gambar 3. 5. foto sekolah yang telah dihilangkan gambar langit dan halaman	99
Gambar 3. 6. Kotak dialog pengaturan level	100
Gambar 3. 7.kotak dialog pengaturan vbrance	101
Gambar 3. 8. Perbaikan warna pada gambar	101
Gambar 3. 9.pembuatan halaman baru pada image editor	102
Gambar 3. 10. Tool untuk menambahkan tulisan.....	103
Gambar 3. 11. isi buku kenangan	104
Gambar 3. 12. Membuat alaman baru	105



Gambar 3. 13. Meng-impor gambar foto	106
Gambar 3. 14. Menambahkan dan menyesuaikan titik garis (node)	106
Gambar 3. 15. Menambahkan nama	107
Gambar 3. 16. Menambahkan data pribadi	107
Gambar 3. 17. Memilih pengaturan penyesuaian teks sesuai tepi gambar... ..	108
Gambar 3. 18. Menambahkan foo kegiatan kelas ketrampilan	108
Gambar 3. 19. Menerapkan efek transparasi pada foto.....	109
Gambar 3. 20. Menambahkan ornament kayu	109
Gambar 4. 1. media promosi sekolah.....	124
Gambar 4. 2. kotak penyetingan ukuran kanvas	125
Gambar 4. 3. pengisian pengukuran ukuran kanvas	126
Gambar 4. 4. gambar jadi hasil pemtongan gambar.....	126
Gambar 4. 5. proses penambahan judul pada halaman sampul.....	127
Gambar 4. 6. proses penyimpanan file gambar.....	128
Gambar 4. 7. Kotak dialog pembuatan lembar kerja baru.....	128
Gambar 4. 8. proses pembuatan kotak pengisi halaman.....	129
Gambar 4. 9. proses pemotongan kotak menjadi ukuran seperempatnya ...	129
Gambar 4. 10. hasil pembagian kotak menjadi ukuran seperempat halaman	130
Gambar 4. 11. hasil penggandaan dan pengaturan kotak-kotak.....	130
Gambar 4. 12. proses pembuatan garis bantu	131
Gambar 4. 13. proses penggandaana halaman	131
Gambar 4. 14. toolbox pengisian warna kotak.....	132
Gambar 4. 15. penambahan judul data	133
Gambar 4. 16. dalog pemilihan bullets	133
Gambar 4. 17. pengaturan tulisan judul data.....	134
Gambar 4. 17. penambahan data tulisan.....	134
Gambar 4. 18. hasil pengaturan foto pada media	135
Gambar 4. 19. hasil jadi halaman isi	135
Gambar 4. 20. kotak dialoh impor gambar	136
Gambar 4. 21. hasil gambar impor tang digabung dengan bangun kotak....	136
Gambar 4. 22. penyetingan tebal garis luar bangun.....	137
Gambar 4. 23. proses ppemotongan gambar menggunakan intersect	137
Gambar 4. 24. Hasil pemotongan gambar menggunakan intersect.....	138
Gambar 4. 25. Hasil pengaturan tata letak gambar pada posisi terbalik.....	138



Gambar 4. 26. peletakan motif batik pada perangkat pemindai	139
Gambar 4. 27. Kotak dialog pemilihan perangkat pemindai	139
Gambar 4. 28. kotak dialog pemindaian	140
Gambar 4. 29. Penyeuaian gambar batik pada lembar kerja	140
Gambar 4. 30. proses pengaturan nilai transparansi pada gambar	141
Gambar 4. 31. penambahan gambar dan inromasi pendaftaran	141



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Perbedaan <i>Vector Drawing</i> dan <i>Image Editing</i>	42
--	----



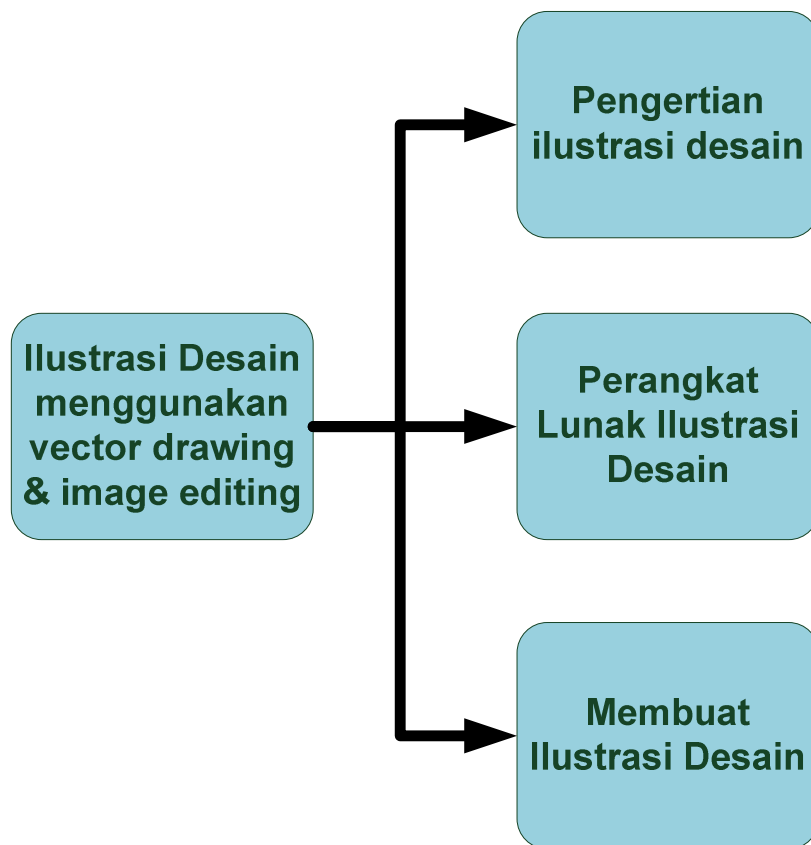
Desain Grafis



BAB 1

ILUSTRASI DESAIN

Untuk mempermudah mempelajari bab 1, perhatikan peta konsep di bawah ini



A. PENGERTIAN ILUSTRASI DESAIN

Ayo Mengamati

- Pernahkan kamu melihat gambar besar dipapan pengumuman?
- Gambar apa yang kamu lihat?
- Keterangan apa yang terdapat pada gambar tersebut?
- Apa yang kamu ketahui tentang ilustrasi?

Mari kita mengamati gambar-gambar yang ada di papan pengumuman sekeliling kita lingkungan sekolah atau rumah. Amatilah gambar yang ada di papan pengumuman atau papan informasi yang ada di sekitarmu!

No	Gambar yang diamati	Termasuk karya ilustrasi desain	
		Ya	Tidak

Apakah semua benda yang kita amati termasuk hasil gambar dari ilustrasi desain?

Gambarkan gambaran kasar iklan yang telah kamu amati pada kotak di bawah ini



Pengertian Ilustrasi Desain

Menurut kamus besar bahasa indonesia , ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; 2 gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); 3 (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya);

Sedangkan desain adalah desain/de-sain/ /désain/ n 1 kerangka bentuk; rancangan: -- mesin pertanian itu dibuat oleh mahasiswa fakultas teknik; 2 motif; pola; corak: -- batik Indonesia banyak ditiru di luar negeri;

Ilustrasi adalah dapat dikatakan sebagai perwakilan tulisan dalam bentuk gambar. Ilustrasi adalah hasil dari suatu tulisan dalam bentuk lukisan, drawing, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang tujuannya memperjelas sehingga lebih mudah dipahami.

Gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang/penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya. agar gambar ilustrasi dapat dibuat dengan baik dan memenuhi sarannya (isi teks), maka harus memperhatikan konsep sebagai berikut:

1. Penguasaan Teknik dalam pembuatannya

tampilan gambar yang menarik sangat ditentukan oleh keahlian pembuatnya. Objek ilustrasi dibuat dengan penguasaan menggambar bentuk yang baik dan menarik. prinsip ini merupakan hubungan antara gambar yang dibuat

2. Pesan yang tercantum didalamnya

Gambar ilustrasi yang ditampilkan sesuai atau satu kesatuan dengan isi cerita. pesan yang terdapat pada cerita terdapat ditampilkan secara tepat melalui gambar, misalnya, tokoh malin kundang dapat digambarkan dengan kesan angkuh dan kaya raya, sesuai dengan isi cerita.

3. Mudah Dipahami

sebuah gambar yang menarik memiliki satu kesatuan unsur yang harmonis. gambar yang menjadi titik pusat perhatian dapat ditampilkan dengan jelas atau dominan, dengan kata lain, tampilan gambar yang mempunyai



kekuatan sebagai daya tarik terhadap penikmat atau pembacanya, prinsip ini berhubungan antara gambar dengan pembaca

Langkah-Langkah Menggambar Ilustrasi Desain:

a. Penentuan tujuan dan Tema

sebelum memulai memuat ilustrasi desain, maka tentukan tema dan tujuan sebagai gambaran gilustrai apa yang akan kita buat. Penentuan tujuan dan tema sebelum menggambar dapat memudahkan kita dalam menentukan objek. Tujuan digunakan untuk menentukan untuk apa kita buat ilustrai ini. Tema yang masih luas dapat disederhanakan.

b. Persiapan Bahan dan Alat

kali ini kita menggambar ilustrasi desain secara digital menggunakan perangkat lunak penggambar vektor dan perangkat lunak penyunting gambar. Perangkat yang akan digunakan misalkan Coreldraw untuk menggambar vektor dan Photoshop sebagai alat untuk menyunting gambar.

c. Pembuatan Sketsa

Langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa. Sketsa dapat dibuat lebih dari satu agar kita dapat memilih yang terbaik. Sketsa merupakan gambaran kasar bagaimana komponen-komponen seperti tulisan, gambar, dan komponen lain yang menyusun ilustrasi supaya dapat tertata dengan baik.

d. Pembuatan Gambar

Dari beberapa sketsa yang dibuat dapat dipilih satu yang menurutmu paling baik. Kemudian, sempurnakan dengan memperbaiki susunan menghapus objek yang tidak perlu, menambah komponen lain yang dirasa perlu agar ilustrasi gambar tampak lebih baik. Jika susunan komponen pada gambar sudah bagus sesuaikan warna gambarmu dengan baik. Gunakan piranti lunak desain vektor dan image editing

Proses Rancangan Ilustrasi Desain

A. Konsep



Konsep merupakan karya berbentuk pemikiran yang menghasilkan tujuan, kelayakan, dan sasaran yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak desainer atau ataupun pemesan yang kemudian diterjemahkan ke dalam ilustrasi desain.

B. Media

Untuk mencapai tujuan pembuatan media, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruangan, dan lain-lain.

C. Ide/Gagasan

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan dengan cara mencari referensi media lain, di internet, buku, majalah, media lain yang sudah terpasang, serta wawasan yang dibutuhkan agar tujuan desain tercapai.

D. Persiapan Data dan Perancangan

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga harus dapat ditampilkan lebih kecil, samar, atau dibuang sama sekali. Data dapat berupa data informatif atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis dapat berupa bingkai background, efek garis-garis atau bidang. Untuk desain menggunakan komputer, data harus dalam format digital. Oleh karena itu, peralatan yang diperlukan untuk mengubah data analog ke digital seperti scanner, dan kamera digital akan sangat membantu.

Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi satu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual. Oleh karena itu, jangan sampai estetik mengorbankan pesan/informasi.

B. PERANGKAT LUNAK ILUSTRASI DESAIN

- Pernahkan kamu menggambar menggunakan komputer?
- Bisa juga kan menggunakan piranti lunak perkantoran untk menggambar seperti Microsoft Word, Excell dan power point?
- Pernah menggambar sesuatu menggunakan pernagkat lunak tesebut?
- Pernahkah menggunakan perangkat lunak selain itu?
- Perangkat lunak apa yang kamu gunakan?
- Sudahkah kamu mengetahui piranti lunak apa saja yang bisa digunakan untuk menggambar vector dan menggedit foto?

Dalam pembuatan ilustrasi Desain secara digital, diman data ilustrasi disimpan dalam format digital, tentunya kita membutuhkan alat/perangkat yang digunakan untuk membuat ilustrasi. Perangkat tersbeut digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu perangkat penggambar vektor (vector drawing) dan perangkat pengedit gambar (image ediing). Perangkat penggambar vektor dignakan untuk membuat objek berupa ,garis, bangun datar, teks, pewarnaan, dan teks yang cenderung membuat gambar dan mengkreasi dari awal. Adapun perangkat lunak untuk menggambar vektor diantaranya adalah Inkscape, Corell Draw, Adobe Illustrator. Sedangkan perangkat lunak untuk image editing adalah adobe photoshop, GIMP, Corel Photo Paint dan lain sebagainya.

Piranti Lunak Vector Drawing

Salah satu perangkat yang akan kita gunakan adalah Inkscape. Inkscape adalah sebuah perangkat lunak editor gambar vektor yang bersifat perangkat lunak bebas dibawah lisensi GNU GPL, sehingga bisa mendapatkannya dengan gratis. Inkscape memiliki tampilan/antarmuka yang agak mirip dengan Corel Draw. Fungsinya sama dengan Corel Draw, Adobe Illustrator, yaitu sebagai aplikasi penggambar vektor, juga dapat digunakan untuk

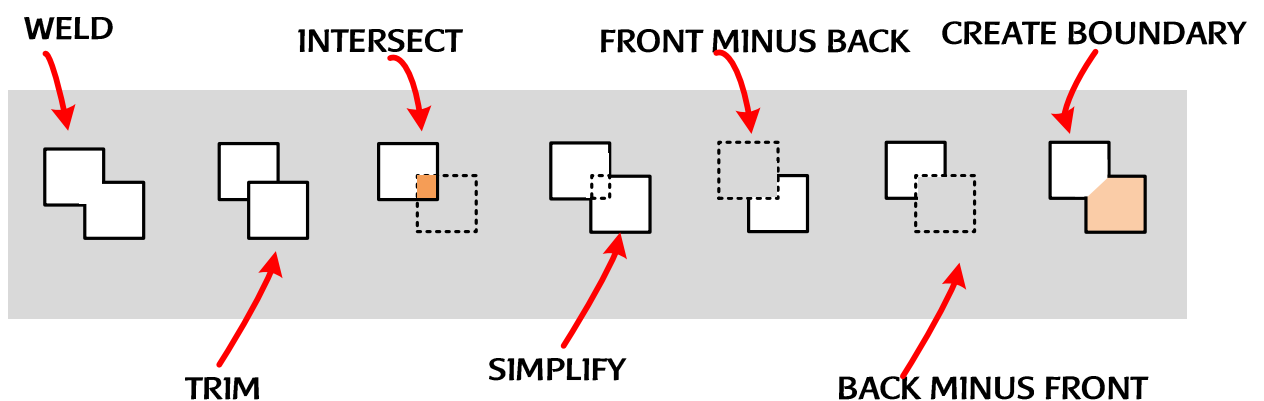
membuat desain publikasi lainnya. Inkscape dapat berjalan pada berbagai operating system baik Unix, Linux, Macintosh, maupun Windows.

Gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva, maka dari itu gambar dengan format vektor apabila diperbesar tidak akan mengalami penurunan sehingga kualitasnya gambar tetap baik. Piranti lunak vector drawing pertama kali di instal/pasang pada komputer dengan cara mengunduh langsung file instalasi pada situs <https://inkscape.org>. Perangkat lunak lain seperti CorelDRAW juga bisa kamu gunakan.

Mengingat Kembali Piranti Lunak Vector Drawing

Setelah kamu mempelajari desain grafis di kelas X, tentunya kamu masih ingat pengalaman saat mengoperasikan perangkat lunak vector drawing. Pada buku ini akan menambahkan kemampuanmu untuk mengolah 2 objek gambar.

Dalam ilustrasi desain, terdapat beberapa aksi untuk mengolah beberapa object.. Ada beberapa aksi untuk pengolahan 2 object dan pengaturan posisi object pada Coreldraw, yaitu Weld, Trim, Intersect, Simplify, Front Minus Back, Back Minus Front, serta create boundaries. kelima aksi tersebut terdapat pada toolbar path. Dari ketujuh aksi tersebut memiliki fungsi yang berbeda, yaitu :



Gambar 1. 1. ikon toolbar pengolahan 2 objek

1. Weld

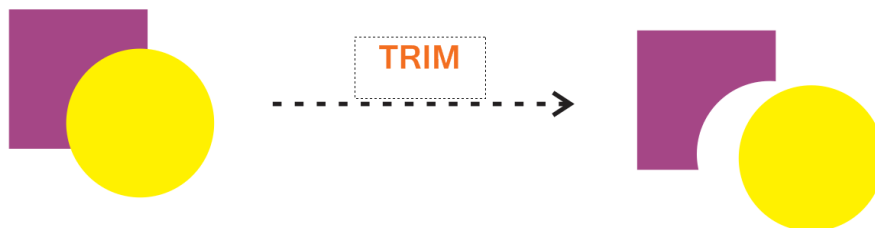
Weld berfungsi menggabungkan dua objek tersebut jadi sebuah objek baru. Warna dari objek baru hasil penggabungan dua bangun tersebut akan mengikuti objek terakhir yang kita pilih. Jadi jika yang kita klik lebih dulu adalah lingkaran kuning lalu kemudian kotak ungu maka hasil objeknya akan berwarna kuning.



Gambar 1. 2. Proses weld

2. Trim

Trim berfungsi untuk memotong objek dengan objek lain yang bersinggungan. Pada trim objek pertama yang diseleksi akan memotong objek kedua yang diseleksi. Untuk contoh kita, lingkaran kuning yang pertama kita klik akan memotong kotak ungu yang di klik / seleksi terakhir.



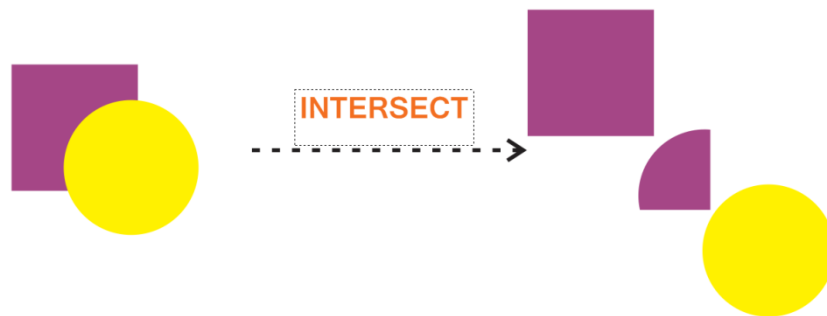
Gambar 1. 3. Proses Trim

Pada gambar kita lihat, bahwa lingkaran kuning memotong kotak ungu. Jika dipisahkan seperti gambar disamping kanan, maka kotak ungu sudah tidak berbentuk kotak lagi karena telah terpotong oleh bagian lingkaran kuning.

3. Intersect

Intersect berfungsi untuk mendapatkan objek baru hasil dari persinggungan dua objek. Pada contoh kita maka akan dihasilkan kotak

bangun seperempat lingkaran didaerah persinggungan kotak ungu dan lingkaran kuning. Untuk lebih jelas kita pisahkan dan diposisikan di tengah.



Gambar 1. 4. Proses Intersect

4. Simplify

Simplify ini menghasilkan hasil yang mirip dengan Trim. Bedanya Simplify tidak terpengaruh oleh objek mana yang kita seleksi lebih dulu, yang jadi patokan adalah objek yang berada di atas akan memotong objek yang bersinggungan yang berada dibawahnya. Pada contoh kita, karena kotak ungu berada di bawah lingkaran kuning maka yang akan terpotong adalah kotak ungu.



Gambar 1. 5. Proses simplify

5. Front Minus Back

Seperti judulnya, maka fitur Front Minus Back akan memotong objek yang paling atas oleh objek yang ada dibawah dan objek yang berada di bawah tersebut akan langsung hilang. Sederhananya seperti dihapus oleh objek yang berada di bawah . Dalam contoh kita, kotak ungu akan terpotong oleh lingkaran kuning yang berada di bawahnya dan kotak ungunya langsung menghilang.



Gambar 1. 6. Proses front minus back

6. Back Minus Front

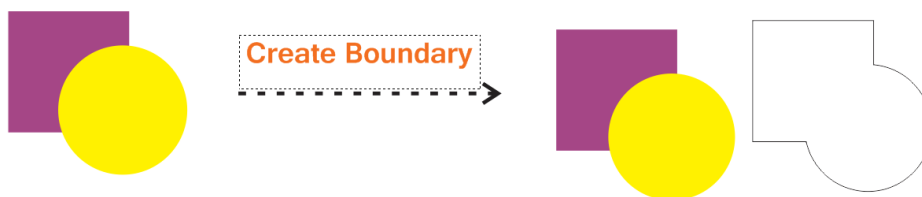
Seperti namanya, maka fitur Front Minus Back akan memotong objek yang paling atas oleh objek yang ada dibawah dan objek yang berada di bawah tersebut akan langsung hilang. Sederhananya seperti dihapus oleh objek yang berada di bawah. Dalam contoh kita, kotak ungu akan terpotong oleh lingkaran kuning yang berada di bawahnya dan lingkaran kuningnya langsung menghilang.



Gambar 1. 7. Proses back minus front

7. Create Boundary

Fitur ini berfungsi untuk menghasilkan objek baru dari hasil penggabungan 2 objek yang diseleksi. Hasilnya mirip hasil Weld, bedanya 2 objek pembentuknya masih ada sedangkan pada Weld 2 objek pembentuknya sudah tidak ada.



Gambar 1. 8. Proses create boundary

Objek barunya hanya berupa Outline yang mengelilingi si Hijau dan si Orange. Jika kita pisahkan maka akan tampak seperti gambar ketiga.

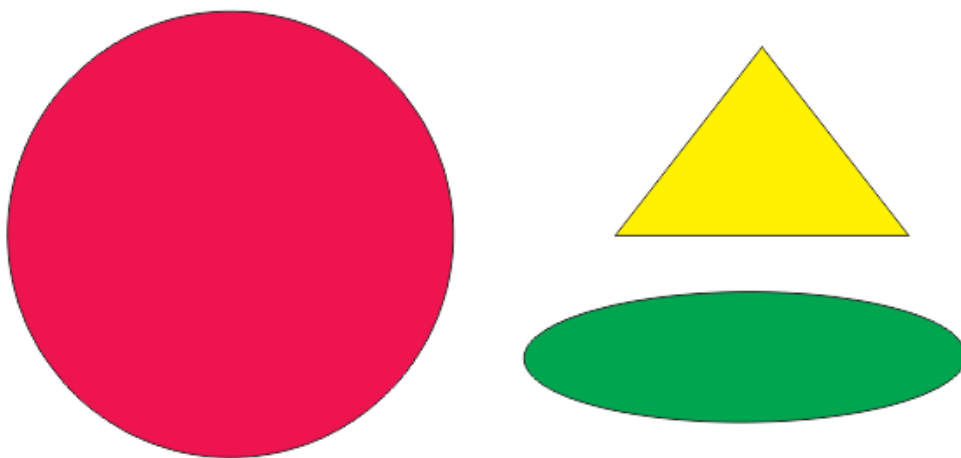


C. MENGGUNAKAN APLIKASI PENGGAMBAR VEKTOR

Dalam rangka berlatih menggunakan aplikasi vector editing, buatlah bentuk dibawah ini sebagai pengingat kembali pelajaran di kelas X dan memahirkan kemampuanmu mengelola beberapa objek. Gunakan kemampuanmu yang telah kamu pelajari di kelas X dan buatlah logo seperti gambar dibawah ini menggunakan alat untuk mengolah 2 objek gambar.



Gambar 1. 9. Latihan pengolahan 2 objek gambar



Gambar 1. 10. Bangun penyusun logo

Pada gambar di atas, telah tersusun logo SLB CERIA. Terdapat 2 bagian utama, yaitu tulisan SLB dan Tulisan CERIA. Huruf penyusun SLB dibuat dari bangun lingkaran yang dipotong menggunakan bangun elips yang memotong dan diperasikan menggunakan alat pengolah 2 objek gambar. Pada huruf S ditambahkan logo segitiga. Sedangkan pada tulisan CERIA disusun menggunakan tulisan teks yang digabung menjadi sebuah bangun yang saling bersambung lalu diolah dan diberikan warna.

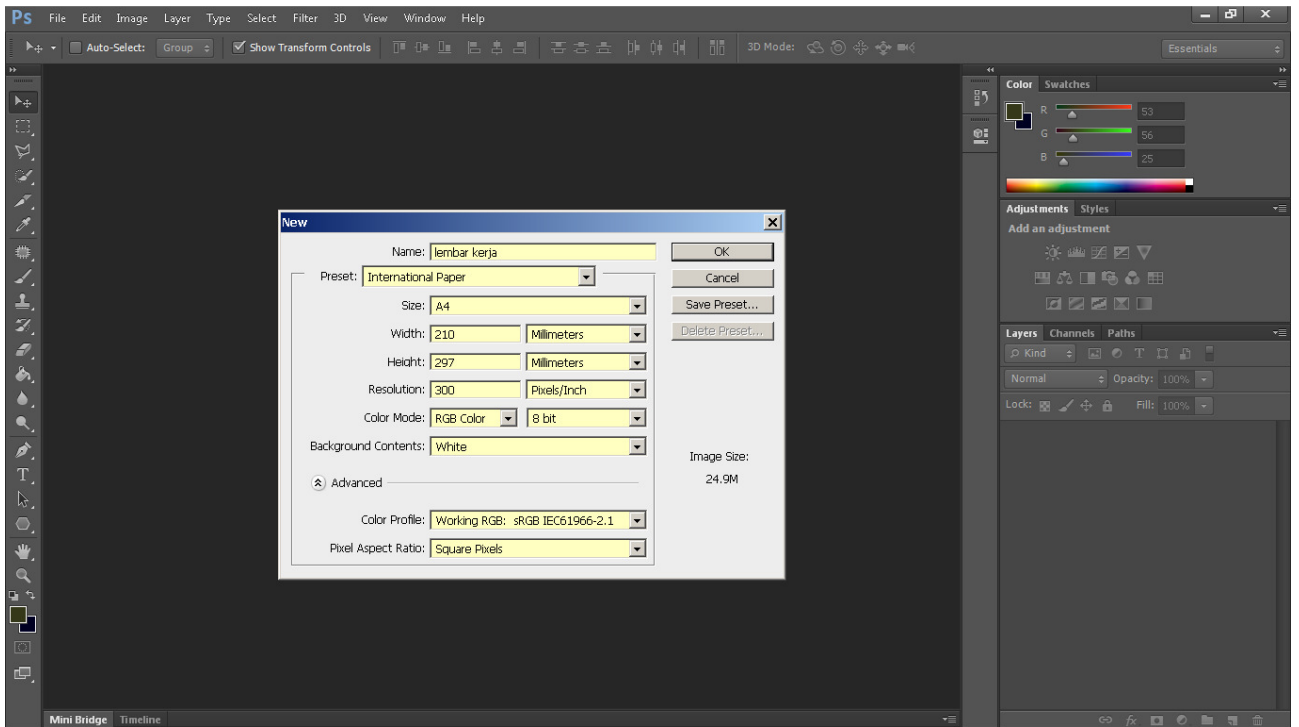
Piranti Lunak Image Editing

Aplikasi pengolah gambar adalah aplikasi yang digunakan untuk memodifikasi foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat Penyunting gambar (Image Editor) cenderung melaksanakan operasi memodifikasi gambar yang sudah ada dengan operasi-operasi menyesuaikan warna, memotong, menggabungkan, dan operasi lain yang berhubungan dengan gambar. Gambar tersebut biasanya berupa foto, atau gambar asli lainnya.

Mengenal Perangkat Lunak Image Editing

Kita akan menggunakan perangkat lunak image editing yang sering digunakan, yaitu Adobe Photoshop.

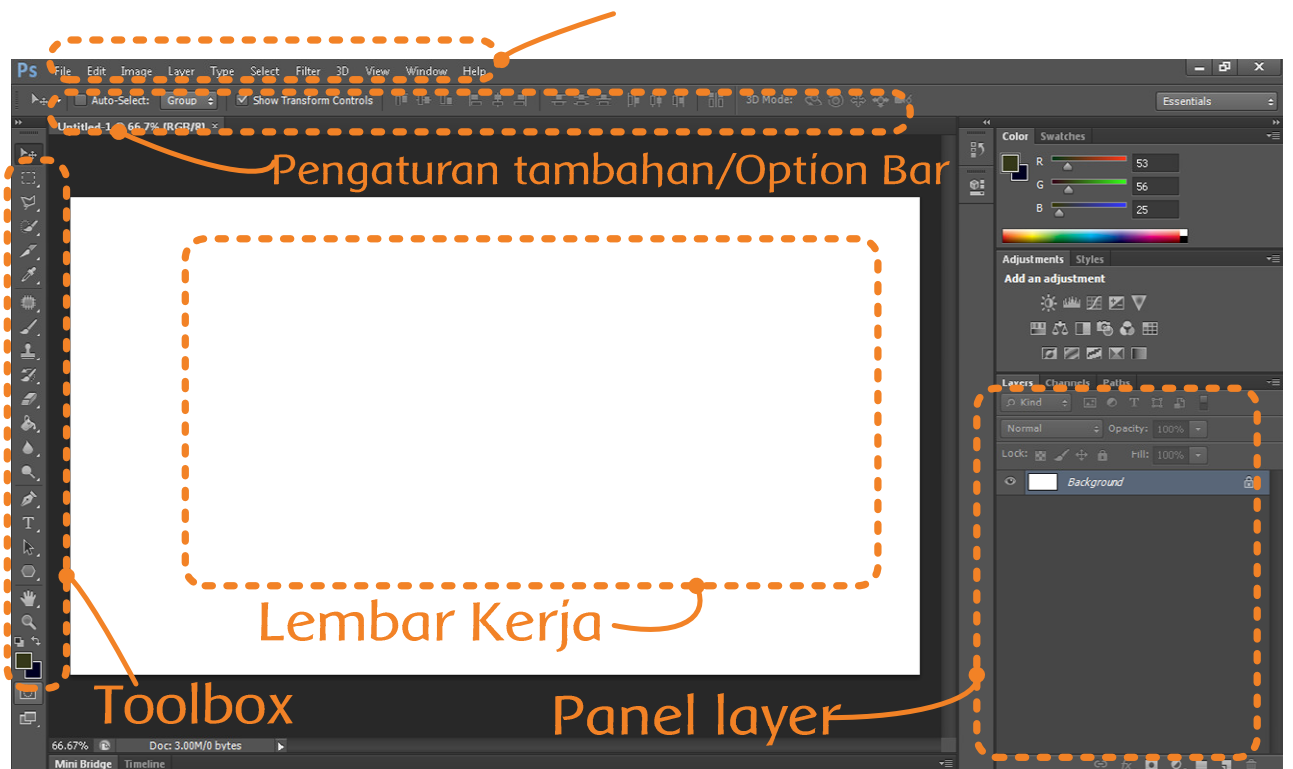
Membuat dokumen baru pada Photoshop



Gambar 1. 11. Dialog Membuat dokumen baru

Klik File > New atau menggunakan tombol CTRL+N pada keyboard. Akan muncul kotak dialog yang dapat kamu atur sesuai kebutuhan

Mengenal jendela Photoshop



Gambar 1. 12. Jendela Photoshop

Pada jendela Photoshop, terdapat 4 bagian yang sering digunakan, yaitu

1. Menu

Bagian ini bagian yang berisi menu daftar perintah, yaitu File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, dan Help. Masing-masing menu tersebut terdapat sub menu yang data dipilih lagi.

2. Toolbox

Merupakan kumpulan kotak yang berisi alat-alat yang berisi tombol-tombol perintah untuk membuat dan memanipulasi gambar atau teks.

3. Pengaturan tambahan

Bagian ini menampilkan ikon pengaturan tambahan/khusus dari alat pada toolbox yang dipilih atau aktif, jadi isi bagain pengaturan tambahan in dapat berubah-ubah.

4. Panel Layer

Panel layer ini berfungsi utuk pengorganisasian layer. Kita dapat memilih layer yang aktif akan di edit, menyembunyikanlayerr, ataupun perintal lain yang berhubungan dengan layer.



Gambar 1. 13. Peralatan/Tool pada Image Editing

Pembahasan fungsi alat-alat dalam toolbox secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Move tool .

Fungsi move tool pada photoshop adalah untuk memindahkan posisi objek pada lembar kerja. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (V).

2. Rectangular Marquee Tool.

Fungsi Rectangular Marquee Tool berfungsi menyeleksi bagian - bagian yang ingin kamu gandakan atau hilangkan. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (M).

3. Lasso Tool

Fungsi alat ini adalah menyeleksi Objek yang kamu inginkan dan berbentuk bebas sesuai dengan Gerakan Mouse . Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (L).

4. Magic Wand Tool

Fungsi magic wand tool sendiri adalah menyeleksi Secara otomatis warna ada bagian wambar yang mirip. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (W).

5. Crop

Fungsi Crop dalam Photoshop ini adalah untuk memotong dari bagian foto sesuai denganapa yang kamu inginkan . Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (C).

6. Eyedropper Tool

Fungsi Eyedropper dalam Photoshop ialah untuk mengambil contoh warna yang ada pada gambar, alat ini dapat kita gunakan untuk menyamakan tekstur warna yang berbeda. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (I).

7. Spot Healing Brush Tool

Alat ini dapat berfungsi dengan cara menghilangkan bagian yang kita inginkan dan menyesuaikan warna yang ada disekitaran objek , alat ini juga dapat digunakan sebagai alat Penghilang Jerawat , permukaan warna kulit wajah yang tidak merata dan objek - objek pengotor dari suatu gambar. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (J).

8. Brush Tool



Alat ini berfungsi memberi efek goresan kuas, alat ini memiliki banyak fungsi dalam merubah foto. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (B).

9. Clone Stamp Tool

Fungsi Clone stamp tool dalam adalah sebagai alat yang berperan untuk mengganti bagian - bagian cacat yang ada pada foto dengan bagian- bagian foto yang kita inginkan ataupun memanipulasi objek. Cara menggunakan alat ini adalah dengan menekan ALT + Klik kanan pada bagian yang ingin kita gunakan. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (S).

10. Eraser Tool

Fungsi Dari eraser tool adalah menghapus bagian dari objek gambar yang kamu inginkan . Alat ini dapat diaktifkan juga dengan Keyboard pada tombol (E).

11. Gradient Tool

Fungsi alat ini adalah memberi warna gradasi pada suatu objek. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (G).

12. Pen Tool

Fungsi Pen tool adalah menyeleksi bagian-bagian yang kita ingin edit, seperti menambah ketajaman, menambah kecerahan , menambahkan efek dan lain - lain. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (P).

13. Text Tool

Alat ini berfungsi menambahkan tulisan ke objek. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (T).

14. Shape Tool

Fungsi inti dari alat ini adalah membuat objek berbentuk seperti pada gambar pada ikon yang di klik pada grup ikon penggambar bangun tersebut. Pilihan bangun yang digambar dapat menekan ikon dengan klik kanan pada mouse, lalu akan muncul pilihan ikon kotak, kotak dengan siku lengkung, elip, segi banyak, garis serta bentuk yang bisa dikustomisasi. Alat ini dapat diaktifkan juga dengan keyboard pada tombol (U).



D. MEMBUAT KARYA MENGGUNAKAN APLIKASI IMAGE EDITING

Dalam rangka berlatih menggunakan piranti lunak image editing, maka kita kamu akan mencoba menyunting gambar foto dari sebuah benda. Gambar tersebut akan dilakukan penyuntingan gambar berupa pengambilan objek benda dari hasil foto objek yang menyatu dengan latar belakang.

1. Carilah gambar di internet atau mintalah pada gurumu foto sebuah minuman bertempat gelas.



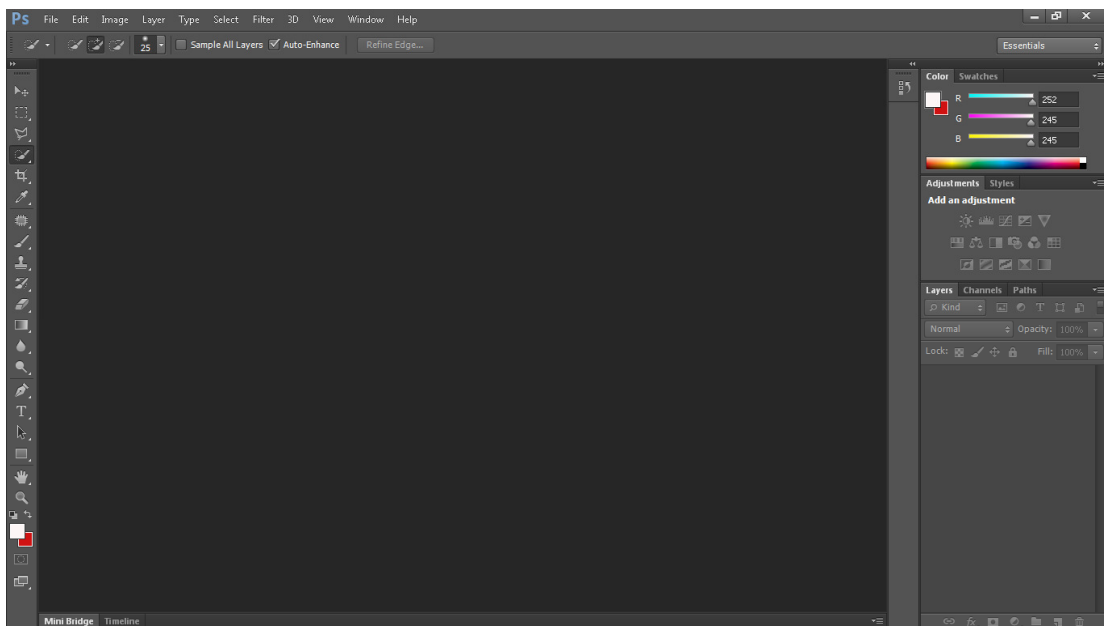
Sumber : <https://www.pexels.com/photo/aroma-beverage-breakfast-brown-414628/>

Gambar 1. 14. Gambar foto Objek yang akan diambil

2. Buka aplikasi image editing.

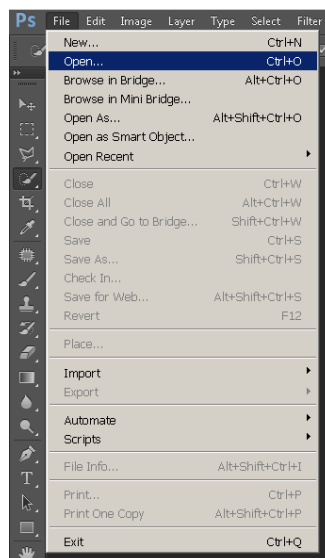


Gambar 1. 15. aplikasi image editing



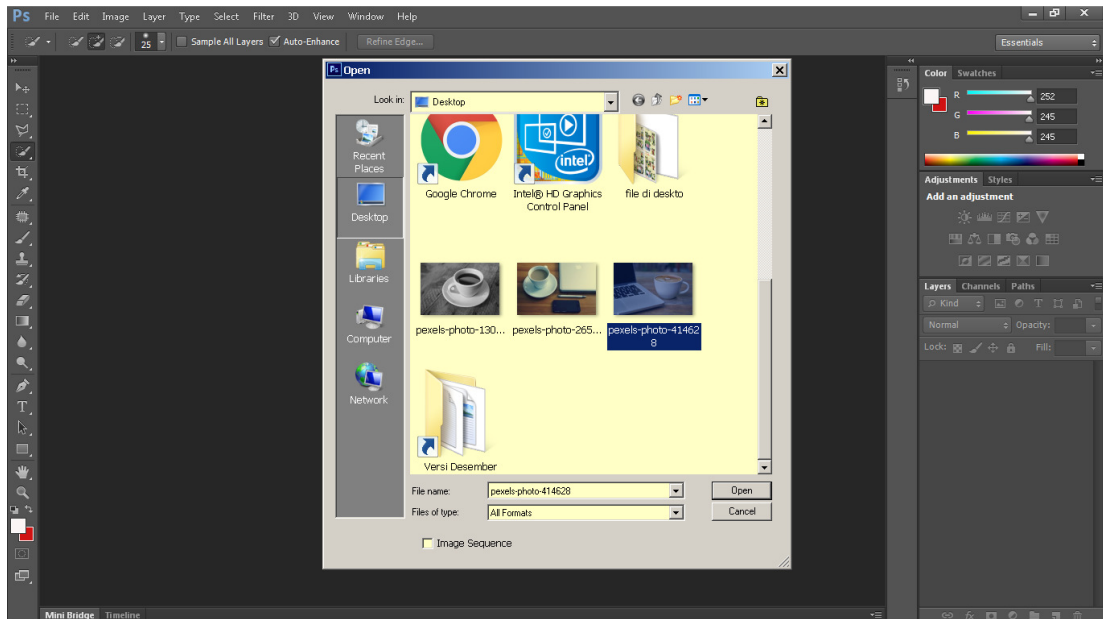
Gambar 1. 16. area kerja aplikasi image editing setelah terbuka

3. Masukkan gambar yang akan diambil objeknya pada aplikasi image editing dengan cara klik menu "file" -> "open"

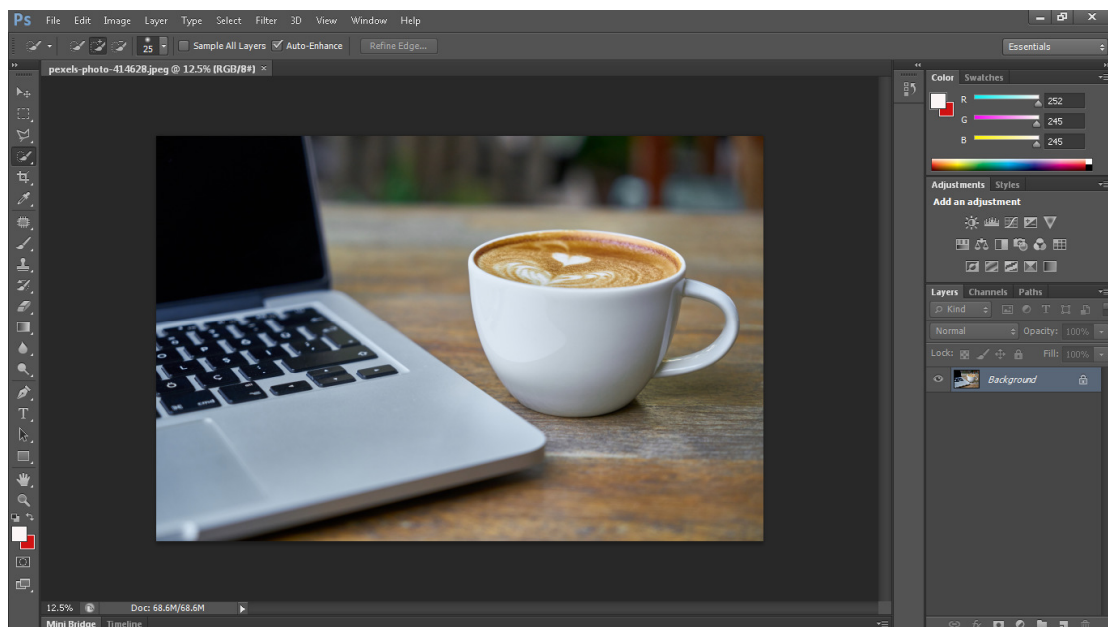


Gambar 1. 17. menu pilihan untuk membuka gambar

4. Pilihlah file gambar yang akan di edit pada aplikasi image editing.



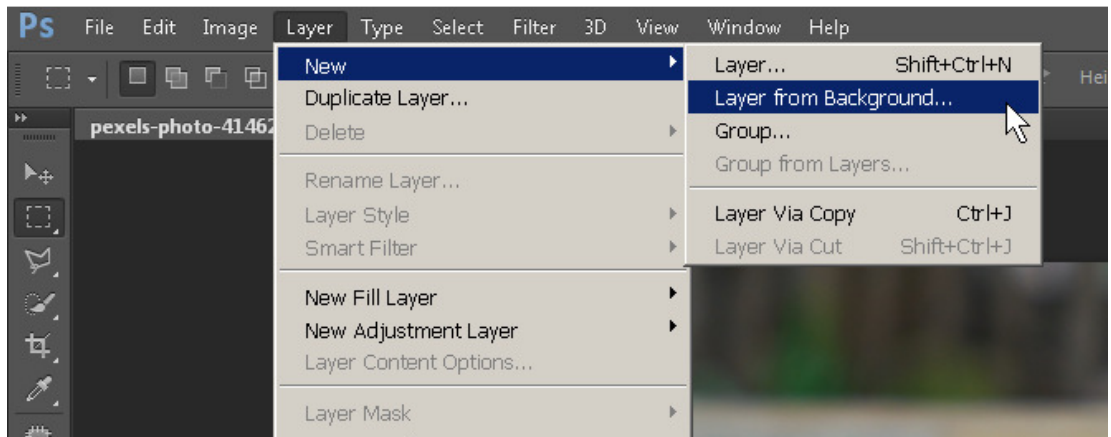
- Gambar 1. 18. Kotak dialog pemilihan file yang akan dimasukkan
5. Setelah gambar dipilih, klik "open" untuk mengakhiri pemilihan file yang akan dimasukkan ke area kerja aplikasi image editing. Hasil gambar yang telah dimasukkan ke area kerja ditunjukkan seperti gambar di bawah.



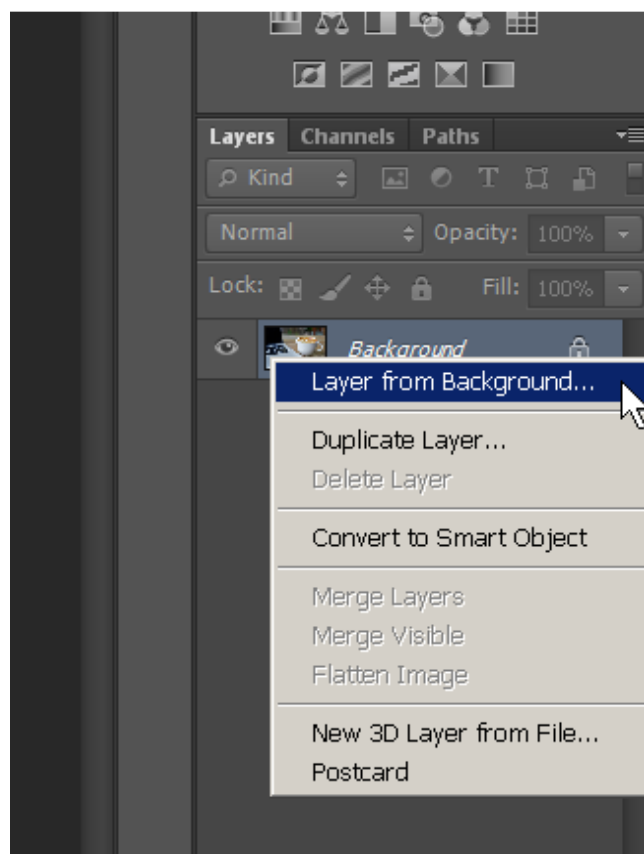
Gambar 1. 19. file foto yang telah dimasukkan ke area kerja

6. Setelah memasukkan gambar pada area kerja, kita perlu membuat layer baru dari gambar yang telah dimasukkan pada background.

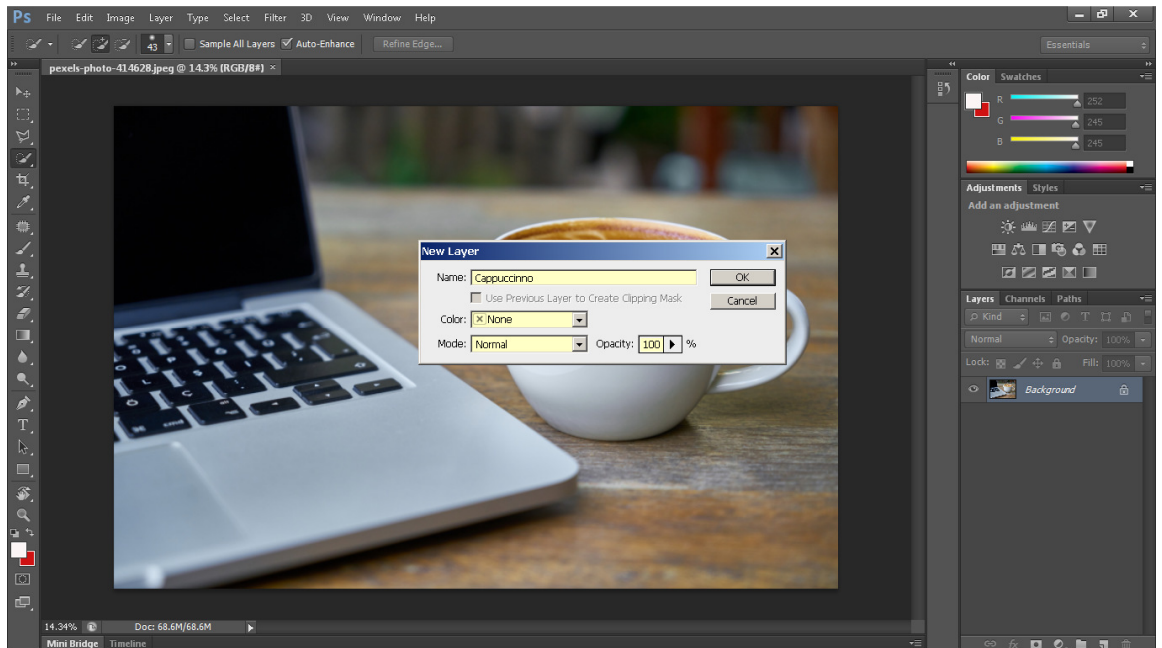
Langkah untuk membuat layer baru tersebut dilakukan dengan cara klik menu pada toolbar "Layer" -> "New" -> "Layer from Background" atau dengan mengklik pada panel layer area layer Background klik kanan pilih "Layer fom Background". Lalu isikan nama layer tersebut.



Gambar 1. 20. menu layer from background pada toolbar

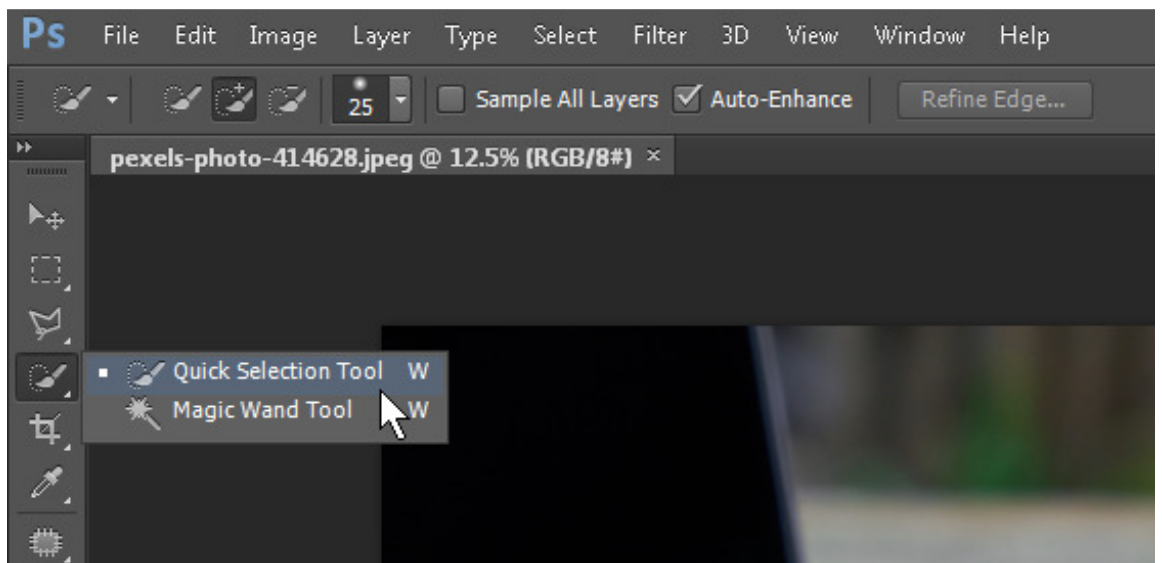


Gambar 1. 21. menu layer from background pada panel Layer



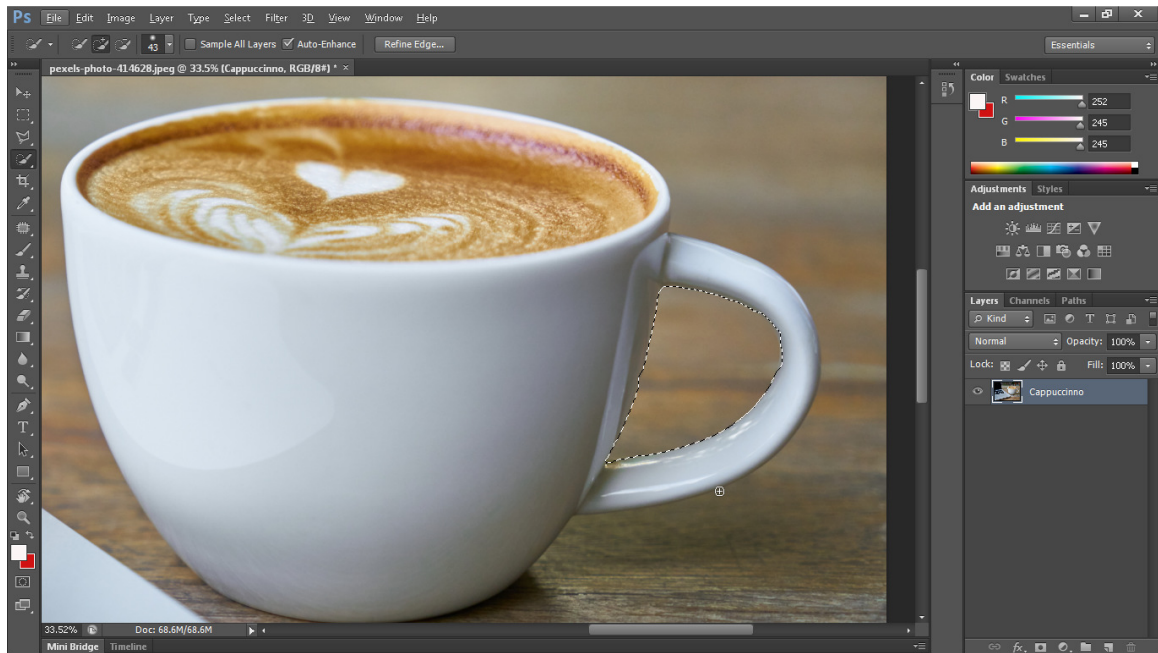
Gambar 1. 22. pengisian nama layer

7. Untuk menyeleksi objek, gunakan alat "quick selection tool" dengan memilih icon kuas dengan lingkaran bergaris pada toolbar vertikal sebelah kiri.



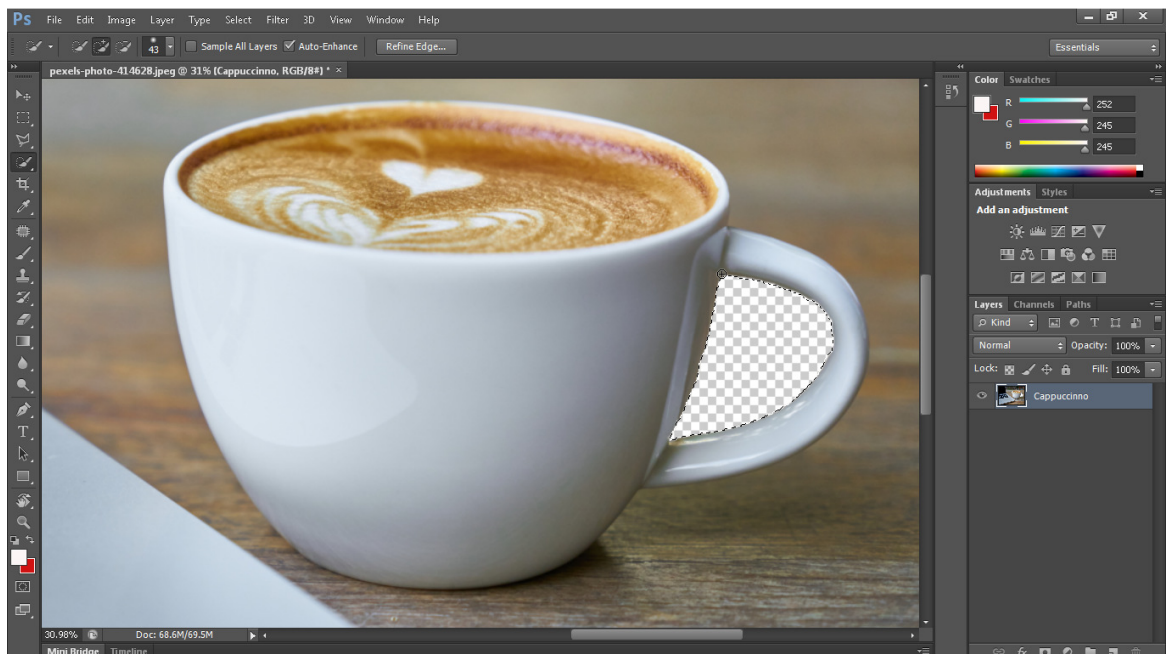
Gambar 1. 23. ikon "quick selection tool"

8. Arahkan mouse pointer pada area lubang pada pegangan cangkir, kemudian tekan lalu tahan tombol kiri mouse pada keseluruhan area lubang penganan cangkir tersebut. Mouse pointer akan berubah menjadi simbol ⊕



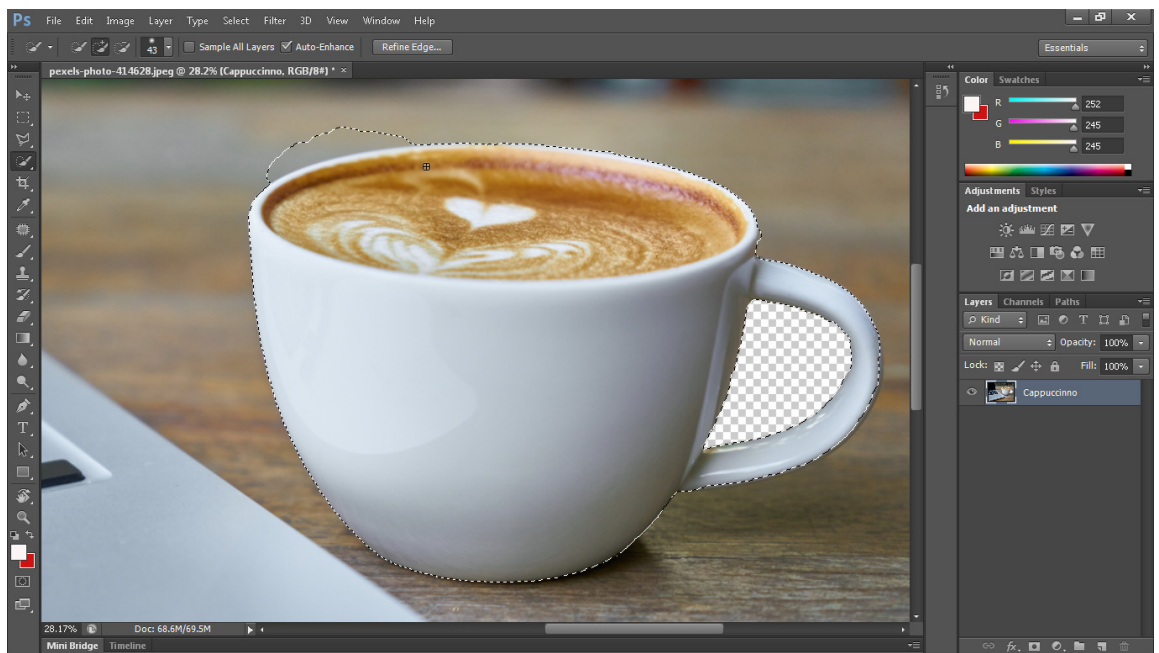
Gambar 1. 24. pemilihan area cangkir

9. Hapus bagian yang telah terpilih menggunakan tombol Delete pada keyboard.




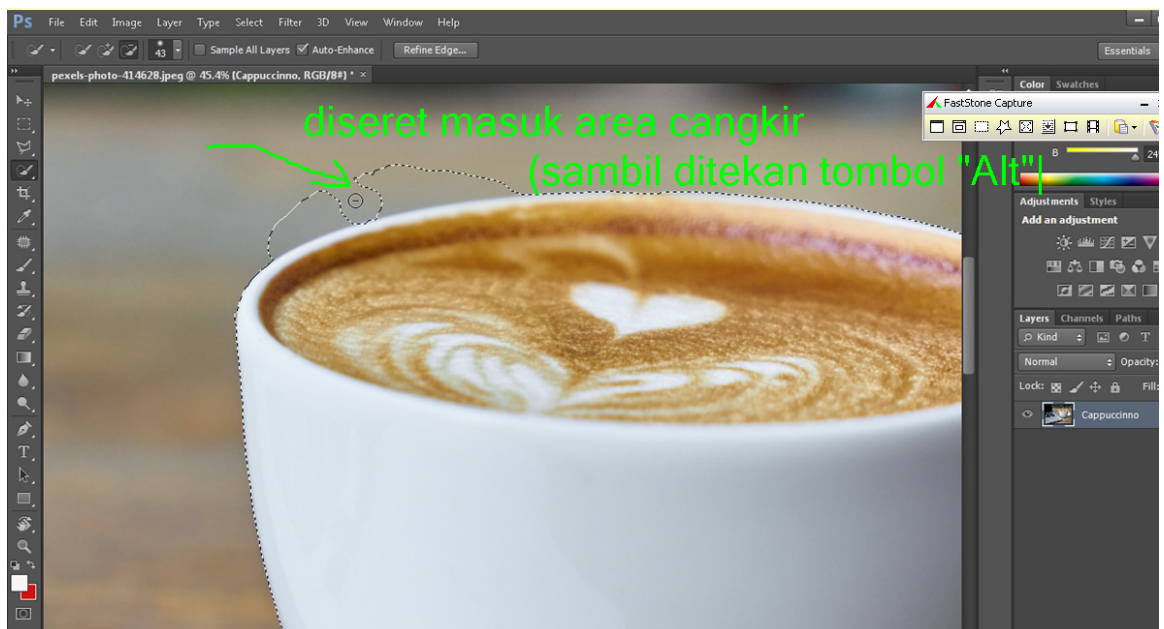
Gambar 1. 25. Area yang dihapus

10. Arahkan mouse pointer pada area cangkir, kemudian tekan lalu tahan tombol kiri mouse pada pinggir area cangkir lalu seret sampai ke sisi pegangan cangkir. Mouse pointer akan berubah menjadi simbol ⊕



Gambar 1. 26. Menyeleksi area cangkir

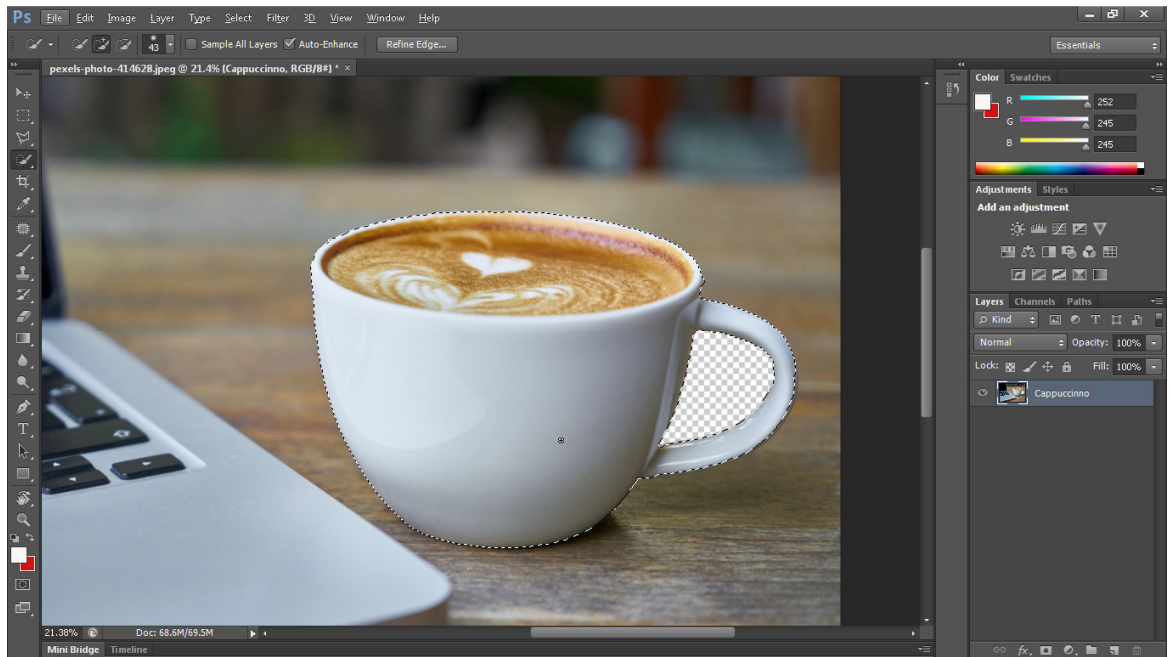
11. Bila terjadi kesalahan area seleksi, maka dapat dibenarkan dengan menekan tombol "Alt" sambil menyeret pointer mouse di area yang salah. Bila ditekan tombol "Alt", maka pointer akan berubah menjadi simbol 



Gambar 1. 27. Proses pembetulan area seleksi

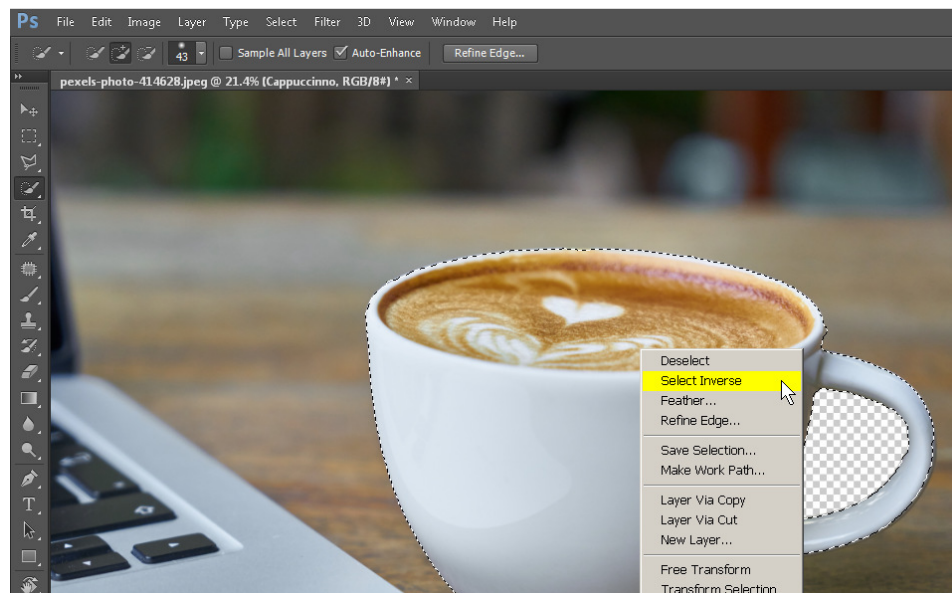
12. Bila sudah terseleksi sempurna akan seperti pada gambar dibawah ini





Gambar 1. 28. Area seleksi cangkir

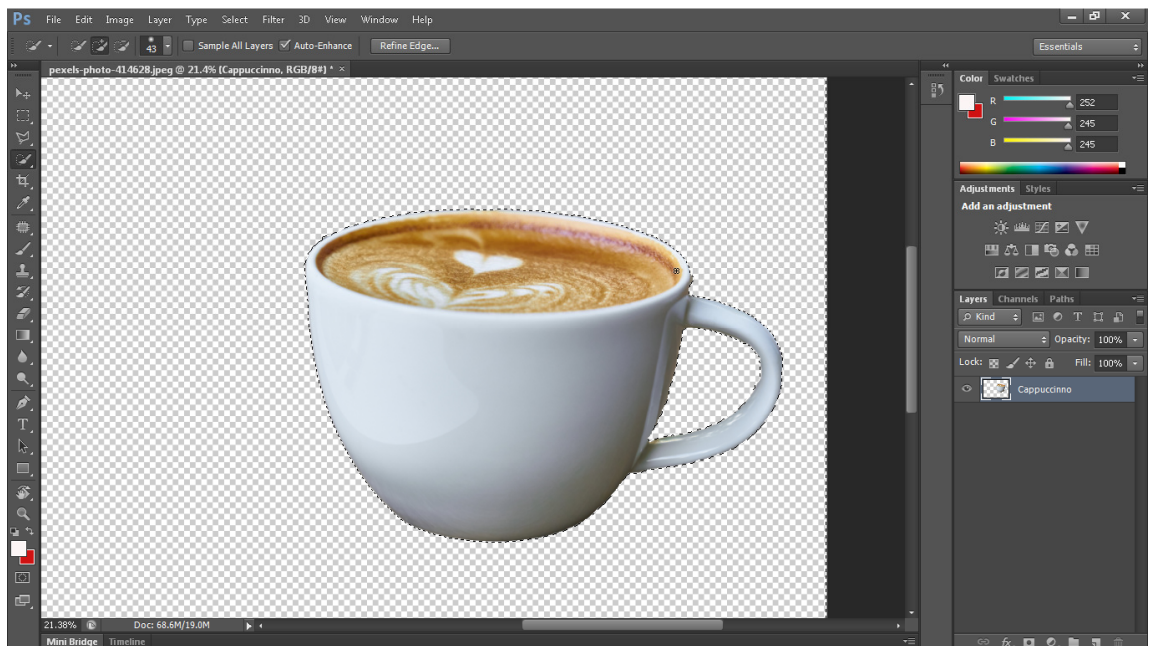
13. Bagian yang akan dihilangkan adalah objek selain cangkir, sedangkan yang kita pilih adalah objek cangkir. Untuk memilih objek diluar yang kita seleksi, maka klik kanan pada area gambar dilanjutkan dengan memilih "select inverse".



Gambar 1. 29. menu select inverse

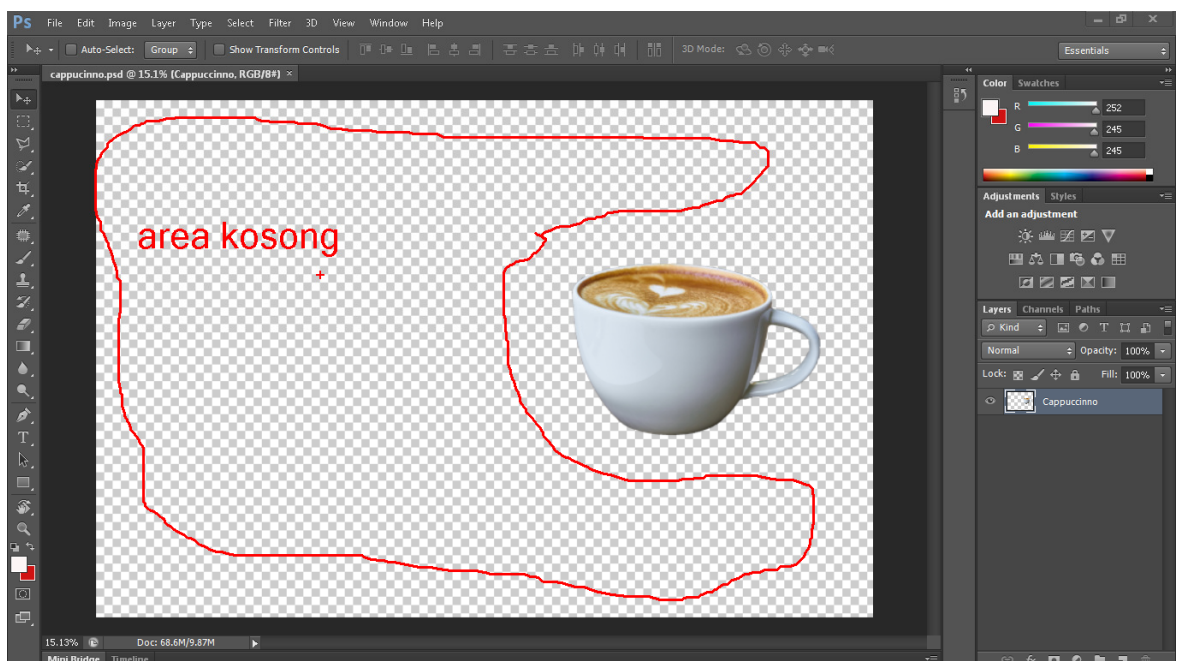
Dengan pemilihan "select inverse" tersebut maka area diluar cangkir akan terpilih/terseleksi.

14. Langkah berikutnya yaitu menghapus area yang terseleksi diluar cangkir dengan cara menekan tombol "delete" pada keyboard.



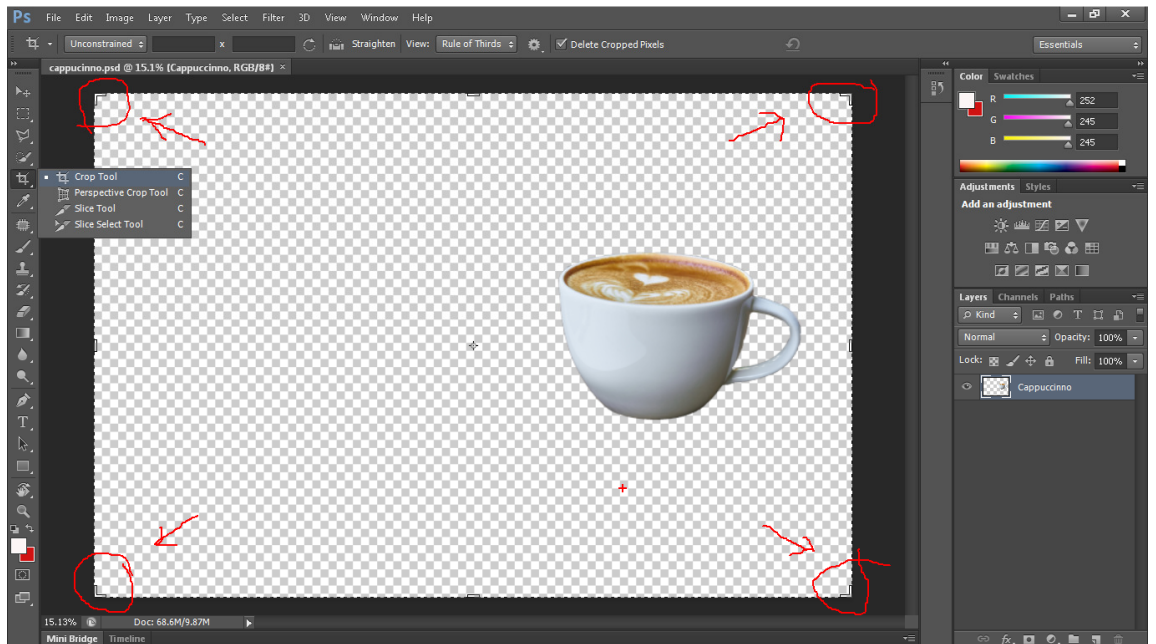
Gambar 1. 30. Area diluar cangkir yang sudah dihapus

15. Langkah berikutnya yaitu menyesuaikan area kosong yang telah dihapus dengan ukuran cangkir. Untuk menyesuaikan area tersebut akan digunakan alat bernama crop.

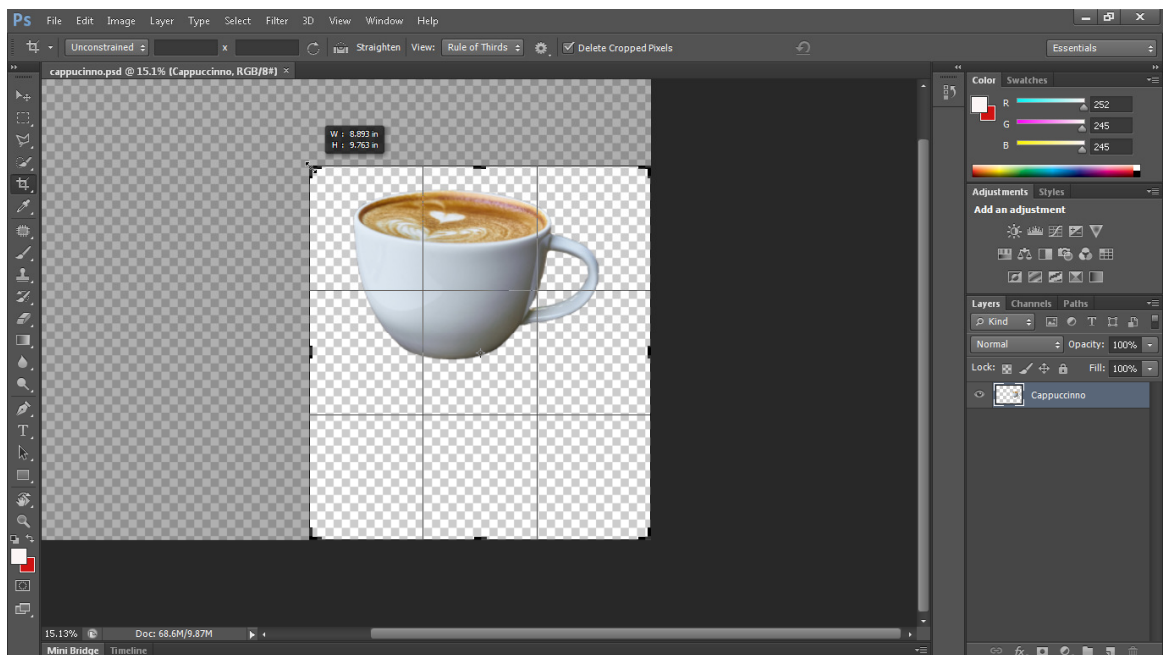


Gambar 1. 31. area kosong diluar cangkir

Klik icon crop, perhatikan sisi pojok area kerja. Tariklah sudut-sudut tersebut sehingga area kerja sesuai dengan ukuran cangkir.

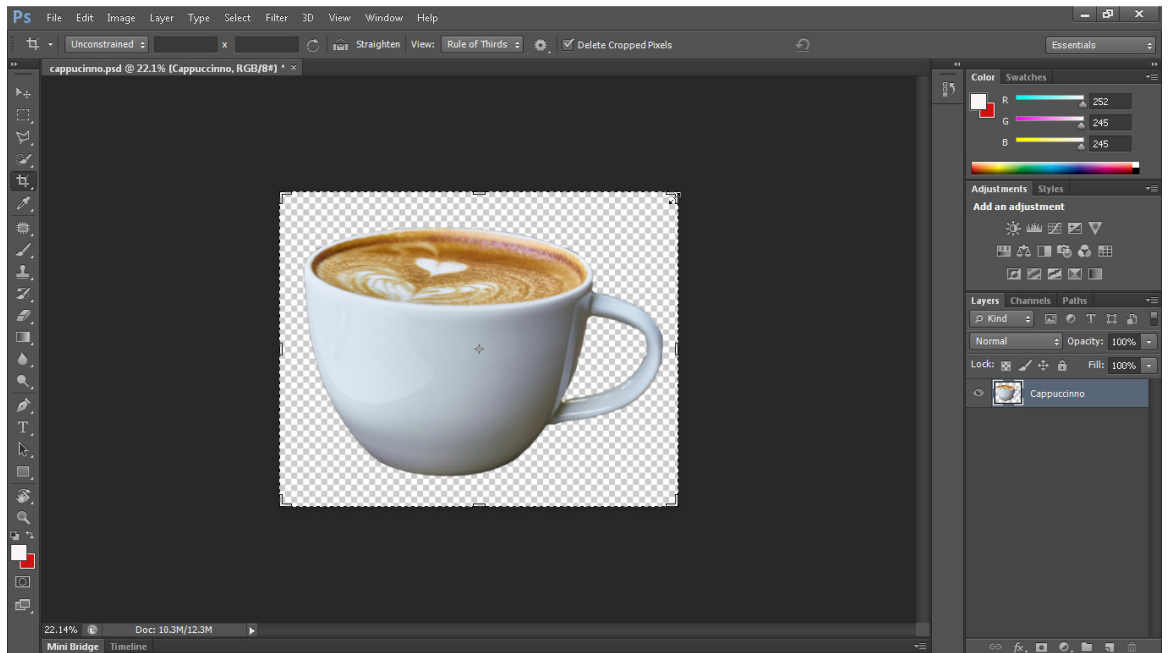


Gambar 1. 32. area kerja setelah di klik "crop tool"



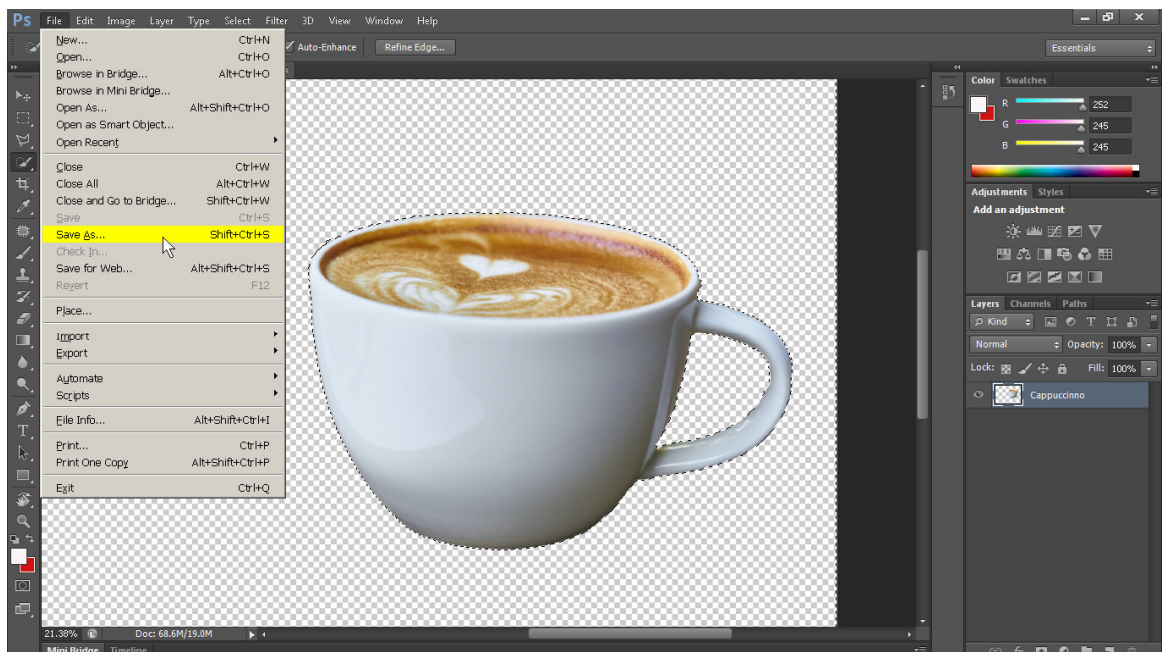
Gambar 1. 33. Gambar area yang di crop

Bila sudah menyesuaikan ukuran cangkir, akhiri dengan menekan enter, maka area kosong akan terpotong.

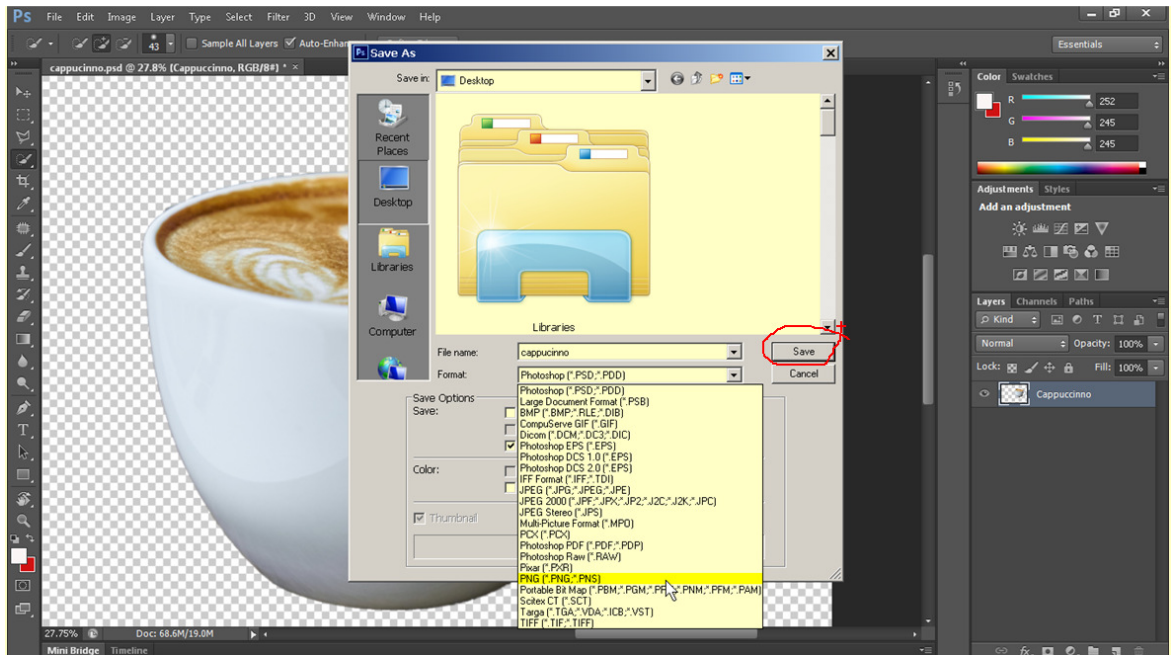


Gambar 1. 34. area kerja setelah dilaksanakan crop

16. Langkah selanjutnya yaitu menyimpan gambar dalam format Portable Network Graphics (*.png) dengan cara klik "File" -> "Save As" lalu akan muncul kotak dialog untuk mengisi nama file yang akan disimpan. Bila sudah mengisi nama, akhiri dengan menekan tombol "Save".



Gambar 1. 35. menu menyimpan file gambar



Gambar 1. 36. pemilihan jenis penyimpanan file

Adapun kedua jenis perangkat lunak *Vector Drawing* dan *Image Editing* memiliki perbedaan. Berikut ini adalah table perbedaannya:

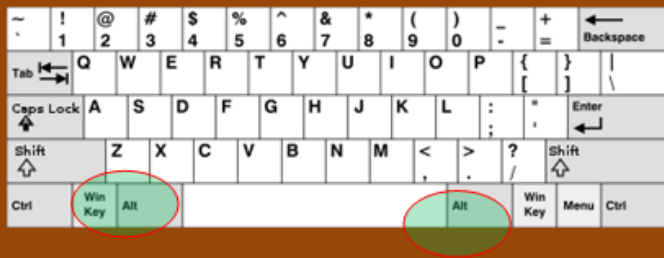
Tabel 1. 1. Perbedaan *Vector Drawing* dan *Image Editing*

<i>Vector Drawing</i>	<i>Image Editing</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Saat diperbesar, gambar tetap utuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Saat diperbesar gambar pecah
<ul style="list-style-type: none"> • Gambar vektor tercipta dari garis dan titik gambar vektor 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar tersusun dari titik-titik dengan warna penyusun
<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas gambar tidak dipengaruhi resolusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas gambar dipengaruhi resolusi
Biasanya digunakan untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat tata letak isi buku • Membuat logo • Membuat desain stempel • Membuat karikatur 	Biasanya digunakan untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto • Memperbaiki kualitas gambar • Menambahkan efek tertentu pada foto • Membuat sampul buku berbasis foto

Dengan mengetahui perbedaan tersebut, kita dapat menggunakan kedua jenis perangkat lunak tersebut secara tepat untuk mendapatkan hasil yang maksimal. sebagai contoh, ketika kita akan mengolah foto, maka kita akan menggunakan perangkat lunak *Image Editing*, sedangkan jika kita ingin

membuat logo yang tersusun dari kurva, garis, dan tulisan maka kita bisa menggunakan *Vector Drawing*.

Kamu dapat membesarkan dan mengecilkan gambar (zoom) dengan cara menekan tombo "Alt" pada keyboard lalu menggerakkan roda (scroll) pada mouse.



Tuliskan hal-hal baru yang kamu pelajari di bab ini

Hal-Hal Baru Yang Terdapat Dalam Bab ini

A green rectangular area containing several horizontal dashed lines for writing notes.

Ayo Menanya

1. Buatlah pertanyaan berdasarkan ilustrasi desain
2. Tulislah pertanyaan yang kamu buat pada kartu tanya.
3. Tukarkan pertanyaan kamu dengan teman yang ada di dekat kamu.
4. Jawablah pertanyaan temanmu pada kartu tanya yang telah disediakan
5. Tulislah pertanyaanmu pada Tabel berikut:

Kartu Tanya		
NO	Pertanyaan	Jawaban
1		
2		
3		
4		
5		

Ayo Berdiskusi

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3 anggota.
2. Carilah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ilustrasi desain dari berbagai sumber.
3. Diskusikan dengan temanmu apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam desain grafis
4. Tulislah Hasil diskusimu pada kertas yang telah disediakan.

HASIL DISKUSI TENTANG PRODUK DESAIN GRAFIS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Cari tahu

1. Cari tahu apa saja yang bisa kamu buat setelah mempelajari bab ini
2. Siswa pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi manfaat menguasai perangkat lunak image editing dan vector drawing baik dari buku maupun internet.
3. Catatlah informasi yang diperoleh yang berhubungan dengan manfaat menguasai perangkat lunak ilustrasi desain.
4. Tulislah hasilnya dalam kertas yang telah disediakan.

Ayo Presentasikan

Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas.

1. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.
2. Kelompok yang tidak mempresentasikan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.
3. Setiap kelompok boleh bertanya, memberi masukan dan atau saran.



Ayo Renungkan

1. Pengetahuan apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Keterampilan apa yang telah kamu kuasai dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....
.....

3. Nilai apa saja yang dapat kamu petik dari pembelajaran pada bab ini?

.....
.....
.....
.....
.....

Kegiatan Bersama Orang tua

Bersama dengan orang tuamu berdiskusilah tentang hal-hal yang berhubungan dengan contoh ilustrasi desain yang ada di televisi.

E. RANGKUMAN

Ilustrasi adalah dapat dikatakan sebagai perwakilan tulisan dalam bentuk gambar. Ilustrasi adalah hasil dari suatu tulisan dalam bentuk lukisan, drawing, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang tujuannya memperjelas sehingga lebih mudah dipahami.

Prinsip dalam menggambar ilustrasi harus memperhatikan, Penguasaan Teknik dalam pembuatannya, Pesan yang tercantum di dalamnya, dan Mudah Dipahami

Gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva, maka dari itu gambar dengan format vektor apabila diperbesar tidak akan mengalami penurunan sehingga kualitasnya gambar tetap baik.

Aplikasi pengolahan gambar adalah aplikasi yang digunakan untuk memodifikasi foto/gambar dan pembuatan efek.



Latihan

1. Sebutkan prinsip-prinsip dalam ilustrasi gambar
2. Sebutkan langkah-langkah dalam membuat ilustrasi gambar

1) SOAL

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

3. Sebutkan prinsip-prinsip dalam ilustrasi gambar
4. Sebutkan langkah-langkah dalam membuat ilustrasi gambar

2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar!

- 1) gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan disebut sebagai ...
 - a) desain
 - b) Ilustrasi
 - c) Vektor
 - d) halaman
- 2) kerangka bentuk atau rancangan disebut juga sebagai ...
 - a) desain
 - b) Ilustrasi
 - c) Vektor
 - d) halaman
- 3) Ilustrasi dapat dikatakan sebagai ...
 - a) Penggambaran gambar hidup
 - b) Pembatas gambar
 - c) Gambar digital
 - d) perwakilan tulisan dalam bentuk gambar
- 4) Gambaran kasar bagaimana komponen-komponen seperti tulisan, gambar, dan komponen lain yang menyusun ilustrasi supaya dapat tertata dengan baik disebut sebagai ...
 - a) konsep
 - b) sketsa
 - c) gambar
 - d) vektor

- 5) urutan membuat ilustrasi desain adalah...
- Penentuan tujuan dan Tema
 - Persiapan Bahan dan Alat
 - Pembuatan Sketsa
 - Pembuatan Gambar
- 6) Salah satu contoh piranti lunak image editing adalah...
- Inkscape
 - CorelDraw
 - Adobe Illustrator
 - Gimp
- 7) Bagian sisi dari piranti lunak yang digunakan untuk menggambar disebut....
- Toolbar
 - Lembar kerja
 - Ikona
 - Command bar
- 8) Bagian sisi dari piranti lunak yang digunakan untuk meletakkan alat-alat untuk mengoperasikan proses menggambar vektor disebut....
- Canvas
 - Status bar
 - Toolbox
 - Scroll bar
- 9) Ikona alat dari piranti lunak vector drawing yang digunakan untuk membuat bangun kotak adalah...



- 10) Pada piranti lunak vector drawing, alat yang digunakan untuk mengedit titik-titik garis yaitu... disebut



- 11) Warna yang bisa dikembangkan dari dua atau lebih warna, sehingga membuat tingkatan warna tertentu berbeda-beda dari satu warna ke warna lain penyusunnya disebut sebagai ...
- a) Gradient color
 - b) Fill color
 - c) Stroke color
 - d) Solid color
- 12) Penggabungan dua objek menjadi sebuah objek baru disebut sebagai ...
- a) Weld
 - b) Trim
 - c) Intersect
 - d) Simplify
- 13) Lapisan pada piranti lunak image editing yang digunakan untuk meletakkan gambar disebut sebagai ...
- a) Canvas
 - b) Toolbox
 - c) toolbar
 - d) layer
- 14) alat pada piranti lunak image editing yang digunakan untuk menyeleksi objek yang kamu inginkan dan berbentuk bebas sesuai dengan gerakan mouse adalah ...
- a) Move tool
 - b) Rectangular marquee tool
 - c) Lasso Tool
 - d) Magic Wand Tool
- 15) Gambar ikon alat pada piranti lunak image editing yang digunakan untuk memotong dari bagian foto adalah ...

- a.  b.  c.  d. 

Setelah kalian mengikuti pelajaran ini, cobalah untuk memodifikasi kartunama dan logo yang dibuat menggunakan aplikasi penggambar vector dan aplikasi pengolah gambar sesuai data pribadi kamu.

Carilah gambar foto minuman yang ada dari internet atau mintalah pada gurumu. Lakukan pengambilan objek minuman yang ada pada gambar tersebut. Contoh dari foto yang terdapat minuman ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. 37. Gambar foto yang terdapat minuman

Sumber : <https://www.pexels.com/photo/apple-business-coffee-computer-265075/>

F. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

REMIDIAL

Tanyalah kepada gurumu apakah nilai kompetensimu pada bab ini sudah bagus atau belum. Jika belum, maka ulangilah kembali langkah-langkah praktik membuat logo dan kartu nama menggunakan aplikasi penggambar vector dan aplikasi pengolah gambar pada pelajaran bab ini.

PENGAYAAN

Pada bagian pengayaan ini kamu diminta membuat tugas sebagai berikut :

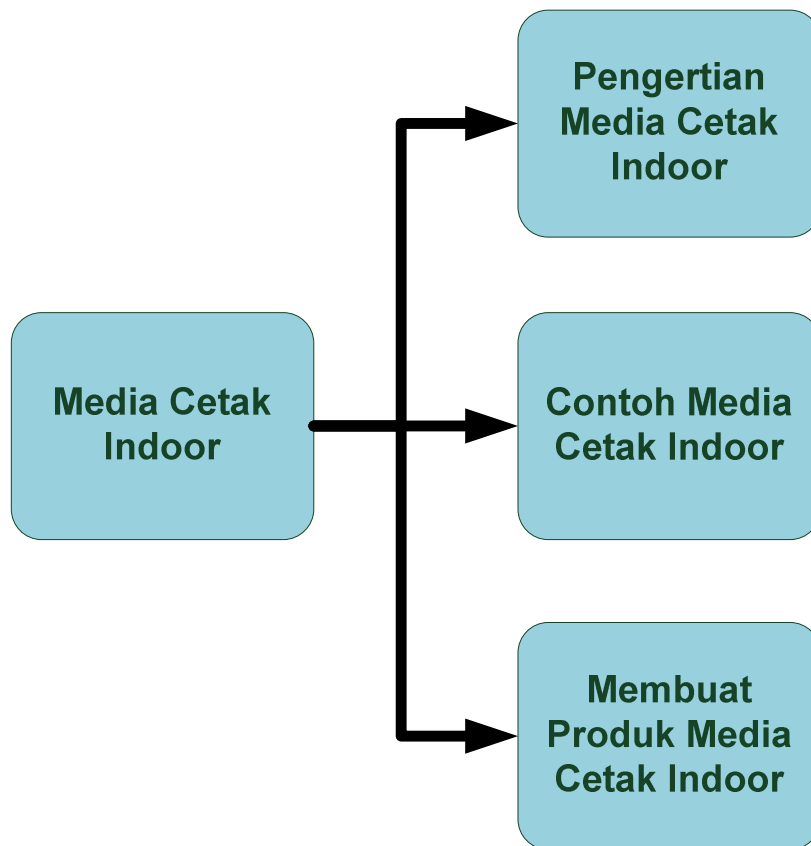
- Buatlah kartunama dengan latarbelakang gambar foto mu yang dapat kamu ambil langsung gambarnya menggunakan kamera.
- Apa yang kamu pahami dari belajar aplikasi pengolah gambar dan aplikasi penggambar vector? Bagaimanakah cara menggunakan kedua aplikasi tersebut dalam membuat produk?



BAB 11

MEDIA CETAK INDOOR

Untuk mempermudah mempelajari bab 2, perhatikan peta konsep di bawah ini



A. PENGERTIAN MEDIA CETAK INDOOR

Ayo Mengamati

- Pernahkah kamu mendapatkan brosur melihat saat di jalan?
- pernahkah kamu ke warung makan? Adakah menu yang memberi tahu makanan apa yang tersedia di warung itu?
- Apa tujuan pemilik warung membuat menu makanan?
- Apa yang kamu ketahui tentang ilustrasi?

Mari kita mengamati iklan yang ada di jalan saat perjalanan ke sekolah.
Amatilah informasi apa yang bisa kamu dapat pada iklan di sekitarmu!

No	Media yang diamati	Gambar	Informasi

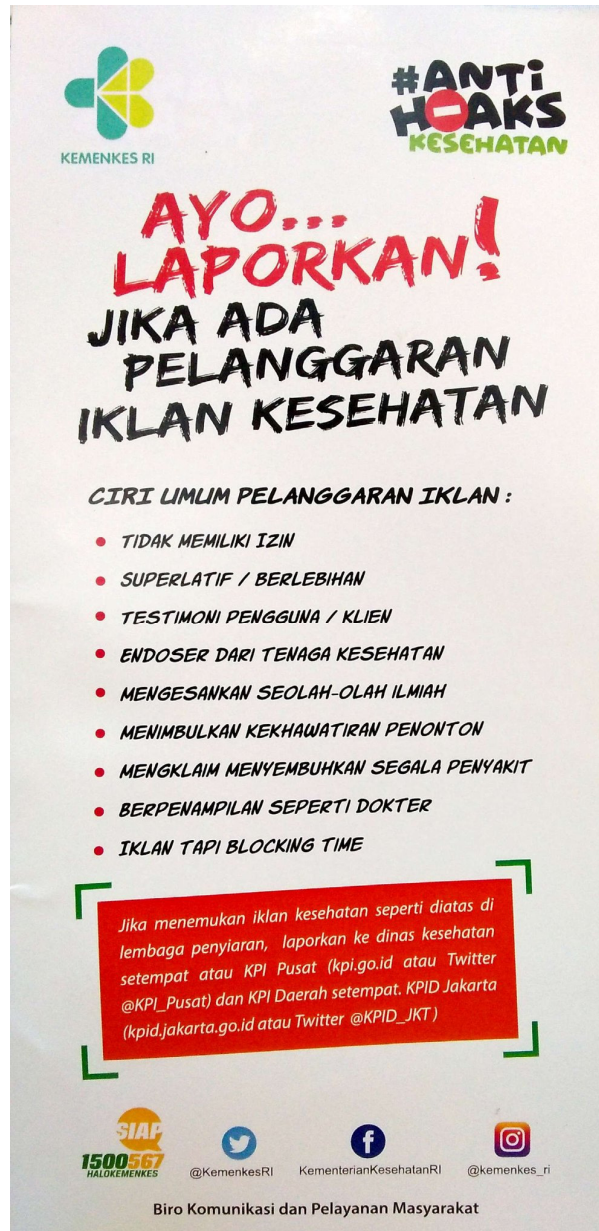
Apakah kamu tahu apa maksud iklan yang kamu amati itu dibuat?

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan media cetak adalah sarana media massa yg dicetak dan diterbitkan secara berkala seperti surat kabar, majalah. Indoor diartikan dalam bahasa indonesia adalah dalam ruangan. Maka, media cetak indoor dapat diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi yang dicetak untuk diterbitkan sebagai penggunaan dalam ruangan. Adapun contoh media cetak indoor adalah iklan, leaflet, brosur, menu, cover buku dan lain sebagainya.



B. CONTOH PRODUK MEDIA CETAK INDOOR

Iklan adalah informasi yang isinya membujuk khalayak banyak atau orang banyak supaya tertarik kepada barang, jasa atau imbauan yang ditawarkan.



<https://mediakonsumen.com/2017/12/21/berita-konsumen/hati-hati-dengan-iklan-hoaks-kesehatan-yang-menyesatkan>

Gambar 2. 1. Contoh iklan layanan masyarakat

Brosur adalah alat promosi yang terbuat dari kertas yang didalamnya terdapat sejumlah informasi dan penawaran mengenai jasa atau produk.



<http://www.kursuskomputerjogja.com/2016/04/contoh-brosur-sekolah.html>

Gambar 2. 2. Contoh Brosur

Menu adalah daftar atau rangkaian jenis makanan dan minuman yang tersedia dan dapat dihidangkan. Biasanya tersedia pada warung makan, restoran, dan kafe. Tersusun informasi tulisan mengenai makanan/minuman yang daat dipesan dan biasanya dilengkapi dengan gambar.



Sumber: <https://pawonselera.wordpress.com/menu-makanan/pawon-selera-menu-makanan-a4-rgb/>

Gambar 2. 3. Contoh menu makanan dan minuman

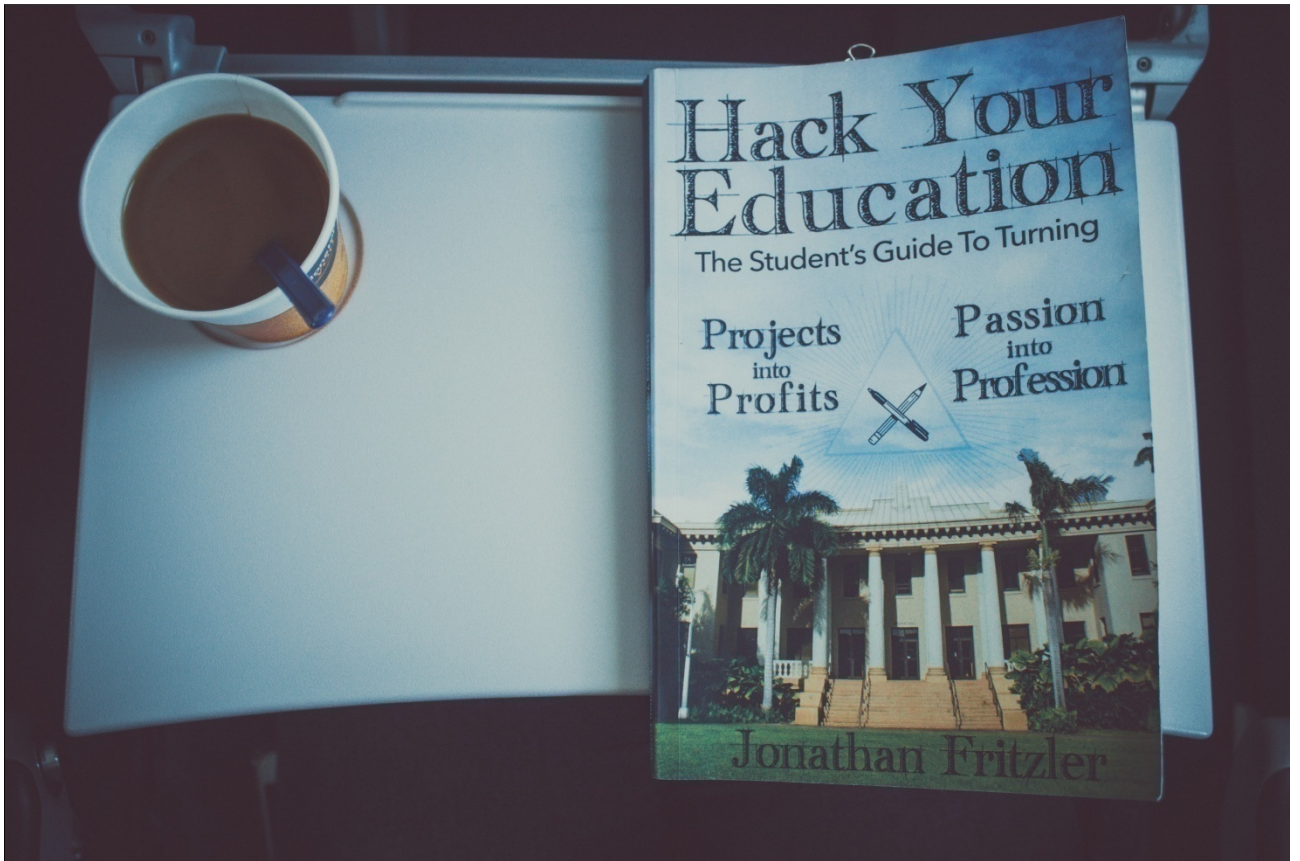
Leaflet adalah Lembaran kertas berukuran kecil mengandung pesan tercetak untuk disebarakan kepada umum sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa.



Sumber : www.tbindonesia.or.id/2017/03/23/leaflet-htbs-2017/

Gambar 2. 4. Contoh leaflet

Cover buku merupakan produk media cetak indoor juga berupa sampul buku yang mencerminkan isi buku itu dan disertai informasi seperti judul, pengarang dan penerbit buku.



Sumber:<https://www.pexels.com/photo/cup-of-coffee-and-a-book-249220/>

Gambar 2. 5. Contoh sampul halaman buku

C. MEMBUAT DESAIN MEDIA CETAK

Brosur adalah promosi barang atau jasa yang dengan menjualkan sebuah perusahaan yang bergerak sebagai promosi pemasaran, brosur pada umumnya lebih lengkap dan jelas keterangannya dibandingkan dengan iklan atau pengumuman dan mencantumkan pihak pemasar, PT, atau pihak2 yang berkaitan dengan brosur tsb media untuk brosur biasanya berupa kertas saja

Iklan dapat diartikan sebagai berita pesanan (untuk mendorong, membujuk) kepada khalayak / orang ramai tentang benda atau jasa yang ditawarkan atau Iklan dapat pula diartikan sebagai pemberitahuan kepada khalayak / orang ramai mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media massa, seperti surat kabar / koran, majalah dan media elektronik seperti radio, televisi dan internet jadi tujuan iklan adalah untuk membujuk atau memberi informasi mengenai suatu hal yang diiklankan (media yang digunakan untuk iklan lebih luas dibandingkan brosur atau pengumuman, karena dapat berupa ucapan, tulisan kertas maupun tulisan pada media internet).

Berikut ini langkah-langkah praktis membuat contoh Menu Menggunakan aplikasi pengolah gambar Adobe Photoshop dan aplikasi penggambar vektor CorelDraw.

Pada bagian awal kita akan menggunakan aplikasi image editing untuk menjadikan latar belakang objek menjadi transparan secara mudah dan sederhana menggunakan "Quick Selection Tool". Penggunaan tool tersebut berhasil jika gambar yang akan diambil objeknya memiliki bentuk dan tepi yang jelas antara bagian objek yang diambil dan tidak. Namun jika warna bagian tepi objek yang diambil tidak begitu jelas dan tidak merata, maka kamu bisa menggunakan alat lain pada aplikasi image editing. Untuk mengetahui alat lain yang digunakan, kamu dapat mempraktekkannya pada bab ini.

Membuat Menu Bakpia

Kamu akan membuat sebuah menu, yang biasa dipajang pada suatu resoran, warung, ataupun tempat lain berupa makanan atau minuman. Kali ini kita

akan membuat menu makanan Bakpia. Adapun kamu akan membuat menu yang akan diawali dengan mempersiapkan dan menolah gambar sehingga siap disusun pada tata letak menggunakan aplikasi image editing, dan kemudian menyiapkan tata letak dan memberikan keterangan informasi lain berupa tulisan dan hiasan lain pada aplikasi pengolah vektor.



Gambar 2. 6. menu Bakpia

Perhatikan gambar menu bakpia di atas lalu sebutkan gambar apa sajakah yang harus disiapkan untuk menyusun menu tersebut :

.....
.....

Perhatikan gambar menu bakpia di atas lalu bagian mana sajakah yang bisa dikerjakan ada perangkat lunak vector drawing :

.....
.....
.....
.....

.....

Adapun langkah-langkah pembuatan menu Bakpia dapat diikuti pada langkah sebagai berikut:

1. Persiapkan gambar yang akan diambil latar belakangnya. Ambillah gambar segelas cangkir kopi hitam. Gambar didapatkan dengan cara mengambil gambar langsung menggunakan kamera, mencari di internet, atau kalau ingin sama dengan yang ada di buku ini dapat mencari gambar di internet dengan alamat yang sama dengansumber gambar ini. Bila kesulitan, minta tolonglah kepada gurumu untuk mencarikan gambar tersebut. Gambar yang dipesiapkan ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Sumber: https://hayaqu.wordpress.com/2013/01/10/725/dutch_green_grass-jpg/

Gambar 2. 7. Gambar rumput hijau



Sumber: <http://venusbrowniesbread.blogspot.co.id/2014/01/bakpia-pathok-isi-cokelat-kopi.html>

Gambar 2. 8. Gambar bakpia isi coklat



Sumber: https://qlapa.com/item/bakpia-durian-pia-agung-bali-enak/piaagungbali/109713?exp=1&utm_expid=103162322-75.rh9Sbhx9RY2TowR72HE-Vg.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.co.id%2F

Gambar 2. 9. Gambar pia isi keju



Sumber <http://kreasi.lamykitchen.blogspot.co.id/2016/09/resep-bakpia-basahbakpia-teflon.html>

Gambar 2. 10. Gambar bakpia original



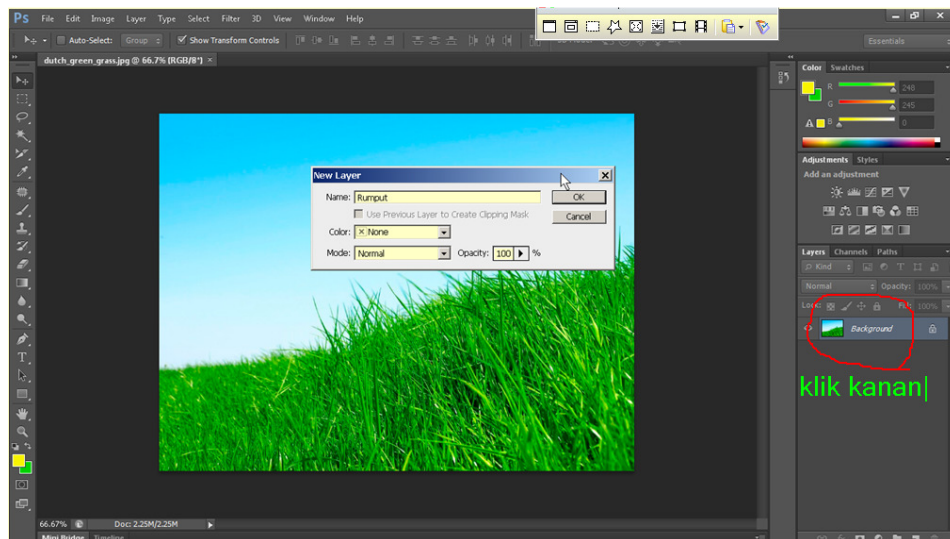
Sumber: <http://sekolahsekarang.blogspot.co.id/2017/12/belajar-vector-drawing-dan-image.html>

Gambar 2. 11. Gerobag Bakpia

contoh gambar-gambar di atas hanyalah sebuah contoh yang dapat kamu ganti sesuai dengan menu yang kamu buat, sedangkan informasi yang diterapkan hanya berupa contoh. Tidak ada kesesuaian rasa dan harga yang sengaja disamakan pada menu tersebut. Jika sekolahmu memiliki produk yang serupa, buatlah menu sebagaimana terdapat pada contoh.

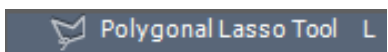
Pengolahan gambar rumput

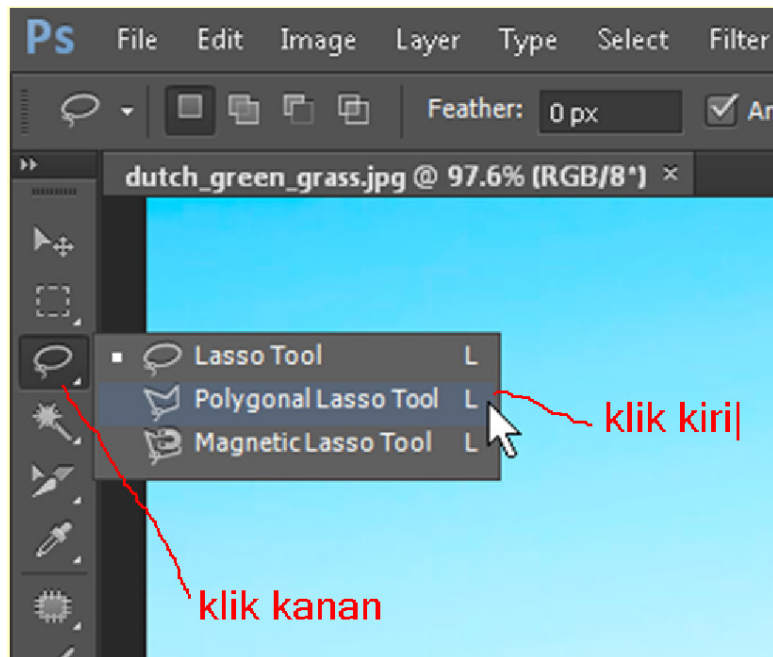
2. Buka aplikasi image editing. Bukalah gambar rumput. Klik kanan pada panel layer, klik kanan pada Background pilih "Layer from Background". Lalu isikan nama layer tersebut.



Gambar 2. 12. Gambar Penempatan gambar rumput pada area kerja

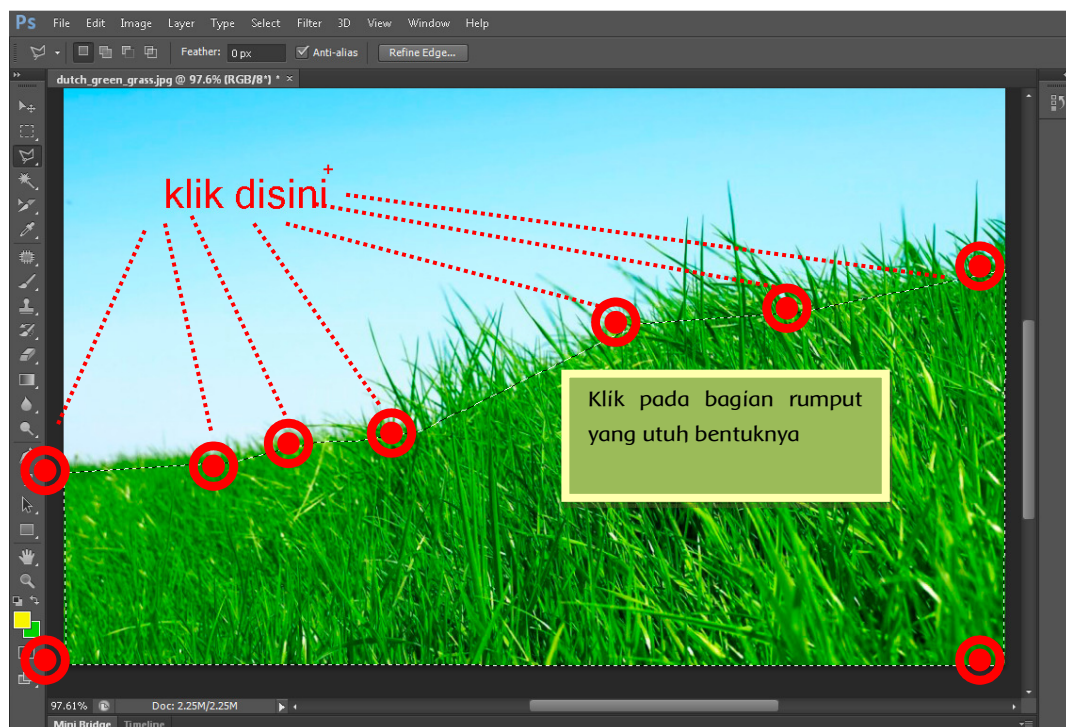
3. Pilihlah "Polygonal lasso tool" dengan cara klik kanan , lalu pilihlah





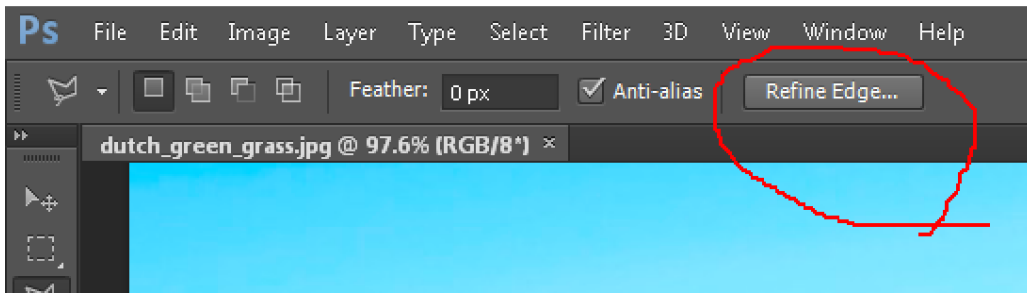
Gambar 2. 13. menu "Polygonal Lasso Tool"

4. Lanjutkan dengan cara meng-klik pinggir area rumput seperti pada contoh gambar di bawah.

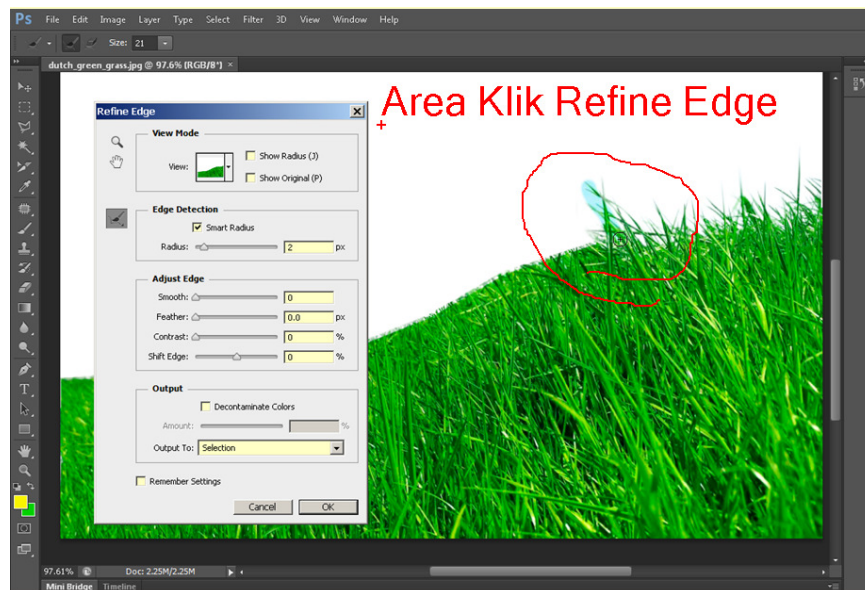


Gambar 2. 14. area pemilihan

5. Lanjutkanlah dengan klik "Refine Edge". Kik-lah pada area semua ujung-ujung rumput. Lalu akhiri dengan tombol "Ok"

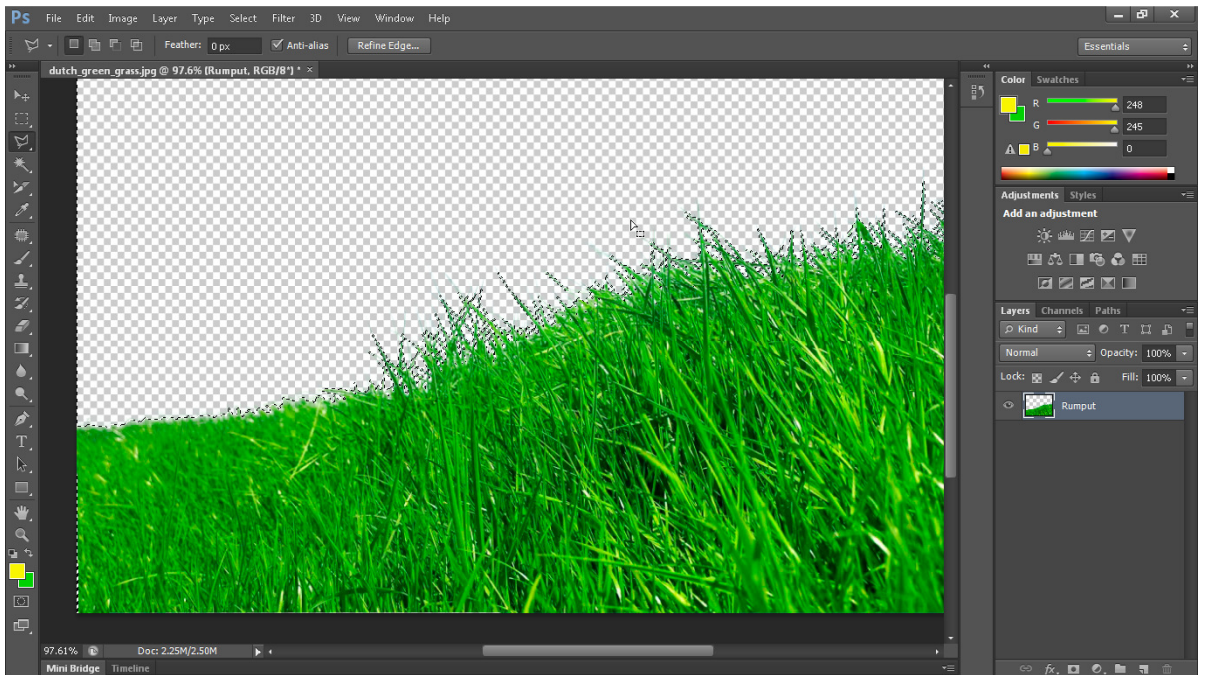


Gambar 2. 15. posisi tombol refine Edge



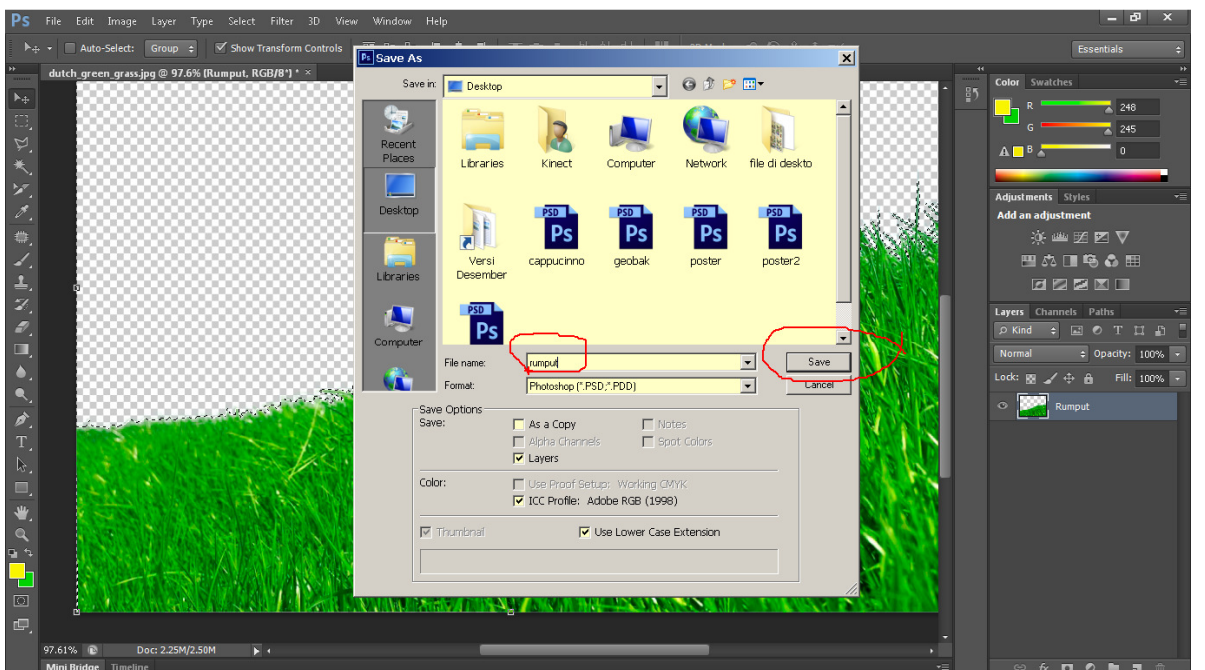
Gambar 2. 16. posisi klik refine edge

6. Lanjutkan dengan "select inverse" untuk memilih area yang tidak diperlukan. Lanjutkan dengan menghapus area langit dengan menekan tombol delete.



Gambar 2. 17. area langit yang sudah terhapus

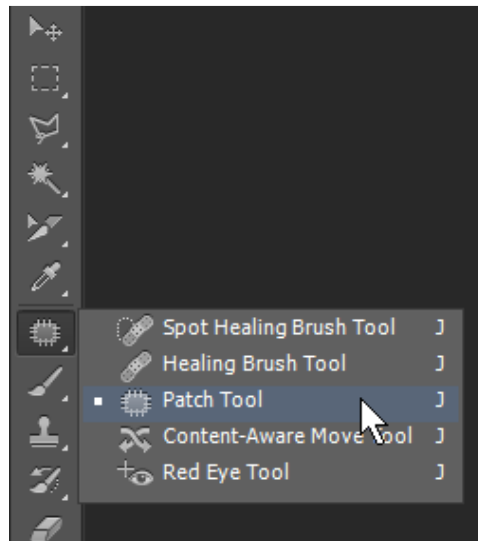
7. Lanjutkan dengan menyimpan hasil pengolahan gambar dengan mengklik menu "File" -> "save", kasih nama "rumput" dan akhiri denganklik "save".



Gambar 2. 18. penyimpanan file rumput

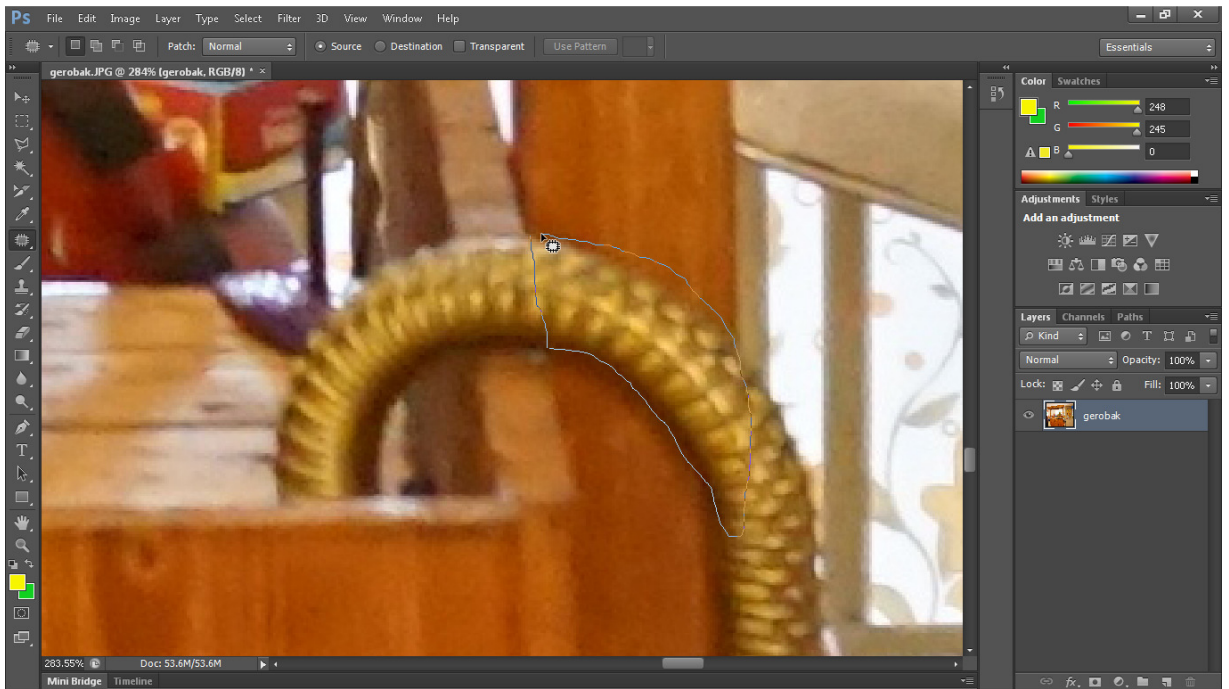
Pengolahan gambar gerobak

8. Buka gambar gerobak. Buatlah layer baru dari layer background dengan cara klik kanan pada layer background, klik "Background from layer" berikan nama gerobak.
9. Pada gambar gerobak tersebut bila diperhatikan secara rinci, bagian sebelah kanan bawah terdapat sebuah payung yang akan mengurangi gambar gerobak secara utuh. Maka kita akan menghilangkan gambar payung dari area gerobak tersebut. Gunakan lah "Patch Tool".

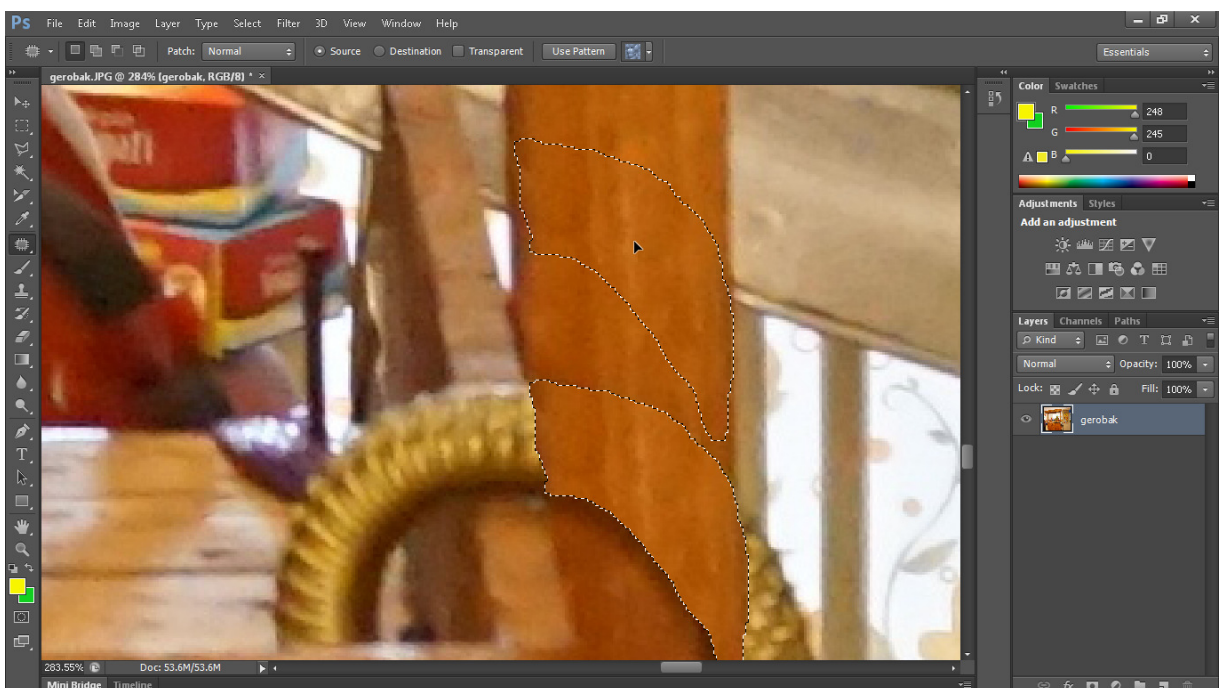


Gambar 2. 19. ikon Patch Tool

10. Gunakan "Patch Tool" dengan cara menandai area yang akan dihilangkan, kemudian menggeser hasil seleksi tersebut ke area lain yang bersih dari gambar payung.

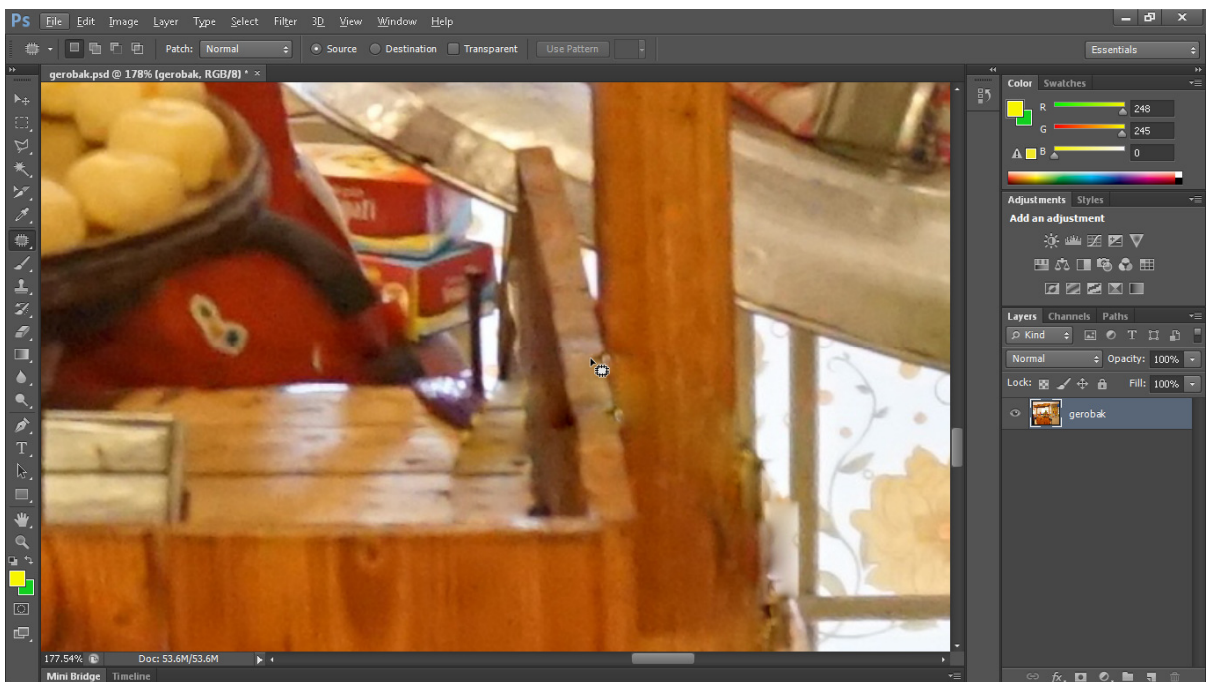


Gambar 2. 20. pemilihan area gagang payung




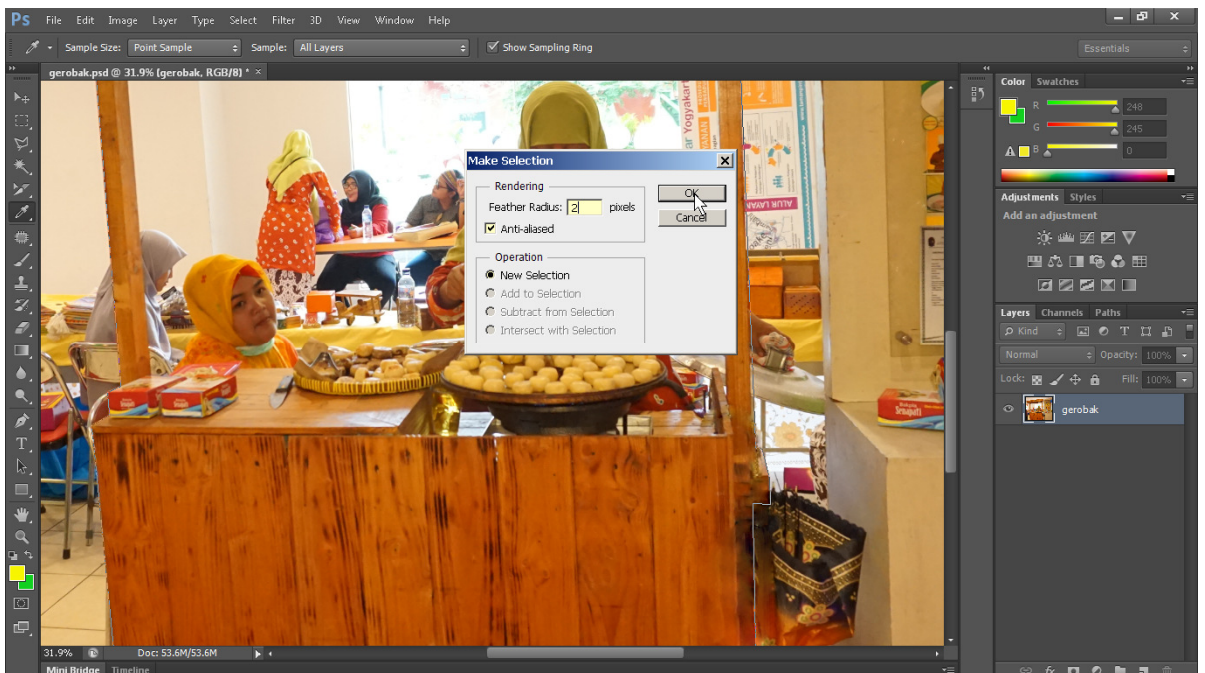
Gambar 2. 21. penggerseran area seleksi ke area lain untuk menyimpannya

Lanjutkanlah untuk menimpa bagian payung yang lain menggunakan "patch tool". Ulangilah berkali-kali untuk mendapatkan hasil yang lebih halus.



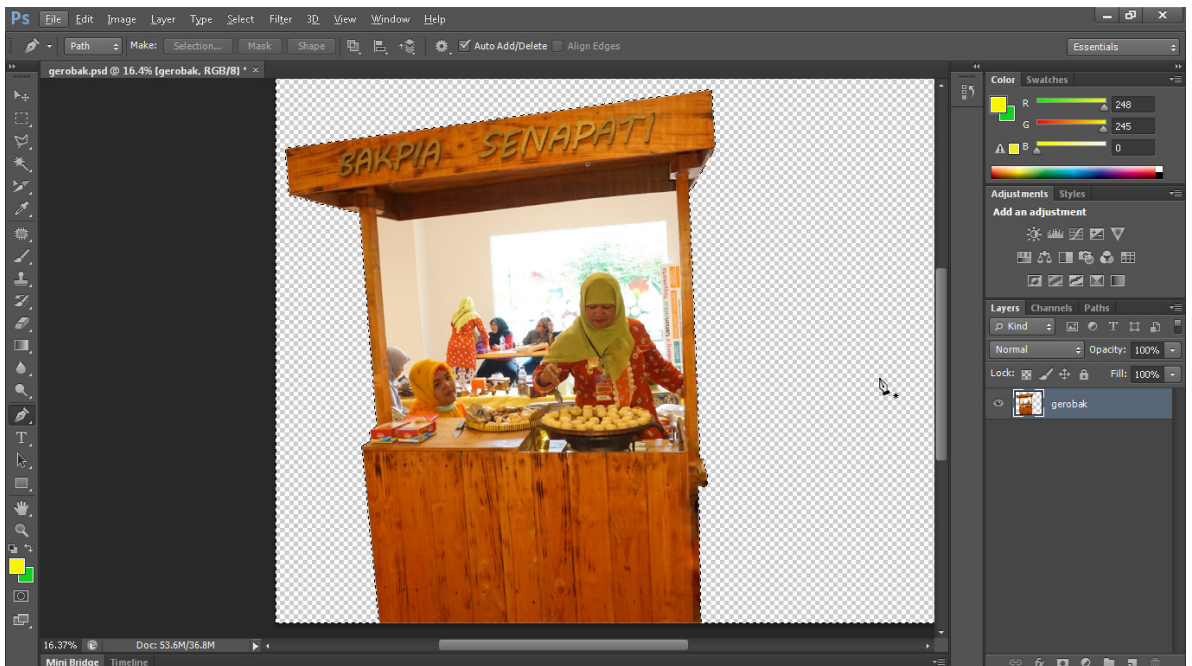
Gambar 2. 22. setelah dihilangkan gambar gagang payung

11. Gunakan “pen tool” dengancara klik . Lanjutkan dengan meng-klik sisi-sisi grobag sampai kembali ke posisi semula. Laku klik make selection dan klik “Ok”, maka area gerobag akan terpilih.



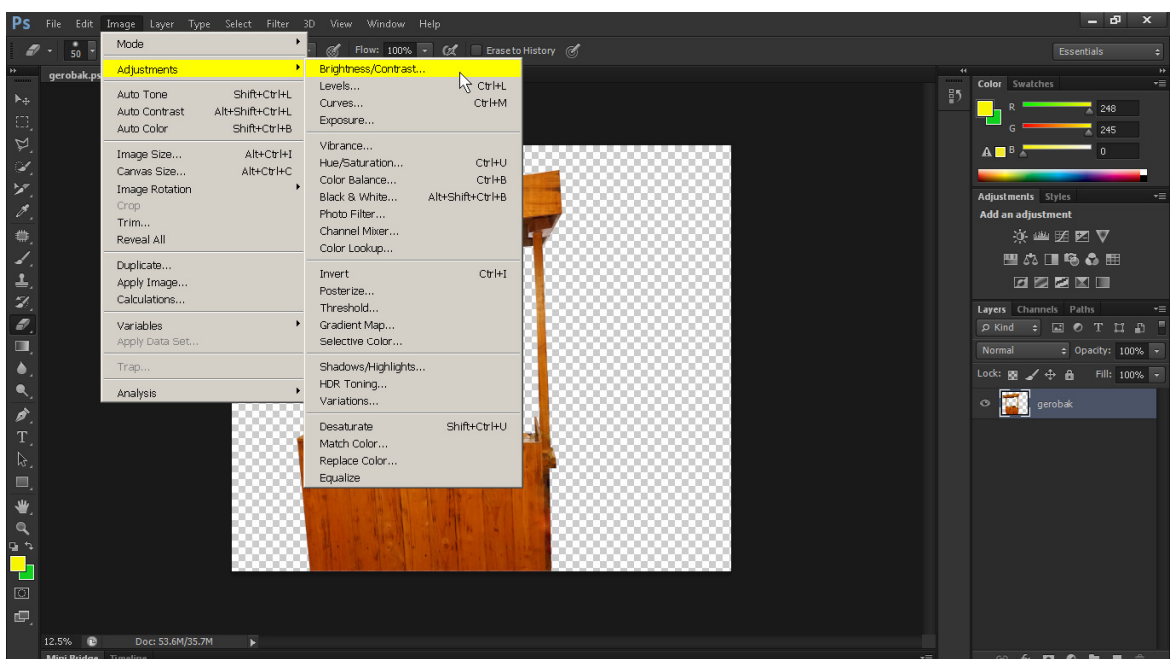
Gambar 2. 23. kotak dialog make selection

12. Setelah area gerobag terpilih, lakukan pemilihan area diluar area gerobag dengan cara memilih menu "select" -> "inverse". Dilanjutkan dengan menekan tombol "delete" pada keyboard.

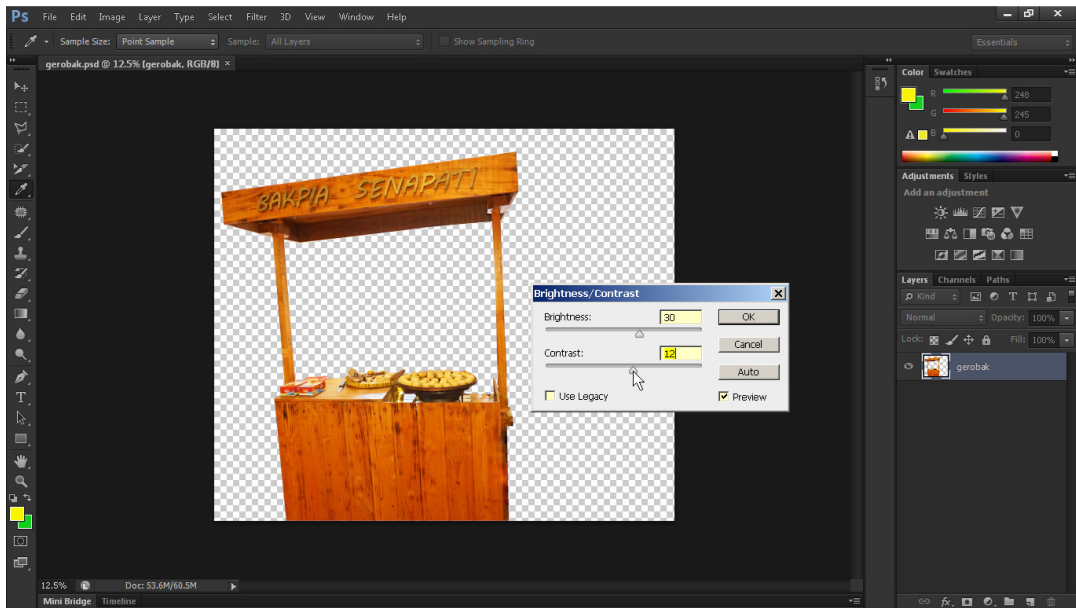


Gambar 2. 24. gerobag setelah area diluar kerobag dihilangkan

13. Gunakan "pen tool" lagi untuk menghapus area didalam gerobag, lalu hapus area diluar gerobag.
14. Lakukan penyesuaian kecerahan dan warna menggunakan menu "image" -> "Adjustments" -> "Brighness/Contrast"



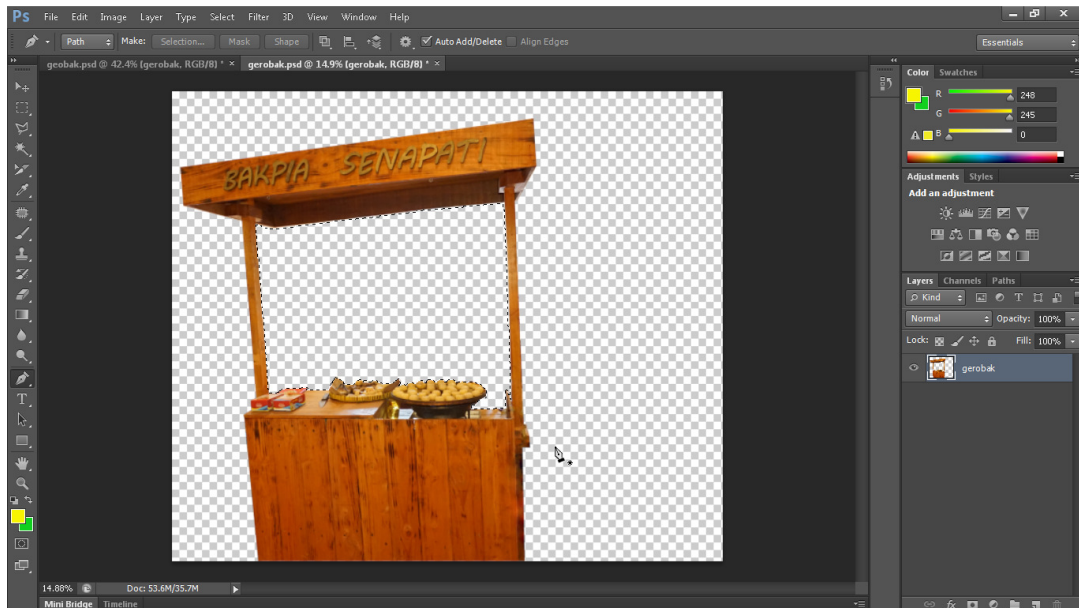
Gambar 2. 25. Menu adjustmen pada toolbar



Gambar 2. 26. Kotak dialog pengaturan kecerahan dan ketajaman

15. Kemudian, dapat juga diatur tentang intensitas warna menggunakan menu "image" -> "Adjustments" -> "Vibrance". Aturilah sehingga mendapatkan warna yang sesuai.

16. Hasil akhir dari pengolahan gambar gerobak ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 2. 27. Hasil akhir pengolahan gambar gerobak

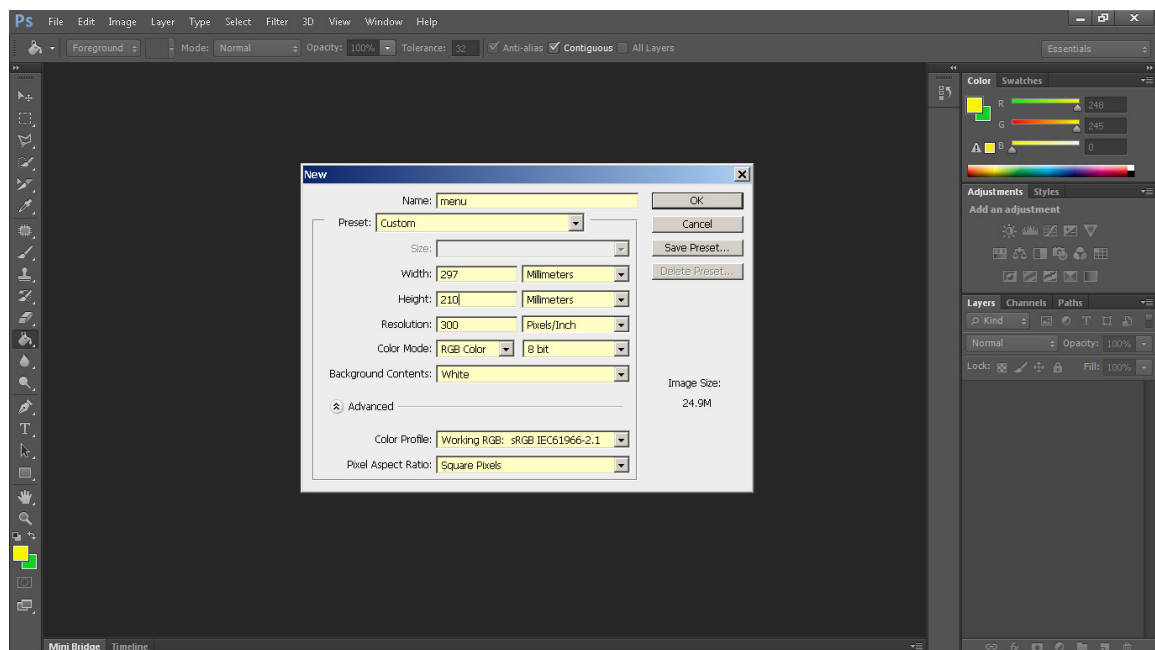
Pengolahan bakpia

Cobalah melakukan pengolahan gambar bakpia coklat, keju, dan kacang hijau dengan cara menghilangkan objek diluar objek bakpia sebelum kita satukan menjadi menu.

Pengolahan menu

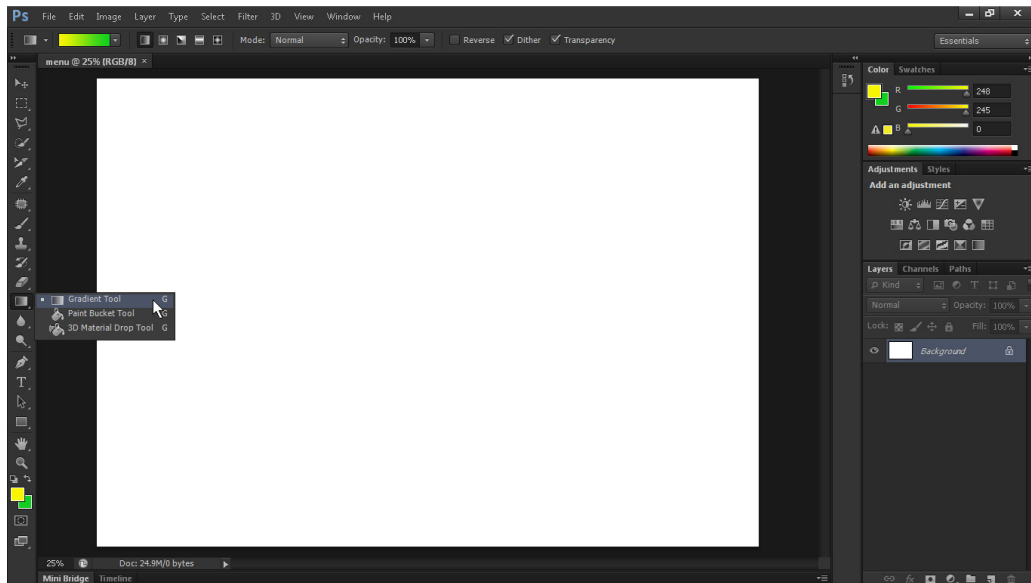
Pada Pengolahan menu kita perlu membuat lembar kerja baru dengan ukuran tertentu dan membuat tata letak posisi gambar-gambar sehingga sesuai. Latar belakang menu akan diberikan warna gradiasi dan komponen gambar lain seperti bakpia kacang hijau, bakpia coklat, bakpia keju, gerobag dan rumput dimasukkan kedalam lembar kerja baru ini. Untuk memulai mengajerkannya, kamu dapat mengikuti langkah-lankah sebagai berikut :

17. Buka aplikasi image editing, siapkan lembar kerja ukuran A4.



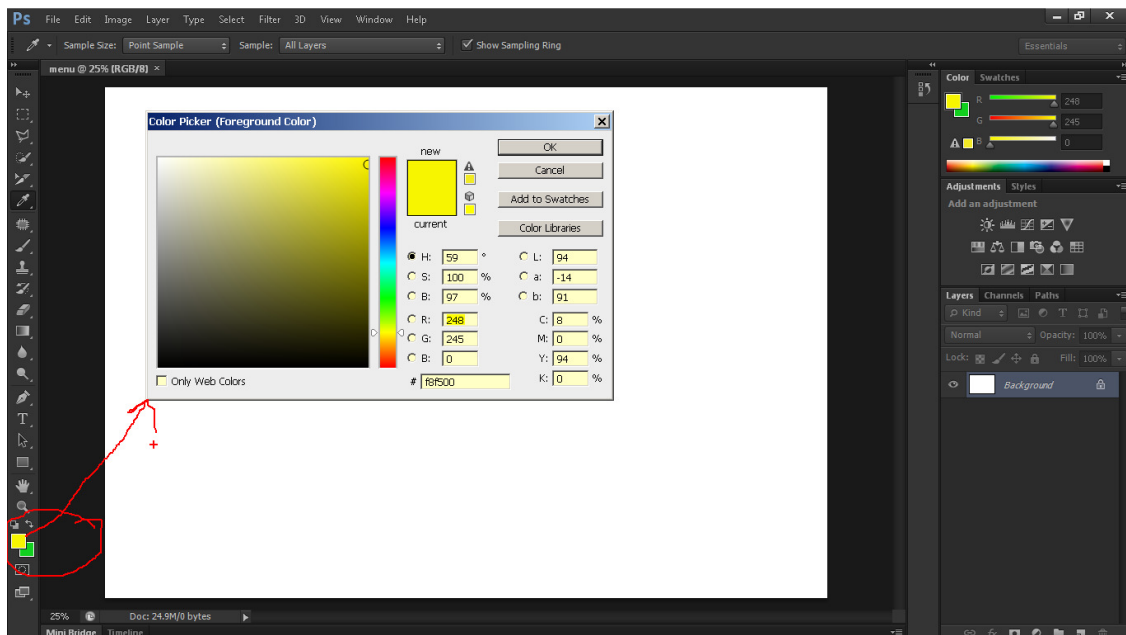
Gambar 2. 28. penyetingan lembar kerja baru

18. Setelah lembar kerja terbuka, pilihlah menu



Gambar 2. 29. Posisi ikon toolbar

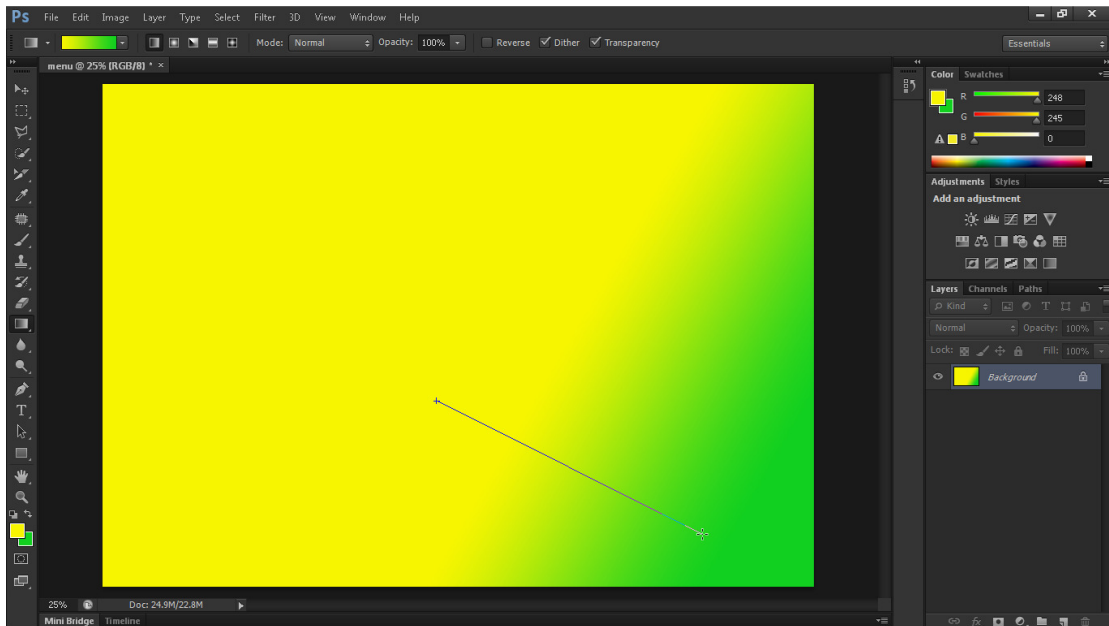
19. Pilihlah warna untuk warna pertama kuning, sedangkan warna kedua hijau dengan cara meng klik bagian pengaturan warna samping kiri bawah.



Gambar 2. 30. Kotak dialog pemilihan warna

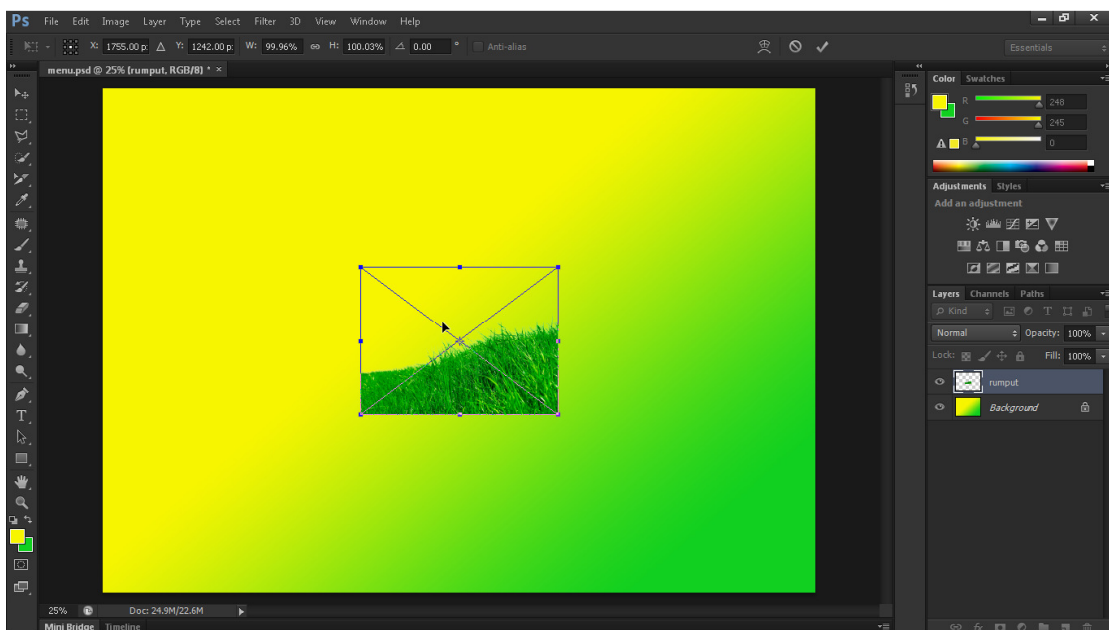
20. Lakukan penyeretan warna menggunakan mouse dari sisi pojok kiri atas ke arah sisi pojok kanan bawah. Maka akan terjadi gradasi warna pada lembar kerja.





Gambar 2. 31. Proses penyeretan warna menggunakan mouse

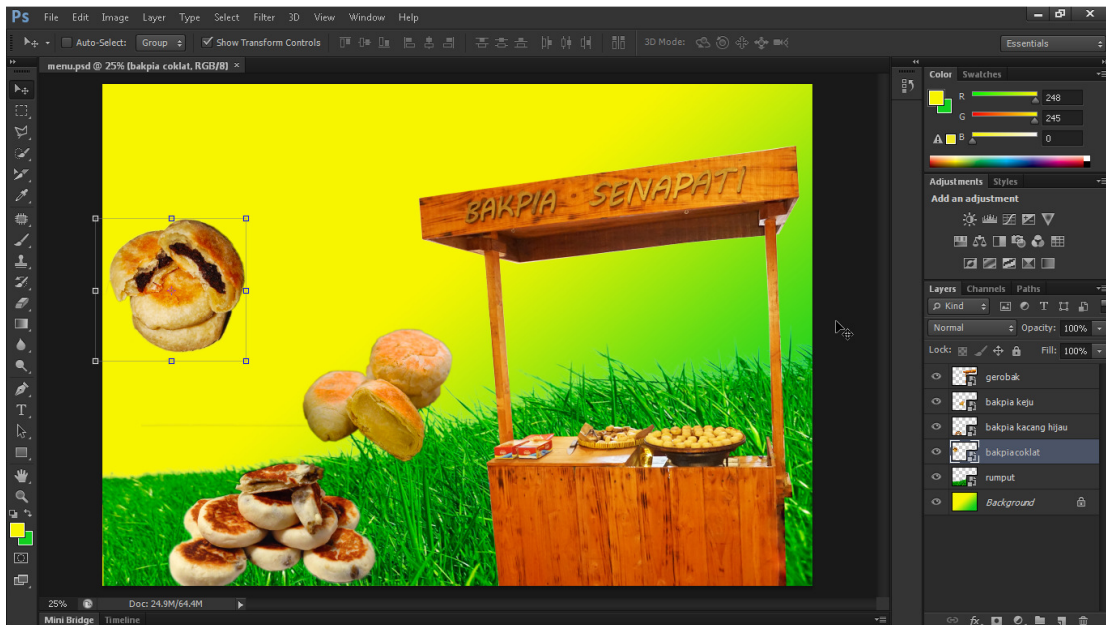
21. Klik menu "file" -> "place", kemudian masukkan file-file gambar yang telah kita buat satu persatu ke area kerja. Klik "place" untuk mengakhiri. Setelah gambar masuk ke area kerja, maka akan muncul titik di sisi gambar yang dapat digeser-geser untuk memperbesar dan memposisikan gambar sehingga sesuai dengan yang diinginkan. Tekan "Enter" untuk mengakhiri.



Gambar 2. 32. Gambar yang telah diletakkan di area kerja

22. Setelah semua komponen gambar telah masuk, maka perhatikan panel "layers" pada sisi kanan bawah. Perhatikan, jika ingin melakukan operasi

gambar (misal memindah, memperbesar ukuran dst.) aktifkan layer gambar tersebut terlebih dahulu dengan cara meng-klik nama gambar yang akan dilakukan operasi terhadap gambar. Lakukan pemosisian gambar seperti gambar di bawah.



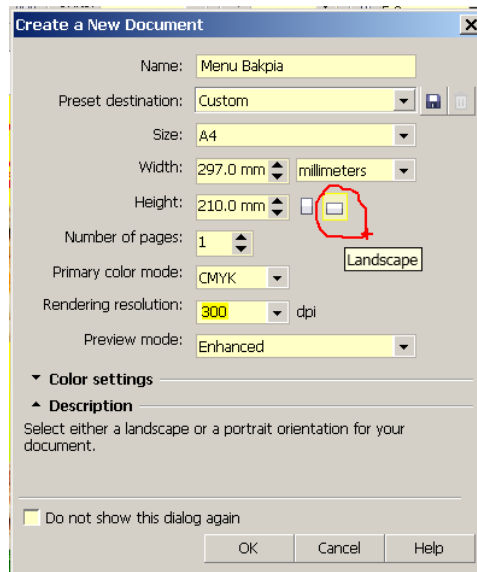
Gambar 2. 33. Semua gambar yang diletakkan sesuai posisinya

23. Akhiri pengeditan pada aplikasi image editing dengan menyimpan gambar berformat *.png. klik menu "File" -> "Save As". Siskan mana file, akhiri dengan meng-klik "save".

Pengolahan Logo dan tulisan

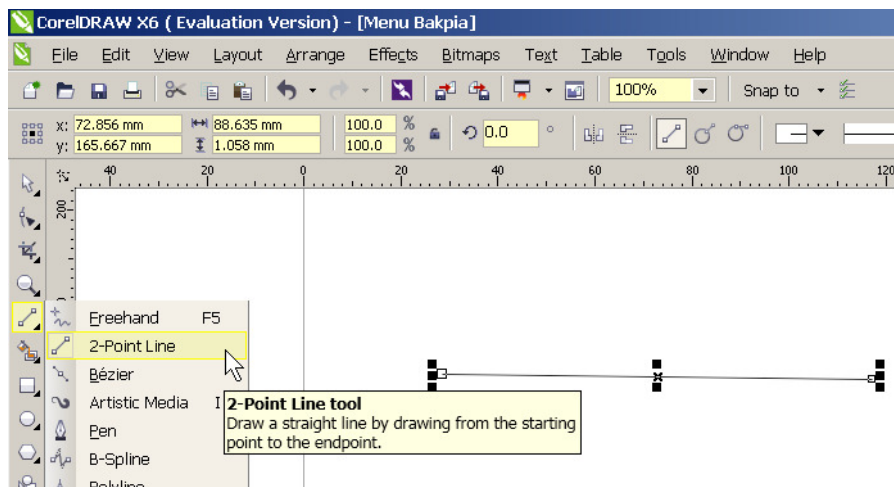
Pada pengolahan logo dan tulisan, kau bis amengolahnya ke aplikasi vector drawing. Pada aplikasi tersbeut akan membuat logo berasal dari bangun lengkungd an lingkaran dan juga akan membuat tulisan nama dan harga yang diberikan latar belakang area untuk meningkatkan keterbacaannya. Adapun langkah-langkah untuk meramu menu tersebut sampai jadi dapat diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi vector drawing. Lalu siapkan lebar kerja baru dengan cara klik menu "file" -> "new". Berikan nama dan ukuran A4 dengan format landscape (klik kotak yang mendatar).



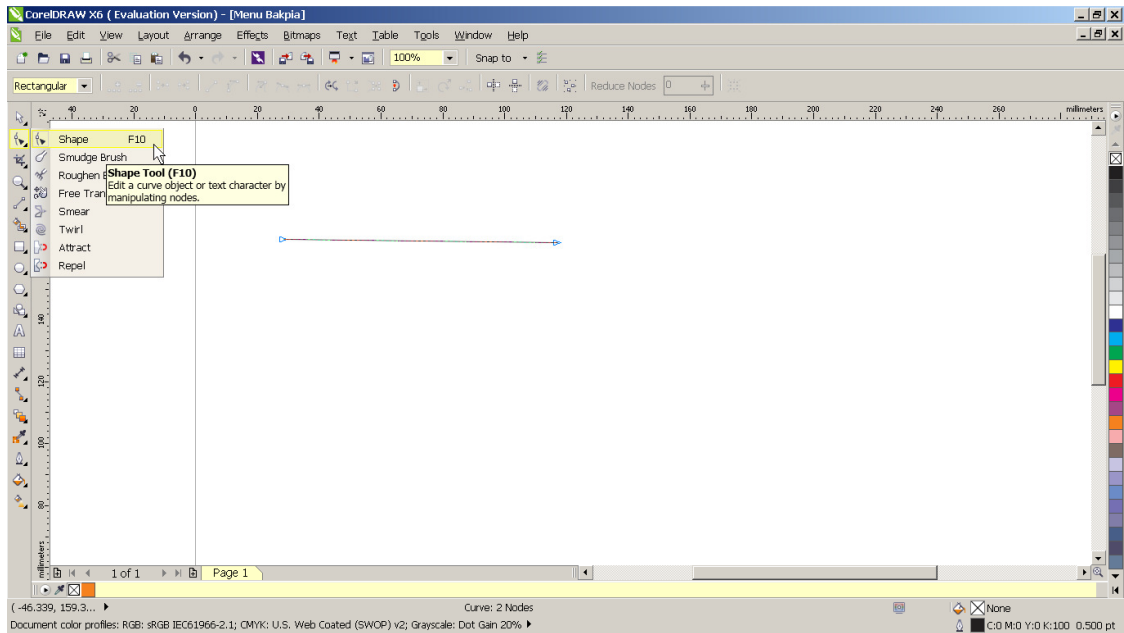
Gambar 2. 34. Pembuatan lembar kerja baru

2. Buatlah logo dari pembuat iklan dengan cara membuat sebuah bangun lengkung menggunakan alat "2-Point Line". Arahkan mouse ke lembar kerja, klik di area pinggir dan tahan klik, geser kearah kanan. Lepaskan klik lalu akan terbantu garis dari operasi tersebut.



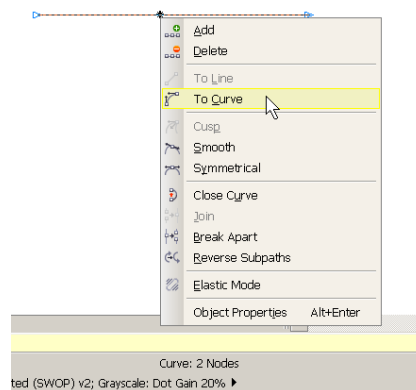
Gambar 2. 35. Menggambar garis

3. Gunakan "shape tool" untuk melengkungkan garis lurus yang telah kita buat.

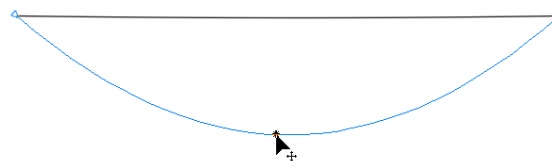


Gambar 2. 36. Menggunakan alat *shape*

4. Klik kanan pada posisi tengah garis, kemudian pilih “to Curve” untuk melengkungkan garis. Geser tengah garis ke arah bawah untuk membuat lengkungan.

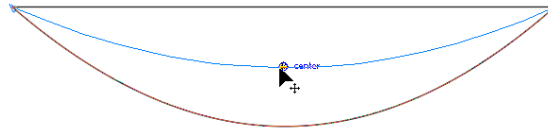


Gambar 2. 37. Mengubah bentuk kurva



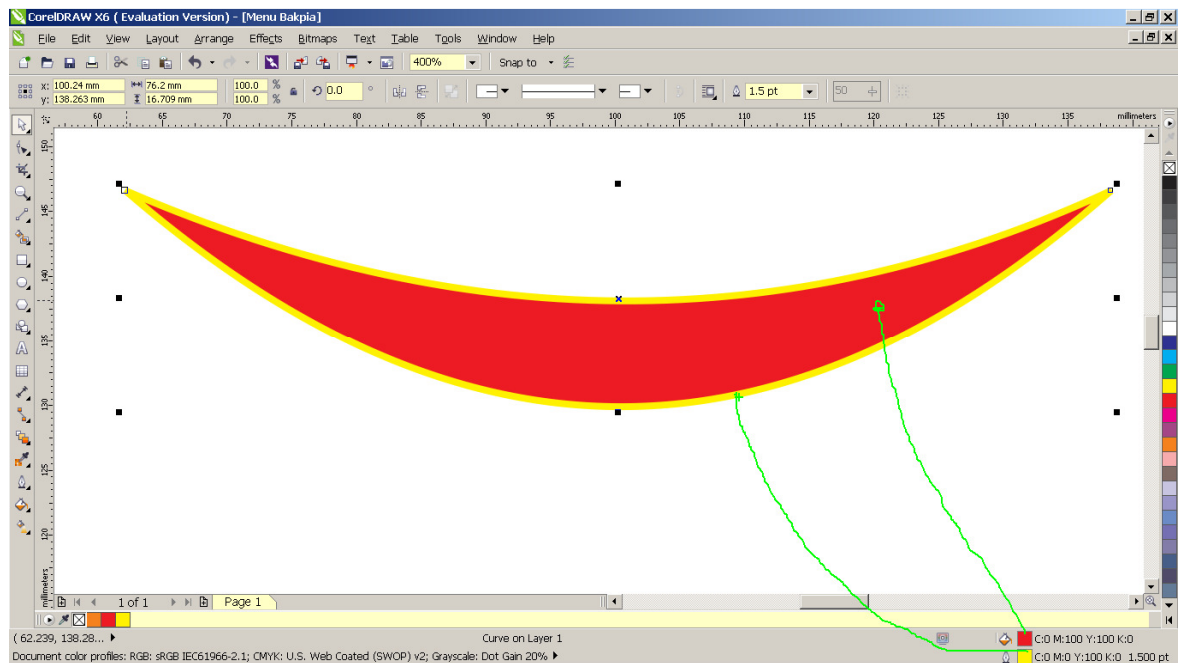
Gambar 2. 38. Menyeret garis membentuk kurva sisi bawah

- Lakukan hal yang sama untuk membuat garis di atasnya. Sehingga terbentuk bangun lengkung.




Gambar 2. 39. Menyeret garis membentuk kurva sisi atas

- Berikan warna, dengan mengklik warna kuning pada garis dan berikan warna merah pada isi bangun dengancara mengklik pewarnaan pada sudut kanan bawah.



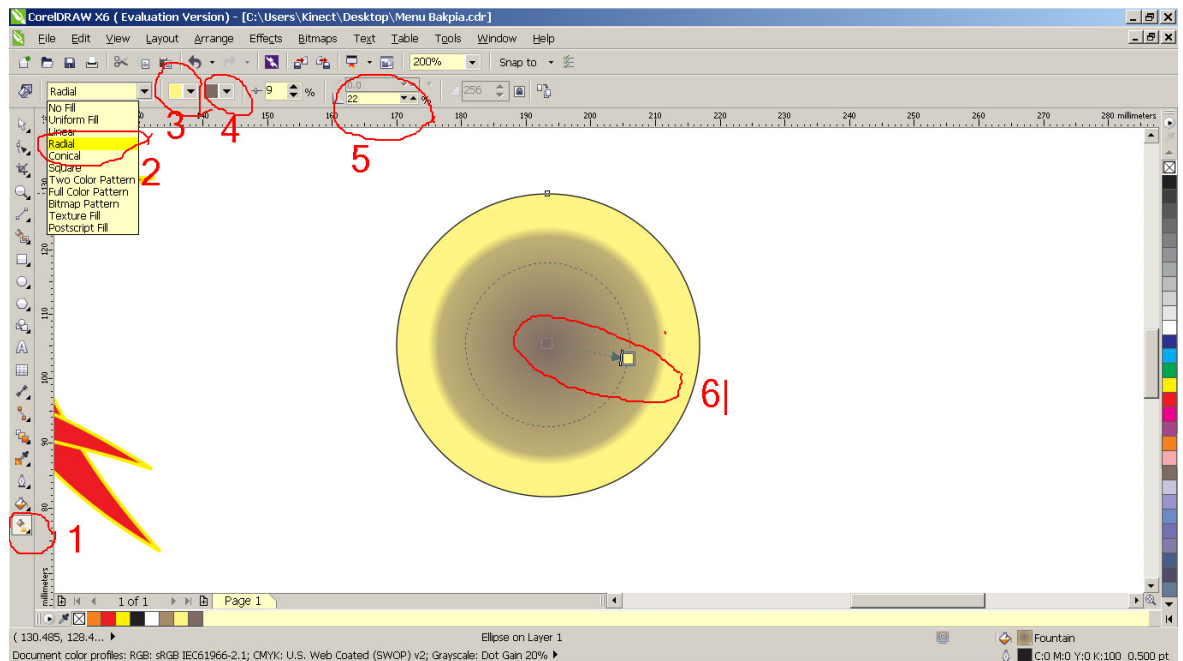
Gambar 2. 40. Memberikan warna pada bangun kurva

- Perbanyaklah bangun tersebut menjadi lima, dan susunlah menjadi bentuk rumah. Dengan menggandakan gambar lengkung dan memutarkannya dengan "pick tool"  lalu klik pada bangun lengkung dan klik sekali lagi. Maka sudut pojok bangun akan menampilkan tanda untuk dapat diputar. Susunlah seperti gambar di bawah ini.



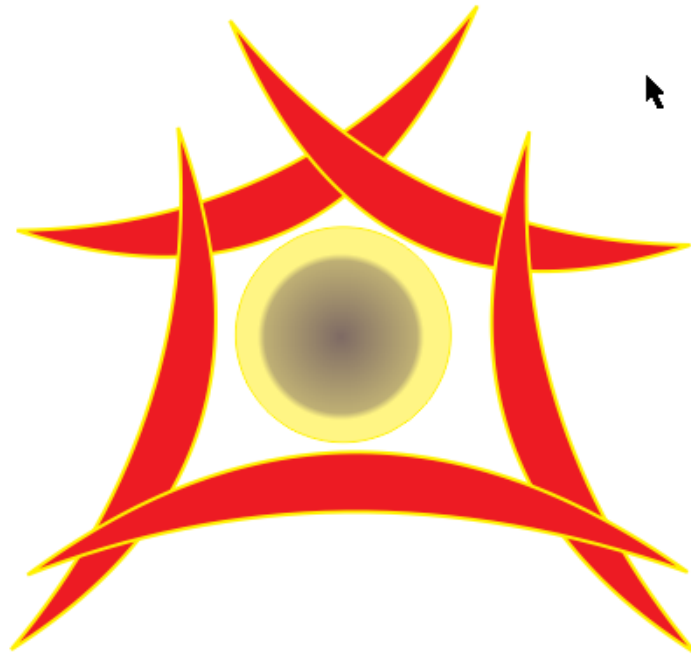
Gambar 2. 41. Menyusun 1 bangun kurva

8. Buatlah lambang bakpia dengan membuat lingkaran dan warnai dengan warna gradien kuning dan coklat. Buatlah lingkaran terlebih dahulu menggunakan "ellipse tool". lalu warnailah seperti pada gambar dibawah ini menggunakan "Interactive Fill Tool".



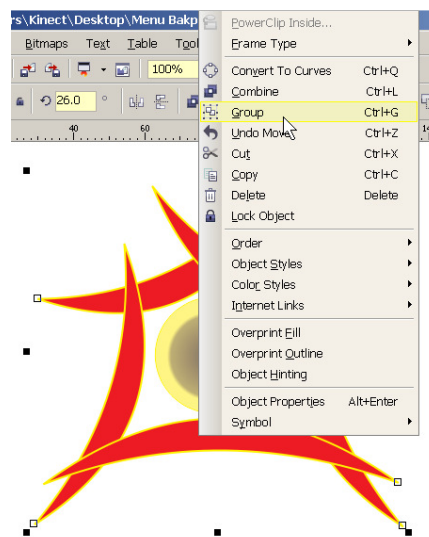
Gambar 2. 42. Membuat logo bakpia

9. Setelah selesai mengatur warna, masukkan lingkaran ke dalam bangun lengkung yang telah dibuat.



Gambar 2. 43. Meletakkan logo bakpia ke kurva

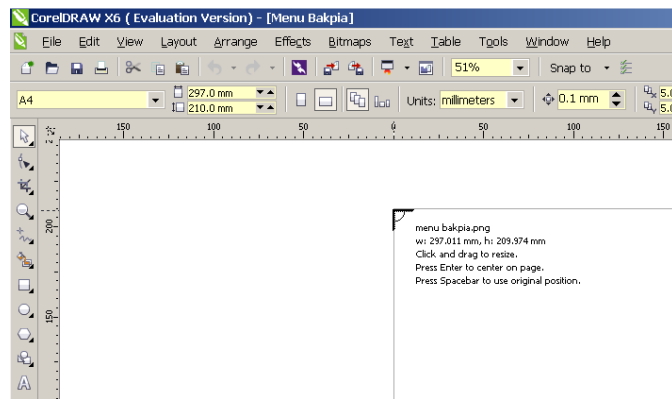
10. Bila sudah diposisikan dengan baik, seleksiilah keenam bangun tersebut, kemudian klik kanan pilihlah "Group" untuk menyatukan keenam bangun menjadi satu kesatuan.



Gambar 2. 44.mengelompokkan gambar menjadi satu

11. Lanjutkanlah dengan meng klik menu "file" -> "import", lalu akan muncul kotak dialog yang menanyakan file gambar yang telah diolah di aplikasi image editing sebelumnya (berekstensi *.png). Pilihlah file tersebut, akhiri denganklik "import". Akan muncul siku pada posisi kiri

atas untuk menempatkan gambar yang dimasukkan melalui menu import, klik intuk mengakhiri.



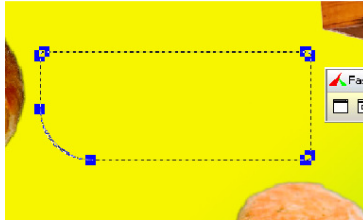
Gambar 2. 45. Gambar sikuarah peletakan gambar

12. Setelah diimport, klik kanan pada gambar kemudian pilihlah "order" -> "to Back of Page" untuk menjadikan gambar berapa pada lapisan paling belakang.
13. Posisikan logo pada pojok kiri atas, lalu tambahkan tulisan nama makanan. Misalkan kalau di contoh menggunakan nama "Bakpia Senapati" dan menggunakan huruf "Freehand521 BT".berikanlah outline warna kuning untuk meningkatkan keterbacaan saat menimpa dengan warna yang sama.



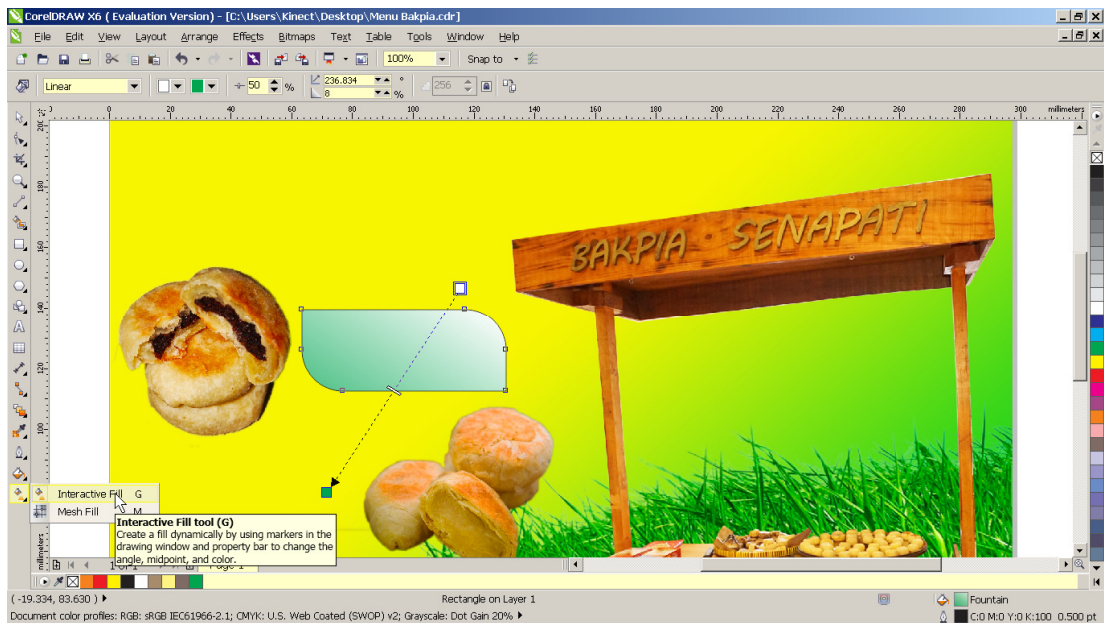
Gambar 2. 46. Logo dan judul bakpia

14. Untuk membuat tulisan judul lebih terlihat, dapat ditambahkan objek berupa bangun yang memiliki warna kontras dengan tulisan sebagai latar belakang. Buatlah bangun yang melengkung pada sisi pinggirnya menggunakan "rectangle tool", lalu buatlah bangun disamping gambar Bakpia.ddengan shape tool, buatlah sisi kiri bawah dan kanan atas melengkung , dengan cara menekan tombol "ctrl" lalu menggeser kotak biru pada area kotak menggunakan mouse sehingga terbentuk garis lengkung.



Gambar 2. 47.pembuatan bangun melengkung

15. Lalu berikan warna gradiasi putih ke hijau, menggunakan “interactive fill tool”



Gambar 2. 48. Pengaturan warna gradiasi pada bangun melengkung

16. Gunakan “transparency tool” untuk membuat area transparan. Dan berikan tulisan harga.



Gambar 2. 49. Pengaturan transparansi pada bangun melengkung

17. Lakukan lah hal yang sama untuk kedua nama bakpia yang lainnya.
18. Setelah selesai, simpanlah file yang telah dibuat dan bila ingin mencetak atau menggunakannya di aplikasi lain, maka menu dapat di export menggunakan perintah "file" -> "export" beirkan nama file, dan klik export



Gambar 2. 50. Buatlah bangun melengkung untuk judul lainnya

Hasil akhir Bakpia yang telah dibuat



Gambar 2. 51. hasil akhir menu bakpia

Tulislah hal-hal baru yang kamu pelajari di bab ini

Hal-Hal Baru Yang Terdapat Dalam Bab ini

Ayo Cari tahu

1. Cari tahu apa saja yang bisa kamu buat setelah mempelajari bab ini
2. Siswa pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi karya media cetak indoor apa saja yang bisa dibuat di sekolah ini, dan manfaat menguasai perangkat lunak image editing dan vector drawing baik dari buku maupun internet.
3. Catatlah informasi yang diperoleh yang berhubungan dengan media cetak indoor .
4. Tulislah hasilnya dalam kertas yang telah disediakan.

Ayo Presentasikan

Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas.

1. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.
2. Kelompok yang tidak mempresentasikan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.
3. Setiap kelompok boleh bertanya, memberi masukan dan atau saran.



Ayo Renungkan

1. Pengetahuan apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....

2. Keterampilan apa yang telah kamu kuasai dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....

3. Nilai apa saja yang dapat kamu petik dari pembelajaran pada bab ini?

.....
.....
.....
.....

Kegiatan Bersama Orang tua

Bersama dengan orang tuamu berdiskusilah tentang hal-hal yang berhubungan dengan contoh media cetak indoor yang ada di sekitar rumahmu.

RANGKUMAN

Contoh iklan yang ada yaitu iklan makanan, iklan jasa servis, iklan produk lain berupa brosur. Prinsip pembuatan iklan yaitu jelas dan menarik sehingga menarik orang untuk melihatnya dan mengetahui informasi yang terkandung di dalamnya. Langkah-langkah membuat poster menggunakan aplikasi penggambar vektor dan pengolah gambar. Adalah :

1. Menyiapkan gambar yang akan dijadikan latar belakang gambar
2. Mengolah gambar dengan menggunakan teknik pewarnaan
3. Mengeksport format gambar
4. Membuka lembar kerja penggambar vektor
5. Menambahkan tulisan yang sesuai
6. Mengeksport ke dalam gambar siap cetak

LATIHAN

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Jelaskan Pengertian media cetak indoor
2. Sebutkan jenis-jenis media cetak indoor
3. Sebutkan Contoh Produk Media Cetak Indoor

2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling benar!

- 1) alat (sarana) komunikasi disebut juga sebagai ...
 - a) Koran
 - b) Media
 - c) Cetakan
 - d) Buku
- 2) Leaflet merupakan contoh
 - a) media cetak indoor
 - b) media masa
 - c) media cetak outdoor
 - d) media promosi internet
- 3) prinsip dalam membuat sampul halaman buku **kecuali**...
 - a) gambar mencerminkan isi buku

- b) terdapat judul buku
 - c) terdapat data toko buku
 - d) terdapat nama pengarang
- 4) Data berikut yang harus ada pada daftar menu makanan adalah ...
- a) Nama pelayan
 - b) nama makanan
 - c) nama toko
 - d) nama koki yang memasak
- 5) alat promosi yang terbuat dari kertas yang didalamnya terdapat sejumlah informasi dan penawaran mengenai jasa atau produk disebut sebagai
- a) leaflet
 - b) brosur
 - c) sampul
 - d) menu

SOAL PRAKTEK

- a. Buatlah kartunama dengan data dan namamu pada kartu nama tersebut. Gurnakan piranti lunak vector drawing untuk membuat kartu nama tersebut.
- b. potonglah sebah objek cangkir dari gambar yang diberikan gurumu menggunakan perangkat lunak image editing

C. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

REMIDIAL

Tanyalah kepada gurumu apakah nilai kompetensimu pada bab ini sudah bagus atau belum. Jika belum, maka ulangilah kembali langkah-langkah pratik membuat iklan menggunakan aplikasi penggambar vector dan aplikasi pengolah gambar pada pelajaran bab ini.

PENGAYAAN



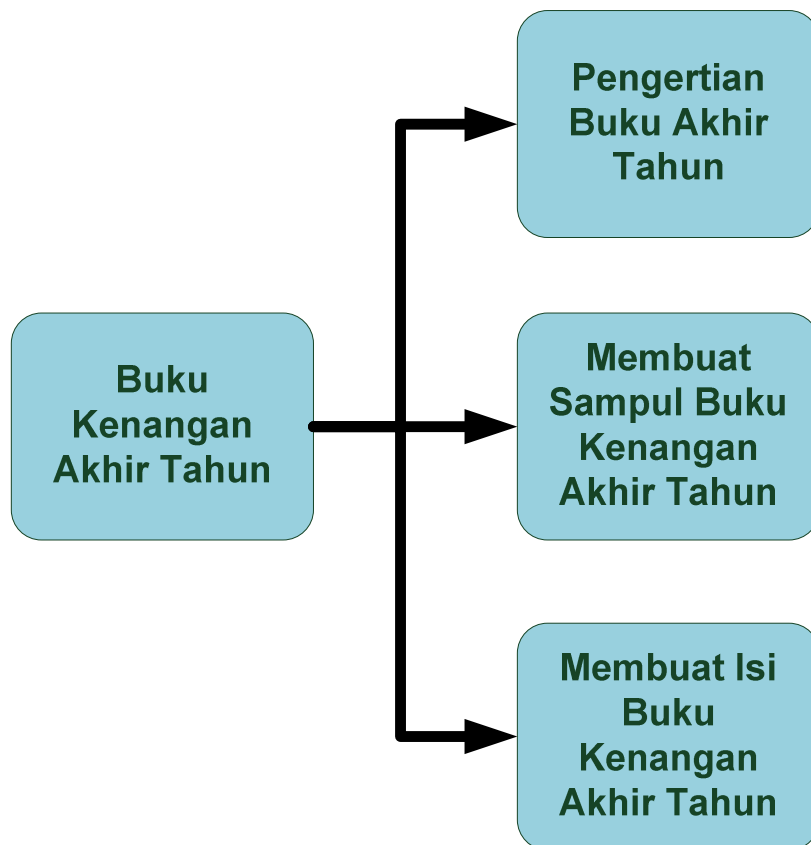
Pada bagian pengayaan ini kamu diminta membuat tugas sebagai berikut :
Buatlah menu kantin sekolah. Lengkapilah dengan foto makanan dan minuman yang dijual lalu editlah di aplikasi penolah gambar. Lengkapi teks dan informasi lain pada perangkat lunak penggambar vektor.



BAB III

BUKU KENANGAN AKHIR TAHUN

Untuk mempermudah mempelajari bab 3, perhatikan peta konsep di bawah ini



A. PENGERTIAN BUKU KENANGAN AKHIR TAHUN

Ayo Mengamati

Pernahkan kamu melihat Buku Kenangan Akhir Tahun?

Coba cari di internet mengenai buku kenangan Akhir Tahun.

Apa isi buku kenangan Akhir Tahun?

Apa ya fungsinya buku kenangan Akhir Tahun itu?

Mari kita mengamati buku kenangan Akhir Tahun yang ditunjukkan guru.

Amatilah informasi apa yang bisa kamu dapat pada buku kenangan Akhir Tahun yang ditunjukkan guru!

No	Yang diamati	jawaban
	Gambar apa yang ada di buku kenangan Akhir Tahun?	
	Keterangan apa saja yang didapatkan dari buku kenangan Akhir Tahun?	

Apakah kamu tahu apa maksud buku kenangan Akhir Tahun itu dibuat?

Buku kenangan akhir tahun adalah sebuah buku yang biasanya dibuat tahunan ketika terjadi kenaikan kelas atau kelulusan. Buku ini sebagai buku kenangan untuk meginga asa-masa bersama teman dengan memberikan isi berupa data teman fotonya. Desain buku ini secara garis besar medibagi menjadi 2, yaitu desain cover atau sampul dan desain halaman insi. Desain sampul dibuat menggunakan aplikasi pengolah gambar sedangkan pada bagian isi di dominasi aplikasi penggambar vektor.

Buku tahunan merupakan salah satu dari banyak bentuk media cetak yang di aplikasikan sebagai kenang-kenangan setelah kelulusan bagi para siswa sekolah, buku tahunan juga dapat di fungsikan sebagai media promosi dan sarana informasi suatu sekolah. Fungsi lain dari buku tahunan yang tidak kalah penting, dan bahkan merupakan manfaat dasar dari buku tahunan adalah sebagai jembatan silaturahmi antara para alumni dari suatu sekolah, baik itu antara siswa dan siswa, atau siswa dan guru. Karena dengan buku tahunan, para siswa bisa melihat kembali memori mereka ketika masih menikmati masa-masa indah di sekolah.

Selain itu juga, dengan buku tahunan atau buku kenangan para siswa dapat mengetahui indormasidata teman-temannya yang mungkin sudah berada jauh dari mereka. Dengan kata lain, Buku kenangan dapat menjadi mesin penyimpan bodidata siswa yang berfungsi sebagai data kontak bilaman suatu saat mereka butuh untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi. Maka Buku Tahunan akan sangat bermanfaat.

Buku tahunan atau sering disebut juga yearbook sudah tidak menjadi hal yang lumrah untuk dibuat oleh sekolah, beberapa sekolah yang menjadikan program pembuatan buku tahunan sebagai hadiah kenangan untuk para siswa di akhir tahun pelajaran.

Dalam proses pembuatannya, pada umumnya untuk membuat sebuah yearbook memerlukan 3 tahapan, yaitu tahap pengambilan photo dan pengumpulan data sebagai tahap pertama, kemudian di lanjutkan dengan tahapan edit foto dan desain layout, dan yang terakhir adalah proses pencetakan.

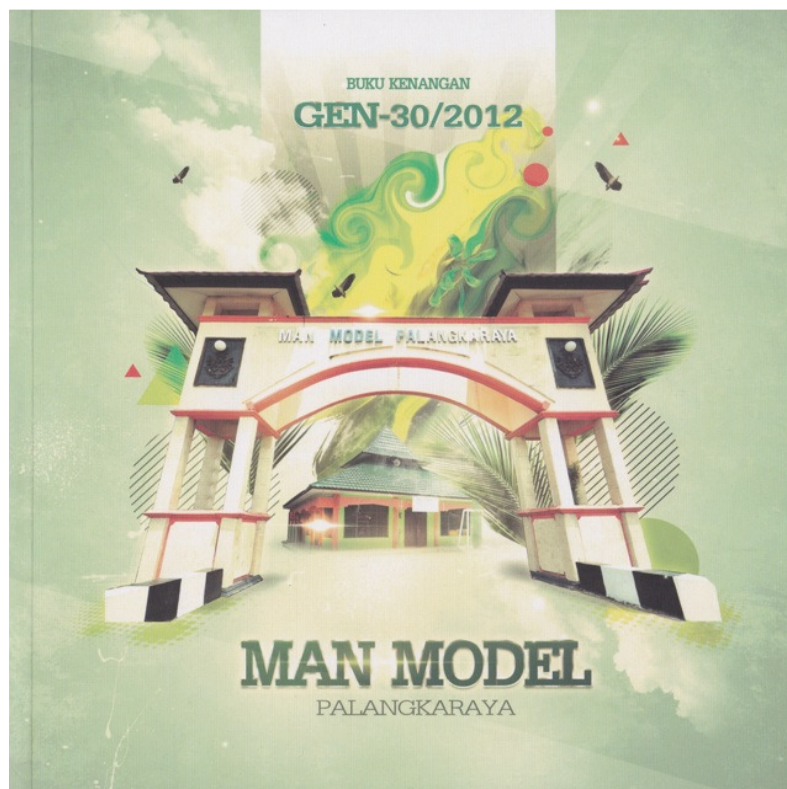
Tujuan:

Membuat halaman sampul yang mencerminkan keadaan sekolah untuk mudah dikenang dengan modifikasi latar belakang pemandangan rumput dan cuaca yang bagus dilengkapi pelangi.

B. SAMPUL BUKU KENANGAN AKHIR TAHUN

Langkah pertama dari desain buku kenangan akhir tahun adalah mengumpulkan bahan dalam pembuatan buku tersebut. Bahan tersebut berupa foto masing-masing siswa dan data kelas dan data serta kata-kata sabutan dan tema yang disiapkan untuk membuat buku kenangan akhir tahun.

Seluruh anggota kelas berfoto bersama dengan tema tertentu sehingga kelihatan artistik. Sampul buku juga bisa disusun dari dokumentasi kegiatan-kegiatan bersama di sekolah dengan siswa-siswi sekolah. Sampul halaman buku kenangan sekolah terdiri dari dua bagian, yaitu sampul depan dan sampul belakang.



Sumber: <http://manusia-unta.blogspot.co.id/2012/08/review-buku-tahunan-man-model-palangka-raya-angkatan-30.html>

Gambar 3. 1. Contoh Gambar Sampul Depan

Komponen pada sampul buku terdiri dari:

- Judul buku
- Nama Sekolah
- Tahun angkatan
- Gambar foto bersama atau gambar foto sekolah

sebagian besar sampul buku kenangan sekolah disusun menggunakan komponen foto, maka kita akan menggunakan piranti lunak penyunting gambar berupa Adobe Photoshop untuk mendesain sampul. Untuk membuat sampul buku kenangan akhir tahun dapat disimak langkah-langkah sebagai berikut:

Siapkan gambar, atau foto kegiatan sekolah yang menarik. Foto tersebut antara lain bisa berupa foto kegiatan bersama siswa, foto kegiatan siswa yang di skenarionan dengan tema tertentu, foto area sekolah, atau foto diluar sekolah yang berkenang. Bila belum ada bisa diambil gambarnya menggunakan kamera.

Membuat halaman sampul buku kenangan

1. Siakanlah gambar foto sekolah, foto hamparan rumput, dan gambar langit yang terdapat pelangi.



Sumber:<http://sekolahsekarang.blogspot.co.id/>

Gambar 3. 2. Foto gambar sekolah



Sumber:<https://www.pexels.com/photo/agriculture-countryside-crop-cropland-259280/>

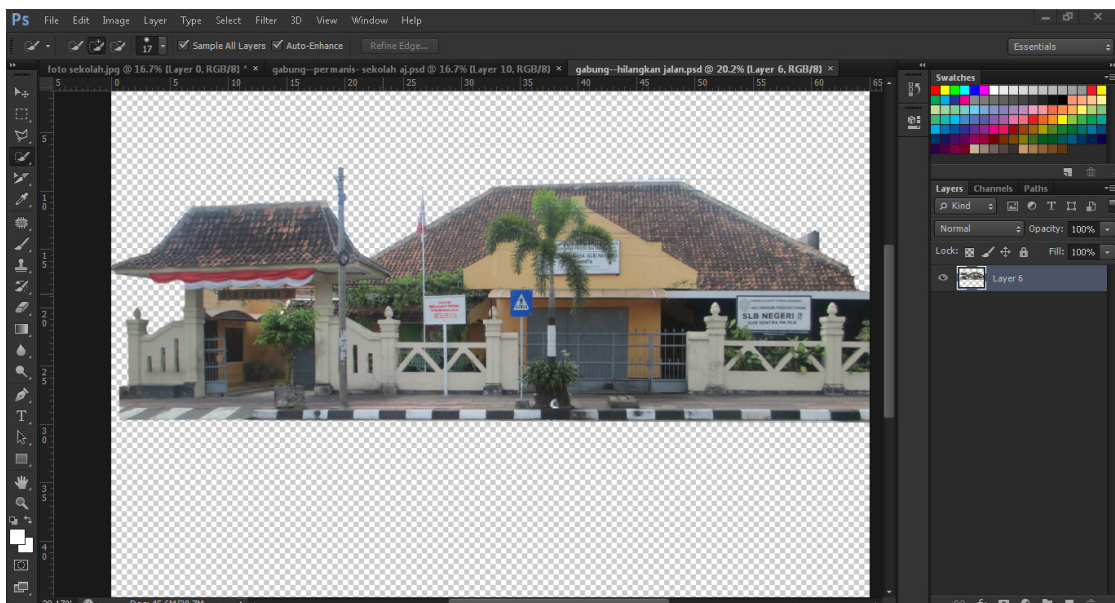
Gambar 3. 3. foto padang rumput



<https://www.pexels.com/photo/photography-of-green-grass-field-with-rainbow-757241/>

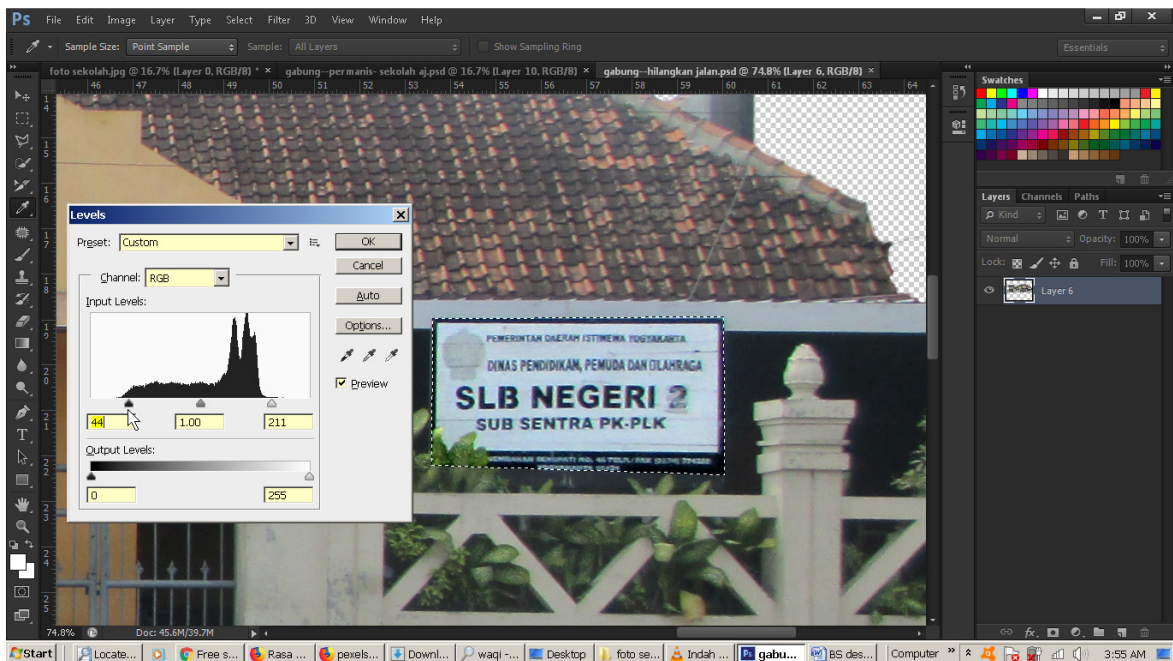
Gambar 3. 4. foto langit dengan pelangi

2. Buka Piranti lunak Image Editing, lalu buka gambar sekolah lalu pada bagian layer, klik 2 kali ikon gembok untuk menjadikan layer baru.
3. Hilangkan gambar lain pada foto tersebut seperti bagian langit dan halaman depan sekolah sehingga tinggal gambar sekolah yang tersisa menggunakan alat "Quick selection tool".

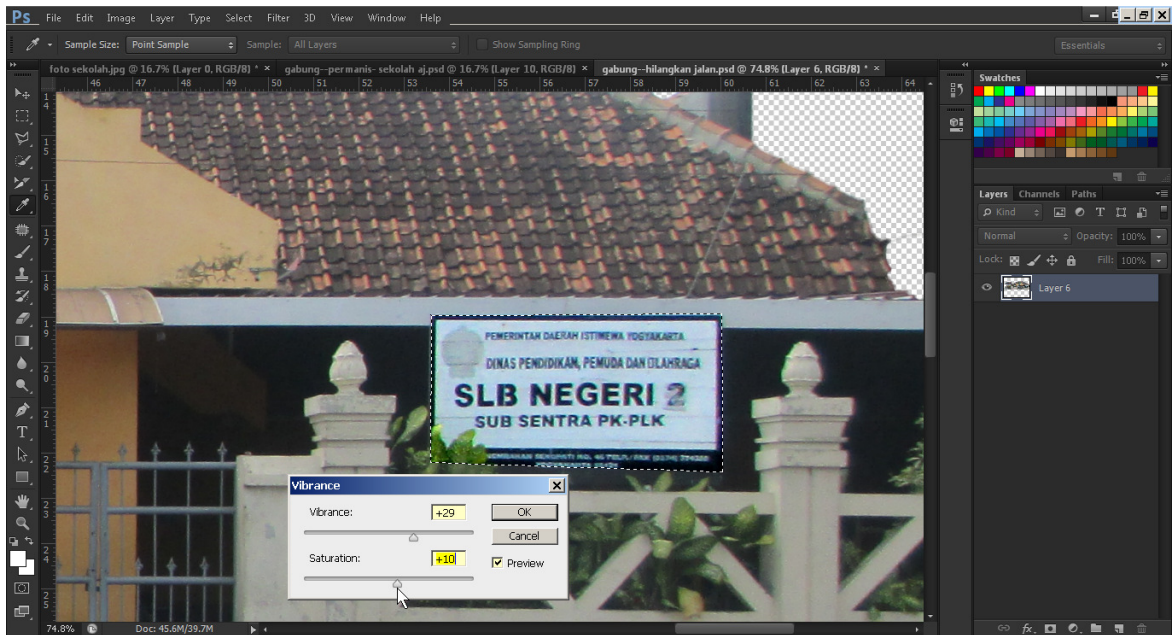


Gambar 3. 5. foto sekolah yang telah dihilangkan gambar langit dan halaman

- Perbaiki warna tulisan sekolah dan gambar daun sehingga warna lebih hidup dengan cara memilih gambar yang akan di edit menggunakan "Polygonal Lasso Tool". setelah gambar kotak SLB terpilih, maka aturlah perwarnaan dengancara klik menu image->adjustment->levels, aturlah gelap dan terang gambar dengan cara menggeser-geser ikon segitiga pada sisi kiri dan kanan gambar grafik. Lakukan juga menu image->adjustment->Vibrance sesuaikan gambar denganmenggeser-geser segetiga pengatur virance dan saturation. Klik ok untuk menerapkan modifikasi.

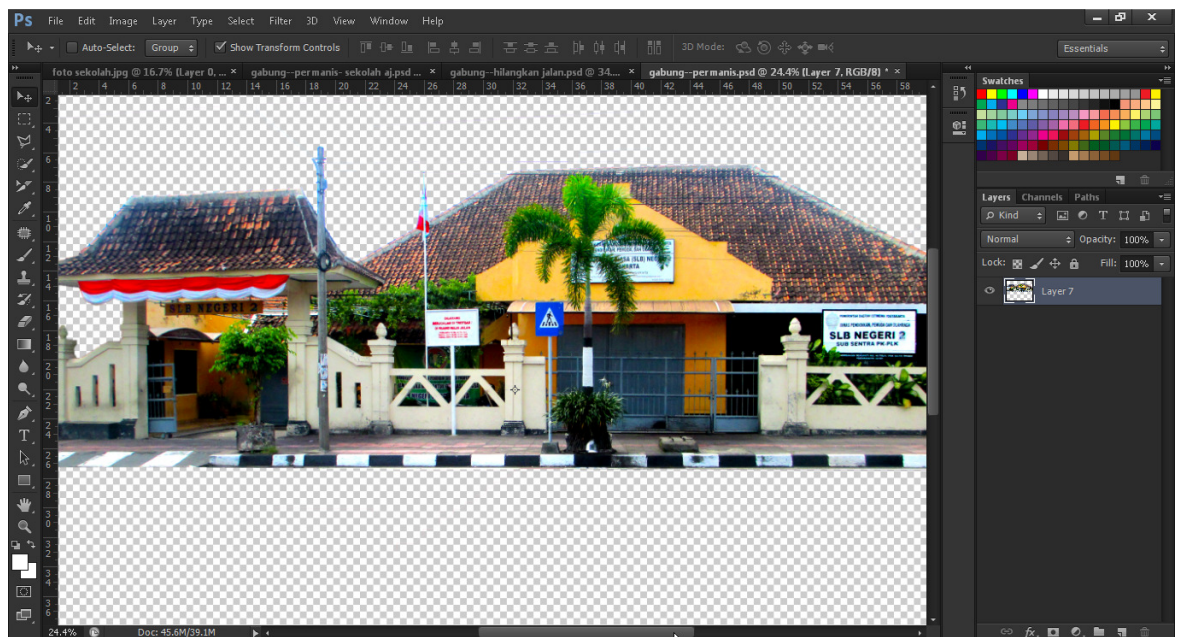


Gambar 3. 6. Kotak dialog pengaturan level



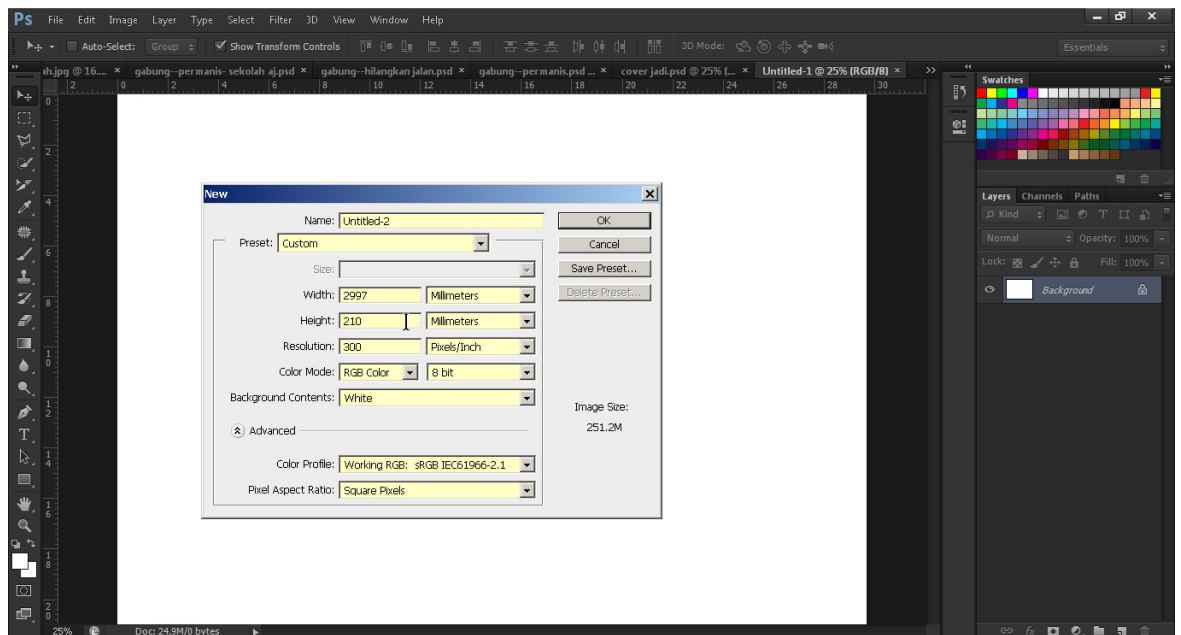
Gambar 3. 7.kotak dialog pengaturan vibrance

5. Lakukan perbaikan warna pada bagian gambar lain seperti daun, bendera, dan lain sebagainya



Gambar 3. 8. Perbaikan warna pada gambar

6. Bukalah gambar padang rumput, dan hilangkan bagian atasnya. Ambillah gambar rumput saja dan lakukan pengaturan pewarnaan dengancara klik menu -> image->adjustment
7. Buatlah halaman baru dengan ukuran A4 (297mm x 210mm)



Gambar 3. 9. Pembuatan halaman baru pada image editor

8. Masukkan gambar sekolah, rumput, dan langit. Geserlah layer sehingga posisi gambar sekolah berada di atas , lalu diikuti gambar rumput dan pada sisi bawah adalah gambar langit.
9. Munculkan garisan/"ruler" dengan cara klik menu view->"Rulers" sehingga pada sisi atas dan kiri samping area kerja menunjukkan ukuran. Klik dan geser ruler pada sisi samping sehingga berada di tengah area kerja sebagai garis bantu halaman
10. Sesuaikan posisinya sehingga gambar sekolah berada pada halaman pertama dan tidak sampai melebihi garis bantu yang ada di tengah
11. Gunakan "horizontal Type Tool" untuk menuliskan judul "Buku Kenangan" dan tulisan nama sekolah dan sesuaikan font, warna dan ukutannya.



Gambar 3. 10. Tool untuk menambahkan tulisan

C. ISI BUKU KENANGAN AKHIR TAHUN

Pembuatan halaman isi kenangan akhir tahun dinilai dari membuat tata letak dasarnya. Halaman isi ini berisi student profile atau profil dari murid teman sekelas. Pada bagian isi juga bisa diberikan data guru sebagai kenangan guru yang mengajar siswa tersebut. Data yang diambil yaitu foto tiap anggota kelas dan nama serta data lain yang mendukung seperti alamat, nomor telepon, email dan lain sebagainya.



Gambar 3. 11. isi buku kenangan

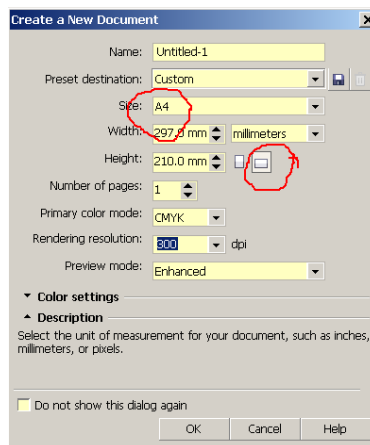
Saat membuat isi dari buku kenangan, maka kamu harus mempersiapkan:

1. Foto teman temanmu secara individu yang sudah dibuang gambar latar belakangnya sehingga hanya objek badan temanmu sedang mengerjakan pekerjaan.
2. foto kegiatan pada kelas ketrampilan
3. Keterangan data temanmu yang dapat kamu wujudkan bentuk cerita seperti pada gambar contoh diatas
4. Foto bersama siswa saat ada kegiatan satu sekolah
5. Foto ornament atau aksesoris kayu untuk memberikan tema kelas kayu

Kita akan membuat isi buku kenangan ini menggunakan aplikasi vector drawing. Pada membuat buku kenangan ini akan dikelompokkan kelas-kelas ketrampilan dan siswa yang mengikuti kelasnya. Pada contoh buku ini kita akan menggunakan objek kelas kayu sehingga foto kegiatan yang digunakan adalah foto kegiatan pada kelas kayu dan siswa-siswa yang berada pada kelas kayu.

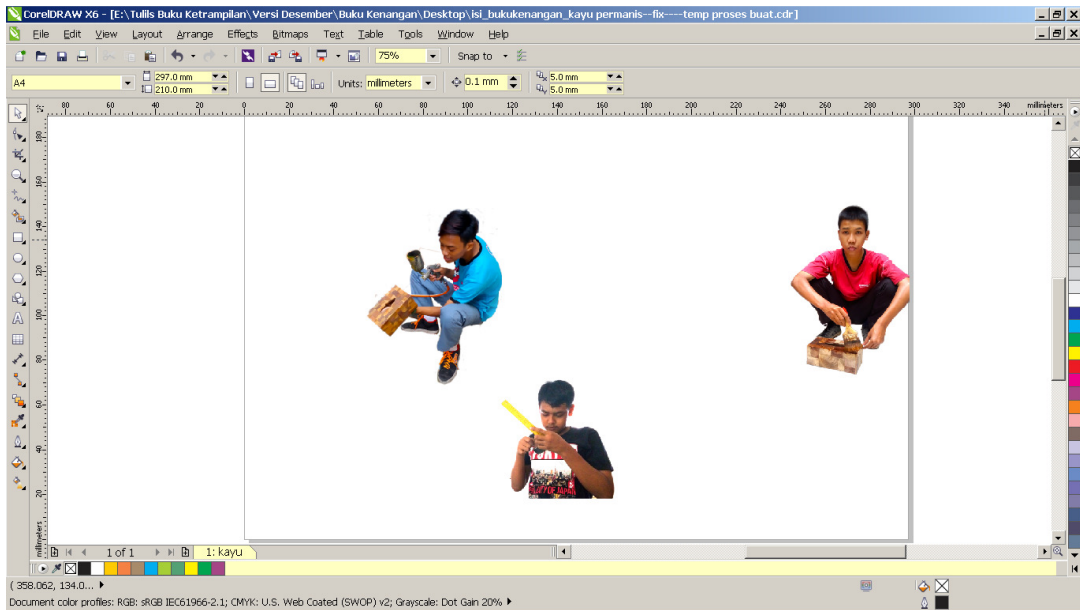
Langkah membuat isi buku kenangan.

1. Buka perangkat lunak vector drawing. Kemudian klik file-> new. Lihatlah ukuran kertas dengan ukuran A4 dan posisi kertas landscape/mendatar.



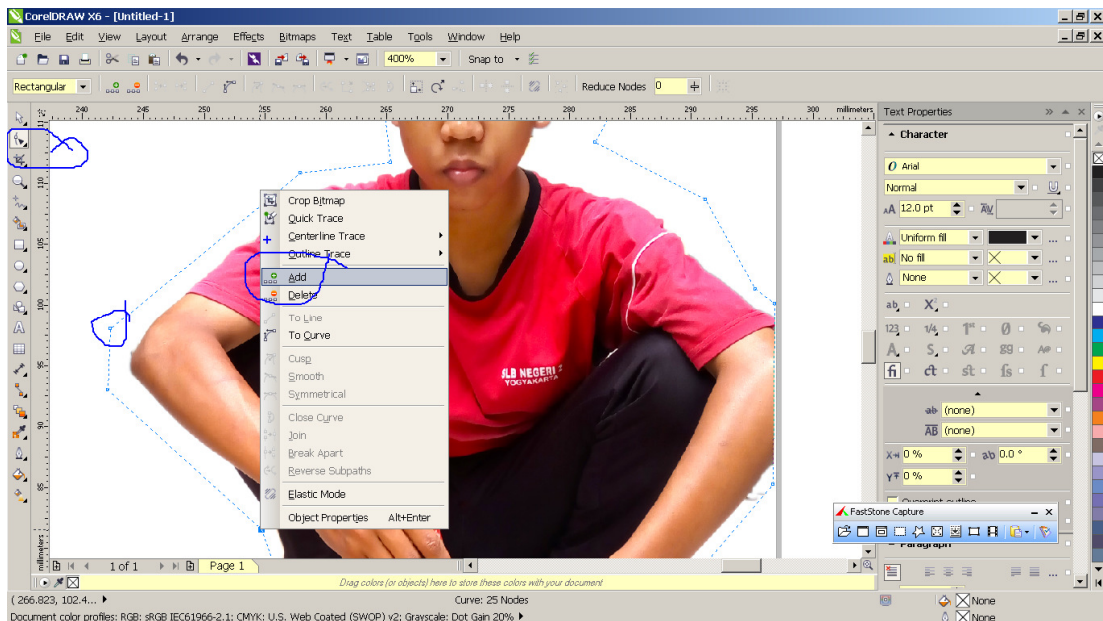
Gambar 3. 12. Membuat alaman baru

2. Gunakan perangkat lunak image editing untuk mengambil gambar teman-teman secara sendiri tanpa gambar latar belakang saat mereka melaksanakan pekerjaan, lalu tempatkan pada lembar kerja dengan meng klik menu file->import dan dilanjutkan dengan memilih gambar temanmu.



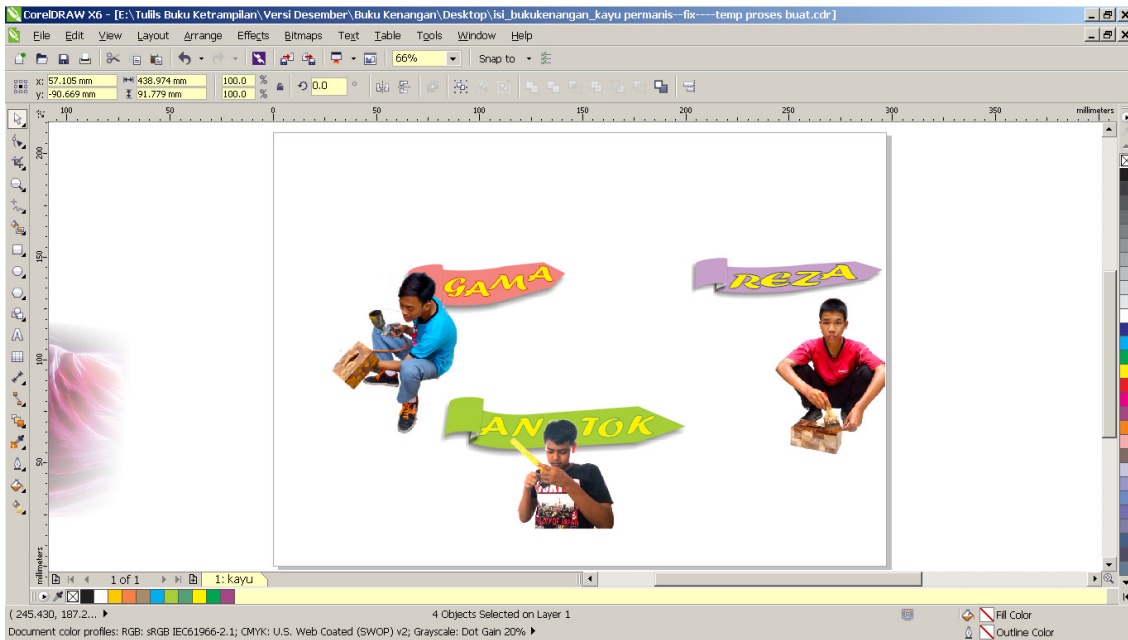
Gambar 3. 13. Meng-impor gambar foto

3. Klik gambar temanmu, kemudian lanjutkan dengan mengklik shape tool, kemudian klik kanan garis putus-putus pada area temanmu, lanjutkan dengan memilih sub menu add lalu terciptalah titik /"node"pada area gambar. Geser-geserlah titik tersebut sehingga menyesuaikan dengan tepian gambar temanmu. Lakukan hal yang sama,dengan cara membuat titik-titik lain lalu geser sehingga area garis putus-putus biru terbentuk sesuai dengan gambar temanmu. Langkah ini digunakan untuk memberikan tepian agar tulisan menyesuaikan lekukan tipi gambar temanmu.



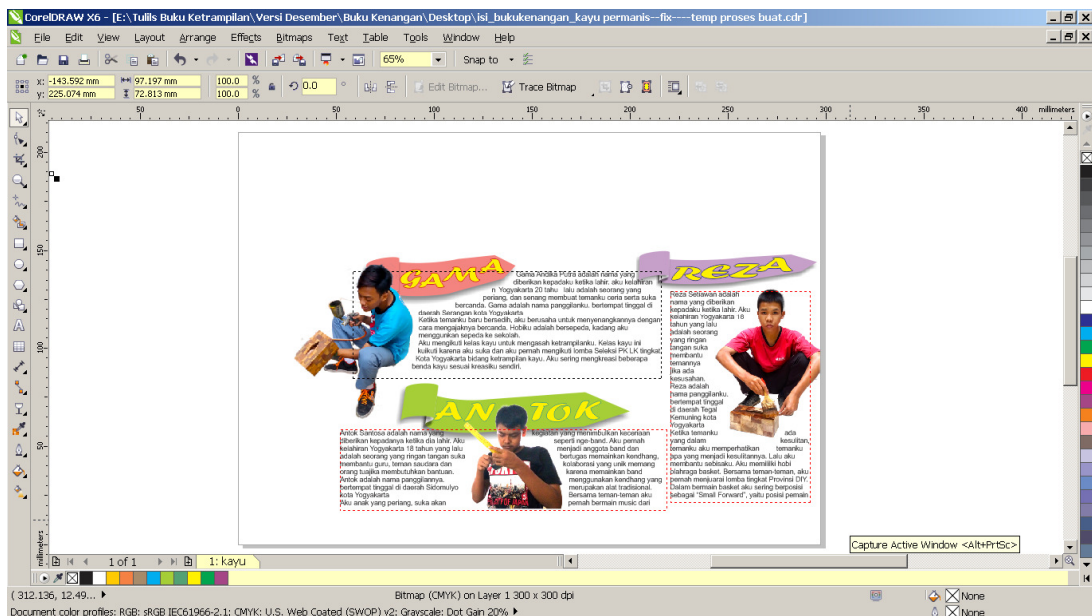
Gambar 3. 14. Menambahkan dan menyesuaikan titik garis (node)

4. Buatlah nama panggilan dari temanmu dan tempatkan pada gambar area latar belakang yang anda kreasikan sendiri



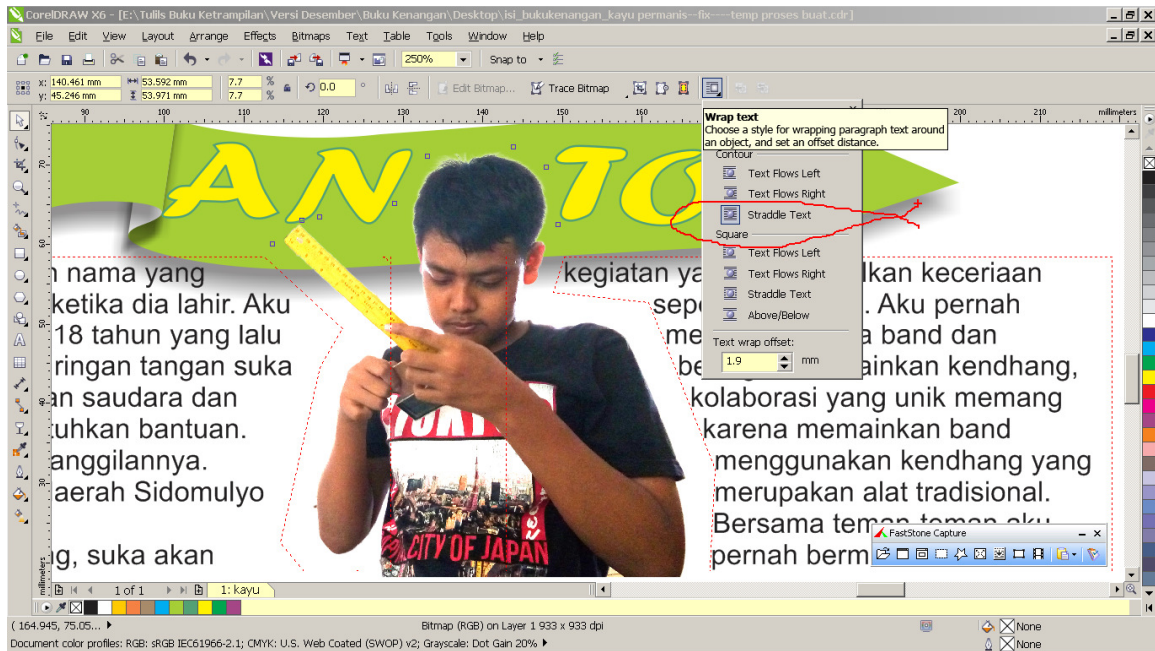
Gambar 3. 15. Menambahkan nama

5. Buatlah narasi cerita dari data temanmu beberapa paragraf menggunakan "text tool"



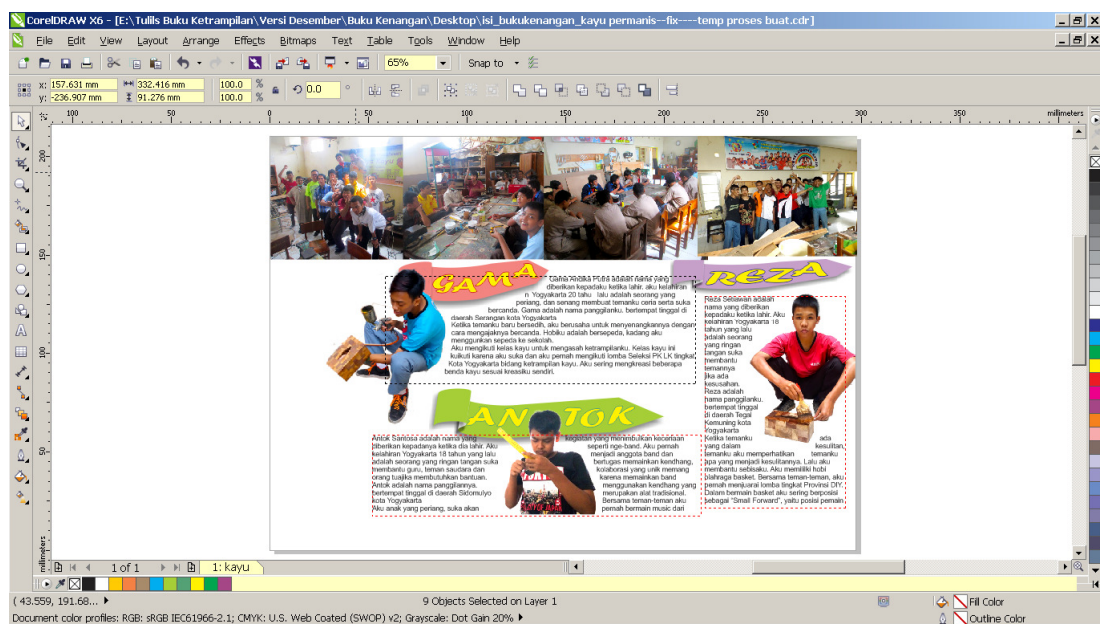
Gambar 3. 16. Menambahkan data pribadi

6. Klik gambar temanmu, kemudian pada toolbar pilihlah wrap text dengan pilihan "Straddle Text" untuk membuat sisi tulisan mengikuti tepian sisi gambar temanmu



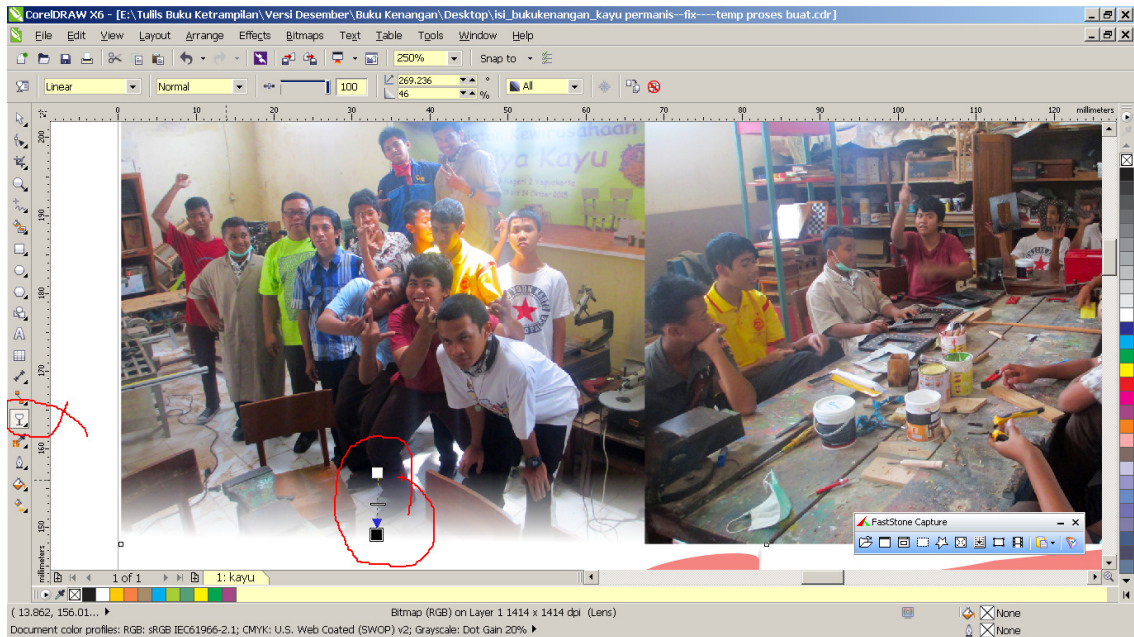
Gambar 3. 17. Memilih pengaturan penyesuaian teks sesuai tepi gambar

7. Lengkapi lebar kerja dengan foto-foto kegiatan dalam kelas



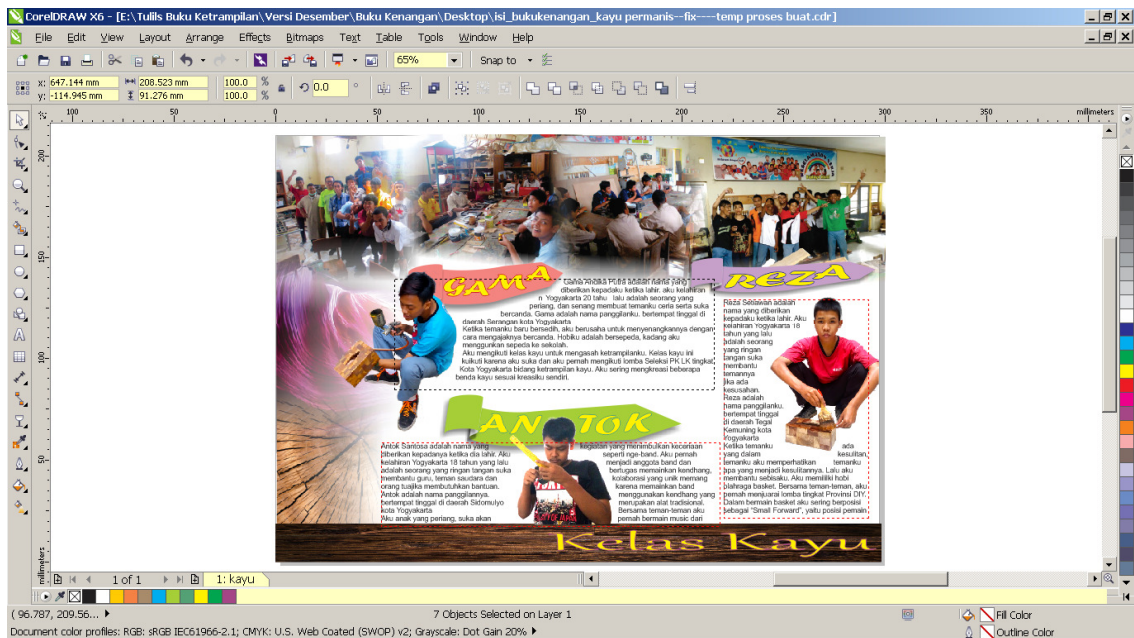
Gambar 3. 18. Menambahkan foto kegiatan kelas ketrampilan

8. Untuk meleburkan gambar dengan latar belakang maupun dengan foto lain. Gunakan "transparency tool".



Gambar 3. 19. Menerapkan efek transparasi pada foto

9. Tambahkan ornamen kayu dengan mengambil gambar dari koleksi foto atau dari internet. Berikan keterangan nama kelas ketrampilan kayu, dan gunakan efek transparency seperti langkah sebelumnya untuk meleburkan area tepi gambar.



Gambar 3. 20. Menambahkan ornamen kayu

Tulislah hal-hal baru yang kamu pelajari di bab ini

Hal-Hal Baru Yang Terdapat Dalam Bab ini

Ayo Menanya

1. Buatlah pertanyaan berdasarkan apa yang kamu pelajari di bab ini
2. Tulislah pertanyaan yang kamu buat pada kartu tanya.
3. Tukarkan pertanyaan kamu dengan teman yang ada di dekat kamu.
4. Jawablah pertanyaan temanmu pada kartu tanya yang telah disediakan
5. Tulislah pertanyaanmu pada Tabel berikut:

Kartu Tanya		
NO	Pertanyaan	Jawaban
1		
2		
3		
4		
5		

Ayo Berdiskusi

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3 anggota.
2. Carilah contoh buku tahunan/buku kenangan yang ada di sekolahmu, jika belum ada carilah contohnya di internet.
3. Diskusikan dengan temanmu komponen apa saja yang terdapat dalam buku tahunan tersebut, serta bahan-bahan apa sajakah yang harus dipersiapkan untuk membuat buku tahunan tersebut
4. Tulislah Hasil diskusimu pada kertas yang telah disediakan.

HASIL DISKUSI TENTANG PRODUK DESAIN GRAFIS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Cari tahu

1. Cari tahu apa saja yang bisa kamu buat setelah mempelajari bab ini
2. Siswa pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi mengenai buku tahunan yang ada di sekolah, informasi data apa sajakah yang harus didapatkan ketika membuat buku tahunan, dan manfaat menguasai pembuatan buku tahunan baik dari buku maupun internet.
3. Catatlah informasi yang diperoleh yang berhubungan dengan buuku tahunan sekolah.
4. Tulislah hasilnya dalam kertas yang telah disediakan.

Ayo Presentasikan

Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas.

1. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.
2. Kelompok yang tidak mempresentasikan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.
3. Setiap kelompok boleh bertanya, memberi masukan dan atau saran.



Ayo Renungkan

1. Pengetahuan apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran bab ini?

.....

.....

.....

.....

2. Keterampilan apa yang telah kamu kuasai dari pembelajaran bab ini?

.....

.....

.....

.....

3. Nilai apa saja yang dapat kamu petik dari pembelajaran pada bab ini?

.....

.....

.....

.....

Kegiatan Bersama Orang tua

Bersama dengan orang tuamu berdiskusilah peluang kerja jika sudah bisa membuat buku tahunan sekolah, tanyalah orang tentang hal-hal yang berhubungan dengan buku tahunan sekolah dan tanyakanlah orang tuamu apakah Beliau memiliki buku kenangan sekolah.

RANGKUMAN

Prinsip pembuatan buk kenanga akhir tahu yaitu :

1. Terdapat foto siswa secara bersama
2. Terdapat data foto individ per siswa
3. Terdapat data pribadi per siswa

Desain buku kenangan akhir tahun dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu desain halaman sampul dan desain halaman isi.

Pembuatan desain buku kenangan akhir tahun terdapat beberapa langkah, yaitu:

1. Mengumpulkan foto siswa berkumpul dan sendiir-sendiri
2. Mengumpulkan data pribadi
3. Membuat desain halaman sampul yang dibuat dari foto kumpulan siswa
4. Membuat halaman isi yang ditata foto dan data pribadi dan masing-masing siswa

LATIHAN

Kerjakan pembatan halaman sampul dan halaman isi dari buku kenangan akhir tahun menggnakan data kelas dan foto teman kelasmu. Buatlah sebgus mungkin dengan kreatifitas mu.

1) SOAL JAWABAN SINGKAT

I. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Jelaskan Pengertian media cetak indoor
2. Sebutkan jenis-jenis media cetak indoor
3. Sebutkan Contoh Produk Media Cetak Indoor

2) SOAL PILIHAN GANDA

- 1) alat (sarana) komunikasi disebut juga sebagai ...
 - a) Koran
 - b) Media
 - c) Cetakan
 - d) Buku

- 2) Leaflet merupakan contoh
 - a) media cetak indoor
 - b) media masa
 - c) media cetak outdoor
 - d) media promosi internet

- 3) prinsip dalam memmbuat sampul halaman buku **kecuali**...
 - a) gambar mencerminkan isi buku
 - b) terdapat judul buku
 - c) terdapat data toko buku
 - d) terdapat nama pengarang

- 4) Data berikut yang harus ada pada daftar menu makanan adalah ...
 - a) Nama pelayan
 - b) nama makanan
 - c) nama toko
 - d) nama koki yang memasak

- 5) alat promosi yang terbuat dari kertas yang didalamnya terdapat sejumlah informasi dan penawaran mengenai jasa atau produk disebut sebagai
 - a) leaflet
 - b) brosur
 - c) sampul
 - d) menu

3) SOAL PRAKTIK

- a. Buatlah kartunama dengan data dan namamu pada kartu nama tersebut. Gurnakan piranti lunak vector drawing untuk membuat kartu nama tersebut.
- b. potonglah sebah objek cangkir dari gambar yang diberikan gurumu menggunakan perangkat lunak image editing

C. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

REMIDIAL

Tanyalah kepada gurumu apakah nilai kompetensimu pada bab ini sudah bagus atau belum. Jika belum, maka ulangilah kembali langkah-langkah pratik membuat halaman sampul dan halaman isi buku kenangan akhir tahun aplikasi penggambar vector dan aplikasi pengolah gambar pada pelajaran bab ini.

PENGAYAAN

Pada bagian pengayaan ini kamu diminta membuat tugas sebagai berikut : modifikasilah sampul dan halaman isi sesuai dengankreatifitasmu. Setelah selesai, perlihatkanlah kepada guru pembimbing.

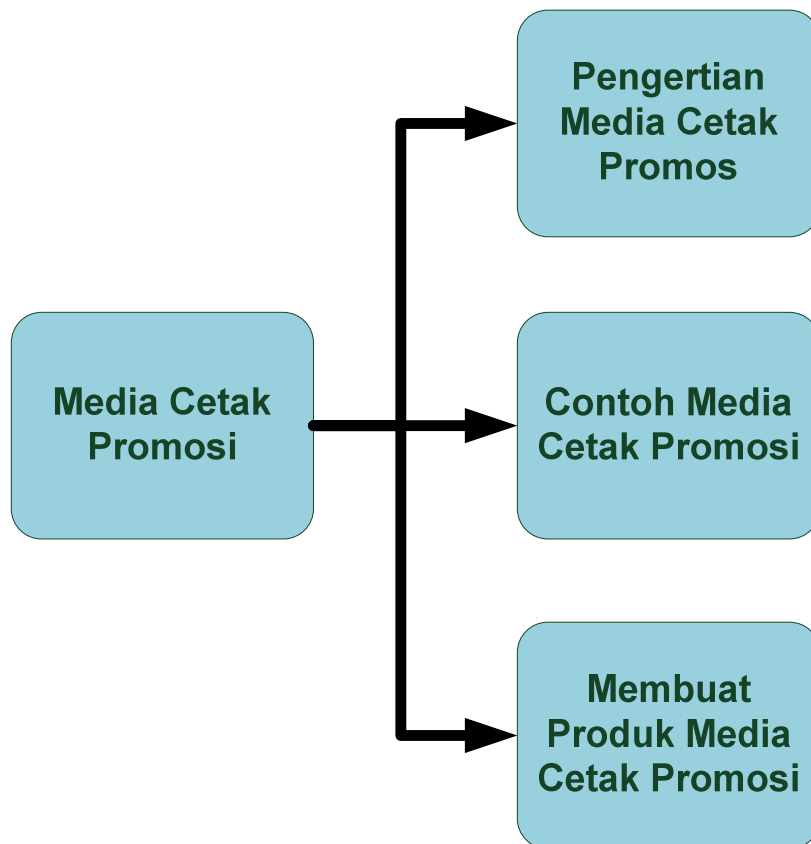
Apakah tujuan membuat buku kenangan akhir tahn ini? Kenapa buk kenangan akhir tahun ada data pribadi berupa tulisan dan tidak dibikin seperti album foto saja yang hanya memberikan gambar foto tanpa keterangan?



BAB IV

MEDIA CETAK PROMOSI

Untuk mempermudah mempelajari bab 4, perhatikan peta konsep di bawah ini



A. PENGERTIAN MEDIA CETAK PROMOSI

Ayo Mengamati

- Pernahkan kamu melihat iklan di papan promosi?
- Perhakah kamu ke supermarket? Adakah gambar promosi yang ditawarkan pada barang di supermarket tersebut?
- Apa yang kamu ketahui tentang Promosi?

Mari kita mengamati iklan yang ada di jalan saat di supermarket.
Amatilah informasi apa yang bisa kamu dapat pada gambar promosi di sekitarmu!

No	Promosi yang diamati	Gambar	Informasi

Apakah kamu tahu apa maksud promosi yang kamu amati itu dibuat?

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, promosi diartikan sebagai pengenalan (dalam rangka memajukan usaha, dagang, dan sebagainya) atau biasa disebut reklame.

Media Cetak Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Dimana dengan promosi ini diharapkan seseorang bisa mengetahui, mengakui, memiliki, dan mengikatkan diri pada suatu barang/jasa/produk/image/perusahaan yang menjadi sasarannya. Salah satu bagian penting dari promosi adalah menentukan media promosi yang paling tepat. Misalnya Surat Kabar, Televisi, Radio, Majalah, dan lain-lain. Tentunya media-media promosi tersebut mempunyai kekurangan serta kelebihan. Berikut beberapa media promosi beserta kekurangan dan kelebihannya

B. CONTOH PRODUK MEDIA CETAK PROMOSI

Contoh media cetak promosi dijelaskan sebagai berikut:

- **Poster**

Poster adalah sebuah pemberitahuan ke khalayak umum atau iklan yang berbentuk gambar sebagai ajakan atau himbauan tentang informasi. Poster didesain agar pembaca tertarik untuk melihatnya.

2017
Promosi Produk
Unggulan Daerah

Promosi Kuliner
dan Pangan Nusantara

PAMERAN RAGAM BUDAYA KULINER TERBESAR DI INDONESIA
LANGSUNG DIHADIRKAN DARI 34 PROPINSI DI INDONESIA
DAN DIKUTI LEBIH DARI 165 STAND

GRATIS!

11-15 HALL 1
OKTOBER ICE-BSD CITY
2017 INDONESIA
CONVENTION
EXHIBITION

PUKUL : 10.00 - 20.00 WIB

Patung Patung dari Coklat
Demo Masakan Khas Daerah
Oleh Rudy Choiruddin
Jumat, 13 Oktober 2017

Paduan Suara
Lagu Daerah Bina Vokalia
Musik Tradisional

Singkong Ende, Pempek, Rendang Lokan, Empal Gentong, Ayam Taliwang
Pindang Ikan Baung, Soto Udang Medan, Bubur Pedas, Gado-gado Siram dll.

DIBUKA UNTUK UMUM

Diselenggarakan Oleh :

KEMENTERIAN PERDAGANGAN REPUBLIK INDONESIA
MINISTRY OF TRADE

trade with remarkable indonesia
100% INDONESIA

INDONESIA MELAKUKAN KERJA SAMA

Dilaksanakan Oleh :

gaya communication
Create Beyond Expectations

Wi-Fi FREE

Sumber: <http://trendtwitter.com/hidayatsoeryana/>

Gambar 4. 1. Contoh Poster Promosi

- **Leaflet**

Leaflet adalah Lembaran kertas berukuran kecil mengandung pesan tercetak untuk disebarakan kepada umum sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa.

www.rsud.kapuaskab.go.id

VISI
TERWUJUDNYA PELAYANAN RUMAH SAKIT YANG PRIMA 2014

MISI

1. Mewujudkan kinerja profesionalisme pelayanan kesehatan yang paripurna, bermutu, dan terjangkau oleh masyarakat.
2. Mewujudkan lingkungan yang kondusif dan kerja sama yang baik dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.
3. Menjadikan tempat pendidikan dan penelitian tenaga kesehatan.
4. Menjadikan tempat rujukan bagi wilayah Kabupaten Kapuas dan sekitarnya.



desain oleh : pkr rsud kapuas

PERDA No. 1 Tahun 2011

TARIF POLIKLINIK

1. Pemeriksaan Radiologi	Rp. 58.000,-
2. Pemeriksaan Laboratorium Dasar	Rp. 52.000,-
3. E K G	Rp. 50.000,-
4. U S G	Rp. 160.000,-
5. Gawat Darurat	Rp. 50.000,-
6. Visum et Repertum	Rp. 50.000,-
7. Visum Jenazah	Rp. 200.000,-

TARIF PEMERIKSAAN DOKTER

1. Dokter Spesialis	Rp. 20.000,-
2. Gawat Darurat	Rp. 30.000,-
3. Konsultasi	Rp. 40.000,-

TARIF AKOMODASI

1. Perawatan Kelas Paviliun	Rp. 250.000,-
2. Perawatan Kelas VIP	Rp. 150.000,-
3. Perawatan Kelas I	Rp. 100.000,-
4. Perawatan Kelas II	Rp. 50.000,-
5. Perawatan Kelas IIIa	Rp. 30.000,-
6. Perawatan ICU	Rp. 300.000,-
7. Perawatan Perinatologi	Rp. 50.000,-
8. Gawat Darurat	Rp. 50.000,-
9. Pemulasaran Jenazah	Rp. 50.000,-

TARIF VISITE / KONSUL

1. Perawatan Kelas Paviliun	Rp. 200.000,-
2. Perawatan Kelas VIP	Rp. 150.000,-
3. Perawatan Kelas I	Rp. 75.000,-
4. Perawatan Kelas II	Rp. 50.000,-
5. Perawatan Kelas IIIa	Rp. 30.000,-
6. Perawatan ICU	Rp. 150.000,-
7. Perawatan Perinatologi	Rp. 50.000,-

SMS PENGADUAN
081348764118

RSUD dr. H. SOEMARNO SOSROATMODJO
Jl. Tambun Bungai No. 16 Kuala Kapuas
Telp. 0513 - 21653 (IGD) - 23791 (TU)
Fax. 0513 - 23791
e-mail : rsudkapuas@gmail.com
web site : www.rsud.kapuaskab.go.id

www.rsud.kapuaskab.go.id

Sumber: <http://promosi-kesehatan-rs.blogspot.co.id/2014/07/contoh-brosur-pelayanan-rumah-sakit.html>

Gambar 4. 2. Contoh Leaflet Promosi

- **Banner**

Banner adalah Banner adalah salah satu jenis media promosi yang sudah dicetak menggunakan print digital yang pada umumnya memiliki bentuk vertikal atau portrait. Banner adalah suatu bentuk penyederhanaan dari yang namanya baliho.



Sumber: <http://printxbanner.wagomu.id/e25329.html>
Gambar 4. 3. Contoh Banner Promosi

- **Baliho**

Baliho adalah publikasi yang berlebih-lebihan ukurannya agar menarik perhatian masyarakat (biasanya dengan gambar yang besar di tempat-tempat ramai)



Sumber: <http://www.faezya.com/2015/03/tentang-poster-brosur-flyer-majalah-kalender-banner-spanduk-dan-baliho/>

Gambar 4. 4. Contoh Baliho Promosi

- **Spanduk**

Spanduk adalah kain rentang yang berisi slogan, propaganda, atau berita yang perlu diketahui umum.



Sumber: <http://katadosen.blogspot.com/2016/02/promosi-usaha-lewat-spanduk.html>

Gambar 4. 5. Contoh Spanduk Promosi

C. MEMBUAT DESAIN MEDIA CETAK PROMOSI

Pada bab ini kita akan membuat desain ilustrasi media cetak promosi. Media cetak promosi yang akan kita buat adalah prosisi penerimaan siswa baru dari sekolah. Adapun yang harus dipersiapkan dalam pembuatan media promosi ini adalah:

- Gambar foto sekolah
- Foto kegiatan sekolah
- Gambar atau tema yang akan discan
- Data sekolah

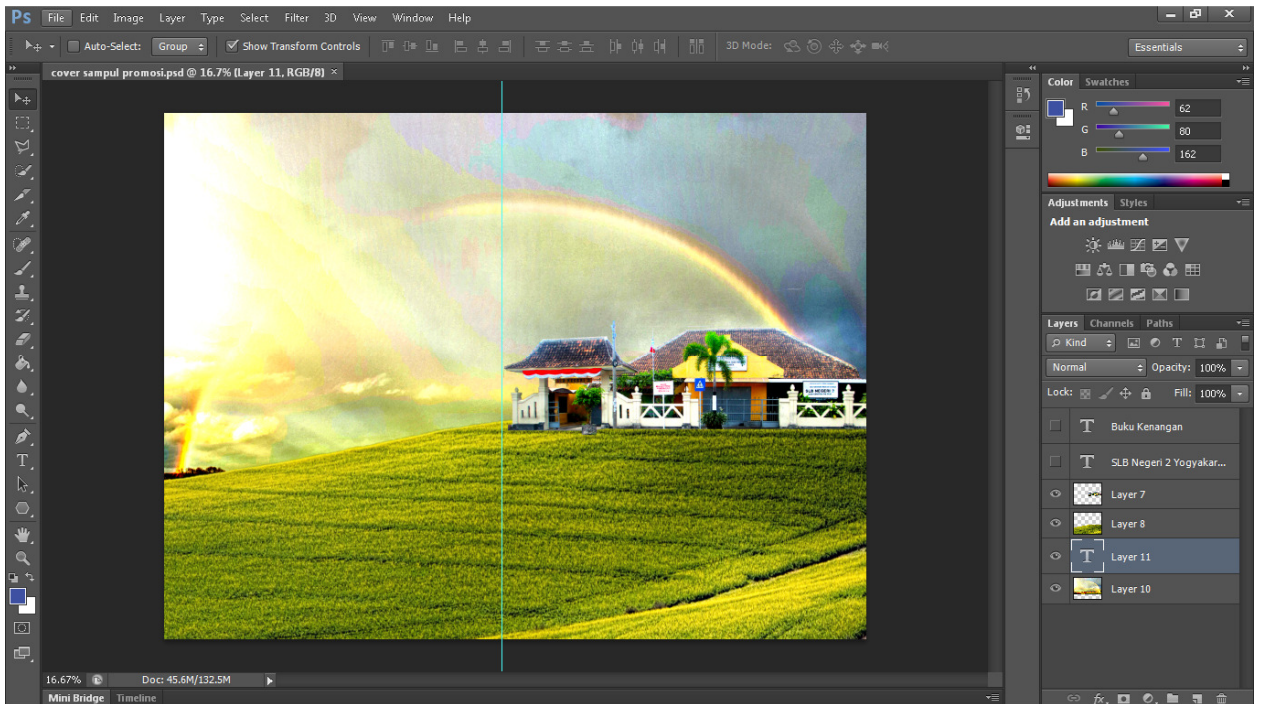
Membuat media promosi sekolah



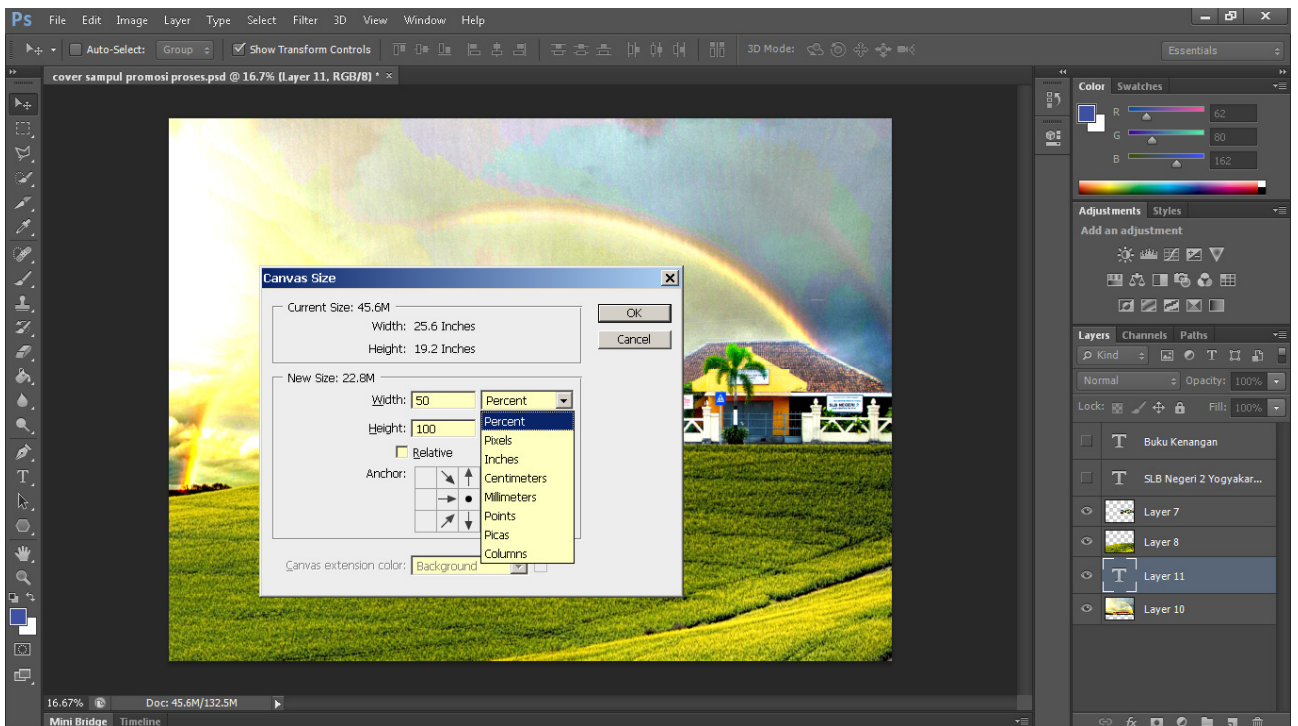
Gambar 4. 6. media promosi sekolah

Merancang Halaman sampul

1. Kita akan membuat 2 tahapan pengerjaan. Langkah pertama yaitu pembuatan halaman depan, yang akan dibuat menggunakan aplikasi image editing dimana kita akan memanfaatkan halaman sampul buku kenangan. Pertama-tama buka file sampul buku kenangan pada aplikasi image editing bab sebelumnya.

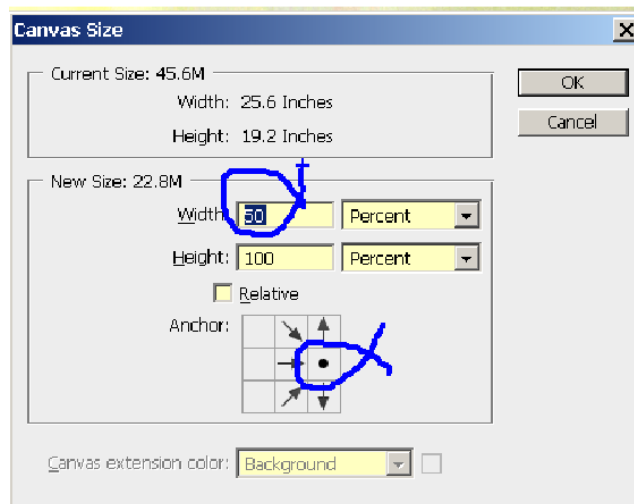


- Untuk mengganti ukurannya menjadi setengah halaman A4, maka dilakukan dengan cara klik Image-> Canvas Size. Ubahlah jenis ukurannya menjadi "percent". Dan berikan nilai 50 (ukuran setengahnya) pada ukuran lebar/width



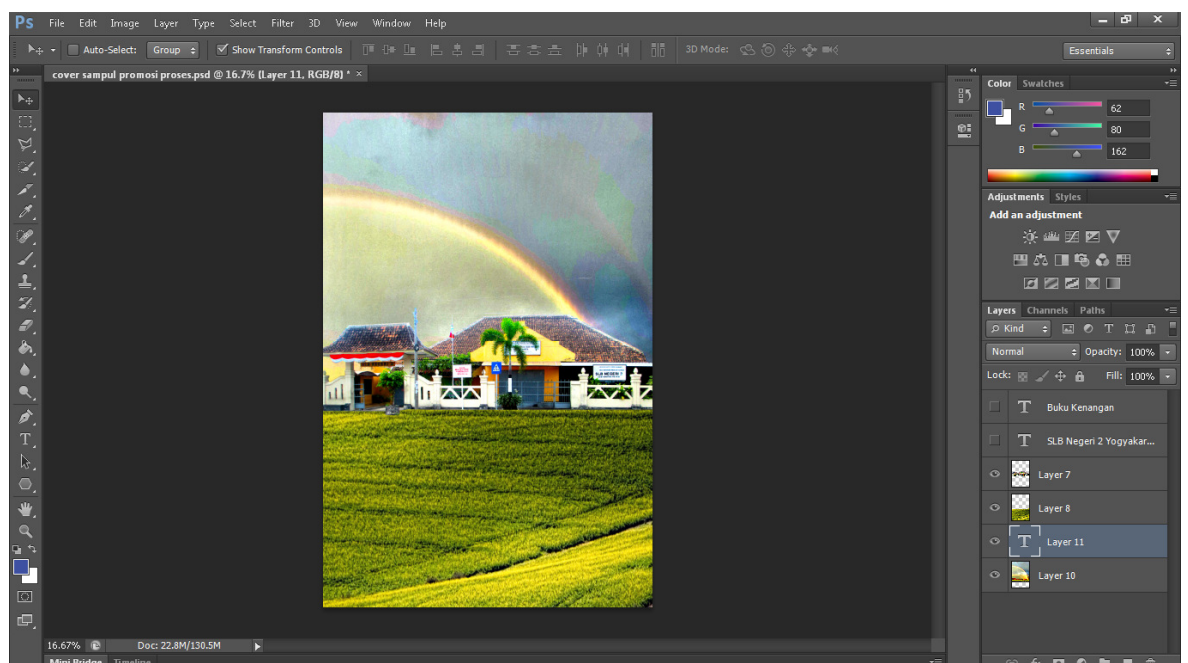
Gambar 4. 7. kotak penyetingan ukuran kanvas

3. Pada bagian "Anchor" ada sembilan bagian kotak, klik pada sisi paling kanan bagian tengah untuk menyisakan gambar sebelah kiri. Akhiri dengan mengklik Ok dan akan muncul kotak dialog lagi klik Proceed.



Gambar 4. 8. pengisian pengukuran ukuran kanvas

4. Hasil lembar kerja setelah dilakukan pemotongan ditunjukkan sebagai berikut :



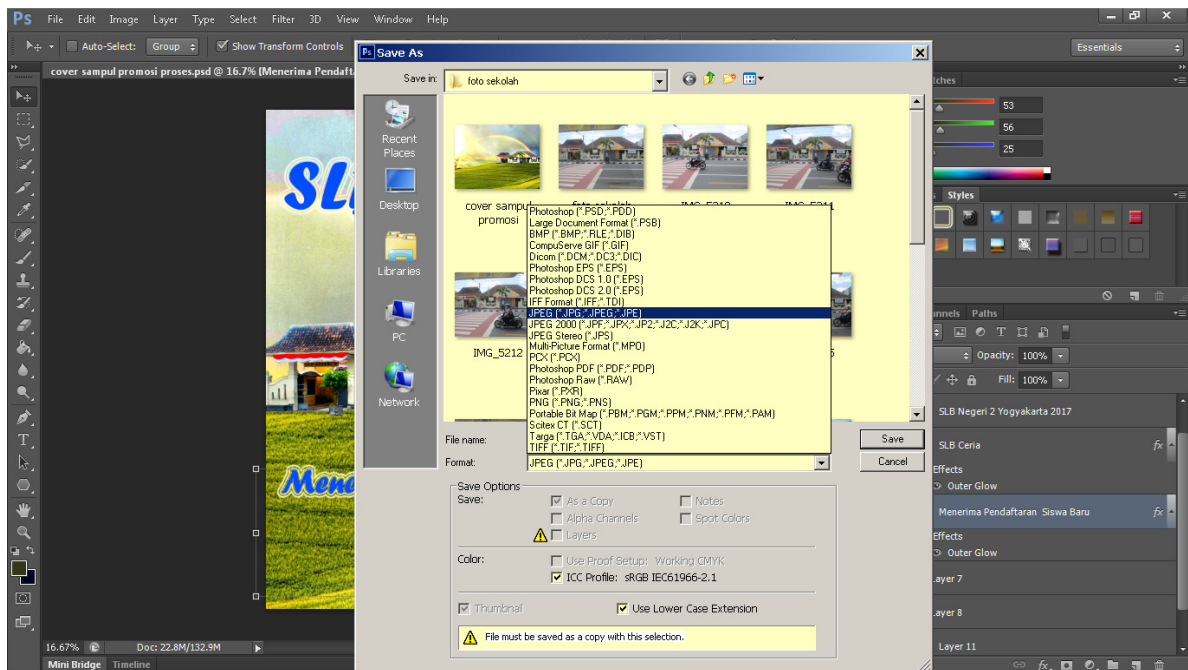
Gambar 4. 9. gambar jadi hasil pemtongan gambar

5. Berikan tulisan untuk judul menggunakan perintah alat "Horizontal type Tool" yang berada pada sisi toolbar sebelah kiri. Lalu ubah stylenya untuk memberikan style tulisan pada sisi kanan. Berikan judul nama Sekolah dan keterangan penerimaan siswa baru.



Gambar 4. 10. proses penambahan judul pada halaman sampul

6. Untuk mengubahnya menjadi gambar berformat *.jpg yang akan kita masukkan pada aplikasi vector drawing, klik File->Save As kemudian pilihlah format penyimpanannya dengan memilih "JPEG". Lanjutkan dengan klik save. Ketika ada kotak pilihan JPEG Option, klik "Ok"

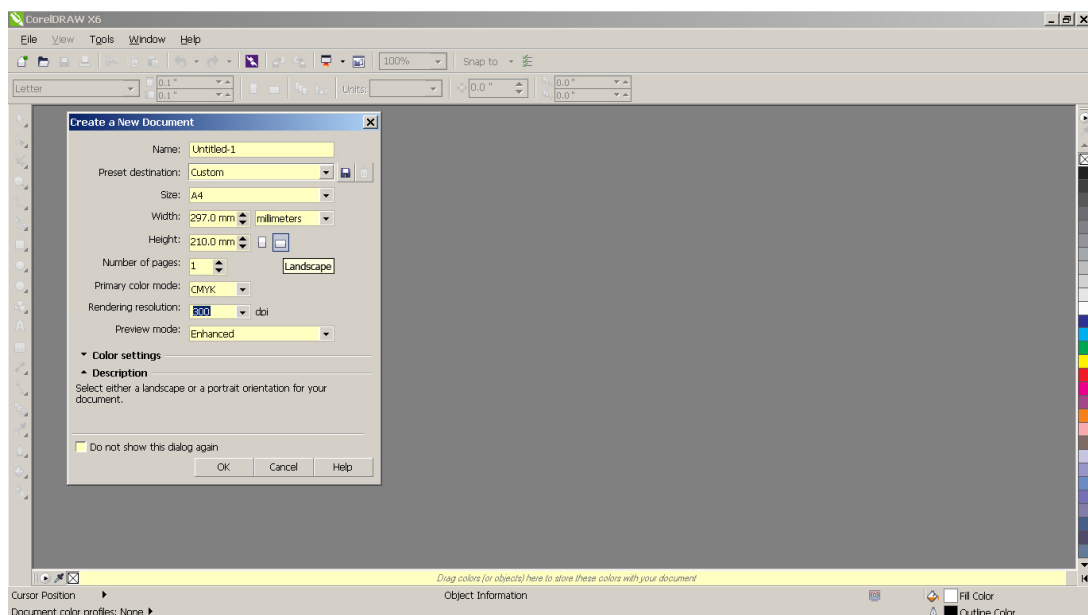


Gambar 4. 11. proses penyimpanan file gambar

7. Ingatlah dimana kamu menyimpan gambar yang sudah dalam format *.jpg

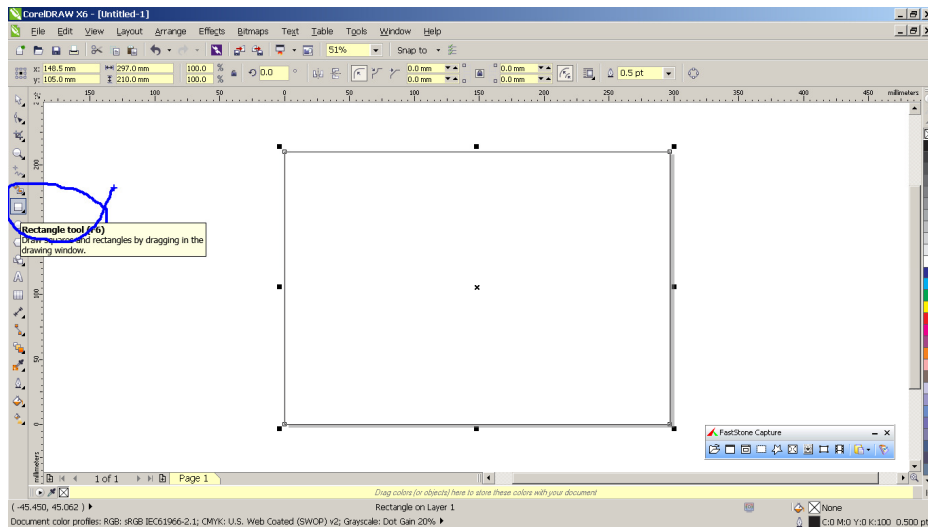
Merancang halaman Informasi

1. Buatlah lembar kerja baru pada perangkat lunak vector drawing dengan cara klik menu "File"->"new". Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 dengan posisi mendatar/landscape.




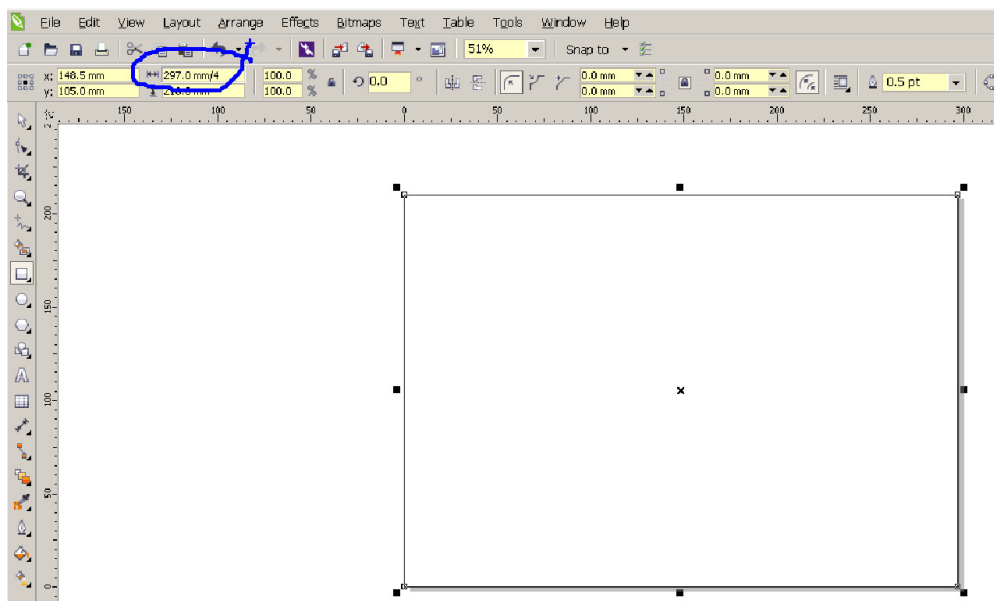
Gambar 4. 12. Kotak dialog pembuatan lembar kerja baru

2. Kita akan membagi 3 bagian dengan posisi bukaan pada posisi depan. Sehingga brosur akan memiliki bukaan pada posisi depan maka ohalaman brosur dibagi menjadi 4 bagian. 1 bagian untuk setengah depan, 2 bagian selanjutnya padap osisi tengah pada bagian dalam, dan 1 bagian akhir untuk sisi bukaan sebelah kanan.
3. Buatlah bangun datar dengan luas sesuai dengan lembar kerja. Hal tersbeut dapat dilakukan dengancara klik 2 kali pada ikok kotak (rectangle) pada sisi kiri toolbox.

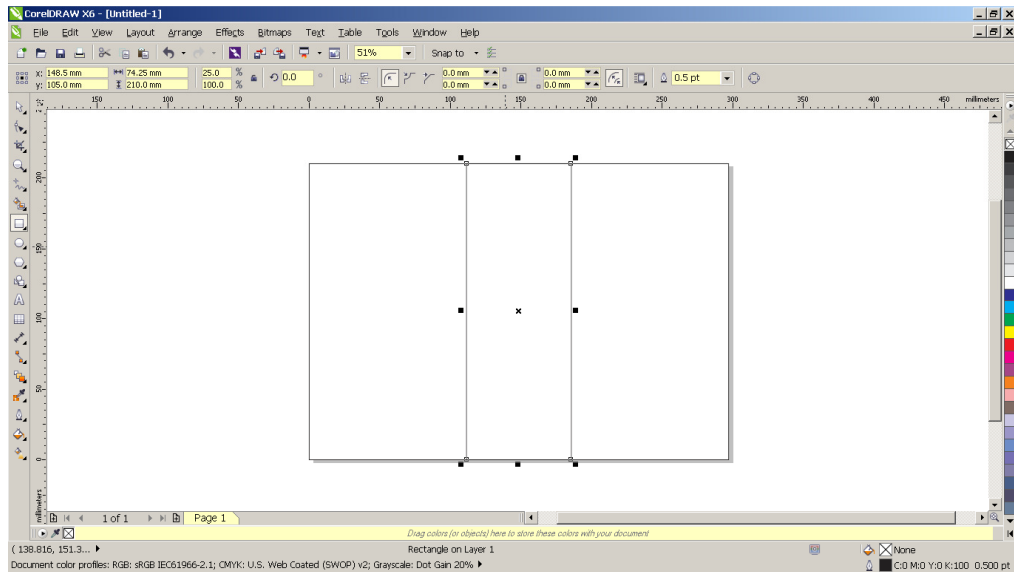


Gambar 4. 13. proses pembuatan kotak pengisi halaman

4. Pada kotak isian toolbar atas yang ada logo  yang menandakan luar bangun. Tambahlah ketik karakter "/4" seperti contoh. Tindakan tersebut membuat area kotak dibagi menjadi 4

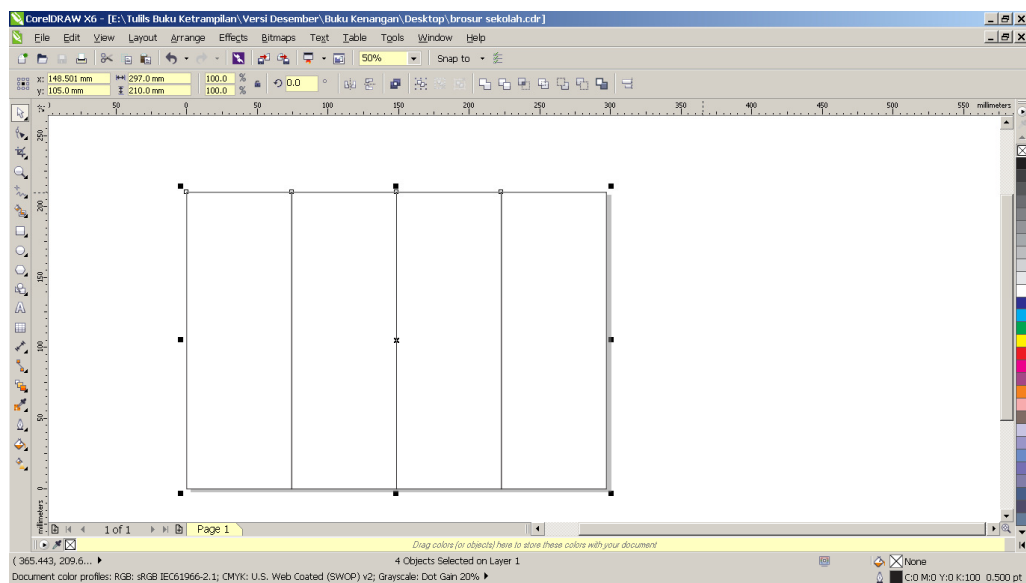


Gambar 4. 14. proses pemotongan kotak menjadi ukuran seperempatnya



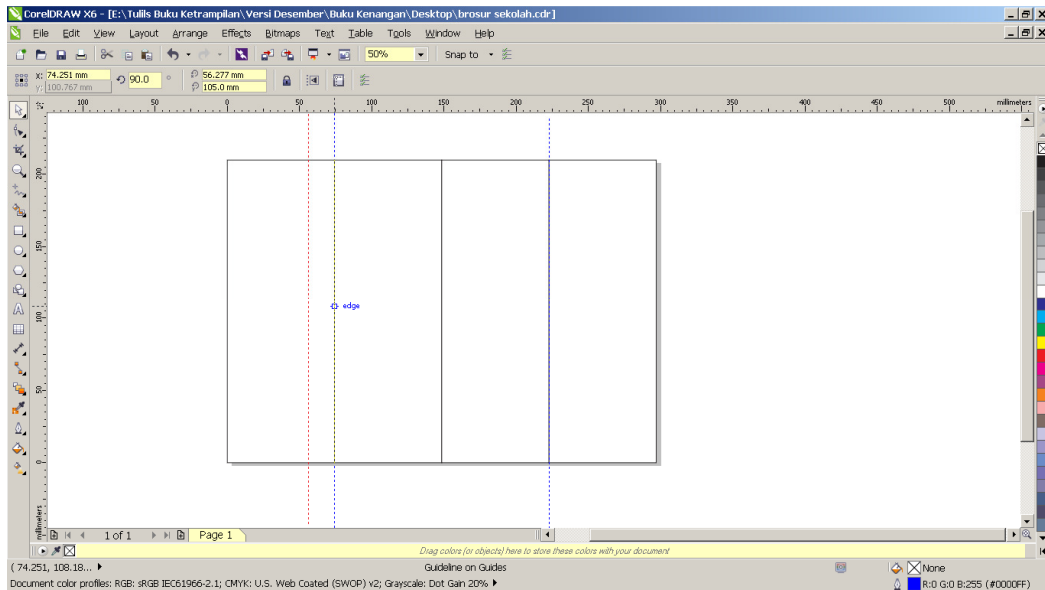
Gambar 4. 15. hasil pembagian kotak menjadi ukuran seperempat halaman

5. Gandakan menjadi 4 buah dan atur bersebelahan



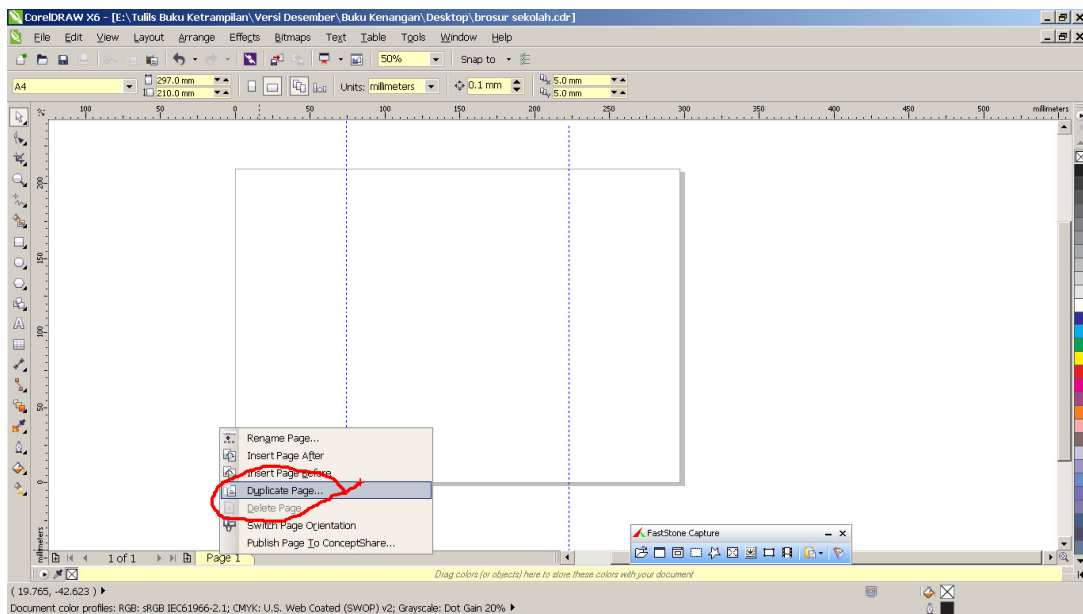
Gambar 4. 16. hasil penggandaan dan pengaturan kotak-kotak

6. Geserlah bantu dari penggaris posisi pada toolbar sampng kiri ke area sebatas dengan garis batas posisi kiri dan kanan.



Gambar 4. 17. proses pembuatan garis bantu

7. Klik kanan pada sisi bawah tab "Page 1" , pilihlah submenu "Duplicate page". Untuk menggandakan halaman.

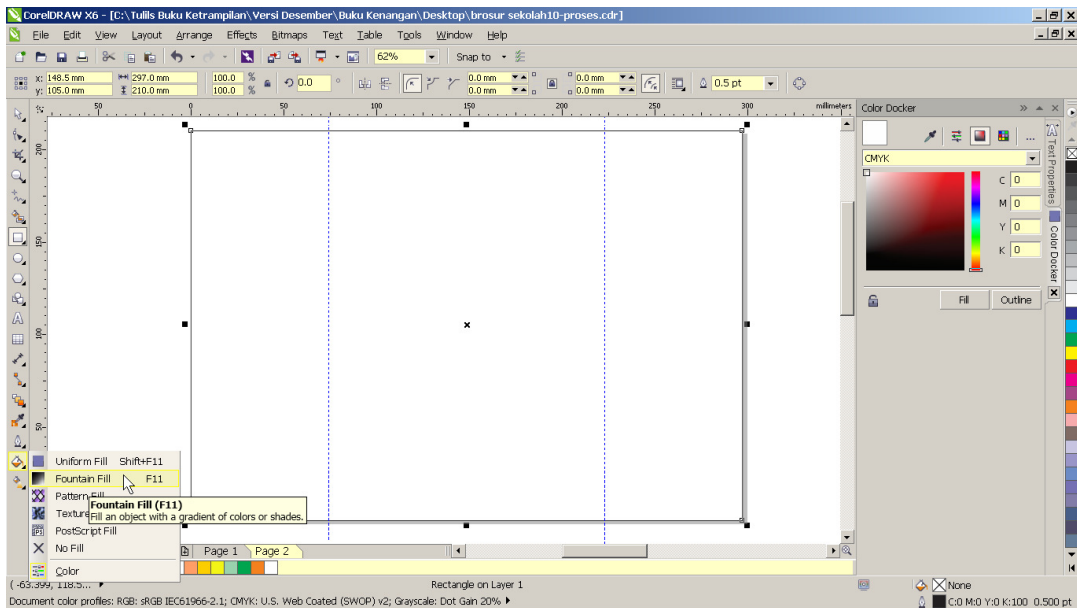


Gambar 4. 18. proses penggandaan halaman

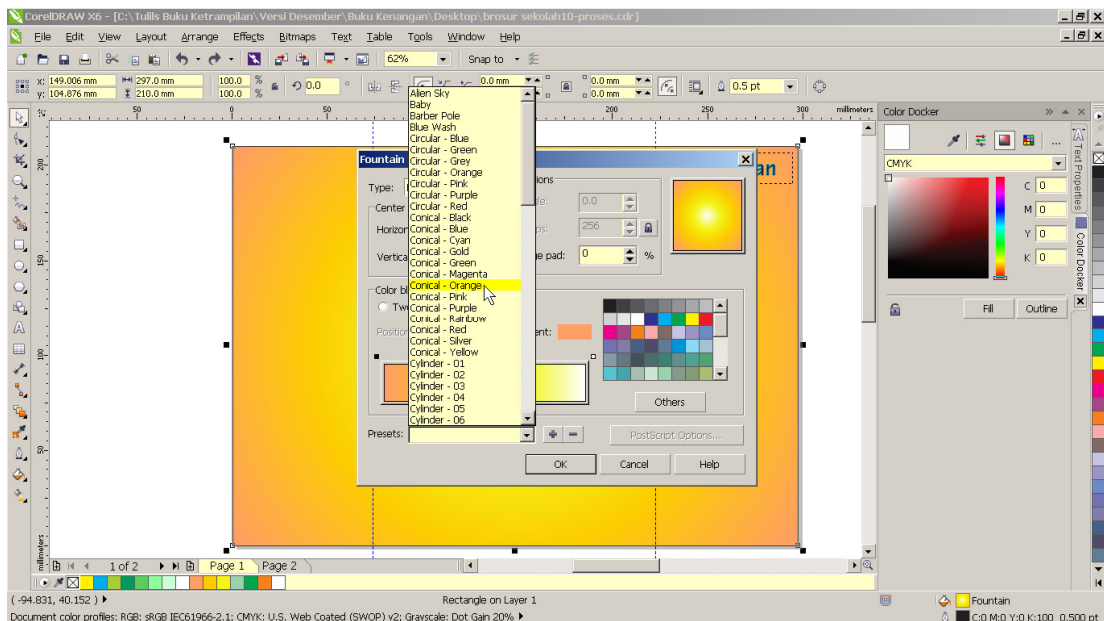
Mengisi dat pada halaman isi

1. Tetap pada "page 1", dimana kita akan membuat halaman isi. Buatlah latarbelakang halaman dengan warna dengan cara klik 2 kali pada ikon kotak (rectangle tool) pada toolbar sebelah kiri sehingga terciptalh kotak yang seukuran halaman. Klik kotak tersebut sehingga terseleksi.

Klik ikon cat (Fill Tool). Kemudian pada bagian preset, pilihlah "conical - orange" atau pilihlah warna yang kamu suka.

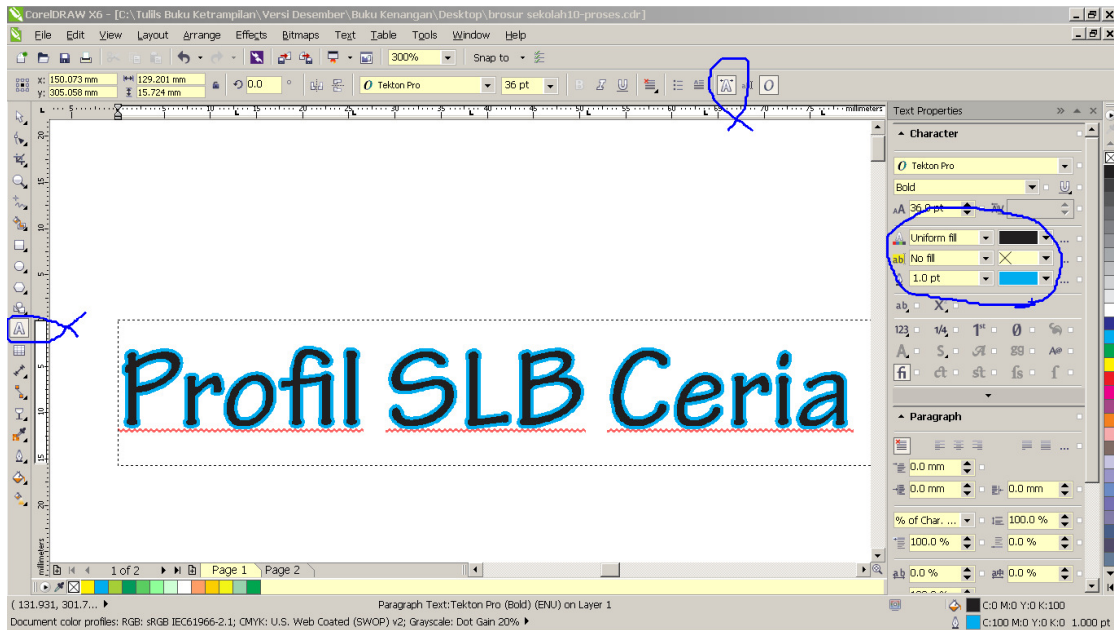


Gambar 4. 19. toolbox pengisian warna kotak



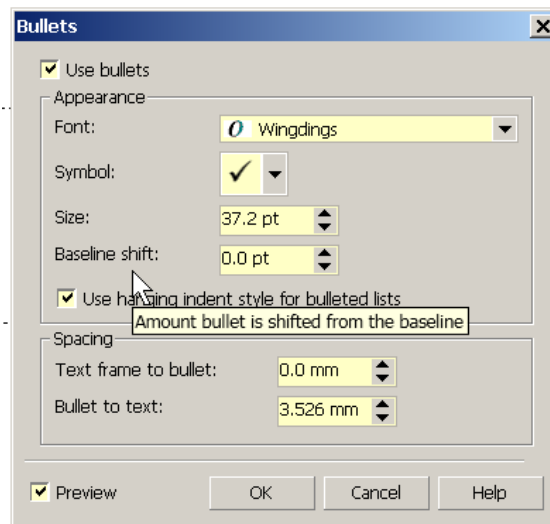
Gambar 4. 20. pemilihan warna halaman

2. Pada halaman ini kita akan mengisi data-data yang diperlukan pada promosi sekolah yaitu data profil sekolah, visi, misi, fasilitas sekolah dan kegiatan yang akan dipromosikan jika siswa masuk pada sekolah ini. Buatlah terlebih dahulu judul dari masing-masing data. Atur jenis font, ukuran dan grasi tepian huruf(outline).



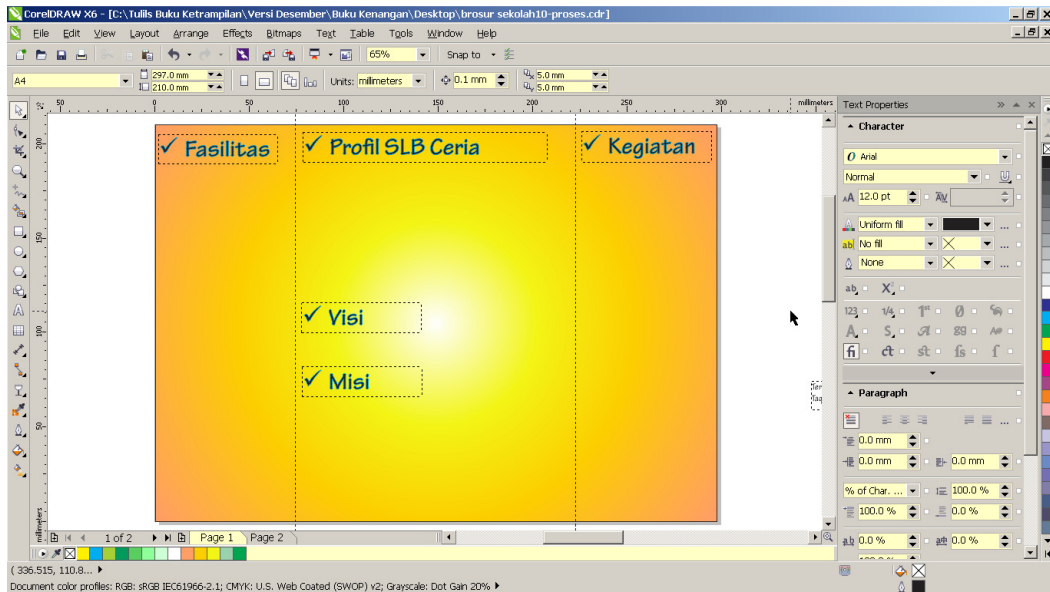
Gambar 4. 21. penambahan judul data

3. Gunakan Bullet sebagai penanda judul data dengan cara klik objek teks judul, kemudian pada menu toolbar klik Text -> Bullets. Setelah muncul kotak "Bullets" Centanglah "Use Bullets" dan aturlah jenis huruf (font), bentuk bullet (simbol), dan ukurannya (size). Kli oke untuk menyeujui pemilihan bulletnya.



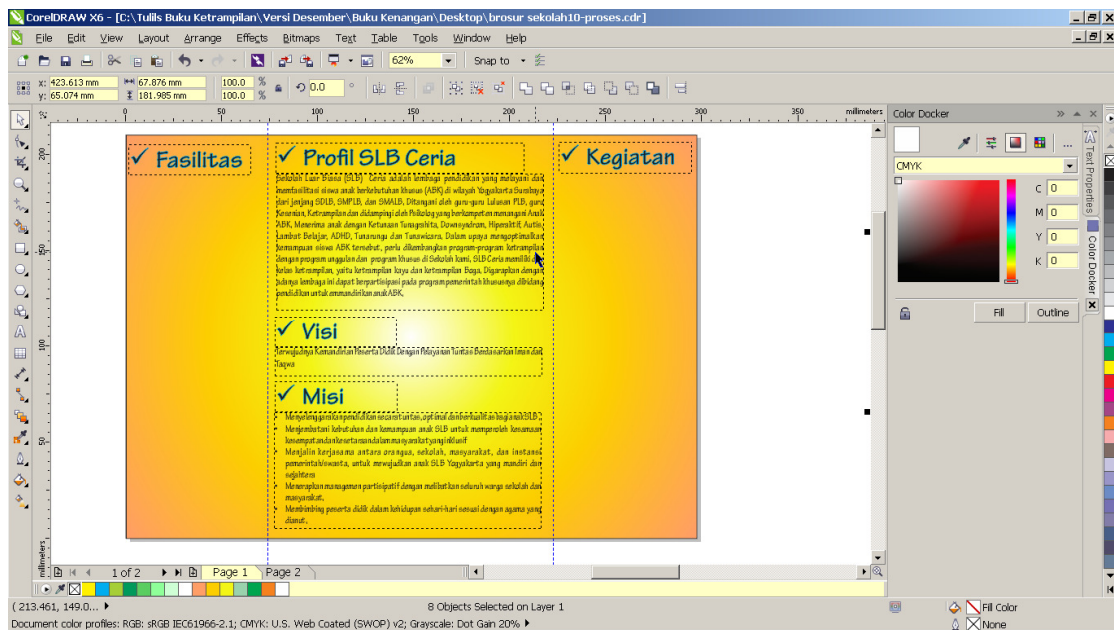
Gambar 4. 22. dalog pemilihan bullets

4. Tempatkan judul-judul tersebut pada lembar kerja



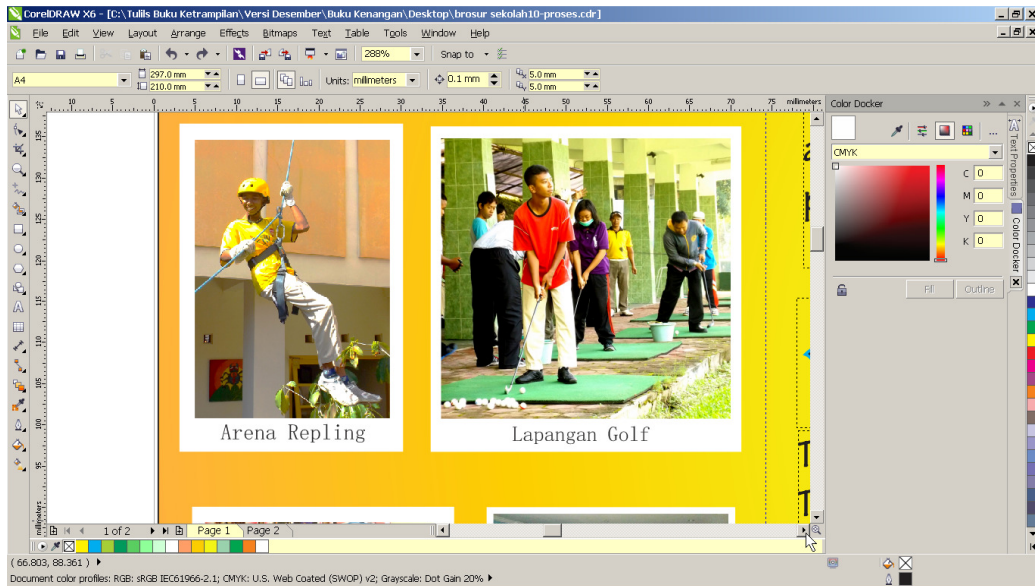
Gambar 4. 23. pengaturan tulisan judul data

5. Dengan menambahkan "text tool", tambahkan tulisan mengenai profil, visi dan misi sekolah.



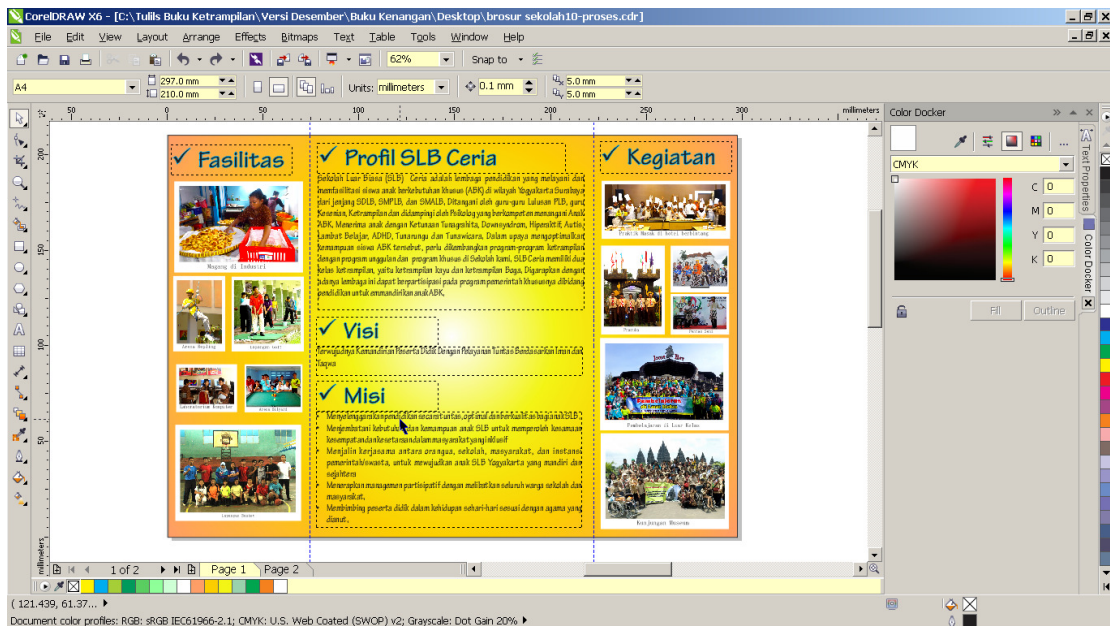
Gambar 4. 24. penambahan data tulisan

6. Tambahkan foto-foto yang berhubungan dengan kegiatan dan failitas di sekolahmu dengan menambahkan frame pada tiap foto dan berikan judulnya dengan bantuan "rectangle tool"



Gambar 4. 25. hasil pengaturan foto pada media

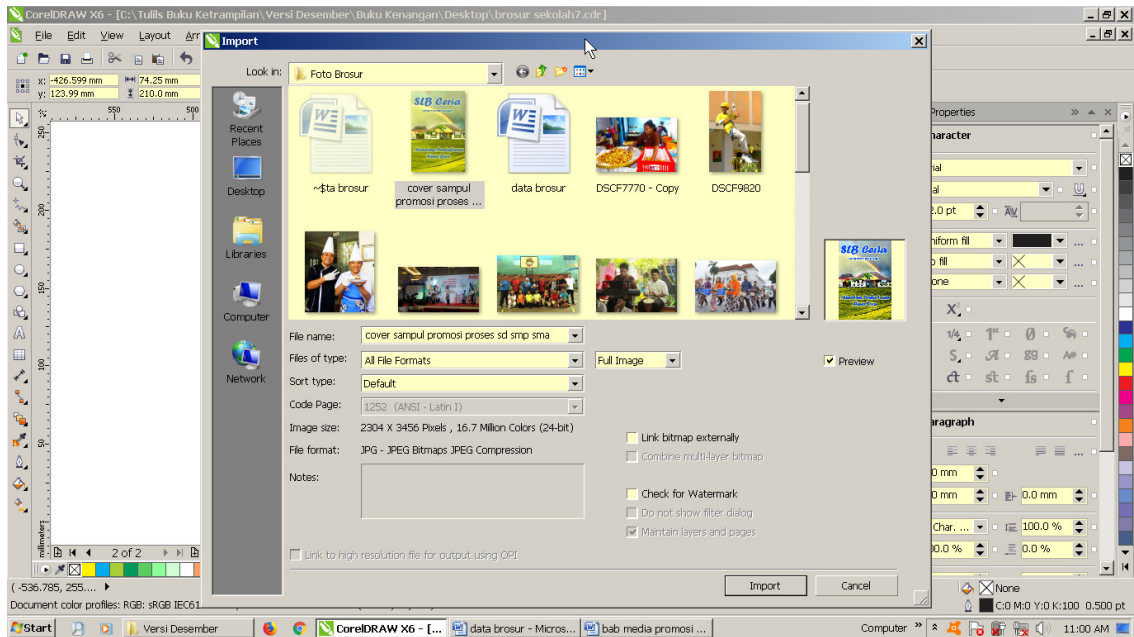
7. Gamabr setelah jadi ditunjukkan sebagai berikut



Gambar 4. 26. hasil jadi halaman isi

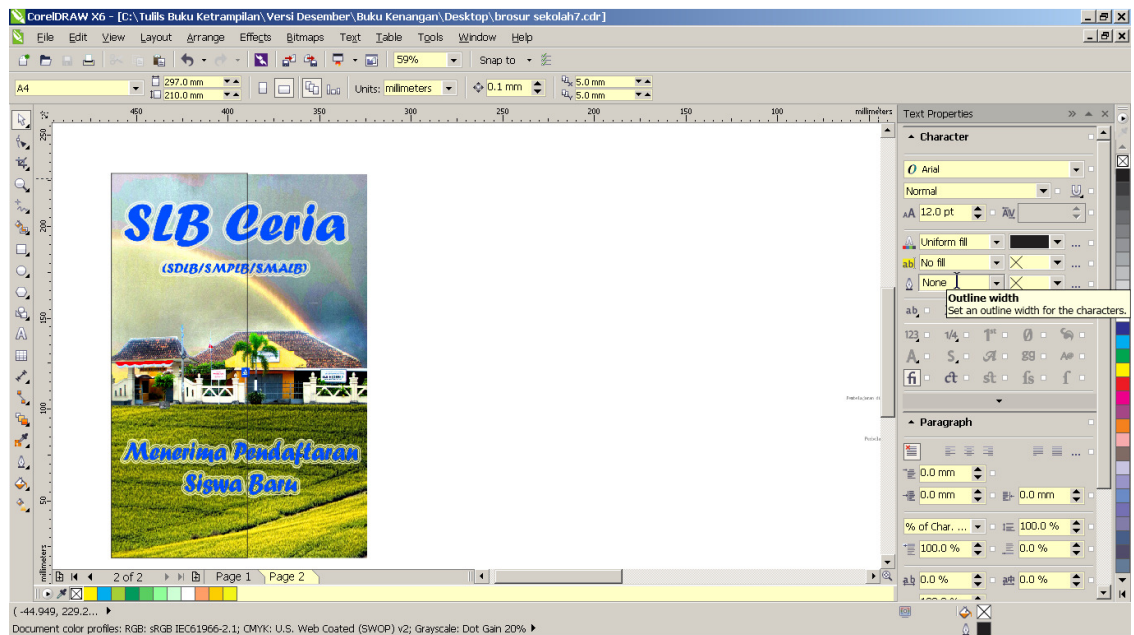
Membuat halaman sampul depan dan belakang media promosi

1. Dengan mengklik "page 2" maka kita kan pindha ke halaman 2 atau halaman sampul. Pada halaman 2 (page 2), masukkan gambar sampul yang telah diolah pada photoshop dengan cara klik File-> Import. Pilihlah gambar sampul berformat *.jpg.



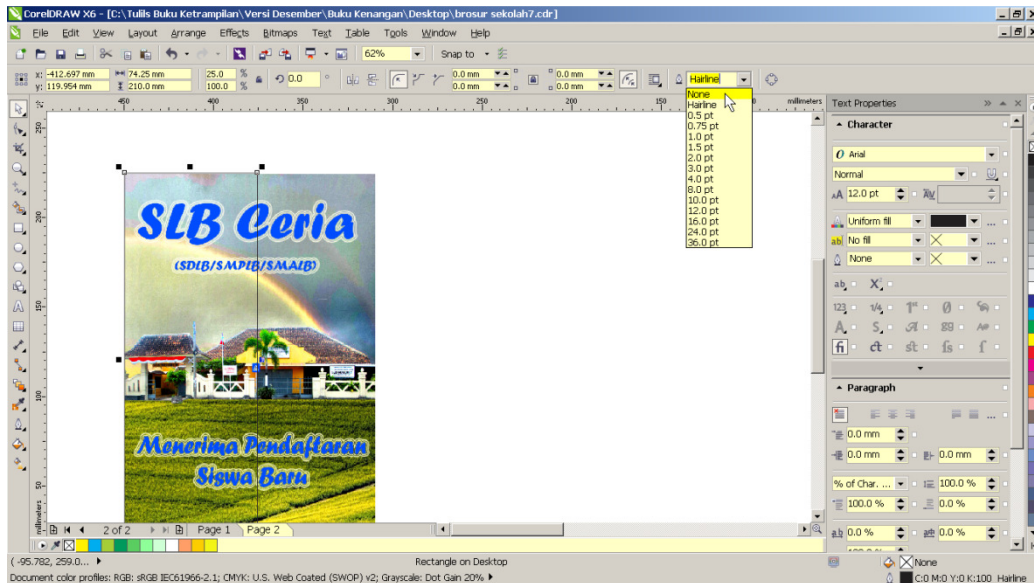
Gambar 4. 27. kotak dialoh impor gambar

2. Ubahlah ukuran gambar yang telah diimport sehingga seukuran dengan bangun kotak seperempat halaman yang telah dibuat pada langkah awal.



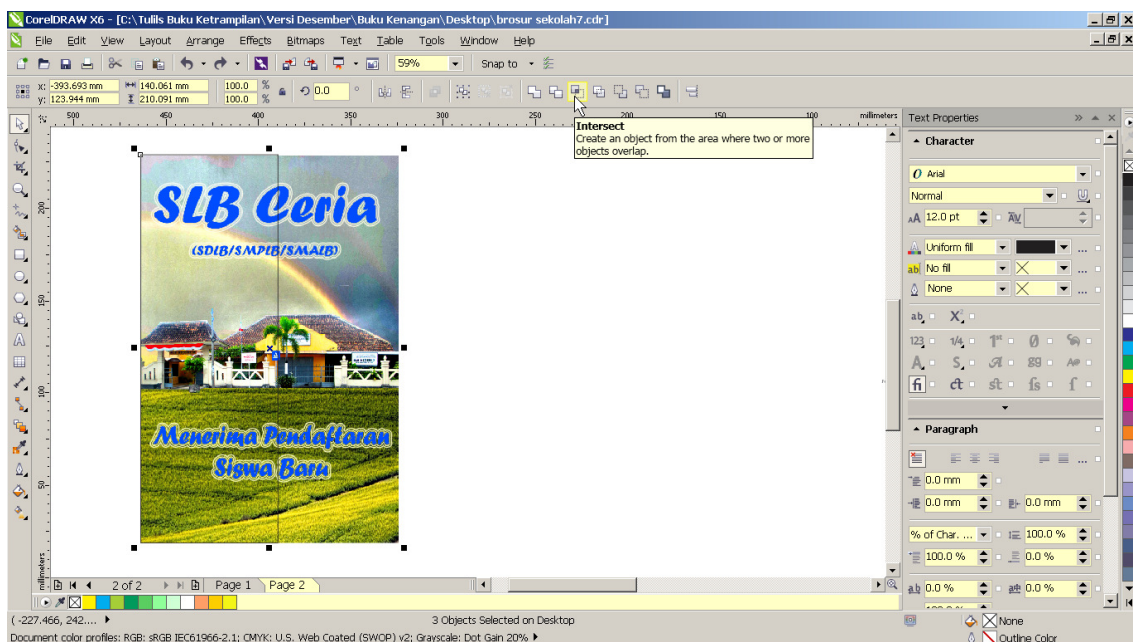
Gambar 4. 28. hasil gambar impor yang digabung dengan bangun kotak

3. Pilihlah objek kotak dan pilihlah ukuran tebal garis menjadi none, atau menghilangkan warna hitam pada garis



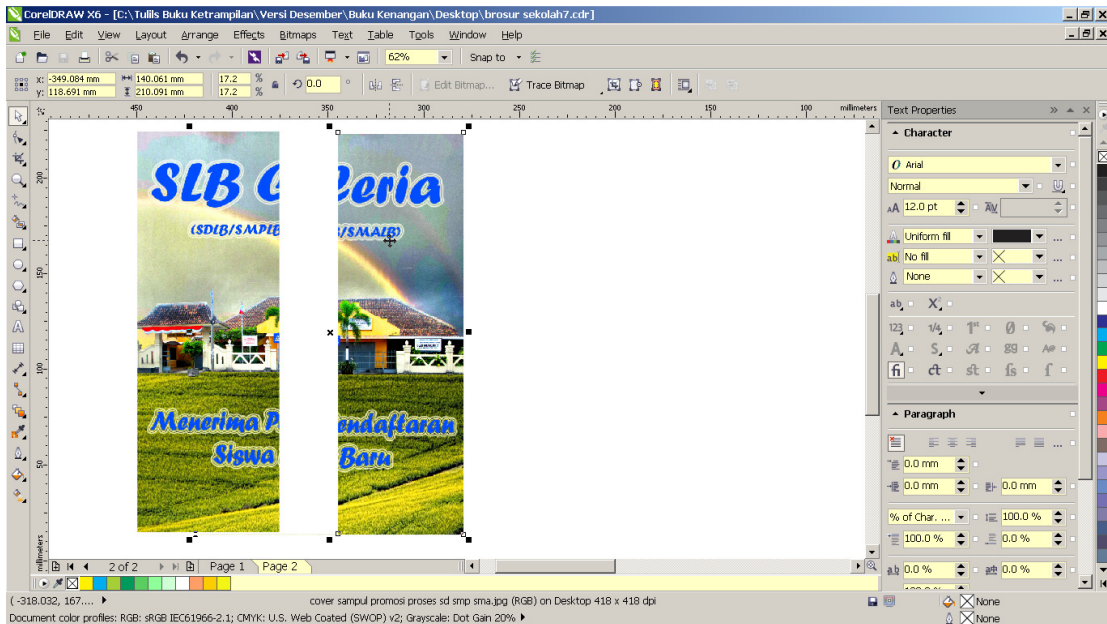
Gambar 4. 29. penyetingan tebal garis luar bangun

4. Pilihlah objek gambar dan objek bangun kotak, lalu pada toolbar klik ikon Intersect untuk memotong gambar



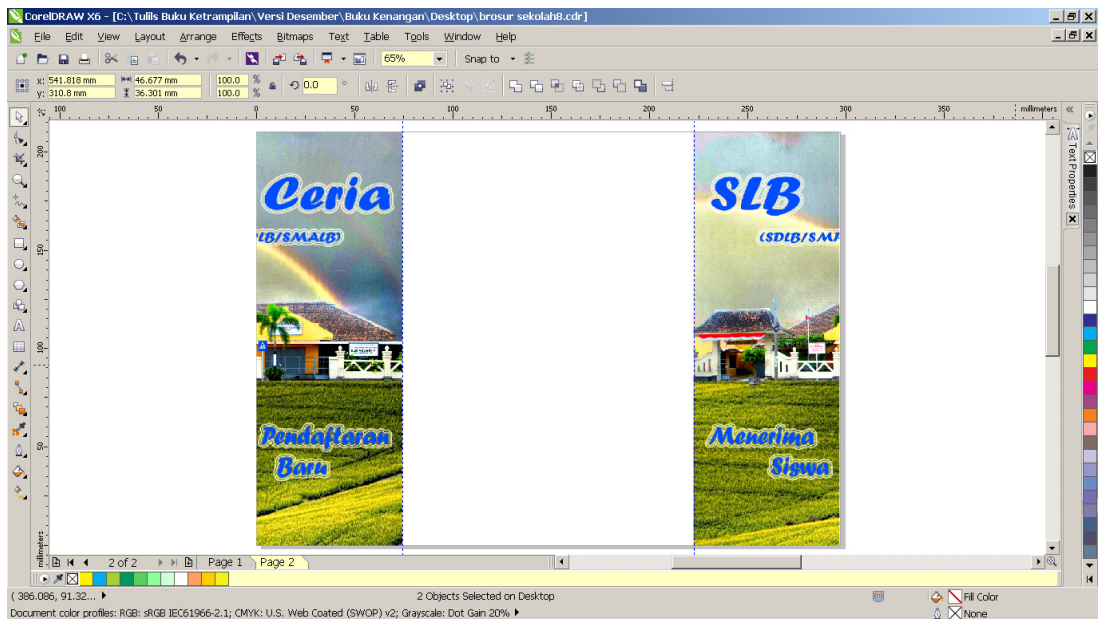
Gambar 4. 30. proses pemotongan gambar menggunakan intersect

5. Maka setelah dipotong, akan menghasilkan gambar sebagai berikut



Gambar 4. 31. Hasil pemotongan gambar menggunakan intersect

- Tempatkanlah kedua gambar tersebut berkebalikan pada sisi kertas bagian kiri dan kanan.



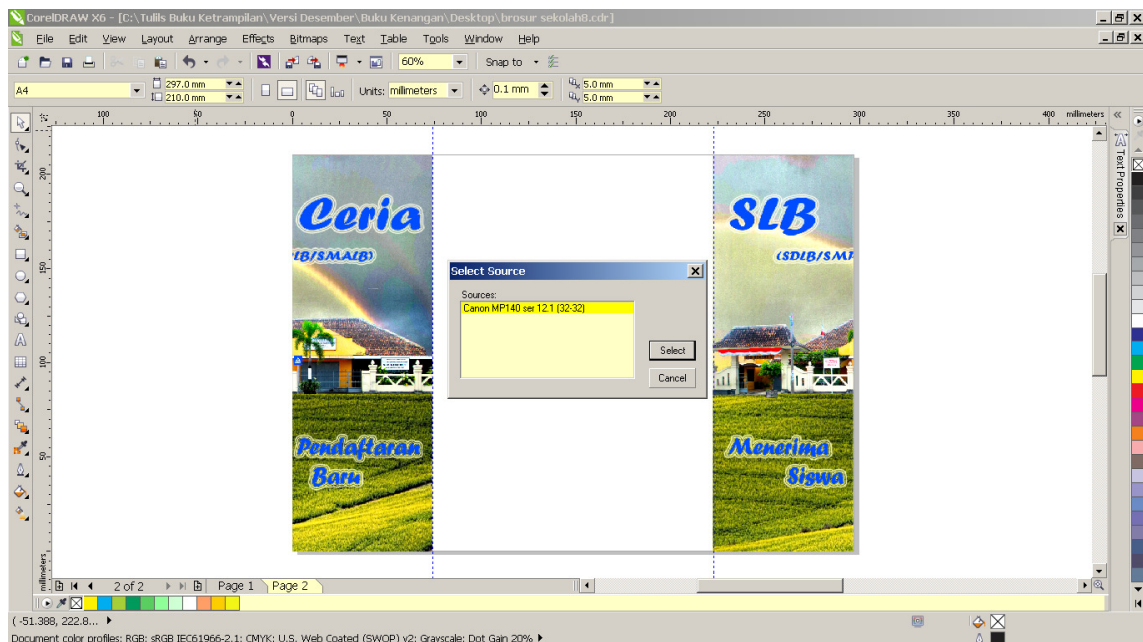
Gambar 4. 32. Hasil pengaturan tata letak gambar pada posisi terbalik

- Kita akan menambahkan nuansa kedaerahan dengan memberikan gambar batik yang kita scan dari motif kain batik menggunakan mesin pemindai / scanner. Langkah pertama untuk melakukan hal tersebut yaitu, meletakkan motif batik yang akan digunakan di perangkat pemindai.



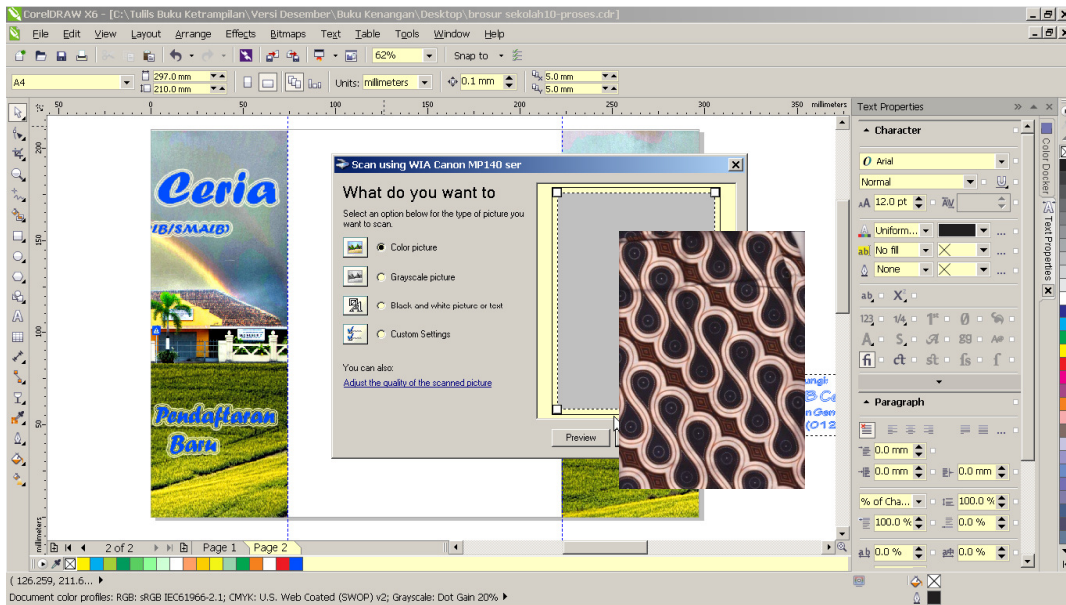
Gambar 4. 33. peletakan motif batik pada perangkat pemindai

8. Kemudian pada aplikasi vector drawing, klik file -> acquire image -> select source untuk memilih perangkat yang akan digunakan. Pilih perangkat, kemudian klik ok.



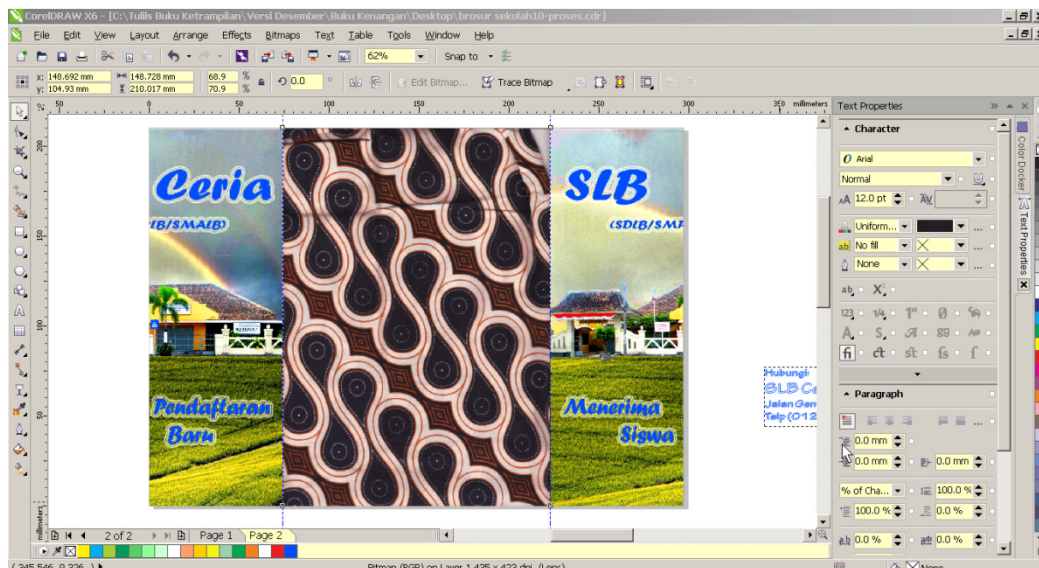
Gambar 4. 34. Kotak dialog pemilihan perangkat pemindai

9. Lanjutkan langkah pemindaian dengan cara klik file -> acquire image -> acquire . akan muncul kotak pilihan pemindaian, klik "preview" untuk melihat hasil sementara pemindaian untuk mengetahui posisi motif batik pada perangkat sudah sesuai. Setelah sesuai posisinya, lanjutkan proses pemindaian (scan) dengan mengklik "scan".



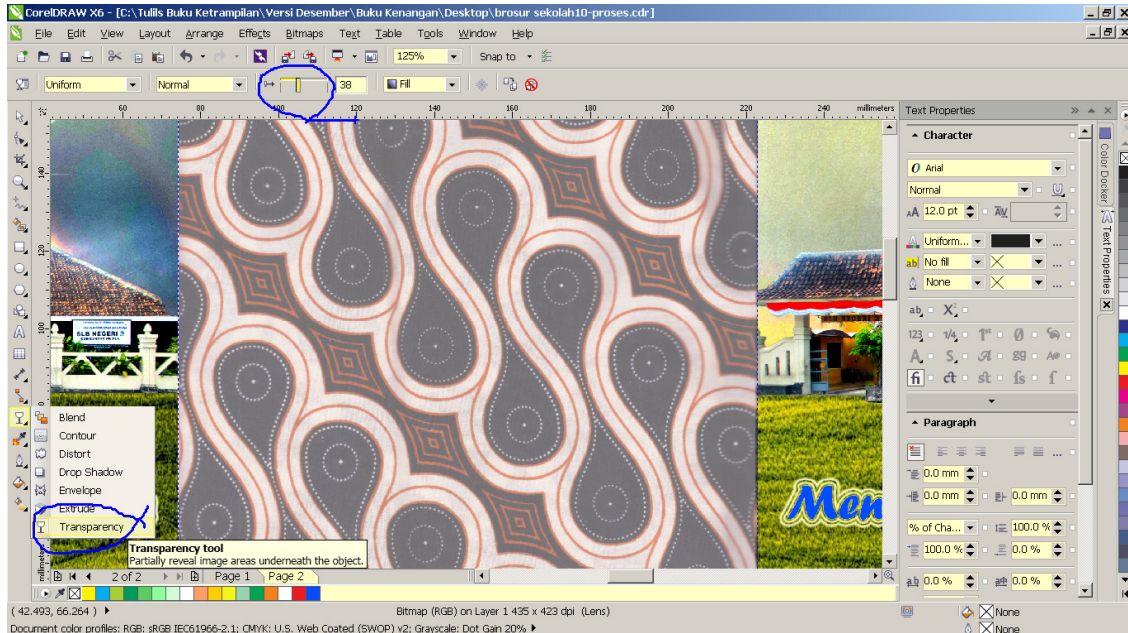
Gambar 4. 35. kotak dialog pemindaian

10. Setelah melaksanakan proses pemindaian, gunakan gambar hasil pemindaian tersebut tersebut sebagai latar belakang. Sesuaikan ukurannya dengan menggeser kotak hitam kecil pada tepi gambar.



Gambar 4. 36. Penyeuaian gambar batik pada lembar kerja

11. Klik ikon gelas pada sisi kiri gambar (transparency), kemudian aturlah nilai transparasinya pada toolbaratas dengan menggesernya sedemikian hingga bila diberikan tulisan di atasnya akan terlihat.



Gambar 4. 37. proses pengaturan nilai transparansi pada gambar

12. Lengkapilah data jenis ketrampilan yang di ada di sekolahmu, dan informasi pendaftaran



Gambar 4. 38. penambahan gambar dan informasi pendaftaran

13. Dengan bimbingan gurumu, cetaklah media tersebut dengan printer warna dengan cara menggunakan 1 lembar kertas ukuran A4 dan dicetak bolak balik.

Tulislah hal-hal baru yang kamu pelajari di bab ini

Hal-Hal Baru Yang Terdapat Dalam Bab ini

Ayo Menanya

1. Buatlah pertanyaan berdasarkan apa yang kamu pelajari di bab ini
2. Tulislah pertanyaan yang kamu buat pada kartu tanya.
3. Tukarkan pertanyaan kamu dengan teman yang ada di dekat kamu.
4. Jawablah pertanyaan temanmu pada kartu tanya yang telah disediakan
5. Tulislah pertanyaanmu pada Tabel berikut:

Kartu Tanya		
NO	Pertanyaan	Jawaban
1		
2		
3		
4		
5		

Ayo Berdiskusi

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 3 anggota.
2. Carilah contoh media promosi yang ada di sekolahmu, jika belum ada carilah contohnya di internet.
3. Diskusikan dengan temanmu komponen apa saja yang terdapat dalam buku tahunan tersebut, serta bahan-bahan apa sajakah yang harus dipersiapkan untuk membuat buku tahunan tersebut.
4. Diskusikan juga bagaimana langkah pebuatannya, dan menggunakan perangkat lunak apakah dalam pembuatan media tersebut
5. Tulislah Hasil diskusimu pada kertas yang telah disediakan.

HASIL DISKUSI TENTANG PRODUK DESAIN GRAFIS

Ayo Cari tahu

1. Cari tahu apa saja yang bisa kamu buat setelah mempelajari bab ini
2. Siswa pergi ke perpustakaan untuk mencari informasi mengenai media promosi, promosi apakah yang didapati di sekolah dan manfaat menguasai pembuatan media promosi.
3. Catatlah informasi yang diperoleh yang berhubungan dengan media cetak promosi.
4. Tulislah hasilnya dalam kertas yang telah disediakan.

Ayo Presentasikan

Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas.

1. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya.
2. Kelompok yang tidak mempresentasikan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.
3. Setiap kelompok boleh bertanya, memberi masukan dan atau saran.



Ayo Renungkan

1. Pengetahuan apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Keterampilan apa yang telah kamu kuasai dari pembelajaran bab ini?

.....
.....
.....
.....

.....
3. Nilai apa saja yang dapat kamu petik dari pembelajaran pada bab ini?

.....
.....
.....
.....
.....

Kegiatan Bersama Orang tua

Bersama dengan orang tuamu berdiskusilah peluang kerja jika sudah bisa membuat buku tahunan sekolah, tanyalah orang tentang hal-hal yang berhubungan dengan buku tahunan sekolah dan tanyakanlah orang tuamu apakah Beliau memiliki buku kenangan sekolah.

RANGKUMAN

Prinsip pembuatan Media Promosi adalah :

- Terdapat Produk yang dipromosikan
- Membuat desain yang menarik
- Menggunakan kata-kata yang jelas dan bermakna
- Desain Media promosi memiliki 2 buah tahapan pengerjaan, pengerjaan image edditing dan pengerjaan vector drawing

LATIHAN

1) SOAL JAWABAN SINGKAT

I. Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Jelaskan Pengertian media cetak promosi!
2. Sebutkan contoh-contoh media cetak promosi!
3. Sebutkan jenis-jenis media cetak promosi!

1) SOAL PILIHAN GANDA

- 1) sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas disebut sebagai ...
 - a) Media cetak
 - b) Media elektronik
 - c) Media Promosi
 - d) Media sosial
- 2) Lembaran kertas berukuran kecil mengandung pesan tercetak untuk disebarkan kepada umum sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa disebut sebagai ...
 - a) Leaflet
 - b) Brosur
 - c) Spanduk
 - d) Baliho
- 3) publikasi yang berlebih-lebihan ukurannya agar menarik perhatian masyarakat (biasanya dengan gambar yang besar di tempat-tempat ramai) disebut sebagai ...
 - a) Leaflet
 - b) Brosur
 - c) Spanduk
 - d) Baliho
- 4) salah satu jenis media promosi yang sudah dicetak menggunakan print digital yang pada umumnya memiliki bentuk vertikal atau portrait adalah
 - a) baliho
 - b) billboard
 - c) katu nama
 - d) banner
- 5) kain rentang yang berisi slogan, propaganda, atau berita yang perlu diketahui umum disebut sebagai...
 - a) banner
 - b) spanduk
 - c) balio
 - d) poster

2) SOAL PRAKTEK

Buatlah media cetak promosi seperti yang sesuai pada buku ini dengan produk yang berbeda



DAFTAR PUSTAKA

- <http://kreasiatomykitchen.blogspot.co.id/2016/09/resep-bakpia-basahbakpia-teflon.html> diunduh 31 Desember 2017
- <http://manusia-unta.blogspot.co.id/2012/08/review-buku-tahunan-man-model-palangka-roya-angkatan-30.html> diunduh 18 July 2017
- <http://sekolahsekarang.blogspot.co.id/> diunduh tanggal 12 Desember 2017
- <http://sekolahsekarang.blogspot.co.id/2017/12/belajar-vector-drawing-dan-image.html> diunduh tanggal 12 Desember 2017
- <http://venusbrowniesbread.blogspot.co.id/2014/01/bakpia-pathok-isi-cokelat-kopi.html> diunduh 31 Desember 2017
- <http://www.kursuskomputerjogja.com/2016/04/ccontoh-brosur-sekolah.html> diunduh 31 Desember 2017
- https://hayaqu.wordpress.com/2013/01/10/725/dutch_green_grass-jpg/ diunduh 31 Desember 2017
- https://qlapa.com/item/bakpia-durian-pia-agung-bali-enak/piaagungbali/109713?exp=1&utm_expid=103162322-75.rh9Sbhx9RY2TowR72HE-Vg.1&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.co.id%2F diunduh 31 Desember 2017
- <https://www.pexels.com/photo/agriculture-countryside-crop-cropland-259280/>
- <https://www.pexels.com/photo/apple-business-coffee-computer-265075/> diunduh 21 Agustus 2017
- <https://www.pexels.com/photo/aroma-beverage-breakfast-brown-414628/> diunduh 20 Agustus 2017
- <https://www.pexels.com/photo/photography-of-green-grass-field-with-rainbow-757241/>
- Widya, Leonardo Adi Dhama & Darmawan, Andreas James. 2016. Pengantar Desain Grafis Level 1. Jakarta: Kemdikbud.

GLOSARIUM

Background	: latar belakang suatu objek
Desain	: rancangan
Drawing	: aktifitas menggambar
Gradasi	: beberapa warna yang berada dalam suatu objek, dimana kedua warna tersebut menjadi satu disertai peraihan warna antara warna satu dan warna lainnya.
Group	: Penyatuan beberapa objek menjadi satu
Impor	: mengambil atau memasukkan gambar ke dalam dokumen lembar kerja perangkat lunak desain grafis
Kanvas	: lembar kerja tempat menggambar dalam perangkat lunak desain grafis
Object	: objek dalam perangkat lunak desain grafis yaitu gambar atau bangun yang ada dalam lembar kerja perangkat lunak yang akan diberikan perlakuan. Objek tersebut bisa berupa gambar, huruf, bangun, dan lain sebagainya.
Transparan	: bening, tembus pandang

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Eko Arianto, S. Pd. T., M. Eng.
E-Mail : ekoariantomail@gmail.com
Tempat tanggal lahir : Ngawi, 28 September 1983
Alamat Kantor : SLB Negeri 2 Yogyakarta,
Jl. P. Senopati no. 46 , Gondomanan, Yogyakarta.
Alamat Rumah : Klangkapan II, Seyegan, Sleman, DI. Yogyakarta

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Guru Ketrampilan SLB Negeri 2 Yogyakarta,
2. Instruktur Multimedia di Balai Latihan Pendidikan Teknik Yogyakarta

Riwayat Pendidikan Tinggi:

1. S1 - Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta, 2008
2. S2 - Teknologi Informasi, Universitas Gadjahmada, 2018

BIODATA PENELAAH

Nama Lengkap : R. Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.
E-Mail : daivakhresna@yahoo.com
Tempat tanggal lahir : Yogyakarta, 22 Februari 1975
Instansi : Politeknik Seni Yogyakarta
Alamat Kantor : Jl. Kaliurang Km.12,5 Tegal Mindi, Sukoharjo,
Ngaglik, Sleman, DIY
Alamat Rumah : Cepor RT.02, RW 01, Sendangtirto, Berbah, Sleman,
Yogyakarta 55573

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pendidikan Tinggi:

1. S1 - Pend. Seni Rupa (DKV) , 2001
2. S2 - Manajemen Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata
Tamansiswa, 2015
3. S2 - Penciptaan Seni DKV, Institut Seni Indonesia, (masih studi)

Buku Siswa

Keterampilan Pilihan Desain Grafis Mendesain Buku Kenangan Kelas XI SMALB

Eko Arianto

Buku Seri Keterampilan Pilihan Desain Grafis untuk Siswa Kelas XI SMALB Tunarungu/Tunadaksa/Autis ini disusun berdasarkan konsep itu. Sebagaimana lazimnya buku keterampilan yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi, buku ini memuat rencana pembelajaran berbasis aktivitas. Buku ini memuat urutan pembelajaran yang dinyatakan dalam kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan siswa. Buku ini mengarahkan hal-hal yang harus dilakukan siswa bersama guru dan teman sekelasnya untuk mencapai kompetensi tertentu, bukan buku yang materinya hanya dibaca, diisi, atau dihafal.

ISBN