

GRAFIKA

Sisca Rahmadonna
Diadopsi dari berbagai sumber

Mata kuliah Grafika adalah mata kuliah dimana mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dan teori mengenai kegrafikaan dan mampu menerapkannya dalam pemenuhan kebutuhan bahan grafis untuk kepentingan pendidikan dan non pendidikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai penyandang profesi tenaga kependidikan

KEGIATAN PERKULIAHAN

- Pertemuan 1 : Reorientasi perkuliahan dan kontrak belajar
- Pertemuan 2 : Konsep dasar Grafika
- Pertemuan 3 : Sejarah perkembangan ke-grafikaan di dunia pendidikan dan non kependidikan
- Pertemuan 4 : Konsep komunikasi massa dalam dunia pendidikan
- Pertemuan 5 : Jenis media grafis dalam komunikasi massa
- Pertemuan 6 : Desain naskah (manuskrip) dan Layout Produksi Media Grafis

Pertemuan 7 : Desain buku

Pertemuan 8 : Proses cetak, penjilidan dan reproduksi bahan grafis

Pertemuan 9 : Ujian tengah semester

Pertemuan 10 : Program Pelaksanaan tugas lapangan

Pertemuan 11-15 : Tugas lapangan

Pertemuan 16 : Pelaporan hasil tugas lapangan

EVALUASI PERKULIAHAN

Teknik evaluasi dipakai berupa nilai aktivitas dan kesungguhan selama proses perkuliahan, kedisiplinan, tugas-tugas, ujian tertulis tengah semester dan ujian akhir semester. Nilai akhir diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$NA = \frac{RT + UTS + UAS}{3}$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

RT = Rerata Nilai Tugas dan keaktifan

UTS = Ujian Tengah Semester

UAS = Ujian Akhir Semester

BENTUK EVALUASI

Nilai Harian :

Diperoleh dari tugas-tugas yang diberikan dan keaktifan selama proses perkuliahan. Bentuk tugas antara lain:

1. Makalah (kelompok)
2. Brosur (individu)

Ujian Tengah semester :

Ujian tengah semester berbentuk ujian tertulis

Ujian Akhir semester :

Pengumpulan laporan akhir hasil tugas lapangan

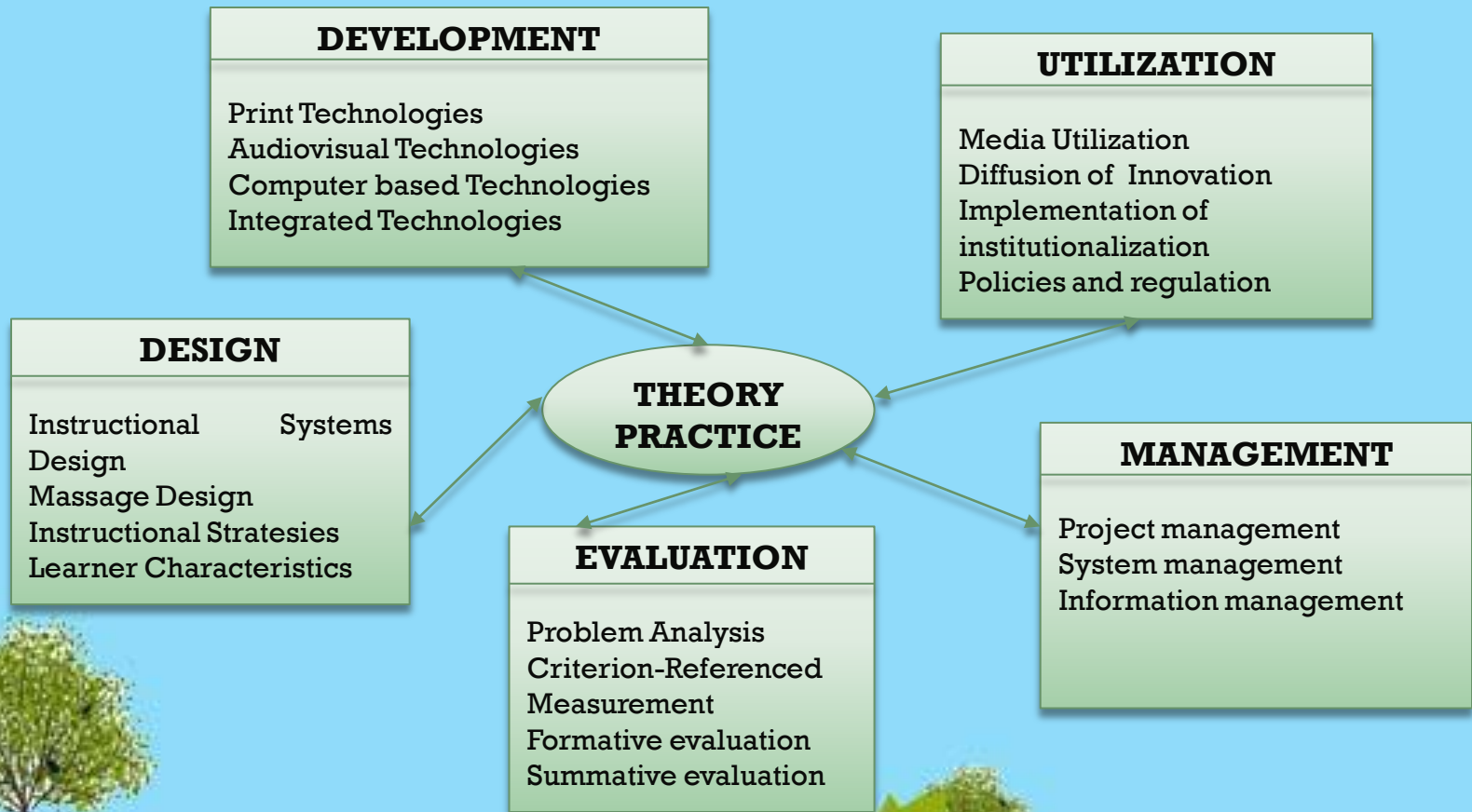
BOBOT EVALUASI

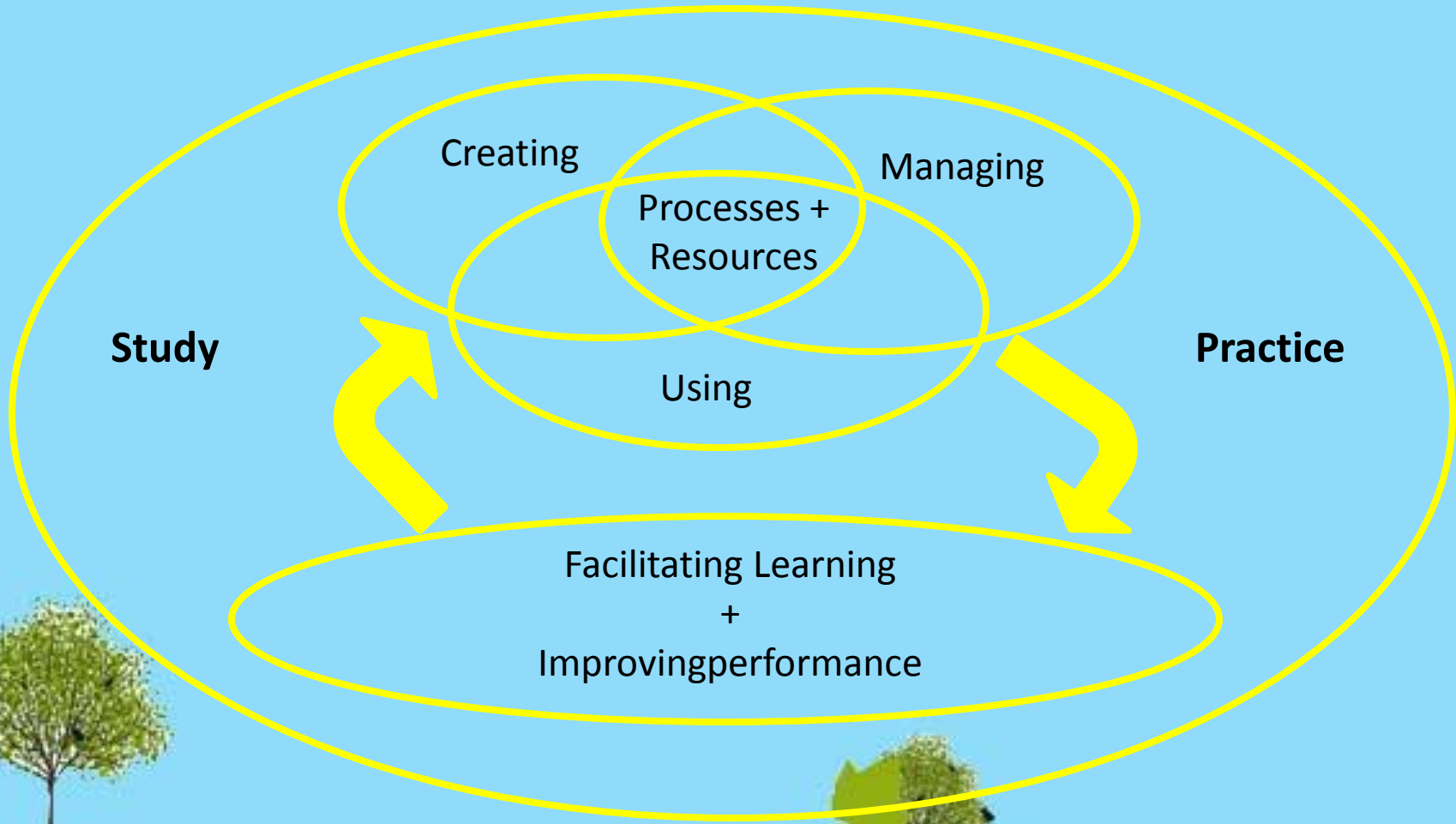
Nilai Harian	:		
Nilai Harian (NA) memiliki bobot penilaian			35%
Ujian Tengah semester	:		
Ujian tengah semester memiliki bobot			25%
Ujian Akhir semester	:		
Laporan tugas lapangan memiliki bobot		<u>40%</u>	+
Total Penilaian			100%



KONSEP DASAR GRAFIKA

Sisca Rahmadonna
NIP. 19840724 200812 2 004





GRAFIKA



Grafik/*Graphic*

Gambar yang berupa garis, bagan, peta, atau diagram yang menunjukkan hubungan antara beberapa kelompok

Bahasa

Grafika adalah ilmu dan seni tentang cetak mencetak, seni menggambar/ melukis atau menulis pada kertas atau logam

DESAIN GRAFIS

Desain Grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Desain grafis juga lazim disebut desain komunikasi visual.



Contoh Desain Grafis yang digunakan dalam poster (film)

DEFINISI MENURUT PARA TOKOH

* Menurut Suyanto desain grafis sebagai ” aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri“

* Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mudah diingat



PENGERTIAN SECARA EPISTEMOLOGIS

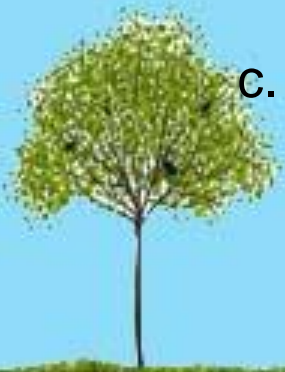
Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout.



TUJUAN MEMPELAJARI DESAIN GRAFIS

1. Tujuan umum

- a. Memahami dan menganalisis prinsip-prinsip serta unsur desain.
- b. Memanfaatkan prinsip dan unsur desain, untuk diterapkan dalam dunia percetakan, internet, multimedia dan lain-lain.
- c. Memahami suatu proses kreatif pencarian idé yang efektif.



- d. Studi tentang mengkombinasikan typography, photography, printing dan lain-lain, sehingga aspek pendukung tersebut menghasilkan sebuah hasil karya yang memiliki power.
- e. Berperan serta dalam mempersiapkan sumber daya manusia, khususnya para junior programmer, dibidang teknologi komunikasi secara efisien agar dapat meningkatkan citra instansi.



- f. Menerapkan teknologi informasi sebagai hal penting disegala bidang agar meningkatkan kualitas masyarakat informasi era globalisasi.
- g. Mengimbangi kecepatan perkembangan teknologi informasi, serta dapat memenuhi program-program pemerintah Indonesia saat ini maupun masa depan.



TUJUAN MEMPELAJARI DESAIN GRAFIS

2. Tujuan khusus

- a. Mengenal konsep desain grafis untuk diterapkan dalam berbagai bidang desain.
- b. Mengenal desain grafis sebagai pengolah visual data informasi multimedia.
- c. Memahami elemen desain grafis sebagai alat penyampai pesan yang sefektif, efisien, komunikatif, dan estetis dalam konteks media.



KATEGORI DESAIN GRAFIS

1. Printing (percetakan), yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, pamflet, leaflet, flyer, periklanan, dan media publikasi sejenisnya.
2. Web Desain, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep dasar pembuatan desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, VCD dan DVD serta CD Multimedia yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti promosi bisnis dan media belajar interaktif (Multimedia Learning).



4. Identifikasi (Logo), EDP (Environmental Graphic Design): merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
5. Desain produk, pemaketan dan sejenisnya.



Gambar: Contoh Desain web

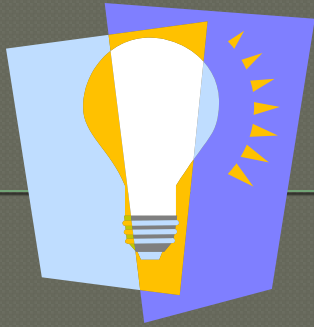


SEJARAH GRAFIKA

Sisca Rahmadonna



Gambar Lukisan dinding gua pada sekitar tahun 13.000 SM



PADA ZAMAN PRASEJARAH

Karya grafika yang mula-mula dikenal manusia dalam ilmu antropologi prasejarah adalah periode gambar-gambar dalam gua, goresan tanda menggunakan tulang dan gading gajah yang dibuat setelah periode paleolithicum 40.000 hingga 10.000 tahun sebelum masehi.

PADA ZAMAN SEJARAH

Salah satu milestone dari karya grafis prasejarah adalah lukisan dinding gua yang ditemukan di Lacaux, Perancis yang dibuat sekitar 13 ribu tahun sebelum masehi. Gambar sapi, kudan dan binatang lainya dibuat dengan menggunakan lemak binatang dan tumbuhan yang dicoretkan menggunakan buluh atau bambu kecil maupun ranting-ranting.

PERISTIWA-PERISTIWA PENTING DALAM SEJARAH GRAFIKA

Johannes Gutenberg (1398-1468)

Johannes Gutenberg menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan pada tahun 1447 dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di Rhineland, Jerman untuk menghasilkan anggur.

The Great Exhibition (1851)

Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851, pada saat Revolusi industri. Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan disain. Pameran digelar dalam bangunan berupa struktur besi-tuang dan kaca, sering disebut juga dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.

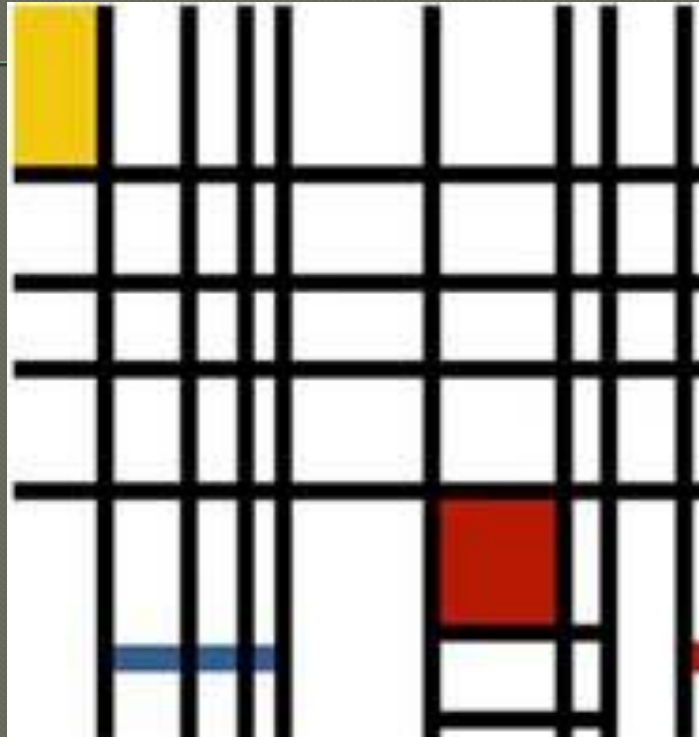


Gambar ilustrasi cristal palece dan gambar naskah dari great exhibition

Lay Out Gaya Mondrian (1872)

Piet Mondrian, yang lahir pada tahun 1872, adalah seorang pelukis yang pengaruh karyanya masih diterapkan hingga sekarang, yakni di era komputer grafis secara langsung.

karya lukisannya menginspirasi pembagian bidang dalam kanvas yang kemudian kita kenal dengan istilah Grid



Gambar Layout Modrian

Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec (1892)

Pelukis post-Impressionist dan ilustrator art nouveau Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun lithography ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.



Gambar Poster Aristide Bruant desain yang mengesankan rasa simpati pada ras manusia

Modernisme (1910)

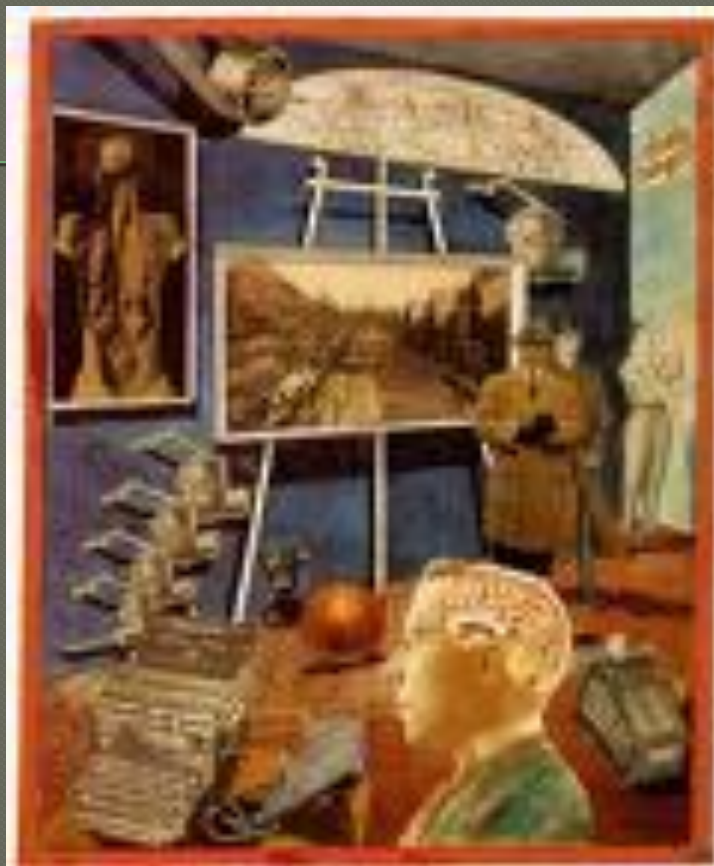
Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "Form follow Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya.



Model yang lebih cocok dengan estetika mesin

Dadaisme (1916)

Dadaism membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.



Lukisan beraliran dadaisme

De Stijl (1916)

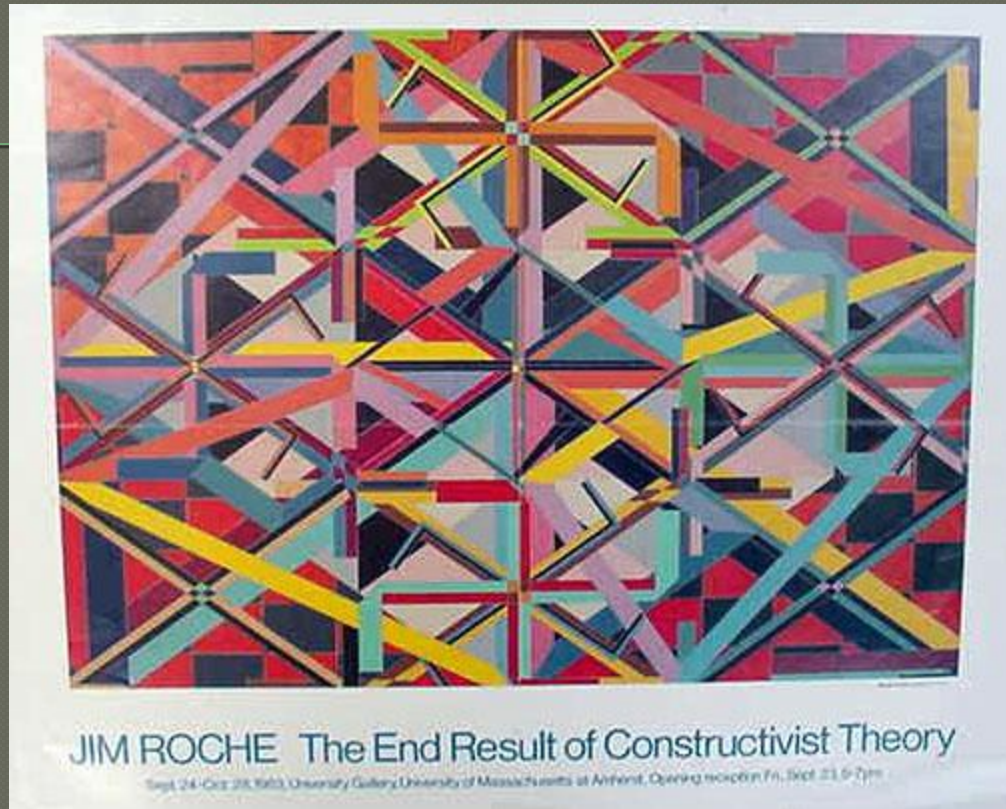
Gaya yang berasal dari Belanda, De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan disain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat, menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris.



The Red and Blue Chair De Stijl

Constructivism (1918)

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. Constructivism Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris.



Gambar dengan seni konstruktivisme

Bauhaus (1919)

Bauhaus dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Duni Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.



Gambar Gedung Bauhaus

Gill Sans (1928-1930)

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf Underground ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (great versatility)



A B C D E F
G H I J K L
M N O P Q R
S T U V W X
Y Z

Tipe huruf Gill Sans dan Penemunya (Eric Gill)

Harry Beck (1931)

Perancang grafis Harry Beck (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (London Underground Map) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta



Foto Herry Back dan Peta Bawah Tanah London

International Style (1950)

Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.



Gambar Sampul buku dari Taschen

Elvetica (1951)

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grostesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960.



Gambar Sampul buku Helvetica

Emigré (1984)

Majalah disain grafis Amerika, Émigré adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer Macintosh, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke desktop publishing (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi



Gambar Émigré



MANFAAT GRAFIKA DALAM DUNIA PENDIDIKAN

1. Mempercepat proses belajar mengajar dengan cara menyajikan suatu pelajaran dalam bentuk grafis
2. Memperkenalkan dunia grafika kepada siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikannya di dalam lingkungannya.
3. Mempersiapkan siswa agar dapat memahami dengan mudah pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk grafis.

KONSEP KOMUNIKASI MASSA DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Sisca Rahmadonna

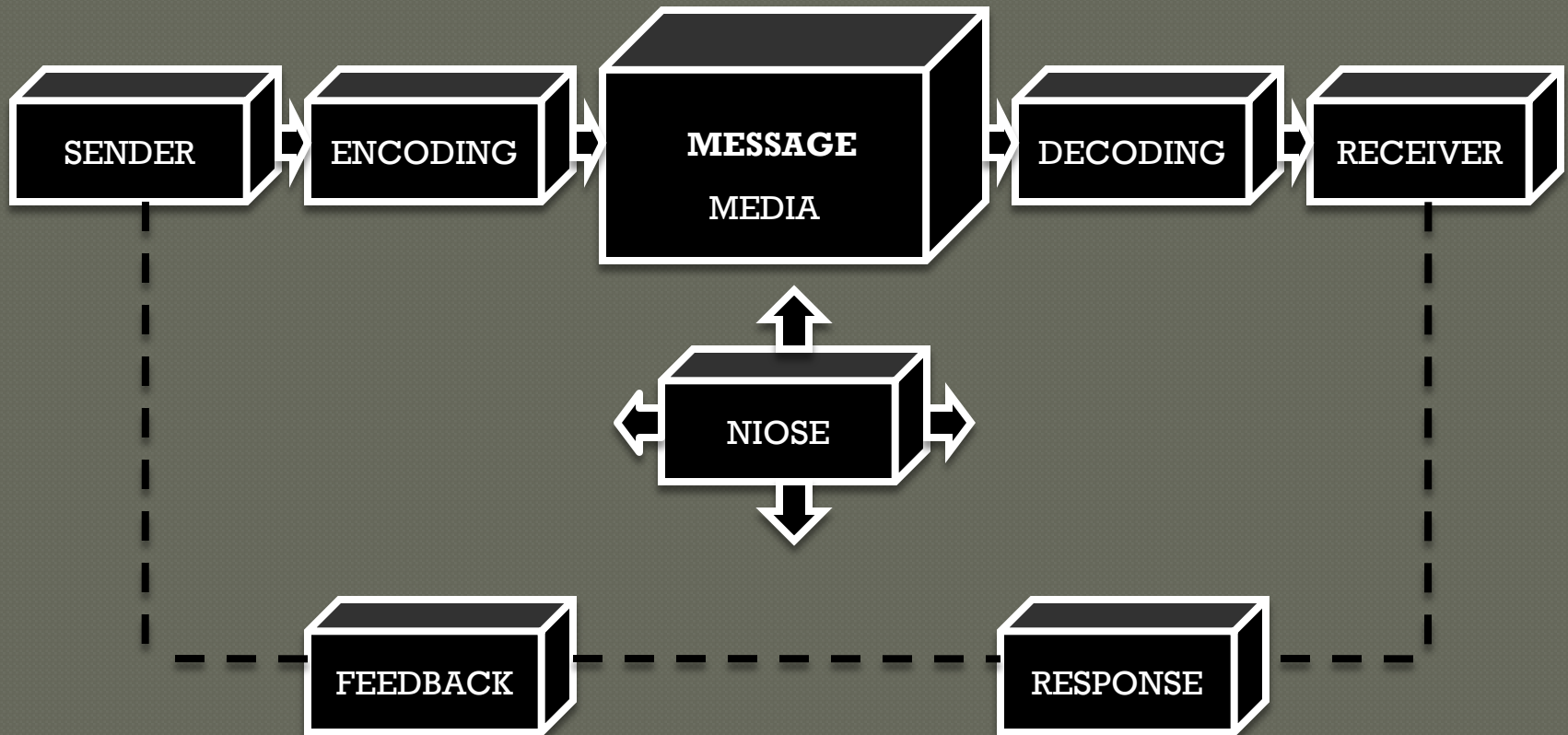


KOMUNIKASI

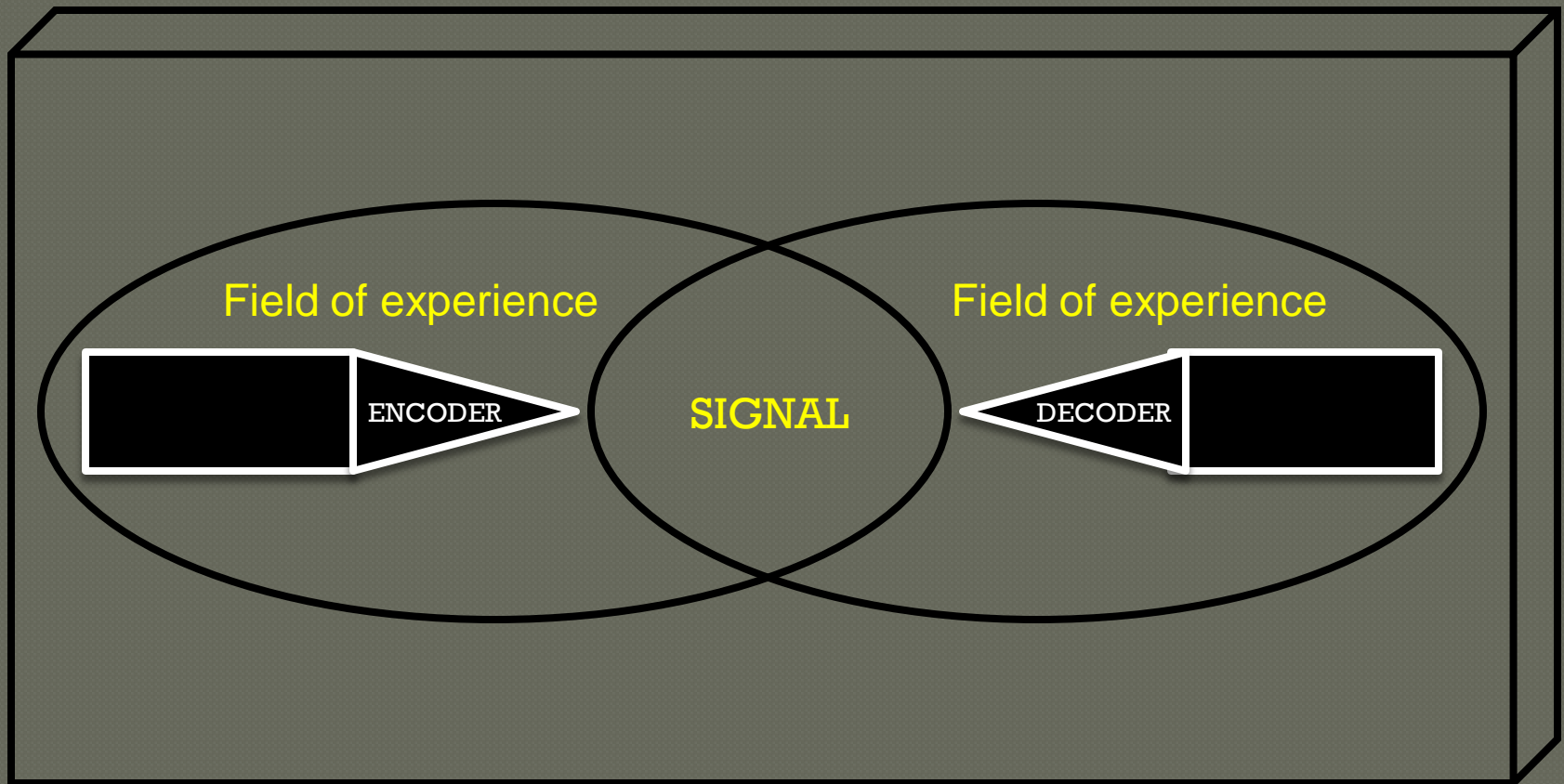
Pengertian

Kegiatan menyampaikan pesan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih, yang mendapat distorsi dari gangguan-gangguan suatu konteks, yang menimbulkan efek dan kesempatan untuk arus balik.

UNSUR-UNSUR DALAM PROSES KOMUNIKASI



UNSUR-UNSUR YANG MEMPENGARUHI PEMAHAMAN





KOMUNIKASI MASSA

Pengertian

Komunikasi yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Kalayak dalam hal ini adalah besar, banyak dan agak sulit untuk didefinisikan.



CIRI-CIRI KOMUNIKASI MASSA

1. Berlangsung satu arah
2. Komunikator pada komunikasi massa melembaga
3. Pesan pada komunikasi massa bersifat umum
4. Media komunikasi massa menimbulkan keserempakkan
5. Komunikasi massa bersifat heterogen



PEMANFAATAN GRAFIKA DALAM KOMUNIKASI MASSA

1. Buku, terutama buku-buku modern non-fiksi dan buku pelajaran banyak memerlukan ilustrasi grafis dan informasi visual, termasuk fotografi dan teks.
2. Majalah. Alasan utama mempertahankan gambar (image) pada majalah adalah untuk mencapai target pembaca tertentu. Cara menarik perhatian dilakukan melalui bentuk tulisan, menambah kolom-kolom dan memanfaatkan ruang-ruang kosong.

3. Koran (Newspaper). Setiap surat kabar memiliki gaya visual yang berbeda-beda, namun lay out tetap mengikuti pola visual standar. Teks dan foto merupakan komponen utama yang disajikan secara seimbang.
4. Leaflet, brosur dan newsletter. Leaflet secara cepat dapat divisualisasikan pada ukuran tertentu berdasarkan rasional desain elemen-elemennya dengan mengikuti formula tertentu. Newsletter memerlukan pendekatan yang lebih hati-hati.

5. Logos (Corporate Image). Mendesain logo boleh jadi merupakan hal terpenting dan memakan biaya besar dalam bidang grafis. Seluruh elemen yang menjadi unsur-unsurnya harus bermakna, komunikatif dan menggambarkan image perusahaan atau lembaga yang menggunakannya.



TUJUAN KOMUNIKASI MASSA DALAM BIDANG PENDIDIKAN

1. Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual
2. Pembentukan watak
3. Pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan