

GRA. PRA.001.1

# Pembuatan Desain **secara** Manual



**BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM**  
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

2004

# **Pembuatan Desain secara Manual**

**Penyusun**  
Endro Purnomo

2004

# Kata Pengantar

---

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyusun bahan ajar modul manual untuk Bidang Keahlian Grafika, khususnya Program Keahlian Persiapan dan Produksi Grafika. Modul ini disusun menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan kompetensi, sebagai konsekuensi logis dari Kurikulum SMK Edisi 2004 yang menggunakan pendekatan kompetensi (*CBT: Competency Based Training*).

Sumber dan bahan ajar pokok Kurikulum SMK Edisi 2004 adalah modul, baik modul manual maupun interaktif dengan mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) atau standarisasi dunia kerja. Modul ini diharapkan digunakan sebagai sumber belajar pokok oleh peserta diklat untuk mencapai kompetensi kerja standar yang diharapkan dunia kerja.

Penyusunan modul ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni dari penyiapan materi modul, penyusunan naskah secara tertulis, setting dengan bantuan komputer, serta divalidasi dan diujcobakan empirik secara terbatas. Validasi dilakukan dengan teknik telaah ahli (*expert-judgment*), sementara ujicoba empirik dilakukan pada beberapa peserta didik SMK. Harapannya, modul yang telah disusun ini merupakan bahan dan sumber belajar yang sesuai untuk membekali peserta diklat dengan kompetensi kerja yang diharapkan. Namun demikian, karena dinamika perubahan dunia kerja begitu cepat terjadi, maka modul ini masih akan selalu diminta masukan untuk bahan perbaikan atau revisi agar supaya selalu relevan dengan kondisi lapangan.

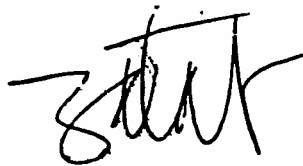
Pekerjaan berat ini dapat terselesaikan, tentu dengan banyaknya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang perlu diberikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Dalam kesempatan ini tidak berlebihan bilamana disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama tim penyusun modul (penulis, editor, tenaga komputer modul, tenaga

ahli desain grafis) atas dedikasi, pengorbanan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menyelesaikan penyusunan modul ini.

Kami mengharapkan saran dan kritik dari para pakar di bidang psikologi, praktisi dunia usaha dan industri, dan pakar akademik sebagai bahan untuk melakukan peningkatan kualitas modul. Diharapkan para pemakai berpegang pada asas keterlaksanaan, kesesuaian, dan fleksibilitas dengan mengacu pada perkembangan IPTEKS pada dunia kerja dan potensi SMK serta dukungan kerja dalam rangka membekali kompetensi standar pada peserta diklat.

Demikian, semoga modul ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya peserta diklat SMK Bidang Keahlian Grafika, atau praktisi yang sedang mengembangkan bahan ajar modul SMK.

Jakarta, Desember 2004  
a.n. Direktur Jenderal Pendidikan  
Dasar dan Menengah  
Direktur Pendidikan Menengah Kejuruan,



Dr. Ir. Gatot Hari Priowirjanto, M.Sc.  
NIP 130 675 814

# Kata Pengantar

---

**P**ada setiap pembelajaran untuk untuk mencapai suatu tujuan tertentu diperlukan media yang sesuai dan tepat. Dari beberapa media yang dapat digunakan adalah berupa modul. Modul selain dipakai sebagai sumber belajar bagi siswa juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Untuk sekolah menengah kejuruan, modul merupakan media informasi yang dirasakan efektif, karena isinya yang singkat, padat informasi dan mudah dipahami bagi peserta belajar. Sehingga proses pembelajaran yang tepat guna akan dapat dicapai.

**D**alam modul ini akan dipelajari mengenai dasar-dasar Tata letak, Ilustrasi dan pengetahuan warna sebagai salah satu bagian dari pekerjaan pembuatan desain secara manual. Penyusunan tata letak yang dilakukan adalah sebatas pada tata-letak yang sederhana. Sekarang ini dengan banyak dipakainya komputer dalam pekerjaan desain, tidak mengurangi arti pentingnya pekerjaan desain secara manual. Sebab masih banyak pekerjaan desain yang dilakukan secara manual dengan hasil yang memuaskan.

**S**emoga materi ini dapat memberikan kontribusi yang cukup baik dalam pekerjaan desain. Sebagai dasar dalam pekerjaan desain selanjutnya, maka pengetahuan akan desain secara manual sangat bermanfaat untuk Anda pelajari.

Semarang, September 2004

Penyusun

Endro Purnomo, S.Pd

# Daftar Isi

---

✂	Halaman Sampul .....	1
✂	Halaman Francis .....	2
✂	Kata Pengantar .....	3
✂	Kata Pengantar .....	5
✂	Daftar Isi .....	6
✂	Peta Kedudukan Modul.....	8
✂	Daftar Judul Modul .....	9
✂	Mekanisme Pemelajaran .....	10
✂	Glosary .....	11

## I. PENDAHULUAN

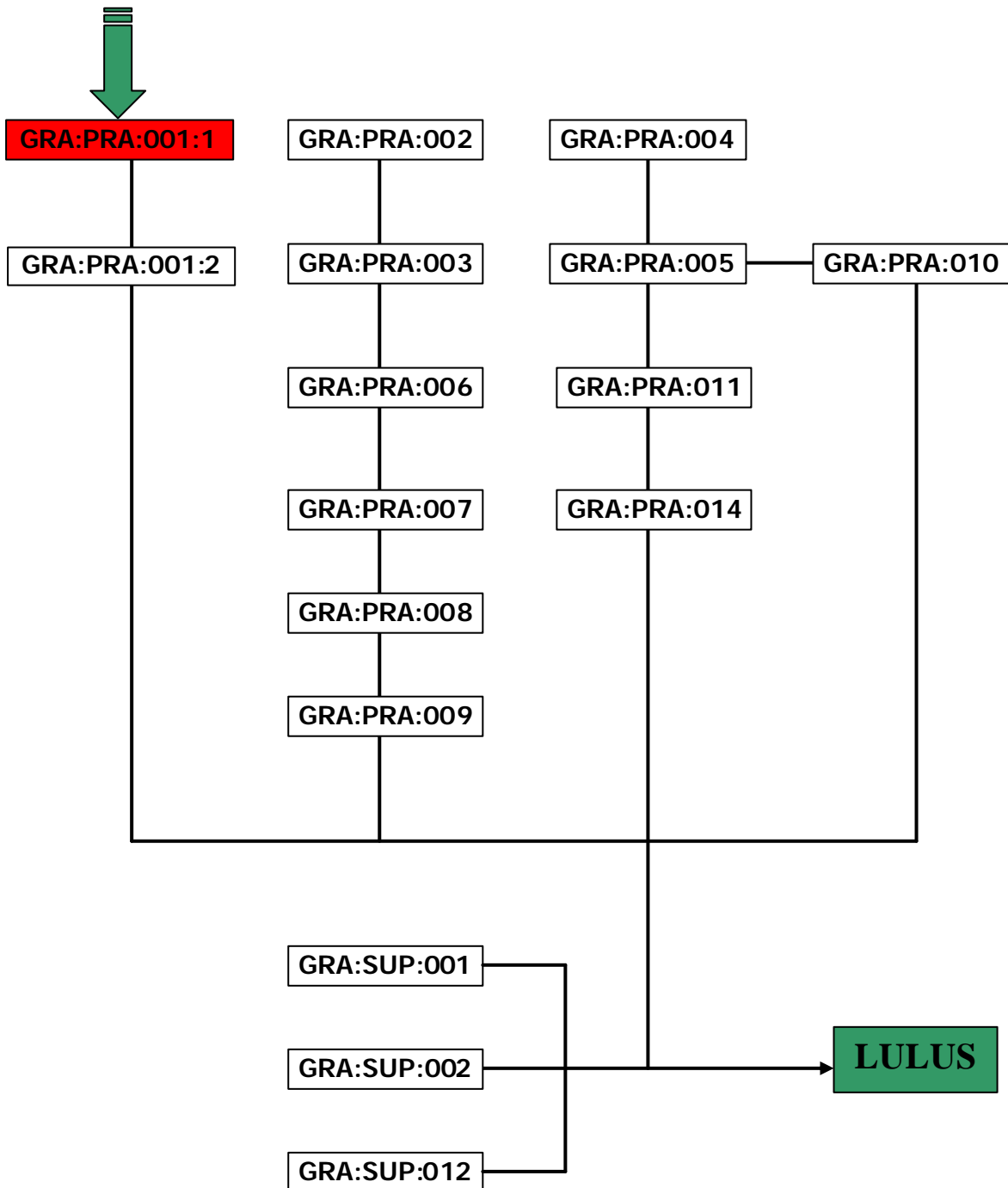
A.	Deskripsi.....	14
B.	Prasarat.....	14
C.	Petunjuk Penggunaan Modul .....	14
D.	Tujuan Akhir .....	15
E.	Kompetensi .....	17
F.	Cek Kemampuan.....	19

## II. PEMELAJARAN

A.	<b>Rencana Belajar Peserta Diklat.....</b>	20
B.	<b>Kegiatan Belajar</b>	
1.	<b>Kegiatan Belajar 1.....</b>	21
a.	Tujuan Kegiatan Pemelajaran .....	21
b.	Uraian Materi .....	21
c.	Rangkuman .....	26
d.	Tugas .....	27
e.	Tes Formatif .....	27
f.	Kunci Jawaban .....	27
g.	Lembar Kerja .....	28
2.	<b>Kegiatan Belajar 2.....</b>	30
a.	Tujuan Kegiatan Pemelajaran .....	30
b.	Uraian Materi .....	30

c. Rangkuman .....	36
d. Tugas .....	37
e. Tes Formatif .....	37
f. Kunci Jawaban .....	37
g. Lembar Kerja .....	38
<b>3. Kegiatan Belajar 3.....</b>	<b>40</b>
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran .....	40
b. Uraian Materi .....	40
c. Rangkuman .....	46
d. Tugas .....	47
e. Tes Formatif .....	47
f. Kunci Jawaban .....	47
g. Lembar Kerja .....	48
<b>III. EVALUASI</b>	
A. Tes Tertulis.....	49
B. Tes Praktik.....	50
<b>KUNCI JAWABAN</b>	
A. Tes Tertulis.....	51
B. Lembar Penilaian Tes Praktik.....	53
<b>IV. PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>

# Peta Kedudukan Modul



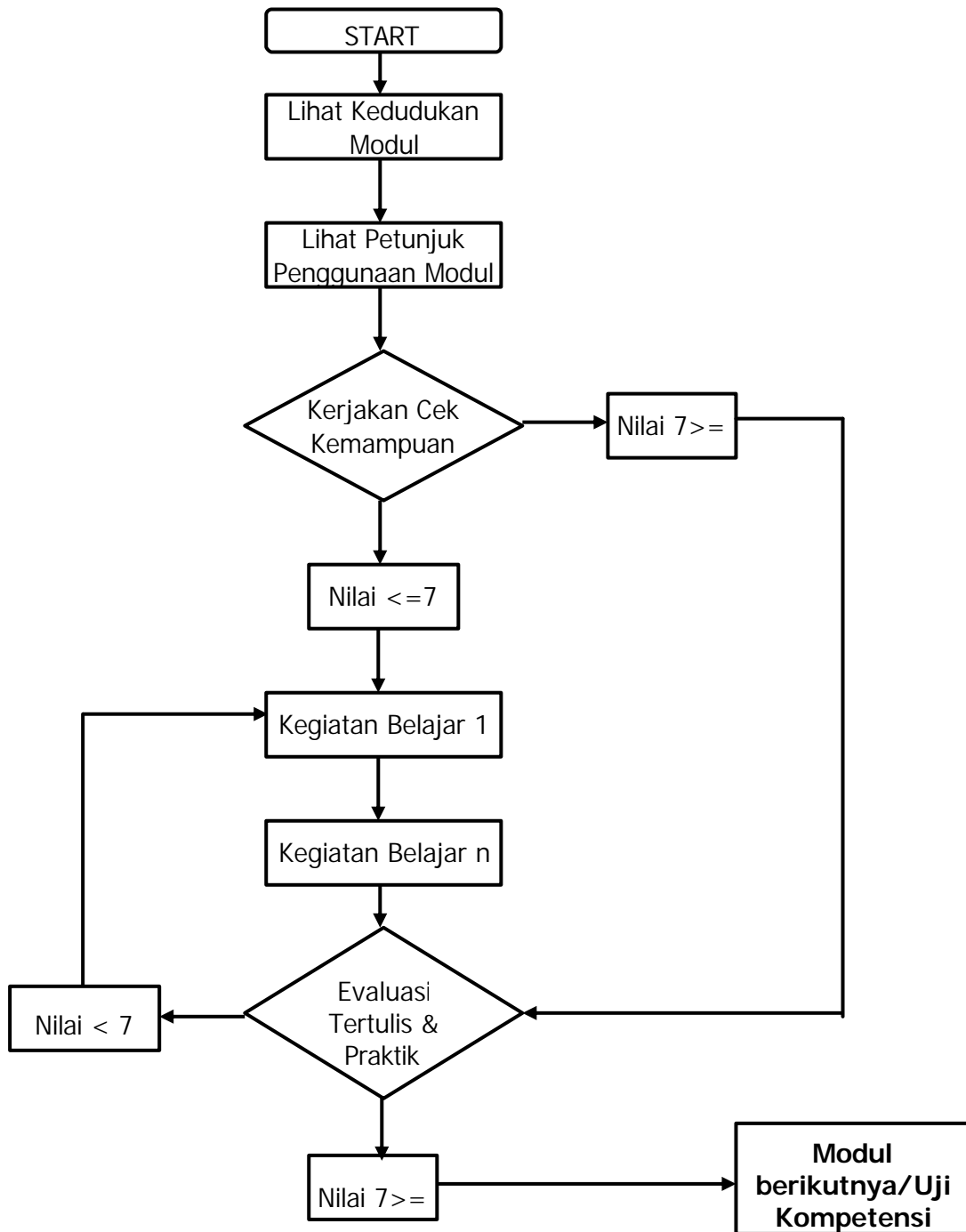


# Daftar Judul Modul

---

No.	Kode Modul	Judul Modul
1	GRA:PRA:001:1	Pembuatan desain secara manual
2	GRA:PRA:001:2	Pembuatan desain dengan komputer
3	GRA:PRA:002	Menyusun huruf/type setting
4	GRA:PRA:003	Mengerjakan scanning
5	GRA:PRA:004	Mengerjakan fotoreproduksi
6	GRA:PRA:005	Menggabungkan image secara manual
7	GRA:PRA:006	Menggabungkan image secara elektronik
8	GRA:PRA:007	Menyiapkan layout untuk siap ke film/plate
9	GRA:PRA:008	Membuat output image
10	GRA:PRA:009	Membuat proof image
11	GRA:PRA:010	Membuat dan mencetak coba plate relief/letterpress
12	GRA:PRA:011	Membuat plate offset lithography
13	GRA:PRA:014	Membuat plate ganda untuk beberapa image
14	GRA:SUP:001	Mengaplikasikan prinsip keselamatan dan & kesehatan kerja
15	GRA:SUP:002	Mengaplikasikan standar mutu
16	GRA:SUP:012	Kalkulasi grafika

# Mekanisme Pemelajaran



# Glosary

ISTILAH	KETERANGAN
A3	Standar Internasional format kertas dengan ukuran 297 mm X 420 mm
A4	Standar Internasional format kertas dengan ukuran 210mm X 297 mm
A5	Standar Internasional format kertas dengan ukuran 148 mm X 210 mm
Buku	1).Menurut definisi unesco terbitan bukan berkala yang berisi lebih dari 48 halaman, tidak termasuk sampul. 2). Di Indonesia juga kurang dari 48 halaman dan kertas yang diberkas, dijilid dan diberi sampul disebut buku, mis. Buku tulis, buku gambar, dsb.
Desain	Suatu ide /pemikiran /konsep untuk memecahkan persoalan bentuk, rupa, fungsi, waktu, konsep tersebut di olah menjadi rancangan berupa bentuk visual/gambar dan sebagainya
Dummy	Contoh visualisasi secara lengkap dari hasil perwajahan dengan ukuran, rupa warna, bentuk, tata huruf, tata letak dan jumlah halaman, yang tepat sama seperti bukunya nanti dan dipakai sebagai model pembuatan bukunya
Duplex	Papan atau karton berlapis dua
Editor	Orang yang melakukan pengeditan atau penyuntingan naskah
Efisien	Sifat tata kerja yang tak membuang-buang waktu dan langsung diarahkan kepada kegunaan tujuannya
Fotografi	Perekaman gambar dengan menggunakan cahaya (berikut pemrosesannya) diatas bahan peka cahaya yang biasanya film atau kertas
Halaman	Satu sisi lembar tercetak dari suatu barang cetakan jadi (buku, majalah, surat kabar) dan memuat ukuran cetak yang telah ditentukan, biasanya berisi nomor halaman
Halaman cetak	Bagian halaman dengan ukuran tertentu yang

	memuat cetakan
Ide	Gagasan sesuatu rancangan yang tersusun dalam pikiran
Iklan	Berita pesanan yang isinya bersifat menawarkan, memperkenalkan atau memberitahukan sesuatu
Ilustrasi	Suatu gambar berupa lukisan atau foto yang berfungsi menerangkan, menghias dan memperjelas suatu pesan dalam komunikasi grafika, juga kadang-kadang untuk merangsang perhatian pembaca
Imposisi	Pengaturan dan penempatan letak negatif atau positif pada lembar fim/astralon menurut tata letak yang telah ditentukan untuk dipakai pada pembuatan pelat cetak ofset
Jenis warna	Sifat penginderaan visual yang menyebabkan timbulnya nama-nama warna seperti biru, hijau, kuning, merah, ungu dst. Hubungan penginderaan psikis dari panjang gelombang ukuran utama
Kertas Bond	Jenis kertas tulis atau cetak yang sifat daya tahan simpan serta keuletannya merupakan prasarat utama, seperti yang digunakan untuk obligasi, sertifikat dengan berat dasar antara 50-90 gram/m <sup>2</sup>
Majalah	Publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis
Perwajahan	Visualisasi dari gagasan (ide) mengenai suatu benda tentang bentuk, rupa, ukuran, warna dan tata letak unsure-unsurnya yang kesemuanya itu akhirnya merupakan wajah benda tersebut
Peta warna	Buku atau lembaran-lembaran berisi contoh berbagai warna yang merupakan hasil cetakan suatu perangkat tinta proses menurut kombinasi prosentase titik yang berbeda-beda
Susun Halaman	Mengatur/menata teks, ilustrasi dan semua unsure cetak pada suatu halaman agar tata letak halamannya kelihatan baik menarik
Tata letak	Penagaturan, penempatan dan penataan unsure-unsur garfika pada suatu halaman atau seluruh barang cetakan, supaya yang disajikan kelihatan menarik, mudah ditangkap dan enak dibaca
Tata letak miniatur	Rancangan wajah (sketsa) dalam ukuran kecil dengan skala perkiraan untuk menimbulkan ide (gagasan) atau gambaran bagaimana nanti jadinya
Tata letak komprehensif	Rancangan tata letak menyeluruh dari barang

	<p>cetakan yang menggambarkan secara visual secara jelas dan lengkap bagaimana wajah barang cetakan itu nantinya</p>
<p>Visualisasi</p>	<p>Pengungkapan suatu gagasan atau pesanan dengan menggunakan gambar, lukisan, tulisan (kata dan angka), skema, peta grafik dan sebagainya</p>
<p>Warna</p>	<p>Bagian cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda dan mengenai mata kita, hingga menimbulkan kesan tertentu yang kita sebut merah, kuning, biru dst, karenanya warna lalu dipelajari dari tiga sisi; secara fisika, psikologi dan psikofisika</p>
<p>Warna komplementer</p>	<p>Dua warna berkontras, bila dikombinasikan menghasilkan warna putih atau abu-abu</p>
<p>Warna kontras</p>	<p>Warna yang terlihat jelas berbeda dari warna yang lain</p>
<p>Warna primer</p>	<p>Warna merah, biru dan kuning</p>
<p>Warna sekunder</p>	<p>Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer</p>
<p>Warna Analogis</p>	<p>Warna yang dihasilkan dari pencampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder</p>
<p>Warna tertier</p>	<p>Warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder</p>

# BAB. I

## PENDAHULUAN

---

### A. Deskripsi

**D**alam modul ini Anda akan mempelajari Tata letak serta memperhatikan dasar-dasar pokok perwajahan serta ilustrasi sebagai penghias yang dapat menimbulkan daya tarik dan pengetahuan warna dan harmoni warna sebagai fungsi estetis dalam pembuatan desain secara manual. Sedangkan program yang dipergunakan adalah pada tata letak cover dan isi serta prodek grafika lainnya. Karena dalam modul ini akan dipelajari bagaimana cara menyusun beberapa bentuk tata letak menggunakan secara manual ilustrasi dan pengetahuan warna. Apabila Anda telah mempelajari dan menguasai modul ini, maka Anda diharapkan dapat melakukan penyusunan berbagai bentuk tata letak, Ilustrasi dan warna dengan benar.

### B. Prasarat

**D**alam mempelajari modul ini Anda harus dapat jenis-jenis tata letak serta ilustrasi dan warna yang akan digunakan dalam membuat desain secara manual. Selain itu juga menguasai dasar-dasar pokok perwajahan atau fungsi ilustrasi yang ada pada Desain yang dibuat. Karena dalam membuat desain secara manual menggunakan Tata letak, Ilustrasi serta warna, maka fungsi-fungsi masing-masing yang ada juga harus dipahami dengan benar, khususnya langkah-langkah dalam melakukan pembuatan desain.

### **C. Petunjuk Penggunaan Modul**

1. Pelajari daftar isi serta skema kedudukan modul dengan cermat dan teliti. Karena dalam skema modul akan nampak kedudukan modul yang sedang Anda pelajari dengan modul-modul yang lain.
2. Kerjakan soal-soal dalam cek kemampuan untuk mengukur sampai sejauh mana pengetahuan yang telah Anda miliki.
3. Apabila dari soal dalam cek kemampuan telah Anda kerjakan dan 70 % terjawab dengan benar, maka Anda dapat langsung menuju Evaluasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tetapi apabila hasil jawaban Anda tidak mencapai 70 % benar, maka Anda harus mengikuti kegiatan pembelajaran dalam modul ini.
4. Perhatikan langkah-langkah dalam melakukan pekerjaan dengan benar untuk mempermudah dalam memahami suatu proses pekerjaan.
5. Pahami setiap materi teori dasar yang akan menunjang dalam penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti. Kemudian kerjakan soal-soal evaluasi sebagai sarana latihan.
6. Untuk menjawab tes formatif usahakan memberi jawaban yang singkat, jelas dan kerjakan sesuai dengan kemampuan Anda setelah mempelajari modul ini.
7. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan bilamana perlu konsultasikan hasil tersebut pada guru/instruktur.
8. Catatlah kesulitan yang Anda dapatkan dalam modul ini untuk ditanyakan pada guru pada saat kegiatan tatap muka. Bacalah referensi lainnya yang berhubungan dengan materi modul agar Anda mendapatkan tambahan pengetahuan.

### **D. Tujuan Akhir**

Setelah mempelajari modul ini diharapkan Anda dapat:

- melakukan pekerjaan tata letak secara manual
- memahami dasar - dasar tata letak
- memahami dasa-dasar pokok perwajahan
- melakukan pembuatan ilustrasi secara manual
- melakukan pembuatan komposisi warna secara manual
- melakukan pembuatan harmoni warna secara manual



## E. Kompetensi

KOMPETENSI : Menindak-lanjuti desain brief/optimasi desain brief  
 KODE : GRA:PRA:001(A)  
 DURASI PEMELAJARAN : 540 Jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	3	2	3	3	2	2	3

KONDISI KINERJA	<p>Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✍ SOP yang berlaku di perusahaan harus dijalani.</li> <li>✍ Kebijakan yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi</li> <li>✍ Peralatan dan sarana yang terkait dengan pelaksanaan unit kompetensi ini, yaitu komputer, meja kerja, meja layout; harus direncanakan dengan benar.</li> <li>✍ Dalam melakukan pekerjaan ini harus diperhatikan SOP yang berlaku di tempat kerja serta peraturan keselamatan kerja yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi.</li> </ul>
-----------------	--

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Menindaklanjuti konsep desain dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Desain brief dioptimasi layout dan materi cetak, diolah, ilustrasi/logo ditangani sesuai permintaan desain brief.</li> <li>✍ Desain grafis sederhana dibuat secara manual atau elektronik untuk disesuaikan dengan desain brief.</li> <li>✍ Art Work yang siap proses dibuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Pengenalan alat dan bahan desain</li> <li>✍ Pengenalan warna</li> <li>✍ Pembuatan ilustrasi</li> <li>✍ Pembuatan desain secara manual</li> <li>✍ Pembuatan desain secara elektronik</li> <li>✍ Print out hasil desain</li> <li>✍ Perbaiki hasil desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Cermat</li> <li>✍ Teliti</li> <li>✍ Tanggungjawab</li> <li>✍ Bekerja sesuai prosedural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Macam alat dan bahan desain</li> <li>✍ Teknik pewarnaan</li> <li>✍ Teknik pembuatan ilustrasi</li> <li>✍ Teknik pembuatan desain secara manual</li> <li>✍ Teknik pembuatan ilustrasi secara elektronik</li> <li>✍ Teknik pembuatan desain secara elektronik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✍ Menggunakan peralatan dan bahan desain</li> <li>✍ Membuat warna-warna pokok</li> <li>✍ Membuat warna-warna campuran</li> <li>✍ Membuat berbagai ilustrasi secara manual</li> <li>✍ Membuat desain barang cetakan secara manual</li> </ul>

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Layout art work diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Teknik print out secara elektronik</li> <li>✘ Cara melakukan perbaikan-an hasil desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Membuat ilustrasi secara elektronik</li> <li>✘ Membuat desain barang cetakan secara elektro-nik</li> <li>✘ Melakukan print out hasil desain secara elektronik</li> <li>✘ Memperbaiki hasil desain</li> </ul>
2. Menindaklanjuti konsep desain detail	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Spesifikasi desain brief ditentukan untuk menentukan kegiatan selanjutnya</li> <li>✘ Desain lengkap dibuat dengan posisi dan ukuran</li> <li>✘ Dummy dibuat untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain sesuai permintaan desain brief dari klien.</li> <li>✘ Artwork yang kompleks dan lengkap, dibuat dan diedit.</li> <li>✘ Artwork diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Pembuatan pola berbagai desain barang cetakan</li> <li>✘ Pembuatan desain berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Pembuatan dummy barang cetakan</li> <li>✘ Pembuatan artwork barang cetakan</li> <li>✘ Pengecekan artwork hasil desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Cermat</li> <li>✘ Teliti</li> <li>✘ Tanggungjawab</li> <li>✘ Bekerja sesuai prosedural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Teknik pembuatan pola barang cetakan</li> <li>✘ Teknik pembuatan desain berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Teknik pembuatan dummy berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Teknik pembuatan artwork berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Cara pengecekan artwork hasil desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Membuat pola berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Membuat desain berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Membuat dummy berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Membuat artwork berbagai barang cetakan</li> <li>✘ Melakukan pengecekan artwork hasil desain</li> </ul>

## F. Cek Kemampuan

1. Jelaskan langkah- langkah membuat tata letak
2. Jelaskan Mengapa Art work harus dibuat!
3. Sebutkan beberapa langkah membuat tata letak yang Anda ketahui!
4. Faktor-faktor apa saja yang perlu diperhatikan dalam melakukan tata letak !
5. Jelaskan perlunya suatu ilustrasi dalam membuat desain!
6. Dalam melakukan perbaikan tata letak sebaiknya dilakukan dimana?Jelaskan!
7. Jelaskan pengaruh ilustrasi dalam tata letak!
8. Sebutkan dasar-dasar pokok perwajahan dalam setiap desain yang dibuat!
9. Jelaskan mengapa dalam membuat warna perlu mempertimbangkan kecerahan warna !
10. Sebutkan beberapa jenis harmoni warna dalam melakukan pekerjaan desain secara manual!

# BAB. II

## PEMELAJARAN

---

### A. Rencana Belajar Peserta Diklat

- Kompetensi : Menindak-lanjuti desain brief/optimasi desain brief
- Sub Kompetensi : 1. Menindaklanjuti konsep desain dasar  
2. Menindaklanjuti konsep desain detail

Jenis Kegiatan	Tanggal	Waktu	Tempat Belajar	Alasan Perubahan	Tanda Tangan Guru

## **B. Kegiatan Belajar**

### **1. Kegiatan Belajar 1**

#### **a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran**

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1, diharapkan Anda dapat:

- membuat tata letak halaman dengan prosedur yang benar
- mengenal jenis-jenis tata letak sesuai fungsinya masing-masing
- membuat gambar kerja (artwork)
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

#### **b. Uraian Materi**

**D**alam pekerjaan Desain secara manual dikenal ada beberapa bentuk tata letak, yaitu tata letak miniatur, tata letak kasar dan tata letak komprehensif, serta Art Work (gambar kerja). Dalam melakukan tata letak sebaiknya memperhatikan pertimbangan dasar-dasar pokok perwajahan antara lain Proporsi (perbandingan), Keseimbangan, Kontras, Irama, Kesatuan dan Harmoni. Untuk melakukan pekerjaan tersebut pada prinsipnya memiliki langkah pekerjaan yang sama, hanya yang membedakan adalah bentuk susunannya saja. Kemudian juga akan diberikan beberapa jenis ilustrasi yang sering dipakai dalam pembuatan desain secara manual seperti ilustrasi garis, ilustrasi nada lengkap (Half Tone), ilustrasi geometris, ilustrasi bercak, ilustrasi cukilan kayu dan kolase.

**U**ntuk melakukan pekerjaan tata letak terlebih dahulu merencanakan susunan yang akan dirancang, dimulai dengan suatu gambaran bagaimana wujud pesan itu divisualisasikan pada hasil

akhir. Dasar-dasar pokok perwajahan dapat diterapkan pada semua bentuk cetakan, karena tata letak dianggap lebih penting daripada dummy. Sehingga ahli iklan biasanya lebih aktif dalam meneliti dasar-dasar pokok perwajahan pada cetakan.

## **JENIS-JENIS TATA LETAK**

Proses membuat tata letak adalah merangkaikan unsur-unsur tertentu menjadi suatu susunan yang menyenangkan dan dapat mencapai tujuan. Karena itu harus dirancang dengan teliti dan seksama. Langkah pertama penyajian secara visual adalah proses pemikiran yang menghasilkan keputusan-keputusan tentang ;

1. gagasan-gagasan yang kemudian dinyatakan dengan kata-kata
2. unsur-unsur yang akan dipakai
3. pentingnya hubungan gagasan dan unsur secara relatif
4. urutan penyajian

### **1). Tata Letak Miniatur**

Kebanyakan pemakai dalam melakukan pekerjaan tata letak menggunakan miniatur dengan ukuran yang bebas tetapi masih dilihat ukuran yang biasanya berbanding tertentu sesuai dengan ukuran yang sebenarnya (dalam skala).

Sketsa kecil atau miniatur mempunyai tiga keuntungan:

- a). Merupakan sarana ekonomis untuk menguji berbagai rancangan tata letak.
- b). Karena dapat dikerjakan dengan cepat, perancang bebas membuat percobaan yang tidak berhasil. Bila dibuat dengan ukuran penuh atau ukuran sesungguhnya, itu akan memakan waktu dan tenaga, dan akibatnya agak segan untuk membuang percobaan yang gagal.

- c). Pelaksanaan miniatur menimbulkan gagasan-gagasan lebih lanjut. Meskipun sketsa pertama dan kedua menemui sasarannya, tetapi dapat menghangatkan proses kreasi dan mendorong arus gagasan yang lebih produktif.



*Gambar 1: Contoh tata letak miniatur*

#### **b). Tata Letak Kasar**

Tata letak miniatur yang terbaik diperbesar ukurannya menjadi tata letak kasar sebesar ukuran yang sesungguhnya. Ini dilakukan untuk percobaan, mungkin dibuat beberapa rancangan untuk diadakan revisi ataupun perubahan yang rancangannya menyerupai susunan yang sesungguhnya.

Judul ditandai dengan huruf sebesar ukuran sebenarnya, Ilustrasi seringkali disketsakan secara cepat-cepat tetapi dapat juga dirancangkan seperti dalam tata letak miniatur. Penempatan unsur-unsur harus sedemikian tepatnya sehingga pencetak dapat bekerja dari rancangan kasar dalam menyusun atau mewajah barang cetakan. Merancang tata letak dapat dikerjakan lebih sederhana dengan peralatan yang dibuat untuk keperluan tertentu. Kertas yang digunakan sebaiknya menggunakan kertas bond yang tembus sinar yang lebih dikenal sebagai kertas lay-out/tata letak. Juga diperlukan grafit lunak, arang dan pensil perujung pahat juga mistar yang ada ukuran dalam inci, pika dan garis akik. Pensil yang dipergunakan sebaiknya menggunakan B atau 4 B, pensil nerujung

pipih-pahat baik sekali untuk membuat huruf dan tekniknya mudah dipelajari.



Gambar 2: Contoh tata letak kasar

### c). Tata Letak Komprehensif

Tata letak komprehensif ialah tata letak yang pasti, memperlihatkan bagaimana wajah hasil akhir itu nantinya. Ilustrasinya seperti rupa pada judul-judul dan baris-baris utamanya ditandai secara tepat. Jenis komprehensif disiapkan dengan percobaan jenis susunan ditempelkan pada posisinya, bagi pemesan yang biasanya lebih menyukai penyajian yang telah lebih tepat dari pada yang masih kasaran. Susunan tata letak komprehensif hanya sekedar menunjukkan gambaran impresif, kesan pandangan sekilas sehingga orang yang melihatnya dapat membayangkan bagaimana kira-kira kalau sudah jadi dalam bentuk barang cetakan. Yang penting adalah gambaran keseluruhan termasuk jenis huruf, besarnya huruf yang digunakan, cara



penyusunannya bersama atau tanpa ilustrasi dan juga warna sekaligus.

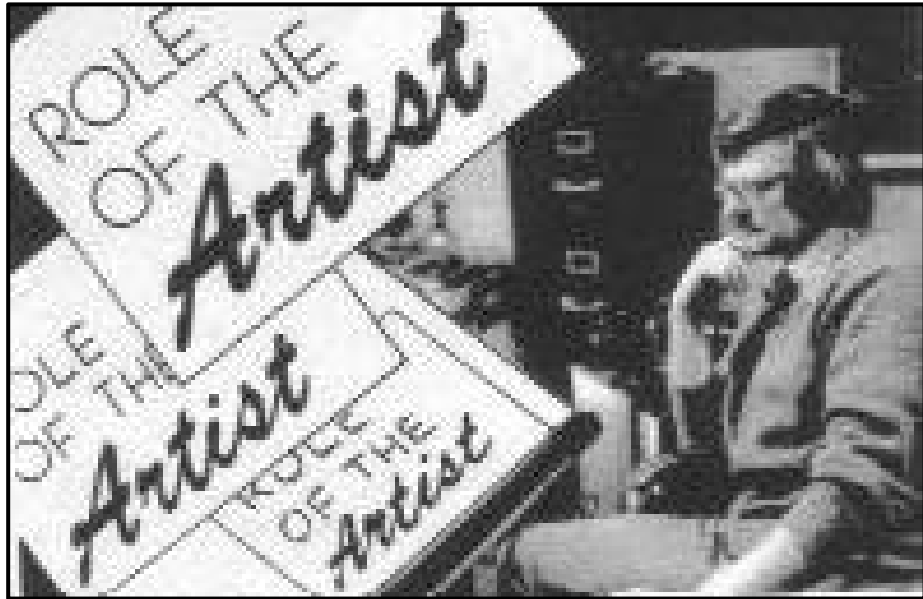


*Gambar 3: Contoh tata letak Komprehensif*

**d). Gambar Kerja (Artwork)**

Sesudah tata letak komprehensif disetujui untuk dilaksanakan dalam produksi cetak masih perlu dipersiapkan apa yang dinamakan "gambar kerja" (artwork). Pembuatannya sudah tentu harus disesuaikan dengan tata letak komprehensifnya.

Gambar kerja yang baik, dilakukan dengan cermat, rapi dan bersih karena dengan demikian akan memperlancar penanganan di bagian pemotretan. Pembuatannya dapat dilakukan dengan satu warna yaitu hitam atau merah saja. Kepekaan film yang digunakan bagi pemotretan tersebut mempunyai nilai sama baik terhadap warna hitam maupun merah. Jika hasil akhir yang diinginkan itu berwarna gambar kerjapun dapat tetap dibuat dalam satu warna dengan diberi petunjuk atau tanda-tanda agar nantinya dapat dipisah-pisahkan masing-masing warnanya.



Gambar 4: Contoh gambar kerja (artwork)

### c. Rangkuman

- ✍ Dalam pekerjaan Desain secara manual dikenal ada beberapa bentuk tata letak, yaitu tata letak miniatur, tata letak kasar dan tata letak komprehensif, serta Art Work (gambar kerja).
- ✍ Dalam melakukan tata letak sebaiknya memperhatikan pertimbangan dasar-dasar pokok perwajahan antara lain Proporsi (perbandingan), Keseimbangan, Kontras, Irama, Kesatuan dan Harmoni.
- ✍ Tata letak miniatur adalah pembuatan tata letak dengan ukuran setengah atau seperempat dari model aslinya.
- ✍ Tata letak kasar adalah tata letak miniatur yang diperbesar ukurannya menjadi tata letak sesungguhnya.
- ✍ Tata letak komprehensif adalah tata letak yang sudah menunjukkan rancangan cetakan yang sesungguhnya.
- ✍ Art Work adalah rancangan untuk keperluan pencetakan.

#### **d. Tugas**

- 1) Buatlah Tata letak Miniatur sebuah iklan mobil dengan 3 alternatif serta pertimbangan kesesuaian tema dengan visualisasi dan tata letak yang bergaya muda!
- 2) Buatlah tata letak kasar, diambil dari salah satu tata letak miniatur yang dianggap paling baik!

#### **e. Tes Formatif**

- 1). Sebutkan jenis-jenis tata letak yang kamu ketahui!
- 2). Jelaskan tata letak penting untuk diperhatikan dari pada dummy!
- 3). Mengapa dalam membuat tata letak miniatur perlu dipertimbangkan alternatif desainnya!
- 4). Mengapa tata letak kasar perlu dibuat!
- 5). Apakah yang kamu ketahui tentang tata letak komprehensif!
- 6). Mengapa Artwork perlu dibuat !
- 7). Sebutkan langkah pertama penyajian secara visual yang menghasilkan keputusan!
- 8). Apakah yang kamu ketahui tentang tujuan dari Tata letak!

#### **f. Kunci Jawaban**

- 1) Tata letak Miniatur, tata letak kasar, tata letak komprehensif dan Artwork.
- 2) Tata dianggap penting dari pada dummy karena untuk merencanakan susunan yang vital tata letak lebih bisa dilihat untuk menarik perhatian, membangkitkan minat dan bisa menyampaikan pesan.

- 3) Karena desain sebagai hasil yang dilihat bagaimana tata letak itu bisa lebih menarik dan efisien dalam pembuatannya.
- 4) Tata letak kasar dibuat untuk lebih menekankan desain yang telah dibuat pada tata letak miniatur dari segi Teks, ilustrasinya dan untuk perbaikan lebih lanjut.
- 5) Tata letak komprehensif adalah tata letak yang telah jadi mirip dengan hasil yang sesungguhnya untuk siap dibuat.
- 6) Art work dibuat untuk memudahkan pekerjaan dalam pembuatan fotografi baik film negatif/positif atau separasi warna.
- 7) Langkah pertama penyajian secara visual, adalah prose pemikiran yang menghasilkan keputusan-keputusan tentang:
  - a). gagasan-gagasan yang kemudian dinyatakan dengan kata-kata
  - b). unsur-unsur yang akan dipakai
  - c). pentingnya hubungan gagasan dan unsure secara relatif
  - d). urutan penyajian
- 8). Tujuan tata letak untuk mengatur ruangan yang ingin dipakai dalam menata letak unsur-unsur grafis dalam sebuah desain.

## **g. Lembar Kerja**

- 1). *Alat*
  - 1 unit meja untuk tata letak
  - Alat-alat tulis dan gambar
- 2). *Bahan*
  - kertas
- 3) *Keselamatan Kerja*
  - a. Periksa meja gambar yang sebelum dimulai pekerjaan.
  - b. Hati-hati dalam mengerjakan tidak boleh ceroboh.

- c. Ikuti petunjuk pembuatan tata letak yang benar (sesuai instruksi)
- d. Membersihkan kembali meja gambar atau tempat kerja setelah selesai bekerja.

4). *Langkah Kerja*

**Membuat tata letak komprehensif**

- a. Menyiapkan alat dan bahan.
- b. Membuat tata letak miniatur.
- c. Membuat tata letak kasar.
- d. Memilih salah satu hasil tata letak yang akan dicetak.
- e. Membuat tata letak komprehensif dari salah satu tata letak yang dipilih.
- f. Merapikan kembali alat dan bahan yang digunakan.

## 2. Kegiatan Belajar 2

### a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 2, diharapkan anda dapat:

- membuat ilustrasi garis dengan menggunakan pensil dan pena
- membuat ilustrasi nada lengkap (halftone) dengan menggunakan pena
- membuat ilustrasi geometris/kubistis dengan menggunakan pola-pola geometri (ilmu ukur)
- membuat ilustrasi bercak-bercak (deodle) berdasarkan karakteristiknya
- membuat ilustrasi cukilan kayu
- membuat ilustrasi kolase
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

### b. Uraian Materi

**H**al yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi yaitu penentuan model yang benar sesuai dengan model yang telah ditetapkan. Ukuran kertas juga menentukan terhadap hasil dan jenis ilustrasi yang dibuat. Perwajahan telah menyediakan ukuran kertas dari standard internasional, dari ukuran A4, A3, Letter, Legal, Envelope dan lain-lain. Dalam menentukan jenis ilustrasi yang akan dibuat sesuai dengan ukuran yang benar sesuai model yang akan dibuat. Tentukan juga posisi dari susunan, apakah posisinya horisontal atau vertical. Ketika membuat ilustrasi hendaknya dipertimbangkan juga kegunaan ilustrasi yang ditetapkan sesuai kebutuhan. Apabila pekerjaan

membutuhkan hanya cukup dikerjakan dalam satu jenis ilustrasi saja , maka buatlah terlebih dahulu 1 ilustrasi hanya 1 halaman saja. Sebab jumlah ilustrasi juga akan berpengaruh terhadap proses pekerjaan, yang membawa pengaruh terhadap kerja seorang ilustrator. Apabila dalam pembuatan ilustrasi dibuat banyak membuat proses kerja ilustrator semakin lama. Sehingga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan. Sebelum melakukan pekerjaan membuat ilustrasi, persiapkan juga alat-alat yang mendukung dalam melaksanakan pekerjaan tersebut. Dalam pekerjaan ilustrasi, sebagai alat utama yang harus dipersiapkan adalah penggaris dan valet cat air, cat poster , tinta cina, gom arabika dan pensil serta majong.

### **FUNGSI ILUSTRASI DALAM BARANG CETAKAN**

Unsur utama tata letak dalam perwajahan barang-barang cetakan adalah Typografi (huruf), namun dalam hal-hal tertentu misalnya, suatu informasi tidak jelas bila disampaikan melalui penggambaran dengan kata-kata atau kalimat saja, atau bila diutarakan dengan kata-kata terlalu panjang, maka ilustrasi harus disertakan.

Dapat pula terjadi karena alasan akan lebih jelas, lebih cepat dimengerti bila menggunakan gambar-gambar/ilustrasi.

Sebagai contoh, untuk menyampaikan penjelasan mengenai letak daerah, susunan organisasi, bagan atau pengelompokan-pengelompokan, maka cara yang paling mudah dan cepat adalah melalui ilustrasi dalam bentuk gambar peta, bagan, daftar atau table-tabel.

Dalam buku cerita untuk anak-anak perlu adanya ilustrasi yang menggambarkan suatu yang dapat menimbulkan suasana yang sesuai dengan isi cerita agar lebih menarik, sehingga akan merangsang minat mereka untuk membaca.

Ilustrasi yang digarap sedemikian rupa pada suatu sampul majalah atau barang kemasan berfungsi untuk menghias yang dapat menimbulkan daya tarik, sehingga akan mendorong minat untuk melihat atau membeli produk tersebut.

Ilustrasi juga berfungsi sebagai ornament estetis, yaitu pengisi halaman-halaman yang kosong sehingga akan diperoleh suatu bentuk susunan lay-out yang lebih baik dan dinamis.

Jadi fungsi Ilustrasi adalah untuk memperjelas/menerangkan, menimbulkan suasana tertentu, sebagai daya tarik dan juga sebagai selingan.

### **JENIS-JENIS ILUSTRASI**

Sehubungan dengan teknik produksi cetak ada beberapa macam jenis ilustrasi yang bisa dipergunakan sesuai dengan kebutuhan, jenis-jenis ilustrasi tersebut adalah:

- Ilustrasi Garis.
- Ilustrasi Nada lengkap (Halftone).
- Ilustrasi Geometris/kubistis.
- Ilustrasi Bercak-bercak (Doodle).
- Ilustrasi Cukilan Kayu.
- Ilustrasi dengan Kolase.

#### **Ilustrasi Garis**

Ilustrasi garis dapat ditandai dengan melihat adanya goresan-goresan berupa garis, seperti misalnya yang dibuat dengan mempergunakan pena atau pensil 4 b. Untuk mereproduksi pada barang cetak, digunakan klise garis dengan pemotretan tanpa raster di bagian reproduksi foto.

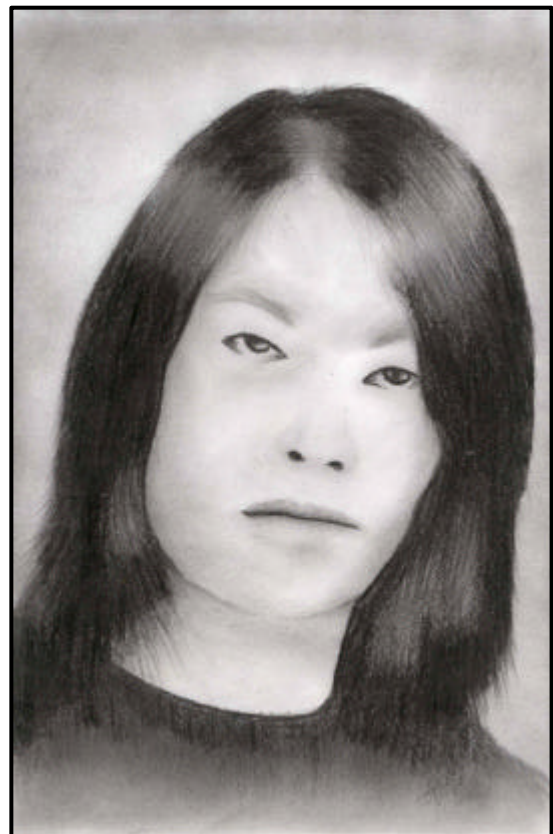




*Ilustrasi garis*

✎ **Ilustrasi nada lengkap (halftone)**

Ilustrasi ini menyertakan nada warna atau hitam putih, yang terdiri dari nada-nada tengah (ada warna pekat, setengah pekat dan yang mendekati putih). Untuk mereproduksi supaya tepat sesuai dengan aslinya menggunakan klise beraster.



**> Ilustrasi geometris/kubistis**

Ilustrasi geometris yaitu ilustrasi yang mempergunakan pola-pola dan gambaran yang dalam geometri (ilmu ukur) seperti lingkaran, segi tiga, kubus, segi panjang, bujursangkar dan sebagainya.

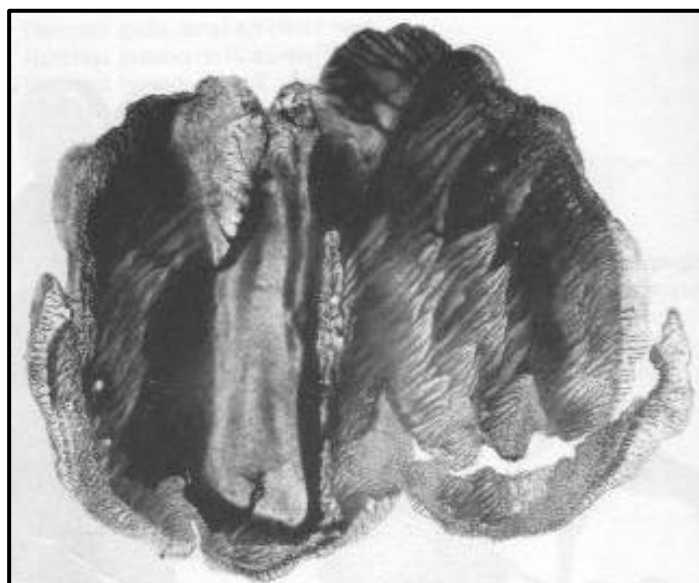


*Ilustrasi geometris*

**✎ Ilustrasi bercak-bercak**

Ilustrasi ini mudah ditandai dengan melihat karakteristiknya yang kelihatan spontan pada waktu pembuatannya. Wujudnya dapat berupa bercak-bercak seperti bekas lumpur di kubangan. Bekas

sapuan kuas yang spontan dapat pula dinamakan dodle



*ilustrasi bercak-bercak*

### ✍ **Ilustrasi dengan cukilan kayu tiruan**

Ilustrasi ini dibuat seolah-olah merupakan hasil cetakan dari klise kayu yang dicukil-cukil (cukilan kayu, wood cut). Dengan mempergunakan bahan lem gom yang mempunyai sifat larut air, gambarnya diproses seperti halnya membatik. Gambaran-gambaran yang putih adalah bagian-bagian yang harus ditutup dengan gom sampai kering. Kemudian disapu dengan kuas besar dengan tinta cina. Sesudah tinta mengering lem gom diguyur dengan air secara hati-hati. Gambar akan muncul seperti cetakan cukilan kayu atau linocut.

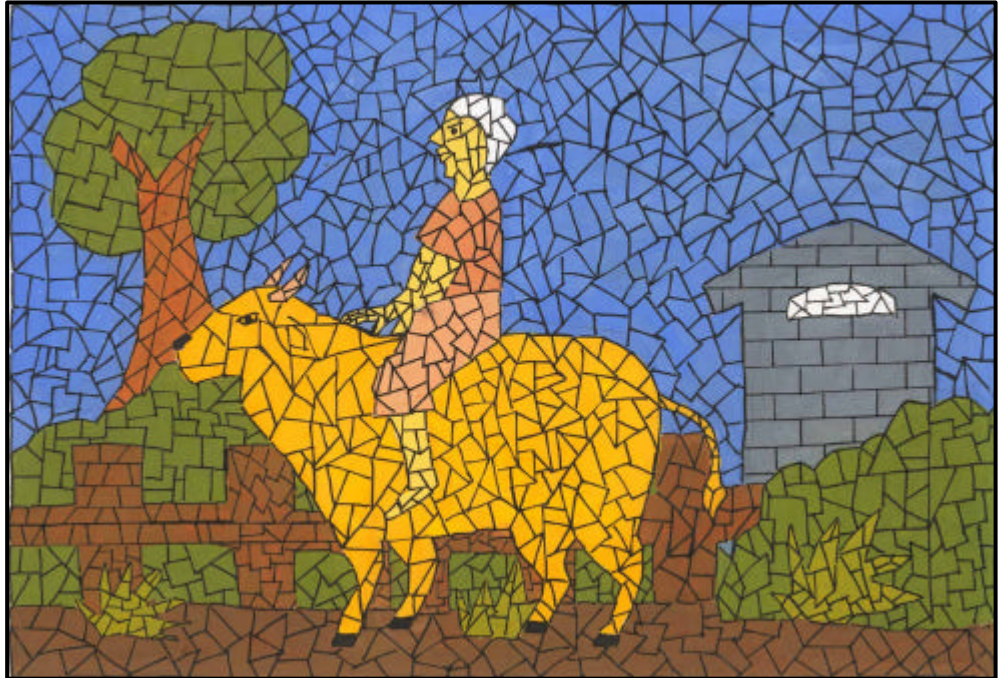


*ilustrasi cukilan kayu tiruan*

### ✍ **Ilustrasi kolase**

Ilustrasi kolase ini dibuat dengan cara menempel-menempelkan kertas atau apa saja yang disobek, digunting atau diiris, untuk

dibentuk menjadi suatu gambaran. Penggambaran dengan cara ini diharapkan supaya lebih menjiwai isi yang mau diilustrasikan.



*Ilustrasi kolase*

### **c. Rangkuman**

- ✍ Ilustrasi didefinisikan sebagai satu gambar atau gambar yang mempunyai arti, yang dimaksudkan untuk menerangkan atau memperjelas sesuatu dengan menampilkan kecirikhasan, warna yang menarik yang kesemuanya dapat merangsang dan memotivasi hasrat, perasaan, pendapat/opini kepada suatu aksi.
- ✍ Ilustrasi berfungsi sebagai ornamen estetis, yaitu pengisi halaman-halaman yang kosong sehingga akan diperoleh suatu bentuk susunan lay-out yang lebih baik dan dinamis.
- ✍ Jenis-jenis ilustrasi adalah sebagai berikut: 1). Ilustrasi garis, 2). Ilustrasi geometris/kubistis, 3). Ilustrasi bercak-bercak (deoodle), 4). Ilustrasi dengan cukilan kayu tiruan, 5). Ilustrasi kolase.

- ✍ Dalam menempatkan ilustrasi perlu dikaji terlebih dahulu agar terjadi kesesuaian antara gambar dan isi.

#### **d. Tugas**

- 1). Carilah bentuk ilustrasi garis yang memiliki karakteristik binatang dan manusia!
- 2). Carilah bentuk ilustrasi geometris memiliki kombinasi dari symbol-simbol ilmu ukur!
- 3). Buatlah model ilustrasi bercak dengan berbagai kombinasi bentuk dan karakter !

#### **e. Tes Formatif**

- 1) Sebutkan 3 buah jenis ilustrasi dan cirri-cirinya !
- 2) Apakah yang dimaksud drngan ilustrasi deodle!
- 3) Jelaskan tahapan pembuatan ilustrasi cukilan kayu tiruan!
- 4) Dalam membuat ilustrasi hal apa yang perlu diperhatikan!
- 5) Apakah fungsi ilustrasi dalam sebuah desain!

#### **f. Kunci Jawaban**

- 1) Ilustrasi garis ditandai dengan adanya goresan berupa garis, Ilustrasi kolase ditandai dengan tempelan kertas yang dipotong-potong, ilustrasi geometris ditandai dengan symbol-simbol ilmu ukur
- 2) Ilustrasi deodle ditandai dengan melihat karakteristiknya yang kelihatan spontan wujudnya berupa bercak-bercak seperti bekas lumpur di kubangan.

- 3) Mempergunakan bahan lem gom , gambar diprose seperti halnya membatik gambaran yang putih bagian yang harus ditutup dengan gom sampai kering, kemudian disapu dengan kuas besar untuk tinta cina sampai rata, sesudah tinta mongering lem gom diguyur dengan air secara hati-hati, kemudian akan muncul gambar seperti cetakan cukilan kayu.
- 4) Yang perlu diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi dapat lebih efektif dalam komunikasi terutama untuk menjelaskan makna dari huruf/teks.
- 5) Fungsi ilustrasi dalam sebuah desain sanggup menanamkan rasa keindahan sesuai dengan fungsinya dalam sebuah elemen tata letak sanggup sekaligus menghias sesuatu membuat daya tarik sebagai selingan atau rangsangan.

## **g. Lembar Kerja**

### *1). Alat*

- penggaris segitiga, lingkaran
- Alat-alat tulis, alat gambar
- Meja gambar

### *2). Bahan*

- Cat air, cat poster, gom , tinta cina
- Model ilustrasi
- Kertas BC, Art paper

### *3). Keselamatan Kerja*

- a. Periksa meja gambar yang sebelum dimulai pekerjaan.
- b. Hati-hati dalam mengerjakan tidak boleh ceroboh.
- c. Ikuti petunjuk pembuatan ilustrasi yang benar (sesuai instruksi)
- d. Membersihkan kembali meja gambar atau tempat kerja setelah selesai bekerja.

4). *Langkah Kerja*

**Membuat ilustrasi**

- a. Menyiapkan tempat kerja
- b. Menyiapkan alat dan bahan
- c. Menyiapkan model yang ingin dibuat ilustrasi.
- d. Membuat ilustrasi sesuai dengan jenis ilustrasinya
- e. Setelah selesai dibersihkan kembali

### **3. Kegiatan Belajar 3**

#### **a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran**

Setelah mempelajari kegiatan belajar 3, diharapkan anda dapat:

- memahami tentang pengetahuan warna dan jenis-jenis warna
- memahami fungsi warna pada pekerjaan desain
- memahami tentang penggunaan warna terutama pada barang – barang cetakan.
- membuat beberapa jenis warna sekunder
- membuat beberapa jenis warna campuran
- membuat komposisi warna sesuai dengan desain yang dikendaki pada saat kita membuat desain barang cetakan
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

#### **b. Uraian materi**

**H**al yang harus diperhatikan dalam pengetahuan tentang warna yaitu mempelajari tentang jenis-jenis warna juga membuat beberapa jenis warna yang kita kehendaki sesuai dengan fungsinya terhadap barang-barang cetakan dan penerapan pencampuran warna sesuai dengan jenis-jenis warna. Dalam menentukan jenis warna yang akan dibuat sesuai dengan kepentingannya yang benar sesuai model yang akan dibuat. Tentukan juga harmonisasi warna, apakah warna yang dibuat sudah memenuhi fungsi estetis I. Ketika membuat warna hendaknya dipertimbangkan juga kegunaan warna yang ditetapkan sesuai kebutuhan. Apabila pekerjaan membutuhkan hanya cukup



dikerjakan dalam satu jenis warna saja , maka buatlah terlebih dahulu hanya 1 warna saja. Sebab jumlah warna juga akan berpengaruh terhadap proses pekerjaan, yang membawa pengaruh terhadap kerja seorang desainer dalam pembuatan jenis-jenis warna harus mempertimbangkan juga fungsi warna yang dibuat banyak membuat proses kerja desainer semakin lama. Sehingga hal tersebut sangat perlu dipertimbangkan.

**S**ebelum melakukan pekerjaan membuat warnai, persiapkan juga alat-alat yang mendukung dalam melaksanakan pekerjaan tersebut. Dalam pekerjaan pewarnaan , sebagai alat utama yang harus dipersiapkan adalah atlas warna sebagai pedoman untuk warna yang akan kita buat penggaris dan valet cat air, cat poster , tinta dan pensil serta majong

Persiapkan dengan baik pula model yang akan diwarnai yang akan dibuat. Apabila model tersebut berupa orang atau binatang secara keseluruhan, maka hendaknya warna dapat mewakili atau menjelaskan dengan jelas. Tetapkan pula perencanaan untuk jenis warna harmoni warna sesuai model. Apabila terjadi kesalahan, maka kesalahan warna tersebut diperbaiki setelah seluruh desain dibuat

Setiap kali selesai pembuatan warna i dalam beberapa jenis warna dan model hendaknya disimpan di tempat yang baik dan hindari dari tempat yang lembab penyimpanan lainnya. Dalam membuat warna model perlu ditetapkan lebih dahulu maka untuk jenis warnai tersebut yang diantaranya pengelompokan warna dalam desain manual dibagi menjadi

- 1) Warna primer
- 2) warna sekunder
- 3) warna analogis
- 4) warna tertier
- 5) warna kwartertier

### Warna primer/warna pokok

Warna primer adalah warna merah, biru dan kuning . dinamakan warna primer karena warna ini dihasilkan dari penggunaan pigmen, pigmen adalah bahan organik dan bahan an organik untuk pewarna yang banyak digunakan dalam industri tinta dan kertas.

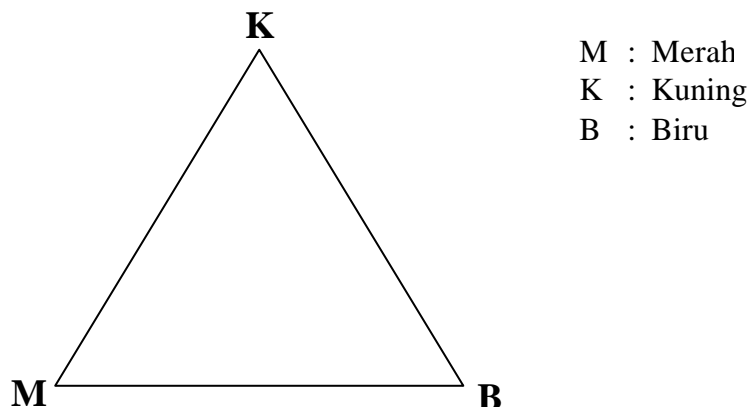
Contoh: pigmen sintertis organik

- pigmen merah : hansa red, lithil red
- pigmen kuning : hansa yellow
- pigmen hitam : bone black

Contoh :pigmen sintetis an organik

- pigmen merah : lyon oxid ( $Fe_2O_3$ ), vernillion Hg 5
- pigmen kuning : zink yellow ( $ZnCrO_4$ ), titan yellow ( $Ni + TiO_2$ )
- pigmen hitam : carbon black , grafit (mineral black)

Warna primer ini tidak bisa dibuat dengan campuran warna lain.

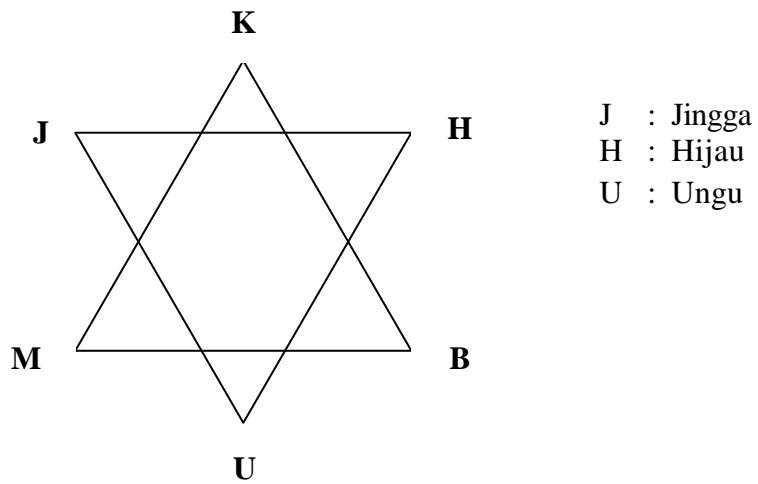


### Warna Sekunder

warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna warna primer, yang termasuk warna sekunder adalah :

- Warna merah + warna kuning : warna jingga
- Warna merah + warna biru : Warna Ungu

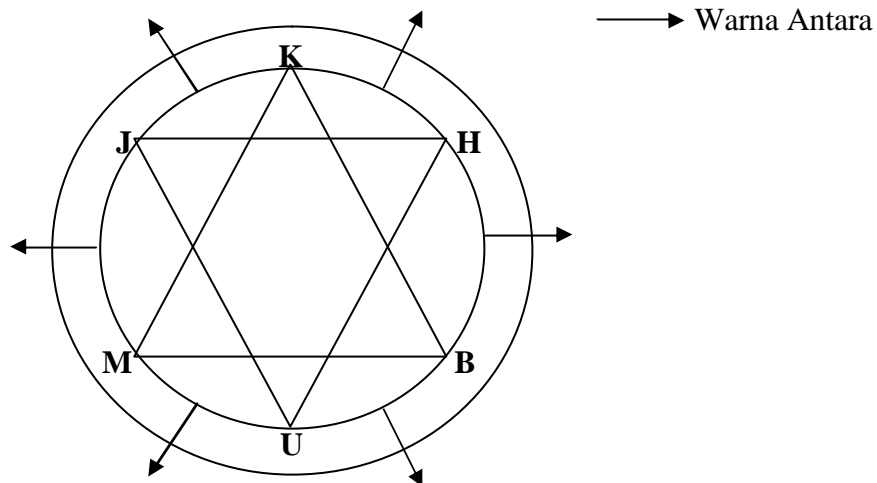
- Warna Kuning + warna biru : Warna hijau



**Warna Analogis**

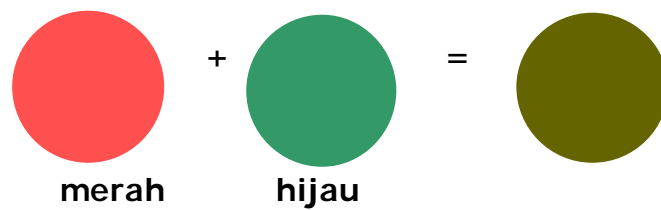
Warna analogis adalah warna yang dihasilkan dari percampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder, yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna. Warna-warna analogis atau warna-

warna perantara ini pada umumnya adalah warna-warna yang tidak jenuh (tidak banyak unsur putihnya). Dalam lingkaran warna , warna perantara atau warna analogis ini letaknya bisa diketahui dari contoh gambar berikut ini :



### Warna Tertier

Warna tertier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder.



### Warna Kwartertier

warna kwartertier adalah warna yang dihasilkan dari warna campuran warna-warna tertier.

### FUNGSI WARNA

Pemberian warna dalam suatu rancangan berfungsi untuk memberi keindahan dan makna tertentu pada rancangan tersebut. Beberapa fungsi warna adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi estetis
- b. Fungsi isyarat
- c. Fungsi psikologis(kejiwaan)
- d. Sebagai alat pengenalan
- e. Fungsi membedakan
- f. Fungsi alamiah atau fisika

a. Fungsi estetis

Secara umum telah diketahui bahwa warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan rasa keindahan, ialah memberikan pengalaman keindahan pengaruh warna pada rasa keindahan kita namakan fungsi estetis dari warna

b. Fungsi isyarat

Diantara warna-warna itu ada beberapa, yang berdiri sendiri atau dikombinasikan dengan warna lain, dengan kuat menarik perhatian dan minat kita. Warna merah misalnya dengan mudah menarik perhatian kita dan dalam lalu lintas kita segera membayangkan bahaya, dan hijau yang kuat menunjukkan keamanan pengaruh dari warna ini dinamakan tugas isyarat.

c. Fungsi psikologis

Telah pula kita ketahui bahwa warna dapat memberikan pengaruh tertentu pada perangai kita, perasaan kita dan perikehidupan jiwa kita.

Beberapa macam warna (abu-abu, hijau) membuat kita lebih tenang, warna-warna lain membuat kita gelisah dan aktif. Warna-

warna antara tua dan muda ada perbedaan pengaruh psikologis, warna gelap terlihat lebih berat dari pada warna terang dan warna gelap kepada sesuatu permukaan memberi kesan lebih kecil dari warna pada permukaan yang sama besarnya.

d. Fungsi pengenalan

Tentu anda masih ingat akan mata pelajaran o\ilmu bumi, di mana terdapat gambar-gambar peta yang warnanya menunjukkan berbagai sifat tanah. Hijau menandai tanah liat, kuning menandai tanah-tanah berpasir dan lain sebagainya.

e. Fungsi membedakan

Warnapun mempunyai tugas untuk membeda-bedakan, perusahaan bus memberikan warna berbed-beda untuk karcis satu kali jalan pulang-pergi, sehingga kita dapat membedakan satu dengan yang lainnya. Pada kartu murid sekolah digunakan kartu warna putih untuk laki-laki dan kartu warna jambon untuk murid wanita.

f. Fungsi alamiah atau fisika

Warna-warnapun menunjukkan pengaruhnya atas kejadian-kejadian dalam alam semesta dengan arti lain: di alam dunia fan dimana kita umat manusia hidup. Ada warna-warna yang menyerap cahaya dengan kuat dan ada yang daya serapnyarendah. Sifat-sifat ini kita namai fungsi alamiah atau fisika dari warna.

**c. Rangkuman**

✍ Warna adalah bagian dari cahaya yang dipantulkan dari permukaan suatu benda dan mengenai indera penglihatan kita sehingga menimbulkan adanya kesan tertentu yang kita sebut merah, biru, kuning dan seterusnya.

- ✍ Jenis warna / nilai warna penangkapan warna oleh indera akan menimbulkan kesan respon emosional, rangsangan psikologis yang ditimbulkan dari warna tersebut.
- ✍ Pengelompokan warna menurut perwajahan dibagi menjadi lima kelompok; 1) warna primer, 2) warna sekunder, 3). Warna analogis, 4). Warna tertier, 5). Warna kwartertier. Sedangkan fungsi warna adalah sebagai berikut a). Fungsi estetis, b). Fungsi isyarat. C). Fungsi psikologis, d). Fungsi pengenalan, e). Fungsi membedakan, f). Fungsi alamiah atau fisika

#### **d. Tugas**

- 1). Buatlah contoh warna primer menggunakan cat poster!
- 2). Buatlah warna-warna sekunder dengan menggunakan cat poster!
- 3). Buatlah warna –warna Analogis dengan menggunakan cat poster!
- 4). Buatlah warna-warna tertier dengan menggunakan cat poster!
- 5). Buatlah warna-warna kwartertier dengan menggunakan cat poster!

#### **e. Tes Formatif**

- 1) Sebutkan Jenis-jenis warna !
- 2) Jelaskan yang dimaksud dengan warna sekunder!
- 3) Jelaskan yang dimaksud dengan warna analogis !
- 4) Jelaskan yang dimaksud warna tertier!
- 5) Jelaskan yang dimaksud dengan warna kwartertier!

#### **f. Kunci Jawaban**

- 1) jenis-jenis warna adalah warna primer, sekunder, analogis, tertier, dan kwartertier.

- 2) Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer.
- 3) Warna analogis adalah pencampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
- 4) Warna tertier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder
- 5) Warna kwartertier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna tertier

#### **g. Lembar Kerja**

##### 1). *Alat*

- penggaris segitiga, lingkaran
- Alat-alat tulis, alat gambar
- Meja gambar

##### 2). *Bahan*

- Cat air, cat poster , tinta cina
- Buku warna
- Kertas BC, Art paper

##### 3). *Keselamatan Kerja*

- a. Periksa meja gambar yang sebelum dimulai pekerjaan.
- b. Hati-hati dalam mengerjakan tidak boleh ceroboh.
- c. Ikuti petunjuk pembuatan warna yang benar (sesuai instruksi)
- d. Membersihkan kembali meja gambar atau tempat kerja setelah selesai bekerja.

##### 4). *Langkah Kerja*

#### **Membuat warna baru**

- a. Menyiapkan alat dan bahan



- b. Menyiapkan model yang ingin dibuat warna
- c. Mencampur warna sesuai dengan jenis warna yang dipakai
- d. Setelah selesai dibersihkan kembali

## **BAB. III EVALUASI**

---

### **A. Tes Tertulis**

**Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat dan jelas!**

1. Sebutkan 3 keuntungan dalam pembuatan tata letak miniatur!
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tata letak kasar!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tata letak komprehensif!
4. Jelaskan pengertian dari ilustrasi menurut buku ilustrasi today!
5. Apakah fungsi ilustrasi pada barang cetakan!
6. Jelaskan apa yang dimaksud dengan ilustrasi geometris!
7. Jelaskan apa yang dimaksud dengan ilustrasi kolase!
8. Jelaskan mengapa warna primer tidak bisa dibuat dengan warna-warna lain!
9. Jelaskan apa yang dimaksud dengan warna sekunder!
10. Jelaskan mengapa warna analogis mempunyai sifat tidak jenuh!

## **B. Tes Praktik**

Sebuah perusahaan percetakan dan penerbitan PT. Gradasi akan membuat buku tentang misteri yang ada di pulau Bali. Anda sebagai seorang desainer diharapkan membuat desain cover buku fiksi tersebut.

Buatlah cover buku fiksi dengan unsur-unsur sebagai berikut:

1. Ukuran cover buku A4
2. Tata letak disain cover tersebut kedudukan vertikal
3. Ilustrasi disesuaikan judul buku
4. Warna full colour
5. Ornamen-ornamen

Perhatikan estetika dan daya tarik cover tersebut sehingga bisa menarik perhatian dan mengesankan.

# KUNCI JAWABAN

---

## A. Tes Tertulis

1. 3 keuntungan dalam pembuatan tata letak miniatur
  - 1). Merupakan sarana ekonomis untuk menguji berbagai rancangan tata letak
  - 2). Karena dapat dikerjakan dengan cepat, perancang bebas membuat percobaan yang tidak berhasil
  - 3). Menimbulkan gagasan-gagasan lebih lanjut, dapat meningkatkan proses kreasi dan mendorong arus gagasan yang lebih produktif.
2. Yang dimaksud dengan tata letak kasar adalah miniatur yang terbaik diperbesar menjadi tata letak kasar sebesar ukuran sesungguhnya, yang menyerupai jenis produk yang sesungguhnya.
3. Yang dimaksud dengan tata letak komprehensif adalah tata letak komprehensif adalah tata letak yang pasti, memperlihatkan bagaimana wajah hasil akhir dari produk tersebut.
4. Yang dimaksud dengan ilustrasi menurut buku ilustrasi today adalah ilustrasi didefinisikan sebagai satu gambar atau gambar-gambar yang mempunyai arti yang dimasukkan untuk menerangkan atau memperjelas sesuatu dengan kecirikhasan, warna atau penampilan yang menarik.

5. Fungsi ilustrasi pada barang cetakan adalah berfungsi untuk menghias yang dapat menimbulkan daya tarik, sehingga akan mendorong minat untuk melihat atau membeli produk tersebut.
6. Ilustrasi Geometris adalah ilustrasi yang menggunakan pola-pola dan gambaran yang ada dalam geometri (ilmu ukur) seperti, segi tiga, lingkaran, kubus, persegi panjang, bujur sangkar dan sebagainya.
7. Yang dimaksud dengan ilustrasi kolase adalah ilustrasi kolase ini dibuat dengan cara menempelkan kertas atau apa saja yang disobek, digunting atau diiris, untuk dibentuk menjadi suatu gambaran. Penggambaran dengan cara ini diharapkan supaya lebih menjiwai isi yang mau diilustrasikan.
8. Warna primer tidak dapat dibuat dengan warna lain karena warna ini dihasilkan dari penggunaan pigmen, pigmen adalah bahan organik dan bahan an organik untuk pewarna yang banyak digunakan dalam industri tinta dan kertas.
9. Yang dimaksud dengan warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna primer, termasuk warna sekunder sebagai berikut;
  - warna merah + warna kuning = warna jingga
  - warna merah + warna biru = warna ungu
  - warna kuning + warna biru = warna hijau
10. Warna Analogis mempunyai sifat tidak jenuh karena warna analogis ini dihasilkan dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan, warna analogis ini disebut juga warna perantara yang tidak banyak unsur putihnya sehingga pada umumnya warna ini tidak jenuh.

## B. Lembar Penilaian Tes Praktik

Nama Peserta :  
 No. Induk :  
 Program Keahlian :  
 Nama Jenis Pekerjaan :

### PEDOMAN PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Maks.	Skor Perolehan	Keterangan
1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Perencanaan</b>			
	1.1. Persiapan alat dan bahan	5		
	1.2. Menganalisa jenis desain	5		
	Sub total	10		
<b>II</b>	<b>Membuat tata letak</b>			
	2.1. Penyiapan tata letak	5		
	2.2. Menentukan Ilustrasi dan warna	5		
	Sub total	10		
<b>III</b>	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b>			
	3.1. Cara membuat ilustrasi	10		
	3.2. Cara melakukan tata letak	10		
	3.3. Cara menetapkan warna	10		
	Sub total	30		
<b>IV</b>	<b>Kualitas Produk Kerja</b>			
	4.1. Hasil desain cover buku fiksi sesuai dengan isi buku	10		
	4.2. Hasil desain cover memenuhi unsur estetika	10		
	4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	10		
	Sub total	30		
<b>V</b>	<b>Sikap/Etos Kerja</b>			
	5.1. Tanggung jawab	2		
	5.2. Ketelitian	3		
	5.3. Inisiatif	3		
	5.4. Kemandirian	2		
	Sub total	10		

<b>VI</b>	<b>Laporan</b>		
	6.1. Sistematika penyusunan laporan	4	
	6.2. Kelengkapan bukti fisik	6	
	Sub total	10	
	Total	100	

## **KRITERIA PENILAIAN**

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>
<b>I</b>	<b>Perencanaan</b> 1.1. Persiapan alat dan bahan	? Alat dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan	5
		? Alat dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan	1
	1.2. Menganalisa jenis desain	? Merencanakan sesuai tahapan/proses desain	5
		? Tidak merencanakan tahapan/proses desain	1
<b>II</b>	<b>Membuat tata letak</b> 2.1. Penyiapan tata letak	? Tata letak disiapkan sesuai prosedur	5
		? Tata letak tidak disiapkan sesuai prosedur	1
	2.2. Menentukan jenis ilustrasi dan warna	? Model susunan dilengkapi dengan intruksi penyusunan	5
		? Model susunan tidak dilengkapi dengan instruksi penyusunan	1
<b>III</b>	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b> 3.1. Cara membuat ilustrasi	? Ilustrasi dibuat sesuai dengan isi buku	10
		? Ilustrasi dibuat tidak sesuai isi buku	1
	3.2. Cara melakukan tata letak	? Tata letak memenuhi dasar-dasar estetika	10
		? Tata letak tidak memenuhi dasar-dasar estetika	1

	3.3. Cara menetapkan warna	? Penggunaan warna memenuhi harmoni warna ? Penggunaan warna tidak harmoni	10 1
<b>IV</b>	<b>Kualitas Produk Kerja</b> 4.1. Hasil desain cover buku fiksi sesuai dengan isi buku  4.2. Hasil desain cover memenuhi unsur estetika  4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	? Hasil desain sesuai dengan isi buku ? Hasil desain tidak sesuai dengan isi buku  ? Hasil desain menerapkan unsure estetika ? Hasil desain tidak memenuhi estetika  ? Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dari waktu yang ditentukan ? Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu ? Menyelesaikan pekerjaan melebihi waktu yang ditentukan	10 1  10 1  8 10 2
<b>V</b>	<b>Sikap/Etos Kerja</b> 5.1. Tanggung jawab  5.2. Ketelitian  5.3. Inisiatif  5.4. Kemandirian	? Membereskan kembali alat dan bahan yang dipergunakan ? Tidak membereskan alat dan bahan yang dipergunakan  ? Tidak banyak melakukan kesalahan kerja ? Banyak melakukan kesalahan kerja  ? Memiliki inisiatif bekerja ? Kurang/tidak memiliki inisiatif kerja  ? Bekerja tanpa banyak diperintah ? Bekerja dengan banyak diperintah	2 1  3 1  3 1  2 1
<b>VI</b>	<b>Laporan</b> 6.1. Sistematika penyusunan laporan	? Laporan disusun sesuai sistematika yang telah ditentukan ? Laporan disusun tanpa sistematika	4 4

	6.2. Kelengkapan bukti fisik	? Melampirkan bukti fisik hasil penyusunan ? Tidak melampirkan bukti fisik	1 6 2
--	------------------------------	---	-------------

## BAB. IV PENUTUP

---

**S**etelah menyelesaikan modul ini, maka Anda berhak untuk mengikuti tes praktik untuk menguji kompetensi yang telah dipelajari. Dan apabila Anda dinyatakan memenuhi syarat kelulusan dari hasil evaluasi dalam modul ini, maka Anda berhak untuk melanjutkan ke topik/modul berikutnya. Mintalah pada pengajar/instruktur untuk melakukan uji kompetensi dengan sistem penilaiannya dilakukan langsung dari pihak dunia industri atau asosiasi profesi yang berkompeten apabila Anda telah menyelesaikan suatu kompetensi tertentu. Atau apabila Anda telah menyelesaikan seluruh evaluasi dari setiap modul, maka hasil yang berupa nilai dari instruktur atau berupa porto folio dapat dijadikan sebagai bahan verifikasi bagi pihak industri atau asosiasi profesi. Kemudian selanjutnya hasil tersebut dapat dijadikan sebagai penentu standard pemenuhan kompetensi tertentu dan bila memenuhi syarat Anda berhak mendapatkan sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh dunia industri atau asosiasi profesi.



# DAFTAR PUSTAKA

---

Pusat Grafika Indonesia, 1979, **Tata Letak dan Perwajahan**, Proyek Pendidikan dan Pembinaan Tenaga Teknis Grafika, Pusat Grafika Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, Indonesia

Sukardi dan Imam haryono 1982, **Estetika lay-out**, Bagian proyek pengadaan buku kejuruan teknik. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, Indonesia.

Pusat Grafika Indonesia, 1988, **Warna dan Tinta** , Pusat Grafika Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, Indonesia