

MODUL PRAKTIKUM
PEMINATAN PROMOSI KESEHATAN
PENGEMBANGAN DAN PRODUKSI MEDIA



Disusun Oleh:

Elia Nur A'yunin SKM. MKM.

Rachma Dhiyaa' Arroyyan S.K.M.

Agi Chandra Gupta S.K.M

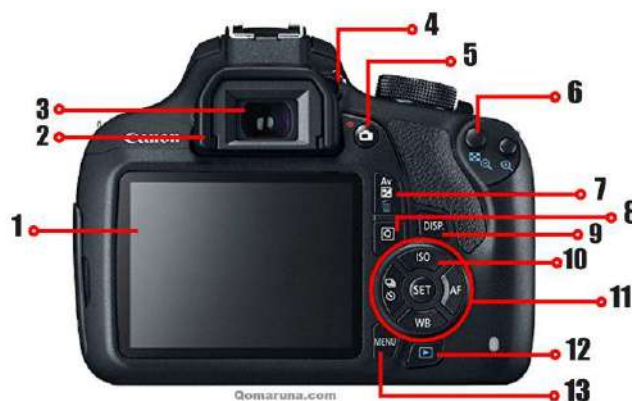
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU – ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA

Modul 1 : Dasar Fotografi: Pengenalan Kamera

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengenalan fungsi panel dan bagian-bagian kamera DSLR	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar fotografi berupa mengenal bagian – bagian kamera

Materi 1

I. Pengenalan Kamera DSLR Bagian Belakang



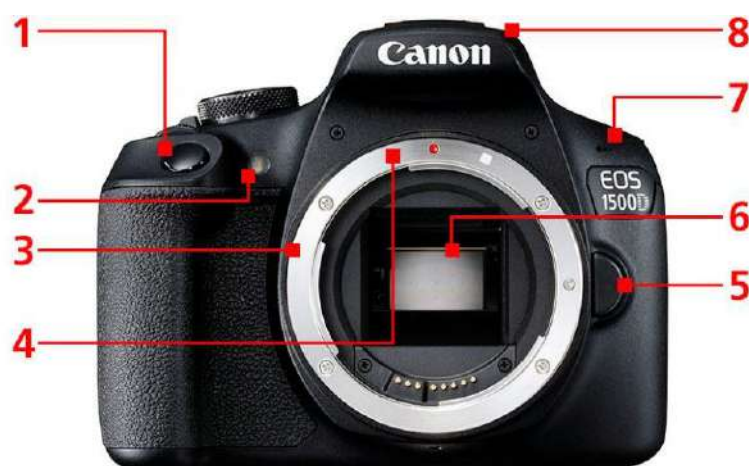
Gambar 1. 1. Bagian Belakang Kamera DSLR
Sumber: (Syahrizani, 2022)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
1	Monitor LCD	Sebagai layar yang menampilkan informasi – informasi rinci untuk setting kamera dan menampilkan hasil gambar yang telah diambil
2	Eyecup	Bagian untuk mencegah cahaya eksternal masuk ketika menggunakan <i>viewfinder</i> untuk membidik objek.
3	Viewfinder Eyepiece	Jendela kecil pada kamera yang berfungsi untuk melihat objek serta fokusnya ketika membidik gambar

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
4	Kenop Penyesuaian Dioptrik	Berfungsi untuk mengatur kejernihan gambar yang terlihat dari <i>viewfinder</i> . Cara penggunaannya dengan memutar kenop saat melihat objek melalui <i>viewfinder</i>
5	Saklar Live View Shooting / Movie	Mempunyai 2 fungsi yaitu: a. Ketika Memotret Digunakan untuk menghifupkan atau mematikan fungsi <i>live view</i>. Dengan menekan tombol ini satu kali makan akan tampil gambar <i>live view</i> pada monitor LCD dan dapat memotret dengan melihat di monitor LCD b. Merekam Video Pada saat merekan video tetapkan dulu mode pemotretan ke "Movie Shooting" yang terdapat pada mode dial. Kemudian tekan tombol ini untuk mulai merekan video dan tekan lagi jika sudah selesai.
6	Tombol Pemilihan Titik Fokus	Berfungsi untuk masuk ke mode <i>autofocus</i> (AF point) selama pemotretan. Titik AF dapat diatur secara manual menggunakan tombol Multi – Controller
7	Tombol Erase	Berfungsi untuk menghapus gambar yang tidak diinginkan
8	Tombol Quick Control	digunakan untuk menampilkan <i>setting-an quick control</i> yang memungkinkan untuk mengatur dan mengonfirmasi berbagai pengaturan pada kamera.
9	Tombol Tamplina (DISP)	Berfungsi untuk: a. Menghidupkan atau mematikan tampilan b. Tampilan yang berganti – ganti antara tampilan informasi mode <i>image</i> atau <i>movie playback</i> selama pengambilan gambar <i>live view</i> c. Menampilkan pengaturan fungsi pada kamera ketika menu ditampilkan

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
10	Tombol ISO Speed	Berfungsi untuk mengatur atau menyesuaikan sensitivitas kamera terhadap cahaya
11	Tombol SET/Multi-Controller	Berfungsi untuk: a. Menggerakkan diatara beberapa item menu b. Mengganti tampilan gambar pada monitor LCD ke gambar selanjutnya atau sebelumnya c. Menggeser tampilan gambar pada monitor LCD yang sedang diperbesar ke titik yang lain d. Menggerakkan titik AF selama pemilihan titik AF Dalam mode pemotretan, tombol ini fungsinya beralih ke tombol yang ditunjukkan oleh ikon yang ada padanya. Sedangkan tombol SET mengonfirmasi pemilihan
12	Tombol Playback	Tombol yang digunakan untuk memutar video yang telah kita ambil
13	Tombol Menu	memiliki menu – menu yang digunakan untuk mengatur kamera lebih rinci

II. Pengenalan Kamera DSLR Bagian Depan



Gambar 1. 2. Bagian Belakang Kamera DSLR
Sumber: (Syahrizani, 2022)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
1	Tombol Rana	Berfungsi untuk membidik gambar, Terdapat dua tahap dalam menekan tombol rana yakni: - Ketika menekan separuh to,bol makan berfungsi untuk mengaktifkan fungsi AF - Ketika menekan seluruh tombol berfungsi untuk melepaskan rana atau memotret
2	Lampu Pengurangan Mata Merah / Self Timer	Penggunaan fitur ini karena dua hal yaitu: - Ketika <i>red-ey reduction</i> (pengurangan mata merah)pada kamera diaktifkan kemudian tekan separuh tombol rana maka lampu tersebut akan menyala jika menggunakan lampu kilat <i>built-in</i> - Ketika <i>self-timer</i> diaktifkan maka lampu ini akan menyala selama timer tersebut berjalan sampai gambar diambil.
3	Dudukan Lensa	Berfungsi untuk penghubung lensa yang dapat dipertukarkan ke kerangka kamera. Untuk memasang lensa denga cara menderetkan indeks dudukan lensa pada lensa yang akan dipasang pada dudukan lensa, kemudian putar lensa seara jarum jam hingga terdengar bunyi klik.
4	Indeks Dudukan Lensa	Pada saat memasang atau melepas lensa baik ketika membersihkan lensa atau mengganti lensa, tanda tersebut harus disejajarkan dengan tanda yang ada di lensa. Adapun arti kedua tanda tersebut adalah: - Indeks merah digunakan unutk lensa EF. Dapat diaplikasikan pada DSLR full-frame maupun APS-C dari Canon - Indeks putih digunakan untuk lensa EF-S. Dapat diaplikasikan pada DSLR APS-C Canon
5	Tombol Pelepas Lensa	Tekan tombol jika ingin melepas lensa. Ketika tombol ditekan pin kunci lensa akan ditarik keluar sehingga dapat memutar lensa secara bebas. Kuncikan lensa ke

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
		dalam tempatnya dengan memutarinya hingga terdengar bunyi klik sebelum proses membidik objek.
6	Cermin (Mirror)	Berfungsi untuk memantulkan cahaya dari lensa ke <i>viewfinder</i> sehingga dapat melihat objek yang akan dibidik melalui <i>viewfinder</i> dalam waktu nyata. Mirror segera berputar balik tepat sebelum melepaskan rana
7	Mikrofon	Mikrofon built-in berfungsi untuk menangkap bunyi audio selama proses perekaman video.
8	Lampu Kilat Built-in / Flash	Berfungsi untuk membantu menambahkan cahaya

III. Pengenalan Kameran DSLR Bagian Atas



Gambar 1. 3. Bagian Atas Kamera DSLR
Sumber: (Syahrizani, 2022)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
1	Focus Ring	Apabila kamera berada pada manual focus mode, focus ring berfungsi untuk mengatur dan menyesuaikan fokus. Posisi Focus ring tidak selalu sama, tergantung lensa yang digunakan.
2	Zoom Ring	Berfungsi untuk mengubah <i>focal length</i> (panjang fokus) dengan memutar zoom ring

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
3	Saklar Focus Mode	Berfungsi untuk memilih antara <i>Automatic Focus</i> (AF) atau <i>Manual Focus</i>
4	Speaker	Ketika sudah selesai merekam video dan memutar hasilnya, maka suara yang terekam di dalam video akan keluar melalui speaker ini. Untuk menyesuaikan besarnya volume bisa dengan memutar <i>Main Dial</i> .
5	Gantungan Tali	Tempat untuk menggantungkan tali pada kamera. Tarik ujung tali melalui lubang kemudian kencangkan, pastikan kedua ujung tali sudah seimbang.
6	Hot Shoe	<i>Hot Shoe</i> merupakan terminal yang digunakan untuk memasang <i>flash external</i> . Melalui kontak, data ditransmisikan antara kamera dan flash.
7	Saklar Daya	Berfungsi untuk menghidupkan dan mematikan kamera.
8	Tombol Flash (Lampu Kilat)	berfungsi untuk memunculkan built-in , Flash built-in dapat muncul dengan sendirinya atau otomatis berdasarkan fungsi yang sedang digunakan dan berada pada <i>basic zone</i> .
9	Mode Dial	Mode dial dapat diputar untuk memilih shooting mode sesuai dengan pemandangan yang ingin ditangkap. Secara umum, shooting mode terbagi menjadi dua bagian berbeda, yaitu: a. Creative Zone Pada <i>creative zone</i> dapat memilih dan menetapkan fungsi menurut tujuan yang diinginkan b. Basic zone Pada <i>basic zone</i> tidak bisa memilih dan menetapkan fungsi, kamera akan secara otomatis memilih pengaturan sesuai dengan pemandangan yang terekam oleh lensa
10	Main Dial	Bagian ini merupakan dial multiguna yang dapat dilakukan untuk beberapa tugas seperti setting pada <i>Aperture / Shutter Speed / Exposure</i> dan bisa juga digunakan untuk menggeser gambar.

IV. Pengenalan Kamera DSLR Bagian Bawah



Gambar 1. 4. Bagian Bawah Kamera DSLR
Sumber: (Syahrizani, 2022)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
1	Wadah Baterai dan Slot Kartu	a. Wadah Baterai merupakan tempat baterap kamera berada di bagian bawah. b. Slot kartu digunakan untuk menaruh kartu memori yang berfungsi untuk menyimpan gambar
2	Soket Tripod	Soket tripod digunakan untuk memasangkan kamera pada tripod. Pada sebagian besar kamera DSLR, soket yang digunakan adalah ukuran uliran sekrup standar ¼-20 UNC dan itu yang umum digunakan pada tripod.

V. Pengenalan Kamera DSLR Bagian Samping



Gambar 1. 5. Bagian Samping Kamera DSLR
Sumber: (Syahrizani, 2022)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA	FUNGSI
1	Terminal Remote Control	Berfungsi untuk menghubungkan kamera dengan perangkat eksternal
2	Terminal Audio / Video Out/ Digital	Digunakan untuk menyambungkan mic ke kamera saat digunakan untuk merekam video. Mic tersebut yang berfungsi untuk input suara.
3	Terminal HDMI Mini Out	Bagian ini merupakan terminal untuk TV Output dan transmisi data, serta HDMI mini output
4	N-Mark	Menyentuh N-Mark pada smartphone NFC-Compatible akan mengawali pairing antara kamera dengan smartphone

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Menyebutkan nama bagian dan fungsi dari bagian kamera yang ditunjuk.
2. Mempraktekkan cara memegang kamera dan menggunakannya secara sederhana.

Modul 2 : Dasar Fotografi: Pengaturan Cahaya

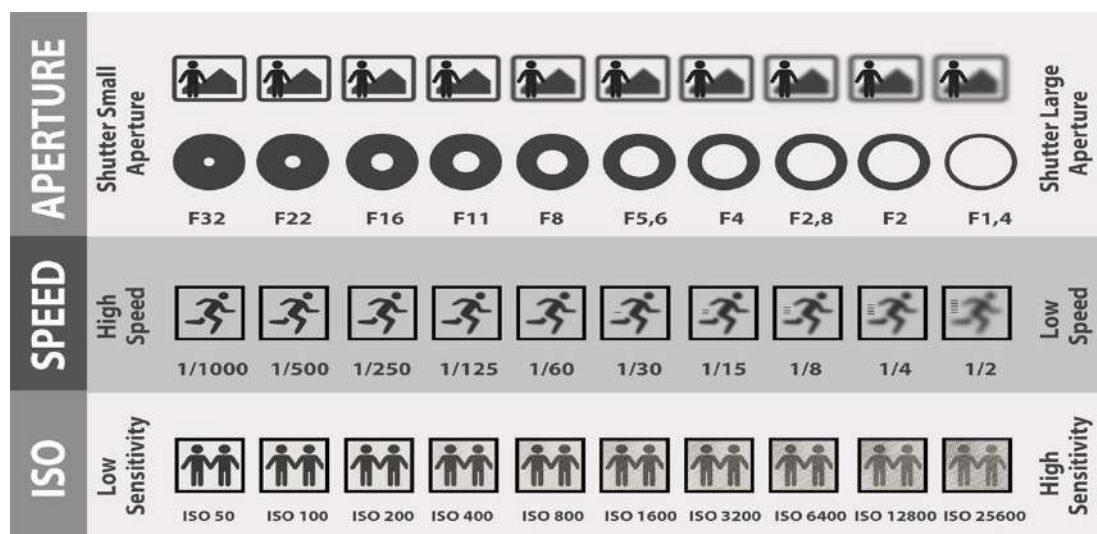
Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengaturan pencahayaan (Triangle Exposure)	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar fotografi mengenai pengaturan cahaya berupa Triangle Exposure

Materi 2

I. Pengertian Triangle Exposure

Triangle Exposure atau Segitiga Exposure merupakan istilah yang merujuk pada 3 elemen dasar yaitu Aperture, Shutter Speed dan ISO, tujuan dari segitiga exposure ini adalah untuk menyeimbangkan intensitas cahaya yang masuk ke dalam kamera melalui 3 metode atau elemen dasar yang berbeda. Berikut pengertian dari 3 elemen dasar segitiga exposure:

1. Aperture adalah seberapa banyak cahaya yang masuk melalui lensa (sangat penting terhadap efek depth of field/bokeh)
2. Shutter Speed adalah kecepatan waktu aperture terbuka dalam menerima cahaya yang masuk.
3. ISO adalah tingkat sensitivitas sensor pada kamera

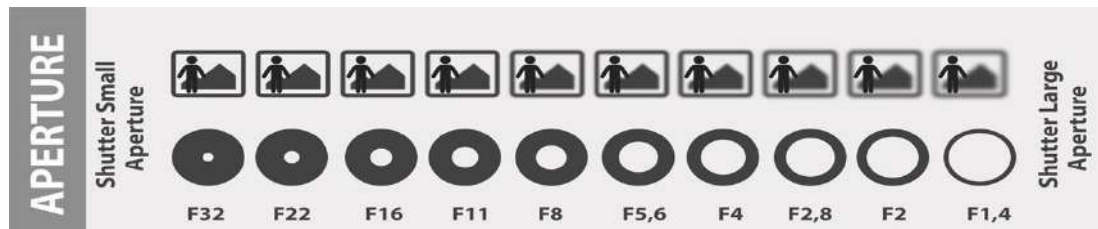


Gambar 2. 1. Triangle Exposure

Sumber : (Batubara, 2021)

II. Penjelasan Masing – Masing Elemen Triangle Exposure / Segitiga Exposure

1. Aperture

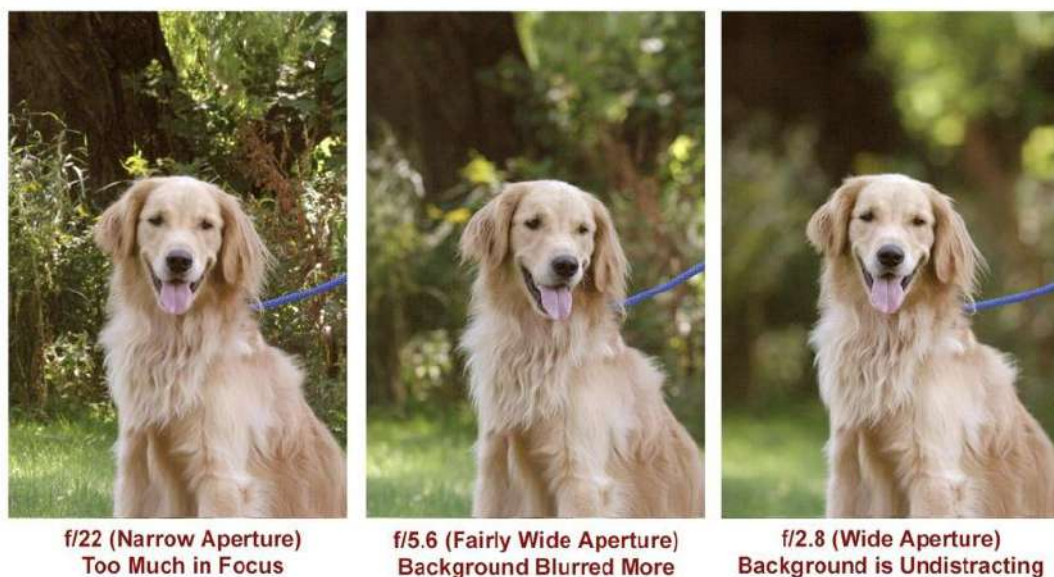


Gambar 2. 2. Aperture
Sumber : (Batubara, 2021)

Aperture merupakan elemen pada Triangle Exposure / Segitiga Exposure yang mengatur seberapa banyak cahaya yang masuk melalui lensa pada bukaan diaphragma pada kamera, biasanya aperture disimbolkan dengan kode "F", penggunaan Aperture biasanya untuk mendapatkan efek *dept of field* atau bokeh pada suatu gambar.

Pada aperture jika skala "F" yang mempunyai skala F1,4 – F32, semakin kecil maka bukaan diaphragma pada lensa semakin besar yang berarti intensitas cahaya yang masuk akan semakin besar terhadap sensor sehingga menimbulkan efek *dept of field* atau bokeh pada latar belakang objek yang diambil, hasil gambar yang dihasilkan seolah objek dengan latar belakang terlihat terpisah. Sedangkan jika pengaturan aperture pada skala "F" yang besar maka bukaan diaphragma pada lensa semakin kecil, sehingga intensitas cahaya yang masuk akan semakin kecil terhadap sensor maka gambar yang dihasilkan akan terlihat jelas atau detail anatara objek dengan latar belakang.

Berikut contoh penggunaan aperture pada skala "F" kecil dan besar:



Gambar 2. 3. Penggunaan Aperture Pada Berbagai Ukuran
Sumber : (Batubara, 2021)

2. Shutter Speed



Gambar 2. 4. Shutter Speed
Sumber : (Batubara, 2021)

Shutter Speed merupakan elemen pada Triangle Exposure / Segitiga Exposure yang mengatur durasi bukaan jendela sensor ketika menerima paparan cahaya sebelum menutup kembali. Shutter Speed diukur dengan satuan "S" atau *second* dan dinyatakan dalam 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2.

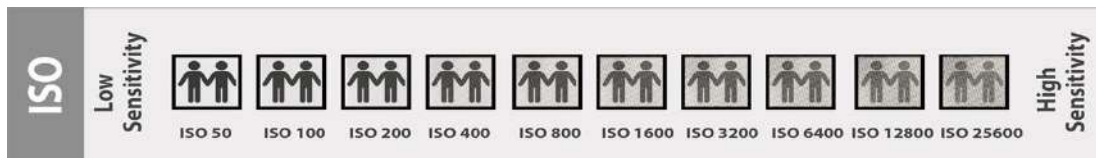
Pada penggunaan Shutter Speed, semakin tinggi shutter speed yang digunakan maka semakin cepat jendela sensor membuka lalu menutup kembali, dan hasil gambar yang dihasilkan akan terlihat detail atau lebih tajam. Sedangkan jika menggunakan Shutter Speed yang rendah, maka bukaan jendela sensor lambat maka sensor juga akan membuka dan menutup dengan lambat, hasil dari gambar dengan shutter speed rendah adalah mendapatkan efek blur pada gambar.

Berikut contoh penggunaan aperture pada skala "F" kecil dan besar:



Gambar 2. 5. Penggunaan Shutter Speed
Sumber : (Batubara, 2021)

3. ISO



Gambar 2. 6. ISO
Sumber : (Batubara, 2021)

ISO merupakan elemen pada Triangle Exposure / Segitiga Exposure yang mengatur tingkat sensitifitas sensor kamera terhadap cahaya.

Pada penggunaan ISO jika nilai ISO semakin rendah maka hasil foto yang dihasilkan semakin gelap, sebaliknya jika nilai ISO semakin tinggi maka semakin terang foto yang dihasilkan. Namun apabila nilai ISO semakin tinggi maka akan menghasilkan gambar yang banyak *noise* (bitnik hitam) pada foto, sedangkan semakin rendah nilai ISO maka akan semakin jernih foto tersebut. Sehingga apabila mengambil gambar, diusahakan untuk mencari cahaya baik buatan ataupun alami (cahaya matahari) untuk tetap menggunakan nilai ISO yang digunakan.



Gambar 2. 7. Penggunaan ISO
Sumber : (Batubara, 2021)

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Tugas berupa PDF dan dipresentasikan
2. Mengambil gambar seperti contoh dibawah ini dengan diberikan keterangan Aperture, Shutter speed dan ISO pada gambar, tema yang digunakan adalah “.....”.

Contoh Tugas:



Modul 3 : Dasar Fotografi: Basic Composition

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Basic Composition	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar fotografi mengenai <i>basic composition</i>

Materi 3

Komposisi dapat diartikan susunan, dalam istilah fotografi komposisi memiliki arti susunan gambar dalam batasan satu ruang atau cara dalam menyusun elemen pada objek foto yang penting secara keseluruhan pada sebuah gambar yang diambil.

Ada beberapa komposisi dasar dalam pengambilan gambar, diantaranya adalah:

I. Rule Of Third

Rule Of Third merupakan jenis komposisi paling dasar. Metode yang digunakan pada komposisi ini adalah membagi 9 kotak besarnya sama dan menaruh *point of interest* (POI) di garis atau titik pada bidang yang terbagi menjadi 3. POI ada 4 titik, sedangkan *interesting lines* dibagi menjadi 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal. Posisi POI sendiri berapa pada keempat garis atau titik yang berupa bagian mata dari objek atau objek itu sendiri.

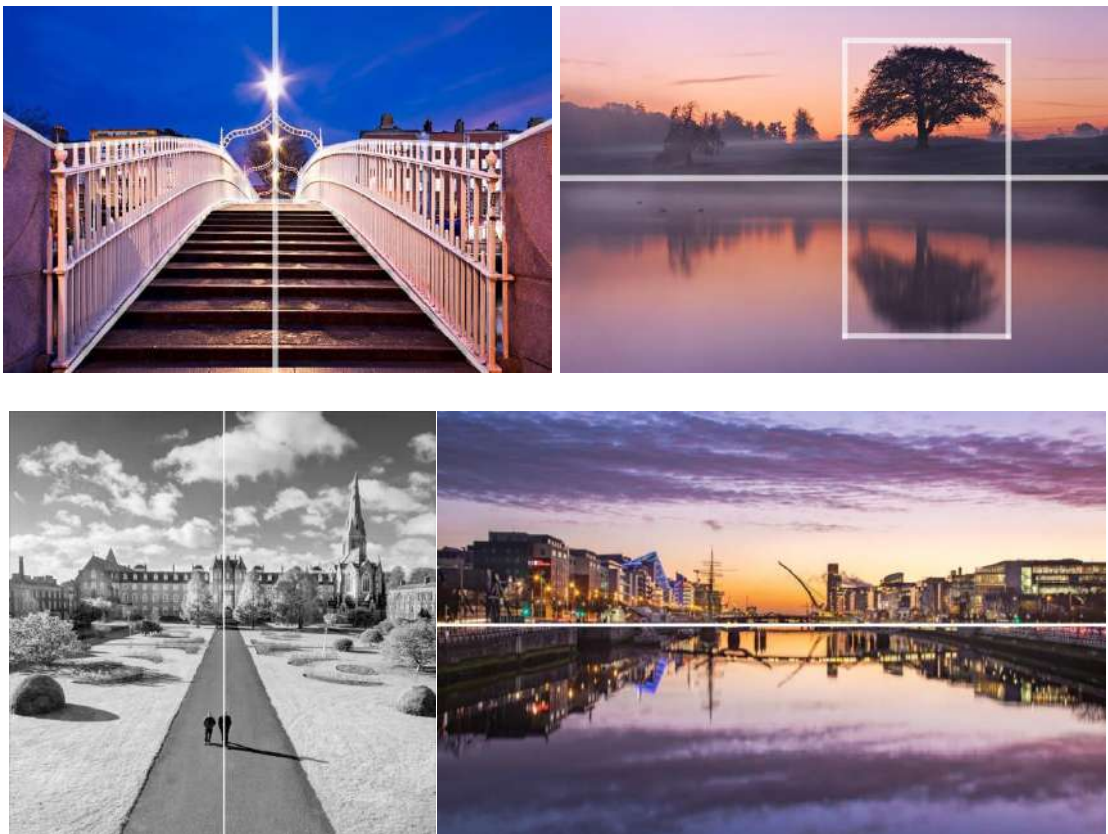




Gambar 3. 1. Contoh Rule Of Third Pada Fotografi
Sumber : (Carrol, 2022)

II. Centered Composition and Symmetry

Simetris atau komposisi dengan objek yang diletakkan dengan membagi bidang gambar dengan cara rata kanan maupun kiri, sehingga objek terlihat simetris atau objek utama yang ingin diambil berada ditengah frame.



Gambar 3. 2. Contoh Centered Composition and Symmetry
Sumber : (Carrol, 2022)

III. Frame Within the Frame

Frame Within Frame adalah komposisi fotogradi yang mengarahkan mata untuk melihat apa yang ada di dalam frame dan mengesampingkan apa yang ada di luar frame, fungsinya komposisi ini untuk menggambarkan kedalaman dalam sebuah adegan, bingkai yang digunakan bisa dengan menggunakan berbagai elemen seperti jendela, lengkungan, atau cabang yang menjorok untuk membingkai pemandangan. Bingkai tidak harus mengelilingi seluruh pemandangan.



Gambar 3. 3. Contoh Frame Within Frame
Sumber : (Carrol, 2022)

IV. Leading Lines

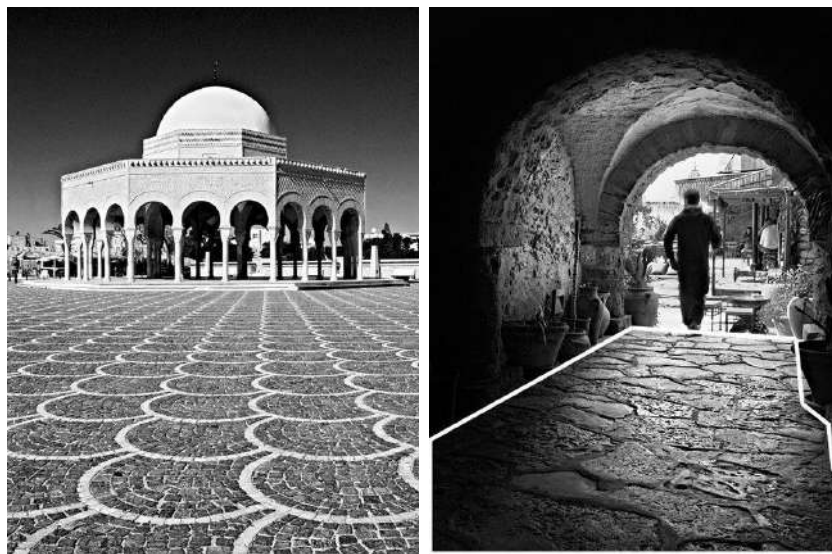
Leading Lines merupakan komposisi fotografi yang menggunakan garis berbentuk nyata atau maya yang mengarahkan mata untuk melihat objek menjadi POI. Metode ini membantu mengarahkan mata untuk memusatkan perhatian pada elemen penting. Metode ini sangat cocok untuk mengambil gambar dengan unsur seperti jembatan, dinding, jalan, atau objek yang membentuk garis maya serta yang menuntun mata untuk melihat objek yang sebenarnya.



Gambar 3. 4. Contoh Leading Lines
Sumber : (Carrol, 2022)

V. Pattern and Textures

Pattern and Textures merupakan metode fotografi dengan komposisi menampilkan tekstur dari objek yang difoto. Dengan menggunakan komposisi ini maka objek akan terlihat lebih detail. Contoh unsur yang dapat digunakan dalam komposisi ini seperti kayu, kuli, guratan, aspal, tulang pada daun dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan tekstur yang bagus maka dapat menggunakan metode mengambil objek foto dari jarak dekat.



Gambar 3. 5. Contoh Pattern and Textures
Sumber : (Carrol, 2022)

VI. Diagonal and Triangles

Diagonal and Triangles merupakan komposisi fotografi yang mengandung elemen garis diagonal, metode ini dapat membentuk dengan cara menarik garis diagonal dari sudut ke sudut lainnya, hingga membentuk segitiga, tujuannya agar gambar dapat lebih dinamis daripada hanya menggunakan garis lurus atau horizontal yang menyiratkan kekuatan, ketenangan dan stabilitas. Selain itu, menggabungkan garis diagonal dalam foto grafi

menciptakan kesan Gerakan dan membantu mengarahkan mata ke subjek serta membantu menambah kedalaman dan perspektif.



Gambar 3. 6. Contoh Diagonal and Triangles
Sumber : (Carrol, 2022)

VII. Dept Of Field

Dept of field atau kedalaman bidang secara sederhana adalah seberapa banyak gambar yang berada dalam fokus. Secara teknis komposisi ini adalah jarak dalam gambar dimana objek tampak “dalam fokus yang dapat diterima” atau memiliki tingkat “ketajaman yang dapat diterima”.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi kedalaman bidang dalam fotografi, terlepas dari jenis kamera yang digunakan. Faktor – faktor tersebut adalah : panjang fokus, aperture, jarak kamera dengan subjek, dan ukuran sensor.

Ada beberapa contoh kedalaman bidang atau *dept of field* dalam fotografi yaitu:

1. Macro

Fotografi makro adalah mengambil foto dari hal – hala yang sangat kecil dalam ukurang yang lebih besar dari aslinya. Contohnya foto besar seekor serangga.



Gambar 3. 7. Contoh Dept Of Field Metode Macro
Sumber : (MasterClass, 2021)

2. Deep

Deep merupakan kedalaman bidang yang besar atau dalam yang menempatkan jarak yang lebih jauh ke dalam fokus. Fotografi lanskap adalah contoh yang baik dari contoh kedalaman bidang dengan metode *deep*.



Gambar 3. 8. Contoh Depth Of Field Metode Deep
Sumber : (MasterClass, 2021)

3. Shallow

Shallow merupakan kedalaman bidang yang dangkal, metode ini bagus untuk pemfokusan pada objek yang lebih dekat dengan kamera. Contohnya adalah gambar bunga dari dekat.



Gambar 3. 9. Contoh Depth Of Field Metode Shallow
Sumber: (Adobe, n.d.)

4. Landscape

Landscape merupakan metode dalam komposisi Dept Of Field yang mempunyai kedalaman bidang yang sangat besar karena pada dasarnya semua objek dalam gambar tersebut ingin dijadikan fokus pada sebuah gambar.



Gambar 3. 10. Contoh Dept Of Field Metode Landscape
Sumber : (MasterClass, 2021)

5. Close-up

Pada metode Close-up gambar yang diambil memiliki kedalaman bidang yang dangkal, dengan panjang fokus yang lebih panjang dan jarak subjek dengan kamera harus pendek atau dekat.



Gambar 3. 11. Contoh Dept Of Field Metode Close-up
Sumber : (MasterClass, 2021)

6. Bokeh

Bokeh merupakan salah satu metode dept of field yang populer. Saat memotret dengan metode bokeh, atur aperture pada lensa pada skala yang terendah.



Gambar 3. 12. Contoh Depft Of Field Metode Bokeh
Sumber : (MasterClass, 2021)

VIII. Left To Right Rule

Seperti teori yang mengatakan bahwa “membaca” gambar dari kiri ke kanan sama dengan seperti membaca teks. Untuk alasan ini, disarankan bahwa setiap Gerakan yang digambarkan dalam sebuah foto harus mengalir dari kiri ke kanan.



Gambar 3. 13. Contoh Left to Right Rule
Sumber : (Carrol, 2022)

IX. Color Composition

Teori ini menggunakan color wheel ataupun keberagaman warna dalam satu gambar, contohnya Ketika memotret sunset dibagian awannya ada bagian yang bewarna orange (Warm tone) dan sebelah warna biru, itu menandakan ada keberagaman warna dalam satu gambar tersebut.



Gambar 3. 14. Contoh Color Composition
Sumber : (Travel Photography Guru, 2020)

X. Breaking The Rules

Komposisi ini menggunakan variasi dalam teori komposisi, tergantung dengan kreativitas dan komposisi apa saja yang cocok membuat gambar terlihat bagus, tetapi sebelum melakukan teori ini kita harus memahami teori sebelumnya.



Gambar 3. 15. Contoh Breaking The Rules
Sumber : (Nactwey & National Geographic, n.d.)

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Tugas berupa PDF dan dipresentasikan
3. Mengambil gambar dari masing – masing jenis Basic Composition, berikan judul dan jelaskan teknik yang digunakan serta objek yang menjadi fokus gambar.

Contoh Tugas:

1. Breaking The Rules



Judul Foto

Penjelasan Teknik dan Objek yang menjadi fokus gambar

Modul 4 : Dasar Sinematografi: Pengenalan Kamera Video

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengenalan Kamera Video berupa Handycam	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar sinematografi mengenai pengenalan fungsi panel dan bagian – bagian dari kamera video berupa Handycam.

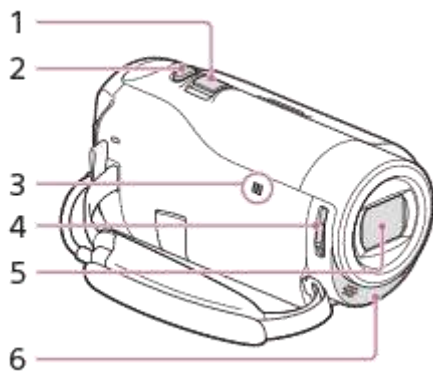
Materi 4

Materi ini membahas tentang pengenalan kamera video pada dasar sinematografi, pada praktiknya menggunakan kamera video jenis Handycam Sony HDR-CX405. Pada modul ini dijelaskan mengenai fungsi dan cara penggunaan Handycam Sony HDR-CX405.



Gambar 4. 1. Handycam Sony HDR-CX405
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

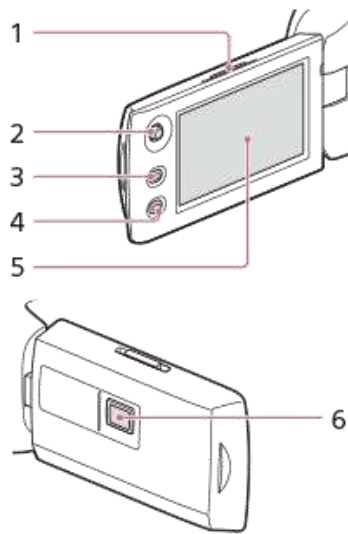
1. Bagian – bagian dan control bagian depan/ atas



Gambar 4. 2. Bagian depan/atas
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA
1	Tuas Pembesaran
2	Tombol Photo
3	Tanda N NFC (Near Field Communication)
4	Tombol Lensa Cover
5	Lensa (Lensa Zeiss)
6	Mikrofon yang terpasang di dalam

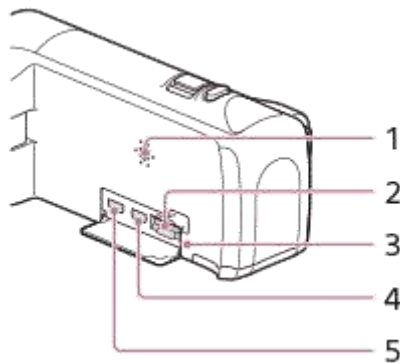
2. Bagian – bagian dan kontrol (layar LCD)



Gambar 4. 3. Bagian - bagian dan kontrol (layar LCD)
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA
1	Tuas Projector Focus
2	Multi selector
3	Tombol  (Tampilan Gambar)
4	Tombol Projector
5	Layar LCD Bila memutar panel LCD 180 derajat ke sisi lensa, Anda dapat menutup layar LCD dengan layar LCD menghadap keluar
6	Lensa proyektor

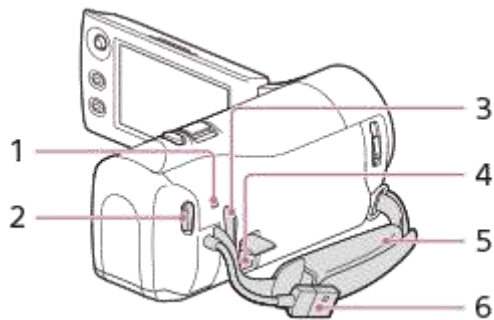
3. Bagian – bagian dan kontrol (samping)



Gambar 4. 4. Bagian - bagian dan kontrol (samping)
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

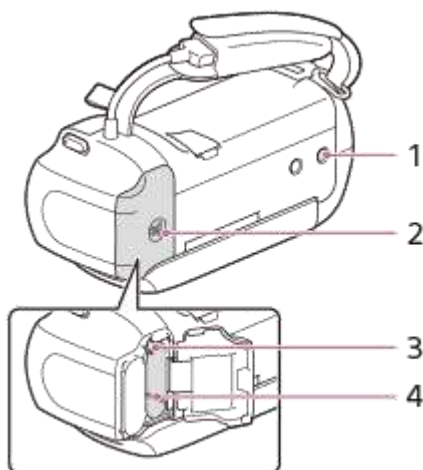
NO	NAMA BAGIAN KAMERA
1	Speaker
2	Celah kartu memori
3	Lampu akses kartu memori Bila lampu menyala atau berkedip, produk ini sedang membaca atau menulis data
4	Jack HDMI OUT
5	Jack Projector In

4. Bagian – bagian dan kontrol (belakang/bawah)



Gambar 4. 5. Bagian - bagian dan kontrol (belakang/bawah 1)
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

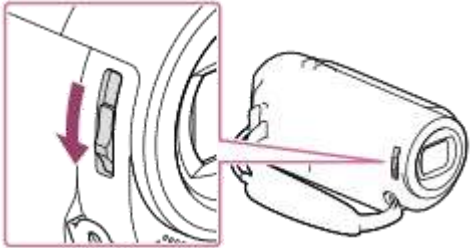
NO	NAMA BAGIAN KAMERA
1	Lampu Power/CHG (pengisian daya)
2	Tombol Start/Stop
3	Kait untuk selempang
4	Terminal Multi
5	Tali Pegangan
6	Kabel USB Terpasang (Built-in)

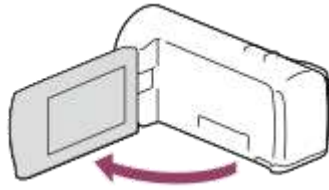
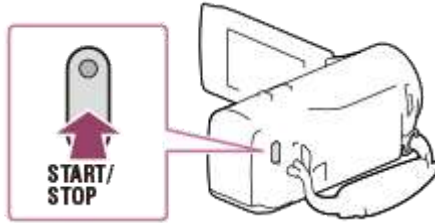


Gambar 4. 6. Bagian - bagian dan kontrol (belakang/bawah 2)
Sumber: (Sony Corporation, 2015)

NO	NAMA BAGIAN KAMERA
1	Penerima Tripod
2	Penutup baterai
3	Tuas Pelepas baterai
4	Baterai

5. Cara Merekam Film

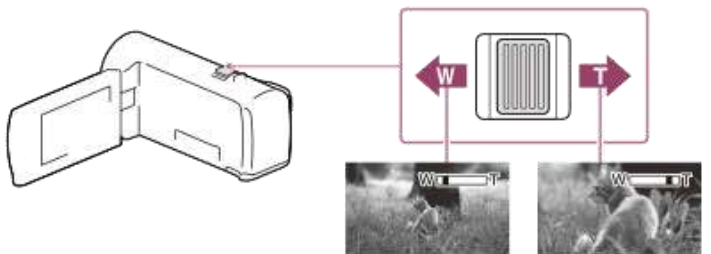
NO	Langkah Penggunaan	Penjelasan Gambar
1	Buka Penutup Lensa	

NO	Langkah Penggunaan	Penjelasan Gambar
2	Buka layar LCD dan nyalakan Handycam	
3	Tekan START/STOP untuk mulai perekaman Untuk menghentikan perekaman, tekan START/STOP kembali.	

Catatan

1. Bila menutup layar LCD selama perekaman film, maka otomatis akan berhenti merekam
2. Waktu untuk merekam film secara terus – menerus maksimum sekitar 13 jam
3. Bila sebuah file film AVCHD lebih dari 2 GB, file film berikutnya dibuat secara otomatis
4. Bila sebuah file film MP4 lebih dari 4 GB, file film berikutnya dibuat secara otomatis

6. Pembesaran (Zoom in)

NO	Langkah Penggunaan	Penjelasan Gambar
1	Gerakkan tuas pembesaran untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar. W: Rentang tampilan yang lebih lebar (Sudut lebar) T: tampilan dekat (Telefoto) • Gerakkan tuas pembesaran sedikit untuk pembesaran secara perlahan. Gerakkan lebih jauh untuk melakukan pembesaran dengan cepat	

Catatan

1. Pastikan untuk meletakkan jari di tuas pembesaran. Bila melepaskan jari dari tuas pembesaran, bunyi operasi tuas pembesaran juga akan terekam.
2. Jarak minimum yang mungkin antara handycam dan subjek sambil mempertahankan fokus yang tajam adalah sekitar 1cm untuk sudut lebar dan sekitar 80 cm untuk telefoto.

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Menyebutkan nama bagian dan fungsi dari bagian kamera video yang ditunjuk.
4. Mempraktekkan cara memegang kamera dan menggunakannya secara sederhana.

Modul 5 : Dasar Sinematografi: Teknik Pengambilan Video

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengenalan Teknik Pengambilan Video	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar sinematografi mengenai teknik pengambilan video

Materi 5

I. Teknik Pengambilan Video Berdasarkan Sudut Pengambilan Gambar/Angle

1. Frog Eye

Teknik Shooting ini mengambil gambar dengan posisi kamera disejajarkan dengan bagian alas/bawah obyek dan posisinya lebih rendah dari dasar objek. Hasil gambar yang diambil akan menjadi sangat besar. Objek gambar yang diambil memiliki kesan agung, angkuh maupun kokoh.

2. Low Angle

Merupakan Pengambilan gambar dengan sudut arah bawah obyek yang memberikan kesan obyek membesar.

3. Eye Level

Teknik ini mengambil posisi sejajar dengan objek. Dengan teknik ini maka gambar yang direkan menunjukkan tangkapan pandangan mata orang yang berdiri sejajar dengan objek. Ketinggal dan besarnya obyek menjadi sama dengan subjek dan disebut juga teknik normal shoot.

4. High Angle

Teknik ini mngemabil gambar dari posisi atas objek, sehinga hasil objek shooting menjadi lebih kecil. Hasil gamabr yang diambil menunjukkan kesan dramatis dan terkesan kerdil.

5. Bird Eye

Teknik Bird Eye (mata burung) merupakan teknik shooting dengan memposisikan juru kamera di atas ketinggian dalam merekam objek. Hasilnya gambar yang tampak menunjukkan lingkungan sekitar lebih luas. Benda – benda lainnya di sekitar objek juga akan tampak dalam ukuran kecil.

6. Slanted

Teknik shooting ini mengambil sudut yang tidak frontal dari depan ataupun dari samping objek. Tapi mengambil sudut 45 derajat terhadap objek. Hasilnya objek lain akan masuk dalam rekaman.

7. Over Shoulder

Teknik shooting ini mengambil gambar dari arah belakang bahu objek. Akibatnya objek hanya nampak bagian bahu atau kepalanya saja. Biasanya teknik ini dipakai untuk menunjukkan bahwa objek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang – bincang.

II. Teknik Pengambilan Gambar Video Berdasarkan Ukuran Gambar

1. Extreme Close Up (ECU)

Merupakan pengambilan gambar dari jarak sangat dekat, hingga pori – pori kulit pun bisa terlihat. Tujuannya agar objek menjadi sangat – sangat jelas.

2. Big Close Up (BCU)

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dagu objek, tujuannya untuk menunjukkan ekspresi dari objek.

3. Close Up (CU)

Close Up dilakukan dengan mengambil atas kepala hingga bawah leher dari objek, Tujuannya agar wajah objek nampak lebih jelas.

4. Medium Close Up (MCU)

Teknik ini menyorot dari kepala hingga dada. Teknik ini bertujuan untuk mempertegas gambaran profil seseorang.

5. Medium Shot (MS)

Teknik ini menyorot mulai dari kepala hingga pinggang objek. Tujuannya agar sosok orang tersebut semakin jelas.

6. Full Shot (FS)

Teknik ini memperlihatkan seluruh tubuh objek, dari kepala hingga kaki.

7. Long Shoot (LS) atau Wide Shot

Teknik ini menunjukkan objek sekaligus latar belakangnya. Walaupun tidak sepenuhnya *full* atau masih ada jarak pemeran dengan fram seperti dibagian atau kepala atau di bawah kaki. Teknik ini bertujuan untuk memperlihatkan hubungan pemeran dengan kondisi lingkungannya

8. Extreme Long Shoot / Extreme Wide Shot

Teknik ini digunakan untuk membangun suasana sebuah adegan, dimana tipe ini pemeran hamper tidak muncul dalam visual karena penggunaan sudut pandang lebar yang sangat ekstrim. Teknik ini juga biasanya digunakan untuk memperlihatkan latar dari sebuah adegan atau video

9. One Shoot (1S)

Teknik shooting ini hanya untuk menampilkan satu objek saja.

10. Two Shoot (2S)

Teknik shooting ini menampilkan dua objek yang lebih terlibat percakapan

11. Three Shoot (3S)

Teknik shooting ini menampilkan tiga objek dalam satu frame.

12. Group Shoot (GS)

Teknik ini mengambil gambar kumpulan orang, seperti adegan pasukan, kerumunan orang dan sebagainya.

III. Teknik Pengambilan Video Berdasarkan Pergerakan Kamera

1. Zoom

Zoom atau zooming merupakan gerakan paling dasar, yakni dengan cara mendekati atau menjauhi objek secara optik dengan membarui panjang focal lensa asal sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

Gambar yang dihasilkan berasal Gerakan ini ialah subjek seolah-olah mendekat (Zoom in) dan subjek seolah olah menjauh (Zoom out).

Teknik ini dilakukan untuk memperjelas sesuatu yang lebih penting, baik pada subjek maupun sebuah insiden.

2. Dolly

Dolly (Track) adalah teknik pengambilan gambar mendekati atau menjauhi subjek menggunakan pergerakan kamera di atas tripod atau dolly. Pengambilan gambar menggunakan teknik ini biasanya untuk seolah-olah kamera menjadi mata penonton dan membawa penonton pada sebuah peristiwa didalam suatu adegan sehingga penonton merasa ikut terlibat pada adegan tersebut.

Dolly in atau kamera mendekati subjek, biasanya dipergunakan untuk membawa perasaan penonton untuk lebih berani, dan siap menghadapi tantangan. Sedangkan dolly out atau kamera menjauhi subjek mampu digunakan untuk mewakili perasaan kecewa, takut dan merasa inferior.

Sebagaimana penggunaan zoom in, Gerakan dolly in yang mendekati subjek dapat membawa penonton pada satu titik sentra perhatian, perasaan tegang dan menciptakan rasa keingintahuan. Sedangkan proses pelepasan ketegangan dapat dilakukan dengan dolly out.

3. Panning

Pan atau panning ialah gerakan kamera menoleh ke kiri (Pan Left) serta ke kanan (Pan Right). Gerakan yang ada pada teknik ini juga secara umum adalah Follow pan, yakni gerakan kamera mengikuti subjek berjalan (travelling), hal ini bertujuan untuk mempertahankan komposisi visual supaya tetap proporsional pada frame.

4. Crab

Crab atau crabbing adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajak menggunakan subjek yang sedang berjalan, gerakan crab hamper sama menggunakan dolly, perbedaannya hanya di arah gerakan kamera. Bila dolly dinamis maju mundur maka crab bergerak ke kiri (crab left) dan ke kanan (crab right).

5. Tilt

Tilt atau tiling adalah gerakan kamera secara vertikal, mendongak dari bawah ke atas (Tilt up) maupun berasal atas ke bawah (Tilt down). Gerakan tilting banyak digunakan untuk menggiring mata penonton pada kegiatan tertentu pada subjek, misalnya shot dimulai menggunakan paras Wanita menangis menunduk ke bawah, kamera melakukan tilt down, dan shot terakhir berakhir di jemarinya yang bergetar sedang membaca atau membalas pesan dari seseorang, mungkin sedang diputus pacarnya ataupun adegan bisa dilakukan sebaliknya.

6. Pedestal (Ped)

Pedestal artinya gerakan kamera pada atas pedestal yang mampu dinaik turunkan. Pedestal up merupakan gerakan kamera yang dinaikkan, sedangkan pedestal down adalah gerakan kamera yang diturunkan,

7. Arc

Arc adalah gerakan kamera memutar mengintari objek berasal kiri ke kanan atau sebaliknya.

8. Follow

Follow ialah gerakan kamera mengikuti objek yang berjalan, bisa menggunakan pan, tilt, ped atau yang lainnya, untuk mendapatkan gerakan yang lebih dinamis mampu juga menggunakan crane atau menggunakan handheld.

9. Fading

Fading adalah pergantian gambar secara perlahan. Fade in jika gambar muncul dan fade out jika gambar menghilang serta cross fade jika gambar 1 dan 2 saling menggantikan secara bersamaan.

IV. Teknik pengambilan gambar hanya objek yang bergerak.

Teknik ini digunakan dalam posisi kamera diam tetapi objek yang bergerak. Diantaranya ada 1) objek bergerak sejajar dengan kamera, 2) walk in dimana objek bergerak mendekati kamera, dan 3) walk away yaitu objek menjauhi kamera.

V. Teknik pengambilan gambar dengan memanfaatkan cahaya ataupun properti

Teknik ini tidak hanya mengadakan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan objek tetapi unsur – unsur lain seperti cahaya, property dan lingkungan, tujuannya untuk menghasilkan kesan yang lebih dramatis.

1. Backlight Shot

Teknik pengambilan gambar terhadap objek dengan pencahayaan dari belakang.

2. Reflection Shot

Teknik pengambilan gambar ini tidak diarahkan langsung ke objeknya tetapi dari cermin/air yang dapat memantulkan bayangan objek.

3. Door Frame Shot

Teknik ini diambil dari luar pintu sedangkan adegan ada di dalam ruangan.

4. Artificial Framing Shot

Teknik ini diambil menggunakan property seperti daun atau ranting diletakkan di depan kamera sehingga seolah – olah objek diambil dari balik ranting tersebut.

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Kelompok

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Membuat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
2. Memilih 3-4 jenis teknik pengambilan gambar
3. Membuat sebuah video sederhana menggunakan teknik tersebut
5. Mempraktekkan secara langsung bagaimana pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera video (handycam)

Modul 6 : Dasar Sinematografi: Pembuatan Story Board

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengenalan dan Pembuatan Story Board	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar sinematografi mengenai Story Board

Materi 6

Salah satu tahapan penting dalam produksi film adalah membuat storyboard, setelah sutradara dan pengarah fotografi membahas sebuah adegan mereka kemudian bertemu dengan artis storyboard untuk menterjemahkan gagasan mereka dalam gambar.

I. Definisi Story Board

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

Storyboard juga sering disebut papan cerita. Storyboard berfungsi untuk menggambarkan alur cerita mulai dari awal hingga akhir dan merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. Selain itu, storyboard berfungsi sebagai pedoman proses produksi hingga proses pengeditan video, sehingga lebih mudah dan hasilnya sesuai dengan yang direncanakan.

II. Isi Story Board

1. Informasi Karakter dan pergerakan karakter
2. Informasi komunikasi antar karakter (jika ada)
3. Durasi antara frame di story board
4. Lokasi, keadaan dan perlakuan kamera (angle kamera, pergerakan kamera)

III. Alasan Penggunaan Story Board

1. Membantu menjelaskan konsep
2. Membantu komunikasi antar tim
3. Mempunyai ide dasar dari konsep awal

4. Membuat storyboard dan sketch kasar yang akan dibuat, karakter utama dan aksi-aksi yang nantinya terkandung di dalamnya
5. Membantu memikirkan detail konsep dan alam keseluruhan dari cerita yang akan dibuat.
6. Menggabungkan konsep menjadi dokumen desain (semacam moviescript).

IV. Manfaat Story Board

1. Mengorganisir proses pengambilan gambar

Storyboard dapat mempermudah proses pengambilan gambar, agar lebih efektif dan efisien, sehingga dapat membantu penentuan pengambilan *angle* gambar dan mengetahui bagan selanjutnya.

2. Memudahkan dalam membuat dan memahami alur cerita

Storyboard berisikan sketsa gambar berurutan sesuai naskah sehingga mempermudah proses pembuatan pemahaman alur ceritanya, hal ini mempermudah seluruh tim untuk memiliki persepsi yang sama dalam proses pengambilan gambar dan pembuatan video sesuai dengan yang diinginkan.

3. Dapat mengetahui kesalahan pada bagian awal

Pembuatan storyboard dapat memudahkan dalam mencari tahun kesalahan pada teks narasi, penggunaan media, dan detail lainnya, sehingga dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga.

V. Cara Membuat Storyboard

Dalam buku Pengembangan Bahan Ajar (2019) karya Nana, dituliskan lima cara pembuatan storyboard, yakni:

1. Penentuan tema

Pada awal pembuatan storyboard harus menentukan tema, tema ini berpengaruh pada naskah, sketsa gambar, penggunaan media, penggunaan property, dan lain-lain.

2. Pembuatan naskah

Setelah tema ditentukan, naskah harus dibuat secara rinci. Isi naskah yang dibuat memuat teks dialog, keterangan dan hal lainnya yang berkaitan dengan pembuatan video, film atau animasi.

3. Menentukan poin penting

Poin penting berkaitan dengan naskah dan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Biasanya poin penting ini berisikan ide atau konsep yang nanti akan dibuat menjadi storyboard.

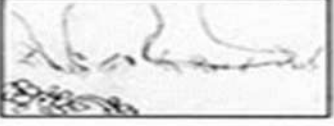
4. Menentukan gambaran sketsa kasar dalam alur cerita storyboard

Setelah tiga tahapan sudah dilakukan maka dapat disusun gambaran sketsa kasar. Pembuatan sketsa kasar ini disertai dengan penjelasan atau keterangan pembuatan audio visual.

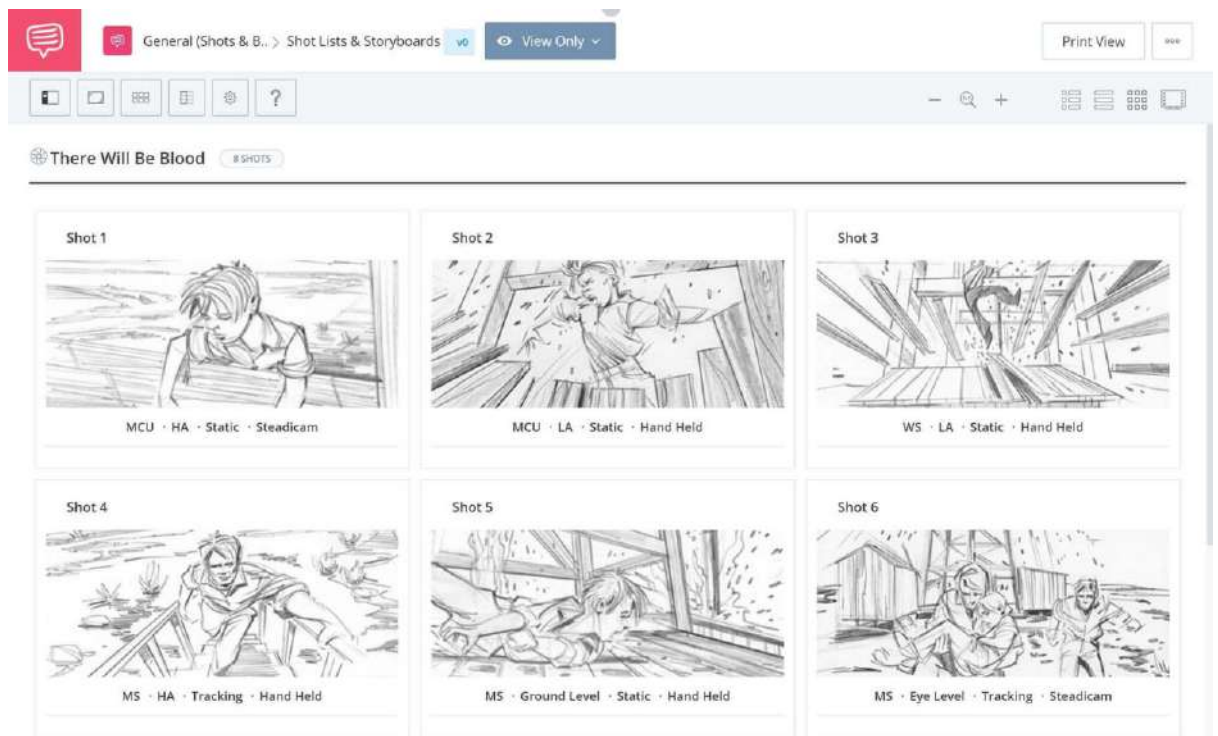
5. Gambaran direalisasikan dengan nyata

Setelah sketsa kasar dibuat, maka storyboard dapat dibuat dalam bentuk yang lebih rapi dan jelas. Untuk membuat storyboard dapat menggunakan aplikasi khusus atau lain sebagainya.

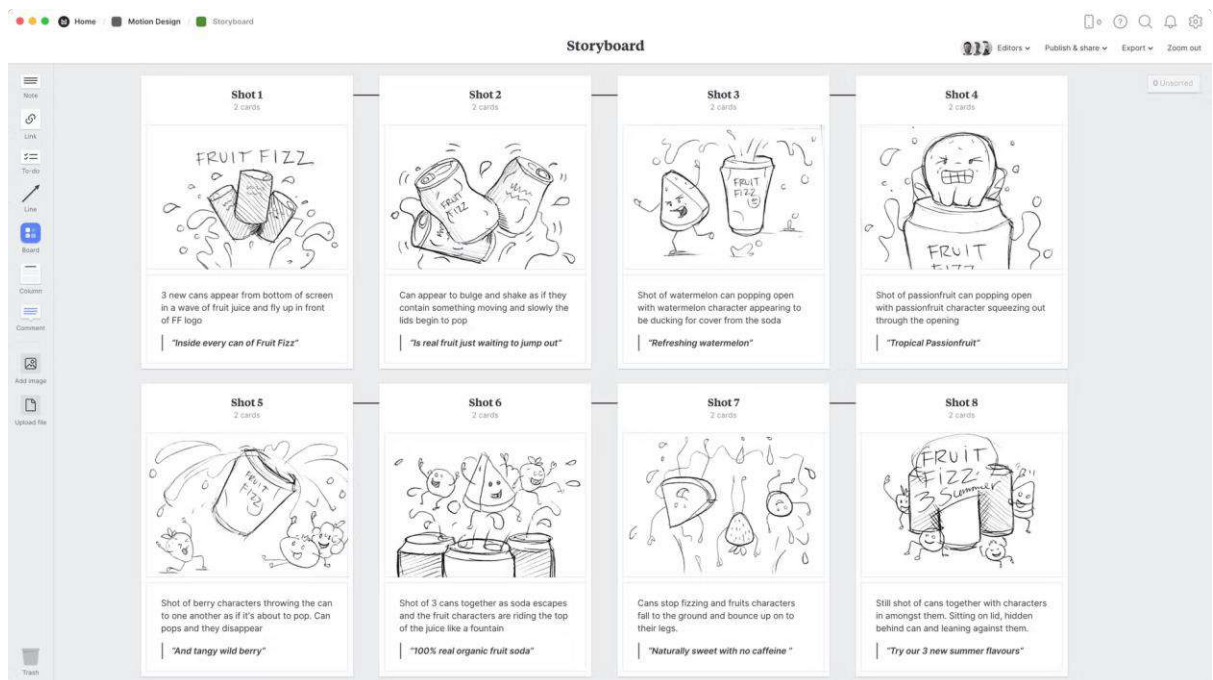
VI. Contoh Storyboard

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motion Graphic masuk kedalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokalis 1 bernyanyi menunjukkan perasaannya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah panning dari angel, kemudian personil yang lain.

Gambar 6. 1. Contoh Story Board



Gambar 6. 2. Contoh Story Board



Gambar 6. 3. Contoh Story Board

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Membuat Story board sebuah video berdurasi maksimal 3 menit
2. Format Storyboard dalam bentuk pdf dan upload di OLU
3. Beri nama File : Nama_NIM_P2MK_Story board
4. Bebas menggunakan template story board apa saja, isi storu board memuat:
 - a. Scene
 - b. Sequence
 - c. Board (Ilustrasi gambar)
 - d. Durasi
 - e. Naskah (Narasi, pergerakan kamera atau teknik pengambilan gambar)

Contoh Tugas:

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motion Graphic masuk kedalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul. Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokalis 1 bernyanyi menunjukkan perasaannya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah paning dari angel, kemudian personil yang lain.

Modul 7 : Dasar Sinematografi: Pengenalan Aplikasi Editing Video

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pengenalan aplikasi Filmora X	Materi : 70 Menit Praktikum : 100 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar sinematografi mengenai teknik dasar editing video menggunakan aplikasi Filmora X

Materi 7

I. PERSYARATAN WONDERSHARE FILMORA X UNTUK WINDOWS

1. **OS yang Didukung** : Windows 7/Windows 8.1/Windows 10/Windows 11 (64 bit OS).
2. **Prosesor** : Intel i3 atau prosesor multicore yang lebih baik, 2GHz atau lebih. (Intel 6th Gen atau CPU yang lebih baru direkomendasikan untuk video HD dan 4K).
3. **RAM** : 4 GB RAM (8GB diperlukan untuk video HD dan 4K).
4. **Grafis** : Intel HD Graphics 5000 atau lebih baru; NVIDIA GeForce GTX 700 atau lebih baru; AMD Radeon R5 atau lebih baru. 2 GB vRAM (4GB diperlukan untuk video HD dan 4K).
5. **Disk** : Setidaknya 10GB ruang hard-disk kosong untuk penginstalan (SSD-Solid State Disk direkomendasikan untuk mengedit video HD dan 4K).
6. **Internet** : Koneksi internet diperlukan untuk pendaftaran software dan akses ke layanan online seperti **Filmstock**.

Tipe	Format Kontainer
Format Video	File video MPEG-1/2: (.mpg, .mpeg, .m1v, .m2v)
	File video MPEG-4: (.mp4, .m4v, .3gp, .3g2, .3gp2)
	File Movie QuickTime: (.mov diencode dengan codec MPEG 4 atau MJPEG saja)
	File Camcorder: (.dv, .mod, .tod, .mts, .m2ts, .m2t)
	Video Flash: (.flv, .f4v)

Tipe	Format Kontainer
	Media Windows: (.wmv, .asf)
	Audio Visual Interleave (.avi)
	File Video Matroska: (.mkv diencode dengan codec MPEG 4 atau MJPEG saja)
	File Video HTML5: (.mp4, .webm, .ogv)
	Judul DVD yang tidak dienkripsi: (.vob, .vro)
Format Audio	.mp3, .m4a, .wav, .wma, .ogg, .flac, .aif, .aiff
Format Foto	.jpg, .png, .bmp, .gif, .tif, .tiff

II. FORMAT INPUT YANG DIDUKUNG

Tipe	Format Kontainer
Format Video	File video MPEG-1/2: (.mpg, .mpeg, .m1v, .m2v)
	File video MPEG-4: (.mp4, .m4v, .3gp, .3g2, .3gp2)
	File Movie QuickTime: (.mov diencode dengan codec MPEG 4 atau MJPEG saja)
	File Camcorder: (.dv, .mod, .tod, .mts, .m2ts, .m2t)
	Video Flash: (.flv, .f4v)
	Media Windows: (.wmv, .asf)
	Audio Visual Interleave (.avi)
	File Video Matroska: (.mkv diencode dengan codec MPEG 4 atau MJPEG saja)
	File Video HTML5: (.mp4, .webm, .ogv)
	Judul DVD yang tidak dienkripsi: (.vob, .vro)
Format Audio	.mp3, .m4a, .wav, .wma, .ogg, .flac, .aif, .aiff
Format Foto	.jpg, .png, .bmp, .gif, .tif, .tiff

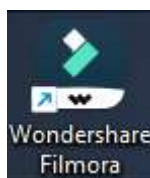
III. FORMAT OUTUPUT YANG DIDUKUNG

Tipe		Format Kontainer atau profil SNS/Perangkat
Format	Video/audio biasa	.mp4, .wmv, .avi, .mov, .f4v, .mkv, .ts, .mpg, .3gp, .webm, .gif, .mp3
	4K	.mp4, .mov, .mkv
Perangkat		iPhone, iPad, Apple TV, iPod, Galaxy S, Android Generic, Nexus, PS4, Xbox one, Wii, Sony TV, Smartphone
Jejaring Sosial		YouTube, Vimeo
DVD		DVD disc, folder DVD, file gambar ISO disc

* Beberapa format codec di atas mungkin perlu didukung oleh sistem.

IV. PENGENALAN TAMPILAN AWAL APLIKASI WONDERSHARE FILMORA X

Jika sudah menginstall aplikasi filmora, untuk membuka aplikasi filmora, klik 2 kali pada ikon filmora, lalu tunggu sampai filmora terbuka

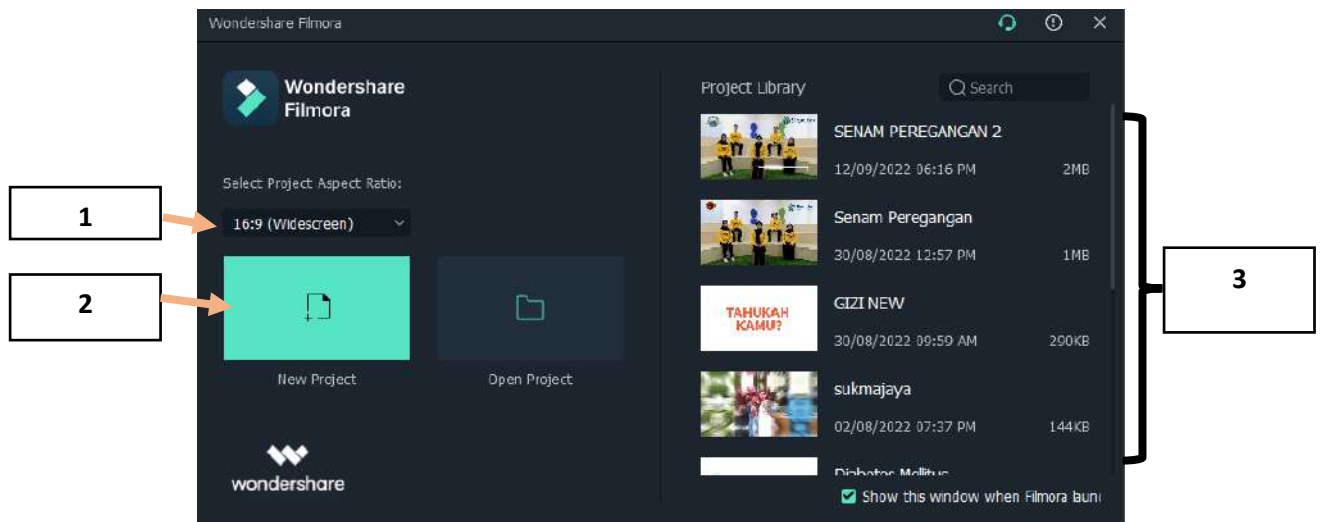


Klik 2 Pada ikon tersebut untuk membuka filmora

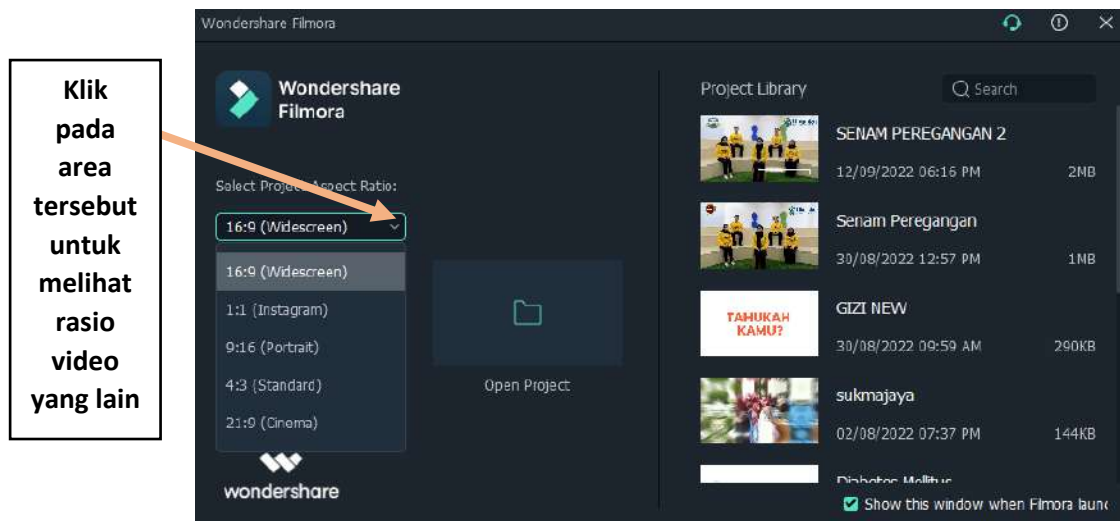


Tampilan proses untuk membuka filmora

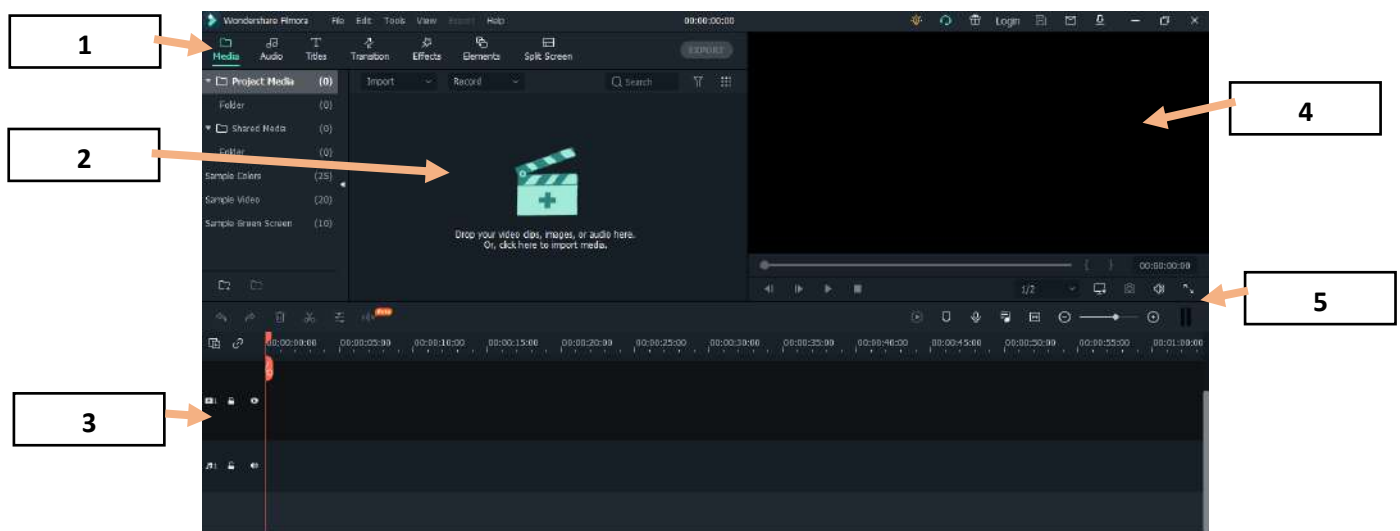
Setelah tampilan tersebut hilang maka akan terbuka tampilan untuk memulai lembar kerja pada filmora, pada bagian tersebut akan ada beberapa fitur yaitu: 1) Tampilan untuk memilih rasio ukuran video pada lembar kerja, 2) pilihan untuk memulai project baru (new project) atau membuka project yang sudah dibuat sebelumnya (open project), 3) tampilan untuk project yang telah dibuat dan disimpan.



Untuk rasio ukuran video yang digunakan pada umumnya menggunakan ukuran 16:9 (Widescreen), tapi dapat diatur sesuai kebutuhan dengan cara klik pada tanda panah kebawah disamping rasio ukuran video.



Pada pembahasan panduan praktikum ini digunakan rasio 16:9 (widescreen) lalu klik new project, setelah memilih rasio video maka akan muncul tampilan lembar kerja, dan ada beberapa bagian dalam tampilan lembar kerja yaitu : 1) **Menu Editing** : berisikan menu tool atau alat yang digunakan untuk membantu dalam editing video, 2) **Halaman Import Media**: tempat untuk media yang akan digunakan sebagai bahan video, 3) **Timeline**: Tempat untuk melakukan editing video, 4) **Preview**: layar untuk menampilkan media, 5) **Preview Tools**: berisikan peralatan untuk mengatur preview media yang dibutuhkan.

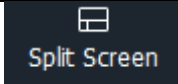


V. PENGENALAN MENU DAN FITUR EDITING PADA WONDERSHARE FILMORA X

1. Fitur Menu Utama



Nama Menu	Ikon Menu	Fungsi
Media		Menu media ini berfungsi untuk mengimport file video, audio ataupun gambar yang dibutuhkan.
Audio		Pada menu ini berisikan audio berupa music ataupun music efek yang dapat digunakan untuk kebutuhan video
Titles		Pada menu ini berisikan tulisan dan efeknya yang dapat digunakan dalam kebutuhan video, elemen title dari sebuah video yang disediakan meliputi: Opener, Title, Lower Title, Sub Title dan End Credits.
Transition		Pada menu ini disediakan transisi yang dapat digunakan sebagai efek peralihan antar klip video.
Effects		Pada menu ini disediakan effect yang dapat digunakan, pada fitur filter digunakan untuk memberikan efek warna, fitur overlay memberikan efek lain dan elemen tambahan dalam video dan LUT untuk memberikan efek cinematic pada video.

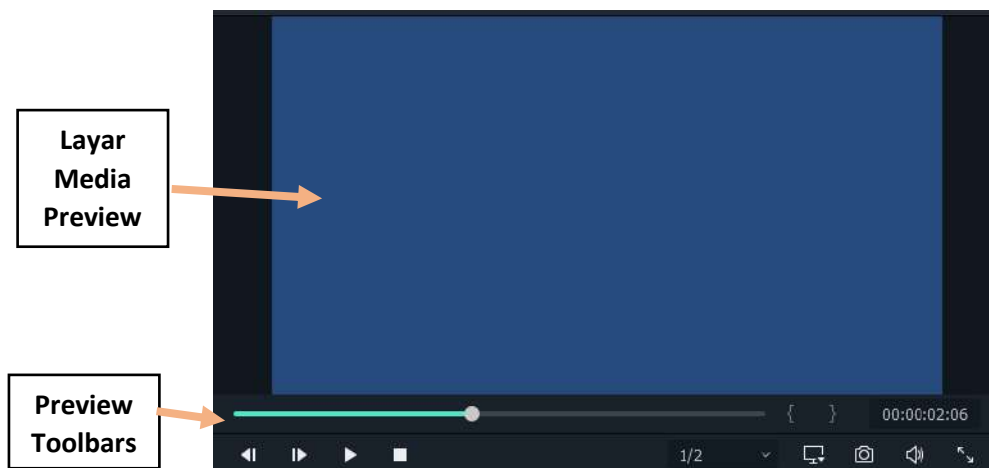
Nama Menu	Ikon Menu	Fungsi
Elements		Pada menu ini berfungsi untuk menambahkan elemen seperti ikon ataupun elemen yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan maksud dari video yang dibuat.
Split Screen		Menu ini berfungsi untuk memadukan 2 atau lebih video dalam satu frame.

2. Fitur Tambahan Editing



Nama Fitur	Ikon Menu	Fungsi
Undo dan Redo		berfungsi untuk mengubah menjadi perintah sebelumnya (undo) ataupun setelahnya (redo)
Delete		Untuk menghapus media
Split		Untuk memisahkan media menjadi 2 bagian atau lebih
Crop		Untuk mengatur ukuran gambar menjadi lebih kecil
Advanced Color Tool		Untuk mengatur warna pada klip video
Green Screen		Untuk merubah background video sesuai dengan layar yang dibutuhkan
Speed		Untuk mengatur kecepatan video (lebih lambat atau lebih cepat)
Key Framing		untuk menambahkan animasi pada video seperti perubahan posisi, rotasi, skala, keburaman klip dan lainnya
Edit Tambahan		Berisikan pengaturan full feature editing

3. Fitur Media Preview



Pada fitur Media Preview dibagi menjadi 2 bagian utama, yang pertama Media Preview merupakan layar untuk melihat hasil media yang sudah dibuat dan yang kedua adalah Preview Toolbars yang berisikan menu untuk membantu dalam penyesuaian tampilan untuk melihat hasil dari media yang dibuat, fitur pada preview toolbars meliputi:

Nama Fitur	Ikon Menu	Fungsi
Backward		Berfungsi untuk kembali atau mundur pada tampilan preview media sebelumnya.
Forward		Berfungsi untuk maju menuju tampilan preview media selanjutnya
Play		Berfungsi untuk memulai memainkan media yang sudah dibuat
Stop		Berfungsi untuk memberhentikan preview media.
Playback Quality		Berfungsi untuk mengatur kualitas pada tampilan ketika preview.
Preview Quality and Display Setting		Berfungsi untuk mengatur kualitas dan tampilan ketika preview.
Snapshot		Berfungsi untuk mengambil snap atau gambar sesuai tampilan video yang dipilih pada saat preview.
Volume		Berfungsi untuk mengatur besar dan kecilnya suara pada saat preview.

Nama Fitur	Ikon Menu	Fungsi
Full Screen		Berfungsi untuk melihat preview media secara layar penuh

4. Fitur Tambahan Untuk Proses Preview dan Editing Media



Nama Fitur	Ikon Menu	Fungsi
Render Preview		Berfungsi untuk rendering video agar hasil lebih halus ketika preview.
Add Mark		Untuk memberikan tanda pada bagian video pada timeline
Record a Voiceover		Untuk menambahkan suara yang dapat direkam secara langsung dari aplikasi filmora
Audio Mixer		Untuk melakukan pengaturan mixing audio pada video atau audio itu sendiri
Zoom to Fit Timeline		Untuk mengatur ukuran besar media agar sesuai pada timeline
Zoom in dan Zoom out		untuk mengatur ukuran besar kecil media pada timeline
Audio Meter		Untuk menjangkau apakah audio aktif atau tidak pada media yang diputar

5. Timeline / Lembar Kerja



Pada Timeline atau lembar kerja dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

- Tools** : pada bagian ini berisikan **Manage Track** () yaitu alat bantu untuk menambahkan layer video atau audio pada timeline  dan **Auto Ripple On** () yang berfungsi mengisi atau menggabungkan dan mengisi jika ada kolom yang kosong pada timeline.
- Time** : Pada bagian ini berisikan waktu untuk melihat durasi dari media yang dibuat.
- Timeline**: Pada bagian ini berfungsi sebagai tempat media diletakkan untuk dilakukan editing.

Modul 8 : Dasar Sinematografi: Teknik Editing Video

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Teknik Dasar Editing Video	Materi : 70 Menit Praktikum : 100 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan dasar sinematografi mengenai teknik dasar editing video menggunakan aplikasi Filmora X
b. Teknik Dasar Editing Audio Dalam Video		
c. Teknik Dasar Pemberian Efek Pada Video		

I. Membuat Video

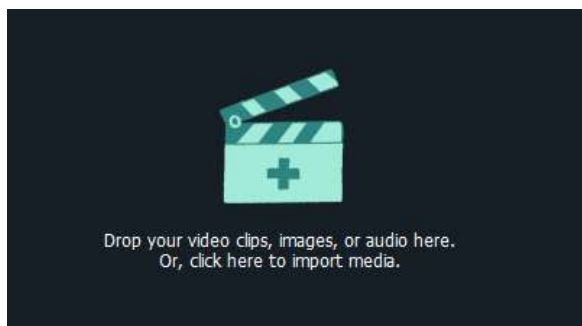
1. Import Media

Ada beberapa cara untuk import media dari file computer yaitu:

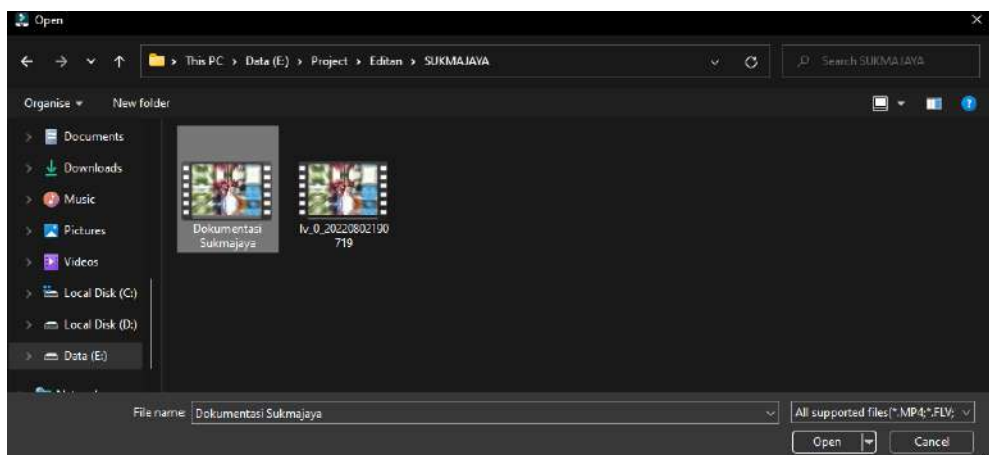
a. Cara 1

Pada bagian import yang masih kosong, untuk mengimport media hanya klik atau drop pada ikon yang berada di tengah halaman import → Pilih Media → Open → media sudah ter-import.

- 1) Klik atau drop pada ikon yang berada di tengah halaman impor



- 2) Pilih Media yang ingin digunakan → Open



3) Media sudah ter-import.

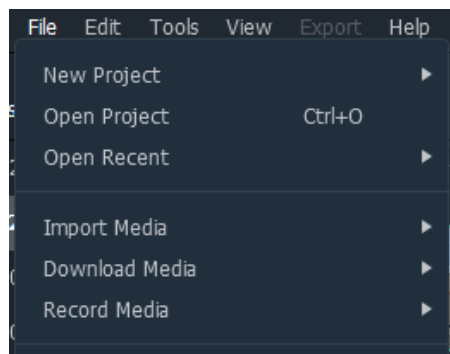


b. Cara 2

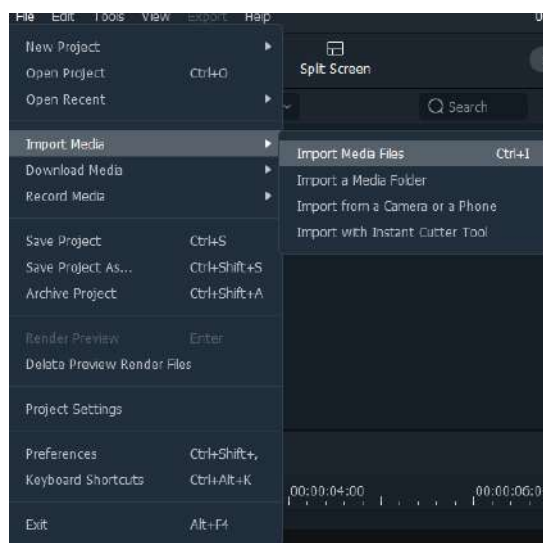
Pilih Menu File → Import Media → Pilih Sumber media → Pilih Media → Open → media sudah ter-import.

Note: Pada contoh dibawah ini sumber media yang dipilih adalah Import Media Files

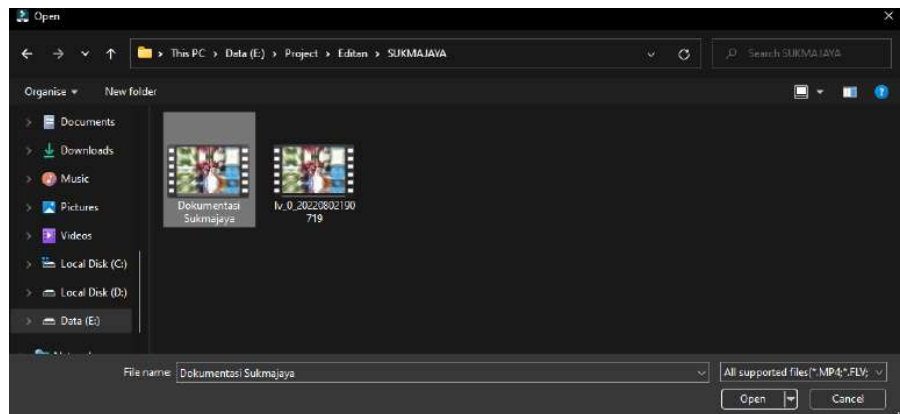
1) Pilih Menu file



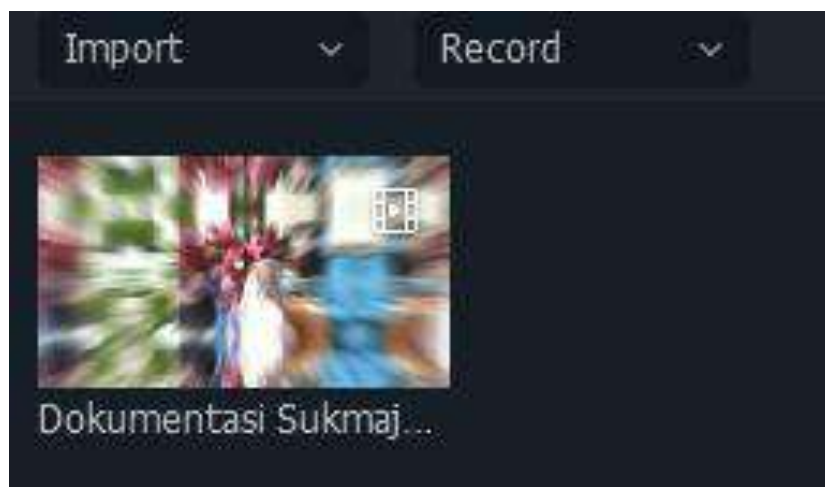
2) Pilih Import Media → Pilih Media Files



3) Pilih Media yang ingin digunakan → Open



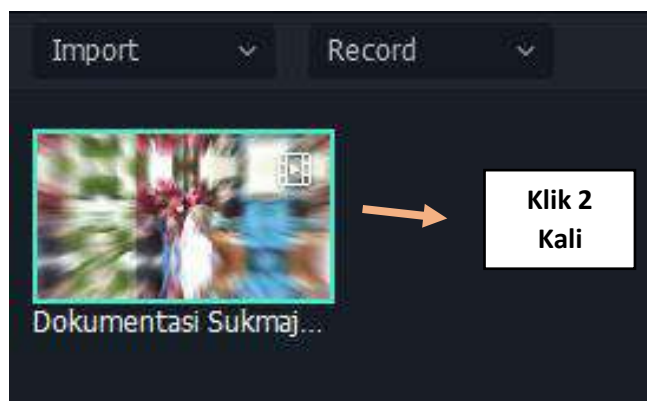
4) media sudah ter-import.



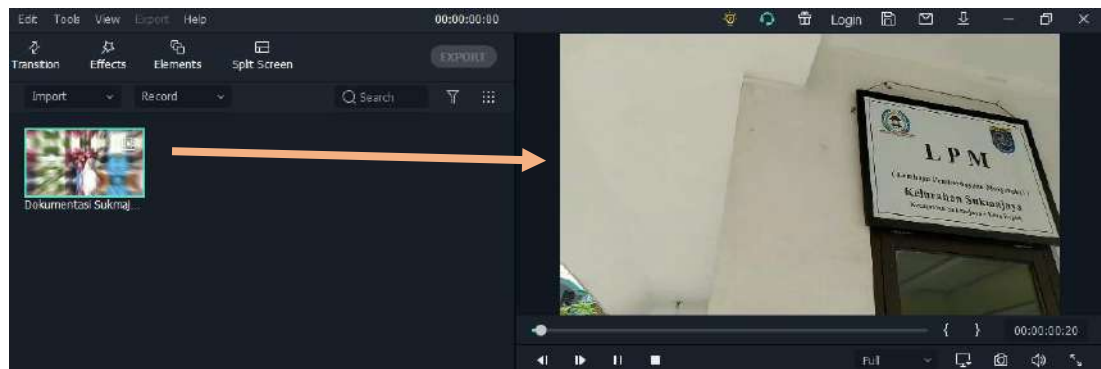
2. Preview Media Import

Cara : Klik 2 kali pada media yang ingin dilakukan preview → media akan terlihat di layar Preview.

a. Klik 2 kali pada media yang ingin dilakukan preview



b. Media akan terlihat di layar Preview.

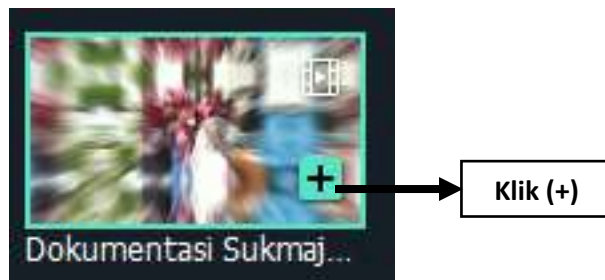


3. Add Project (Video dan Gambar) ke dalam Timeline atau Lembar Kerja

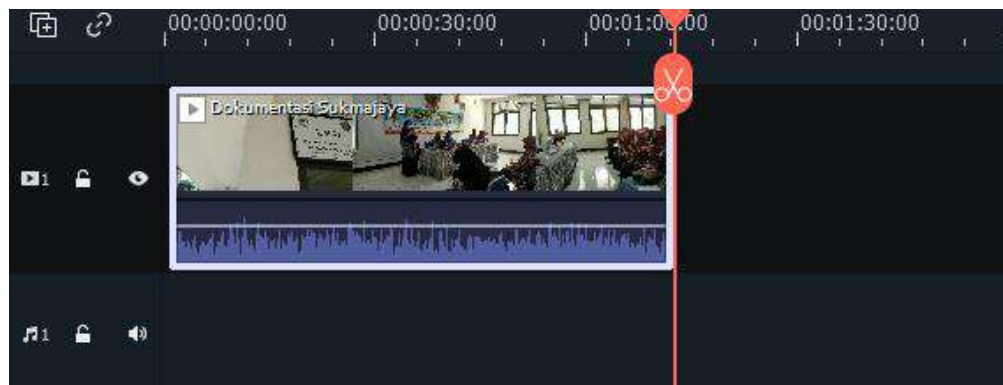
a. Cara 1

Pada Media yang dipilih klik (+) → Project akan masuk kedalam Timeline.

1) Pada Media yang dipilih klik (+)



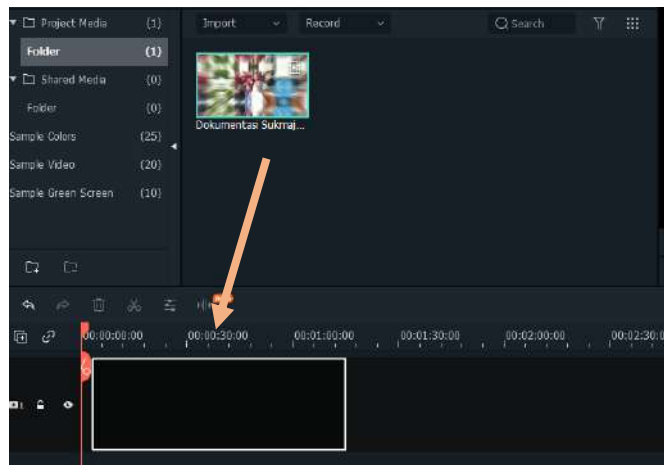
2) Project akan masuk kedalam Timeline.



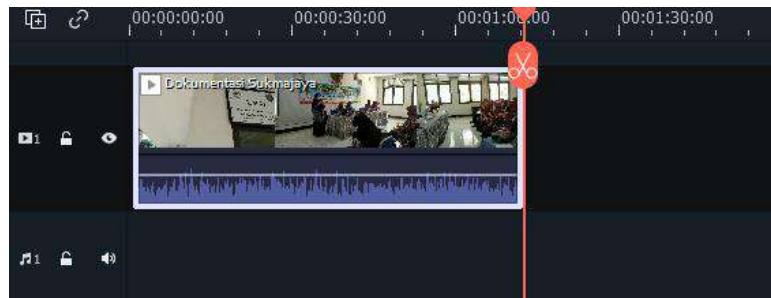
b. Cara 2

Drag Project ke timeline → Project akan masuk kedalam Timeline.

1) Drag Project ke timeline



2) Project akan masuk kedalam Timeline.



4. Add Project (Audio) ke dalam Timeline atau Lembar Kerja

Untuk Audio dapat dipilih dari menu utama Audio atau import dari file computer, untuk cara add project media ke dalam timeline **sama** seperti add video atau gambar, tetapi harus diperhatikan penempatan audio berada pada lembar kerja yang mempunyai ikon



5. Editing Video

a. Cut Media (Video, Gambar atau Audio)

Klik Pada video/gambar/audio yang ingin di cut → arahkan pada waktu bagian yang ingin di cut → klik ikon gunting yang warna merah → video sudah di cut

- 1) Klik Pada video/gambar/audio yang ingin di cut → arahkan pada waktu bagian yang ingin di cut

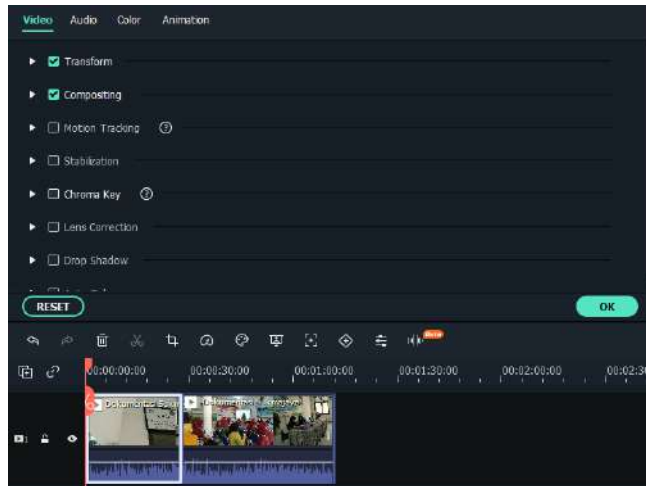


- 2) Klik ikon gunting yang warna merah → video sudah di cut



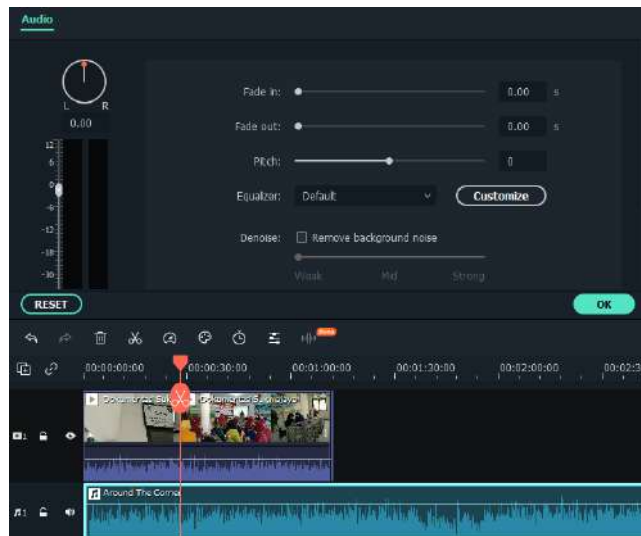
b. Mengatur Video

Klik 2 kali pada video pada timeline yang ingin diatur → pilih menu yang ingin diatur pada video (Video, Audio, Color ataupun Animation) → silahkan atur video yang diinginkan.



c. Mengatur Audio

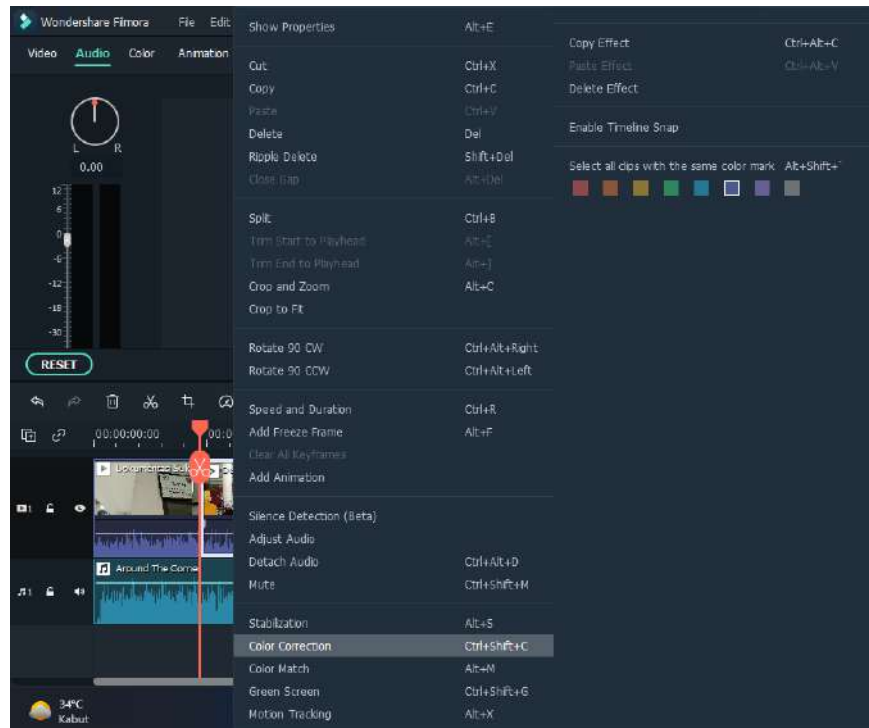
Klik 2 kali pada Audio pada timeline yang ingin diatur → silahkan atur video yang diinginkan.



d. Mengatur Color Correction Pada Video

Klik pada video atau objek yang diinginkan → klik kanan → klik Color Collection → silahkan pilih warna yang diinginkan (Preset: warna akan otomatis disesuaikan seperti contoh yang ada, Adjust : warna akan disesuaikan satu per satu secara detail sesuai dengan kebutuhan.

1) Klik pada video atau objek yang diinginkan → klik kanan → klik Color Collection



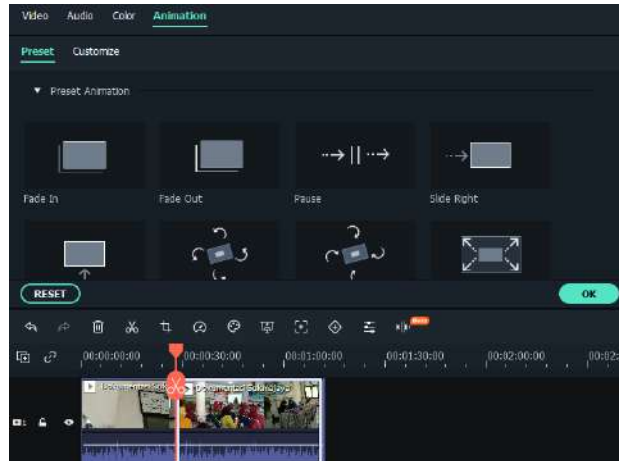
2) Silahkan pilih warna yang diinginkan (Preset: warna akan otomatis disesuaikan seperti contoh yang ada, Adjust : warna akan disesuaikan satu per satu secara detail sesuai dengan kebutuhan → jika sudah pilih OK.



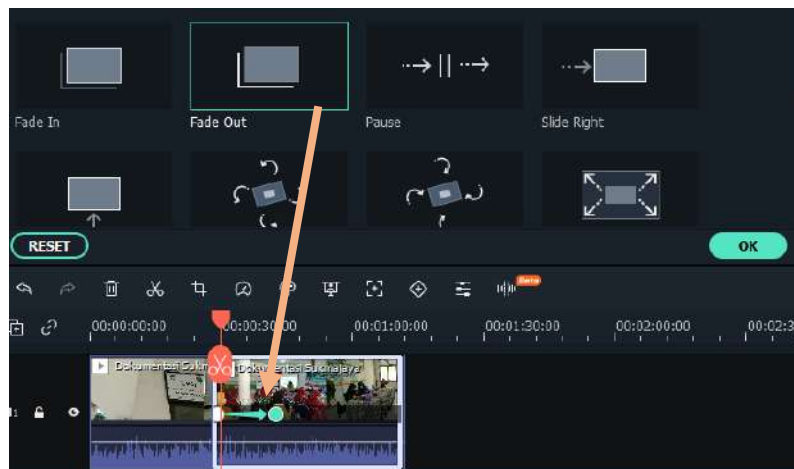
e. Mengatur Animasi Pada Video atau Gambar

Klik 2 kali pada gambar atau video yang ingin diberikan animasi → klik animation → pilih animasi yang dipilih → drag animasi ke dalam video yang ada di timeline → atur lama animasi.

- 1) Klik 2 kali pada gambar atau video yang ingin diberikan animasi → klik animation → pilih animasi yang dipilih →



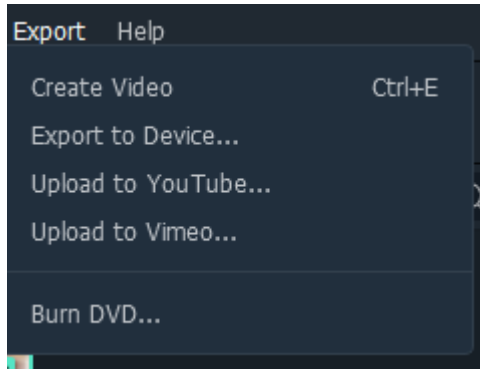
- 2) Drag animasi ke dalam video yang ada di timeline → atur lama animasi.



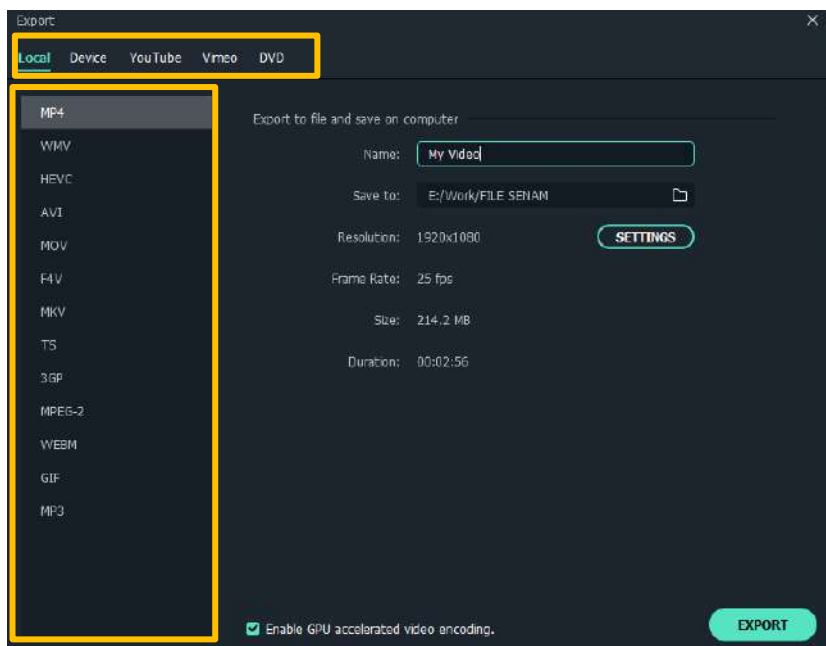
6. Export Media

Klik Menu Export → Pilih Create Video → Pilih Format yang diinginkan → beri nama pada video → pilih save to untuk dimana file akan disimpan → atur resolusi yang dibutuhkan → pilih export → video sudah proses ter-export dan tunggu sampai video selesai diexport atau 100% converting

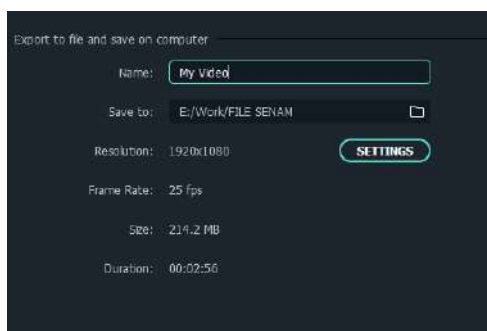
a. Klik Menu Export → Pilih Create Video



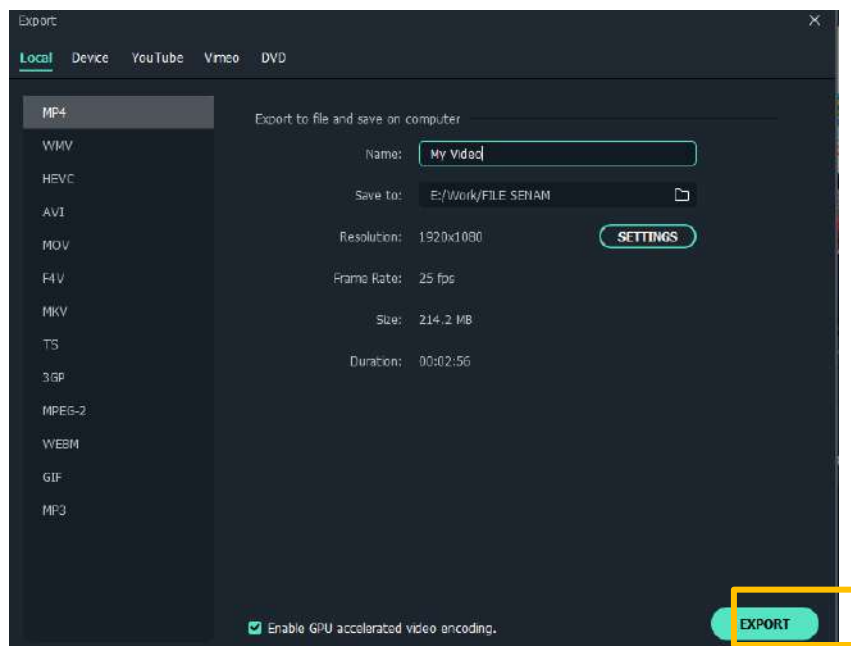
b. Pilih Format yang diinginkan



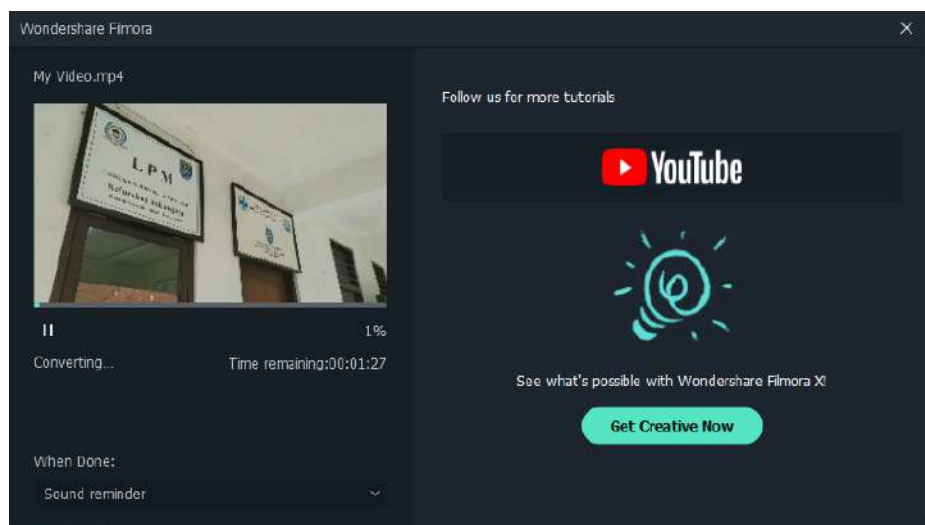
c. Beri nama pada video → pilih save to untuk dimana file akan disimpan → atur resolusi yang dibutuhkan



d. Klik Export



e. Video sudah proses ter-export dan tunggu sampai video selesai atau 100% covering



LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Membuat Video berdasarkan story board yang sudah dibuat dan menggunakan teknik pengambilan video yang sudah dijelaskan
2. Video bebas tapi berkaitan dengan kesehatan
3. Beri nama File : Nama_NIM_P2MK_Praktik Video
4. Upload di G-Drive kelas P2MK

Modul 9 : Pembuatan Video Dengan MS. Power Point

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Pembuatan video berbasis PPT	Materi : 70 Menit Praktikum : 100 Menit	a. Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan pembuatan animasi berbasis PPT

Materi 8

Dalam pembuatan video dapat menggunakan beberapa cara, salah satunya memanfaatkan aplikasi MS. Power Point sebagai salah satu cara untuk membuat video. Dalam pembuatan video menggunakan MS. Power Point digunakan Microsoft tahun 2010 ke atas. Berikut penjelasan beberapa cara membuat video menggunakan MS. Power Point:

I. Menggunakan Screen Recording

Dalam MS. Power Point pada tools record, dapat ditemukan tool Screen Recording, fungsi dari tool ini adalah untuk merekam Sebagian atau seluruh layar desktop computer.

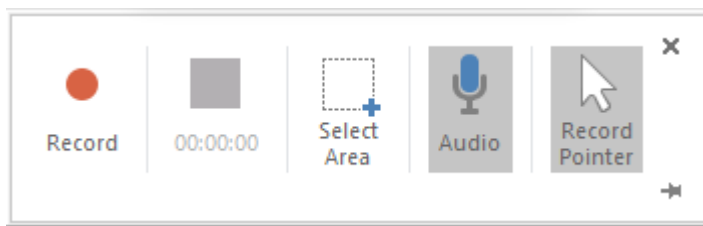


Cara menggunakan screen recording:

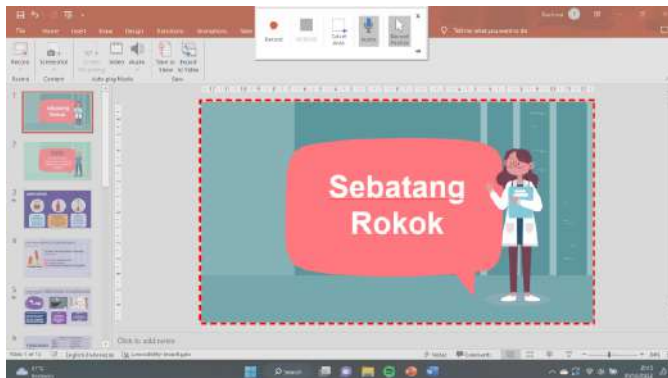
1. Siapkan Materi dalam bentuk Slide PPT di MS. Power Point
2. Klik Screen Recording pada Record



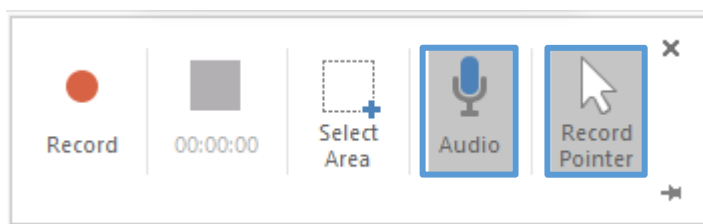
3. Akan muncul menu seperti ini



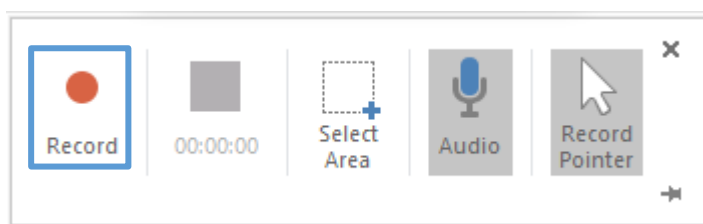
4. Pilih Select Area. Untuk memilih area mana yang ingin direkam



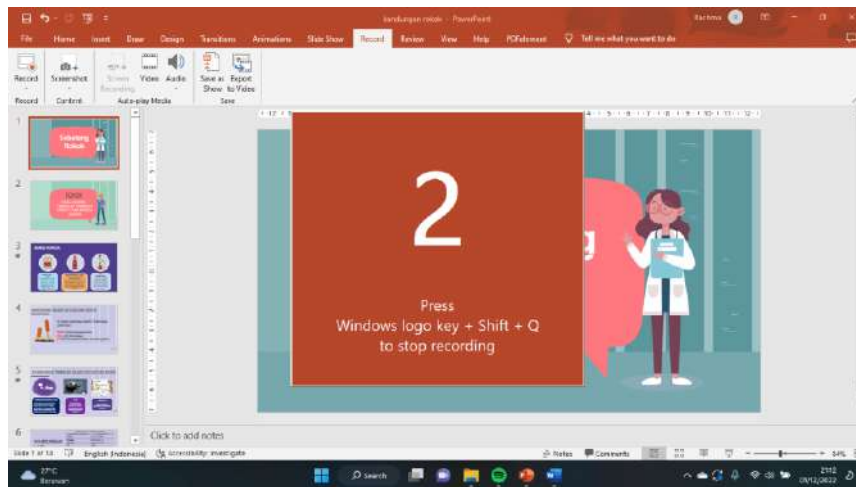
5. Lalu aktifkan audio dan record painter (jika dibutuhkan)



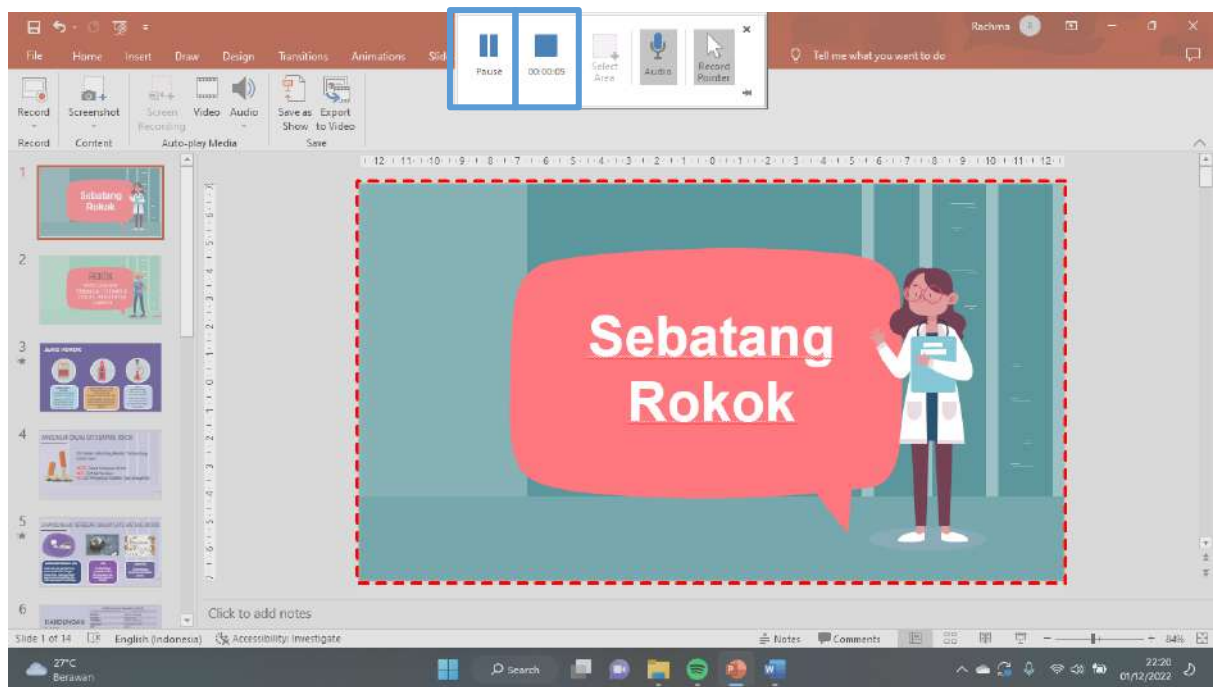
6. Klik Record untuk memulai perekaman layar



7. Setelah itu, tunggu sampai penghitungan mundur untuk merekam, setelah itu dapat melakukan perekaman layar.



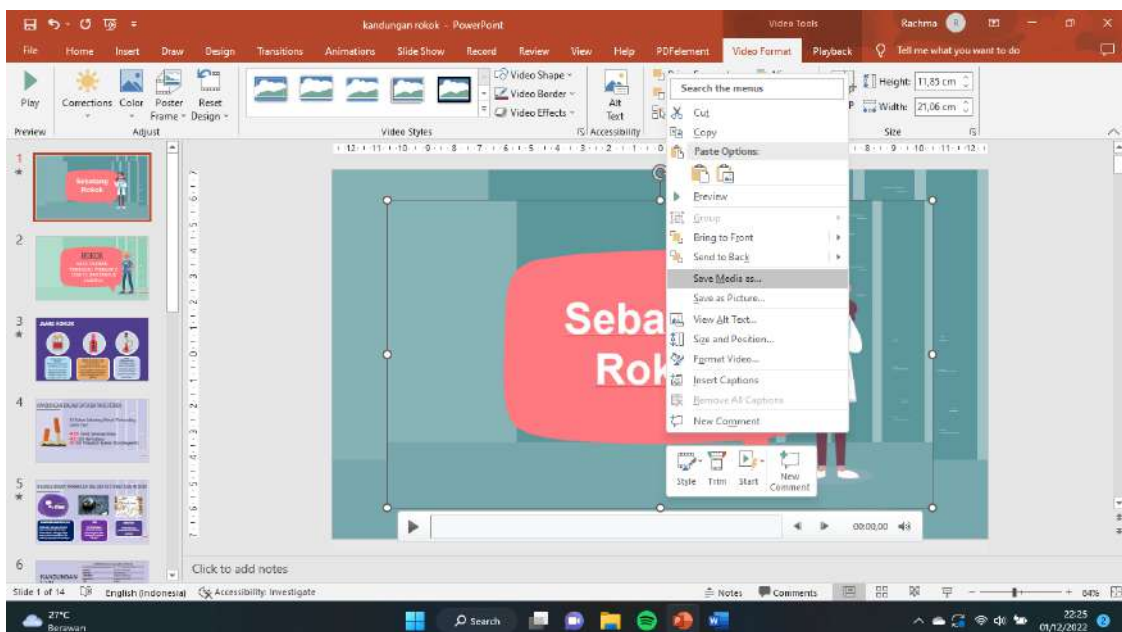
8. Ketika perekaman ingin diberhentikan sejenak maka arahkan kursor ke atas atau tempat tools dari screen recording, lalu klik pause. Jika ingin menuntaskan perekaman video klik Stop



9. Hasil rekaman layar akan muncul pada slide 1 atau slide dimana dimulai perekaman layar, dan langsung berbentuk video di dalam slide tersebut.



10. Untuk menyimpannya dapat klik kanan, pilih save media as, pilih lokasi file akan disimpan dan klik save.



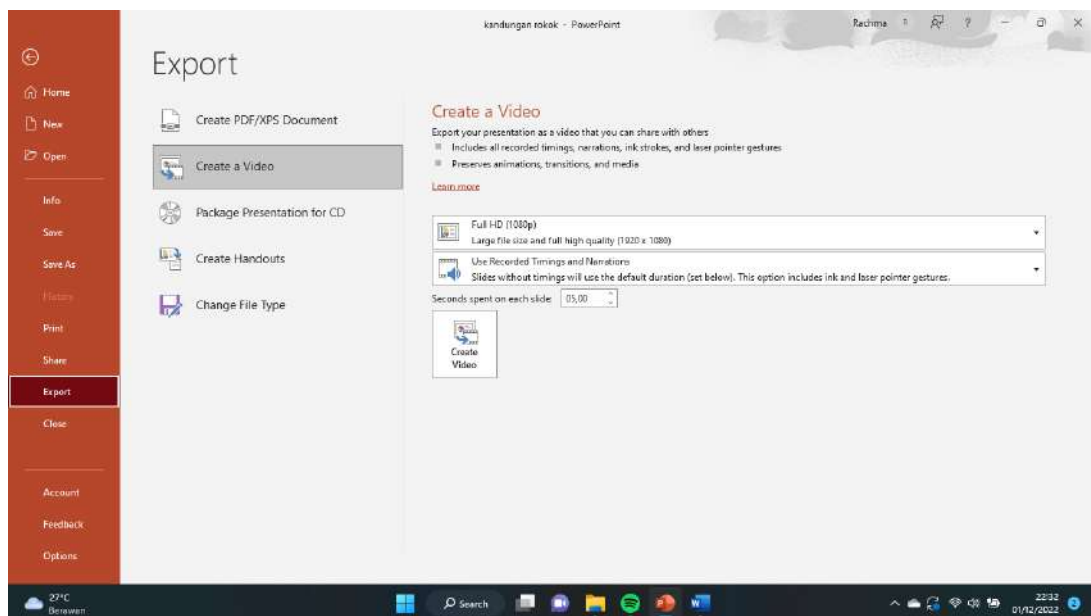


II. Menggunakan Export to Video

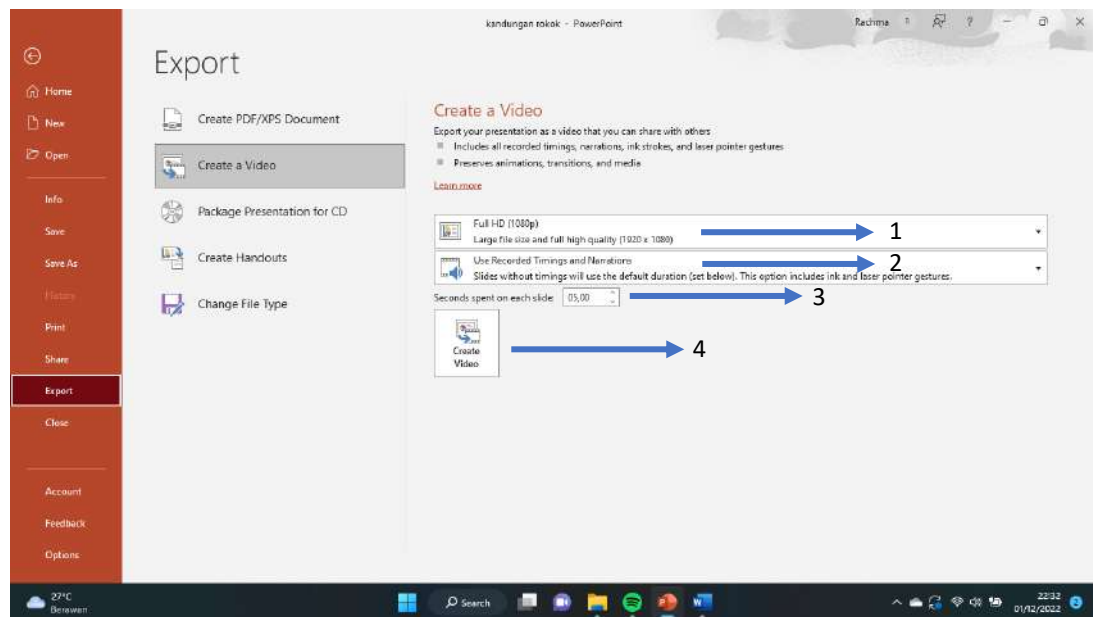
1. Siapkan Materi dalam bentuk Slide PPT di MS. Power Point
2. Klik tools record, dapat ditemukan tool Export to Video



3. Lalu muncul halaman seperti ini



4. Dalam create video ada beberapa opsi (1) mengatur resolusi, (2) opsi untuk merekam suara atau tidak merekam suara (voice over), (3) mengatur durasi perekaman per slide, (4) export slide menjadi video.



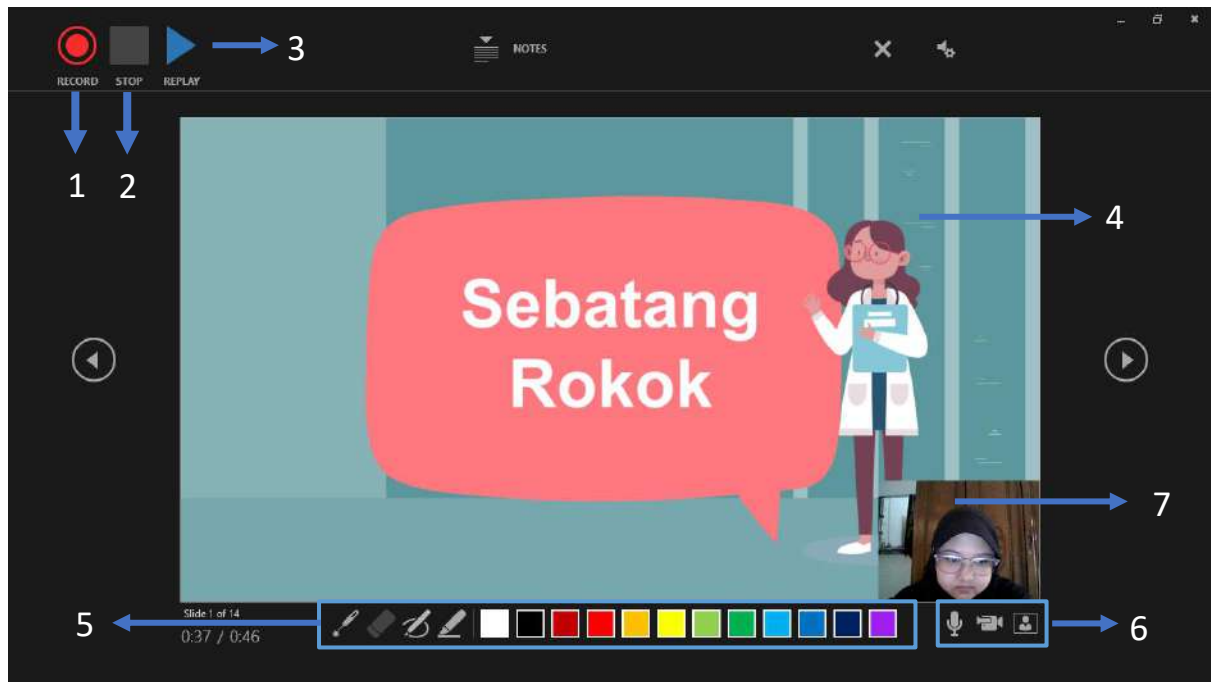
5. Jika sudah selesai untuk mengatur resolusi, sound dan durasi, maka klik Export to Video (4), pilih lokasi penyimpanan dan save.

III. Penggunaan tool record

1. Siapkan Materi dalam bentuk Slide PPT di MS. Power Point
2. Klik Record pada Menu Record



3. Setelah itu akan terlihat layar seperti dibawah ini, (1) record: untuk merekam video dan audio, (2) untuk memberhentikan rekaman, (3) untuk memutar kembali rekaman, (4) tampilan slide, (5) tampilan alat untuk pen tool, eraser dll yang dapat digunakan untuk penjabaran atau note tambahan ketika membuat video, sehingga terlihat seperti coretan di papan tulis pada saat direkam, (7) audio dan video : untuk mengatur penggunaan suara atau video, (7) tampilan ketika menyalakan tombol rekaman video.



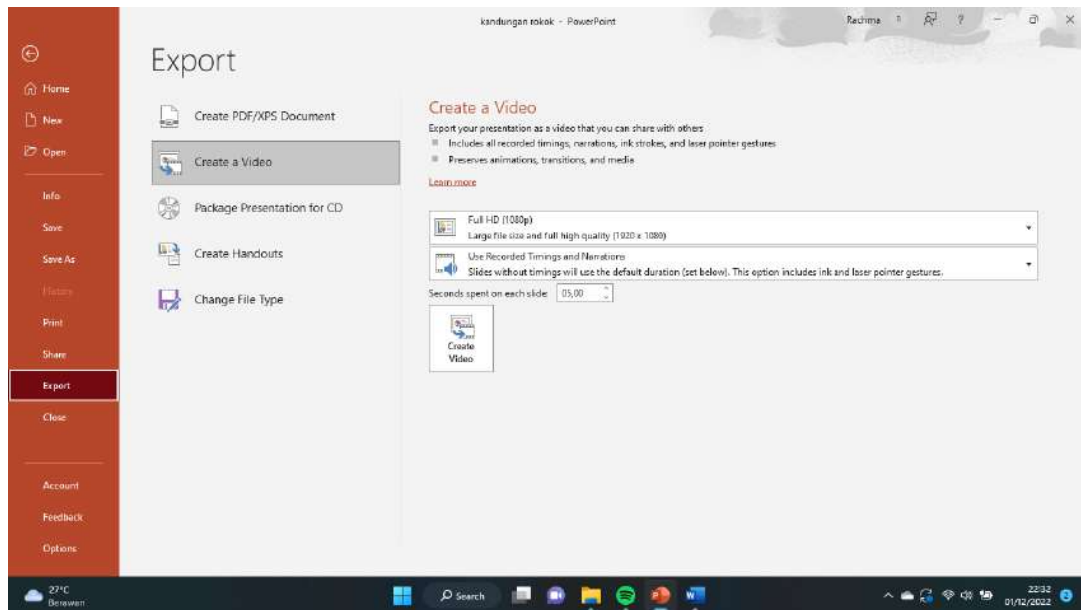
4. Untuk Merekam klik tombol record, maka video atau audio dapat terekam, untuk berhenti klik tombol stop.
5. Hasil rekaman akan muncul pada setiap slide yang sudah direka audio maupun video.



6. Untuk menyimpan dapat menggunakan tool export to video



7. Lalu muncul halaman seperti ini



8. Jika sudah selesai untuk mengatur resolusi, sound dan durasi, maka klik Export to Video (4), pilih lokasi penyimpanan dan save.

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

Tugas 1 (Membuat PPT dan Membuat Video)

1. Membuat sebuah video dan PPT berdurasi maksimal 5 menit
2. Format PPT yang dijadikan video dalam bentuk pdf dan upload di OLU
3. Beri nama File PPT : Nama_NIM_P2MK_Video PPT
4. Video mengenai edukasi preventif, kuratif dan rehabilitatif suatu penyakit (penyakitnya bebas)
5. Video Beri nama File Video : Nama_NIM_P2MK_Praktik Video PPT
6. Upload di G-drive kelas P2MK

Modul 10 : Dasar Desain Grafis

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
Dasar Desain Grafis	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami dasar desain grafis

Materi 10

Kata desain memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian: (1) graphien (Latin = garis, marka) yang kemudian menjadi graphic arts atau komunikasi grafis, (2) graphise vakken (Belanda = pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan. Jadi, pengertian desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/ atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image).

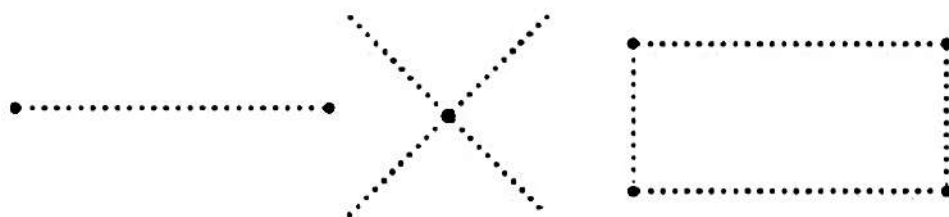
Secara khusus, **Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis**, seperti gambar, teks, warna, dan sebagainya untuk menyampaikan informasi secara efektif.

I. Komponen Desain Grafis

1. Titik/Dot/Verteks

Titik sebagai salah satu komponen desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi titik, antara lain sebagai berikut:

- Membentuk sebuah makna: titik tunggal bermakna selesai, titik berkelompok bermakna kesatuan atau kebersamaan;
- Mengekspresikan nilai statis dan emosi: titik tunggal yang berdiri sebagai kemantapan atau bernilai absolut serta berdiri sebagai penekanan selesai;
- Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai elemen dekoratif, elemen emosi, dan elemen bahasa gambar).



Gambar 10. 1. Komponen Desain : Titik

2. Garis/Line

Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi.

Setiap bentuk garis akan menciptakan kesan yang berbeda-beda. Misalnya, garis tebal akan menimbulkan kesan yang tegas, sedangkan garis tipis atau lengkung terkesan lebih luwes dan dinamis. Garis pada desain berfungsi untuk membuat keteraturan, memperjelas poin tertentu, dan dapat diaplikasikan dalam pembuatan bagan atau grafik. Potensi garis, antara lain sebagai berikut:

- Membentuk garis tepi/kontur sebuah benda;
- Mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: labil (tidak stabil); garis zigzag: kehancuran, retak, tidak tenang; garis bergelombang: hidup, kelembutan);
- Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain).

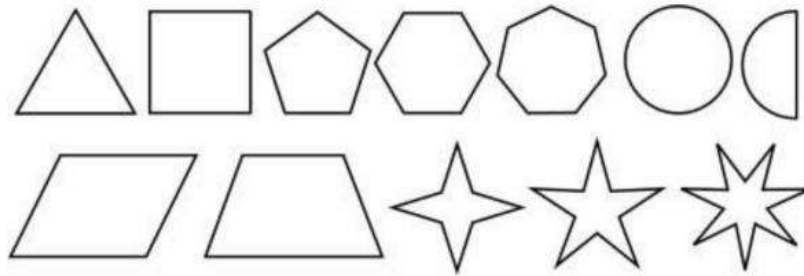


Gambar 10. 2. Komponen Desain : Garis

3. Bentuk/Raut/Kurva

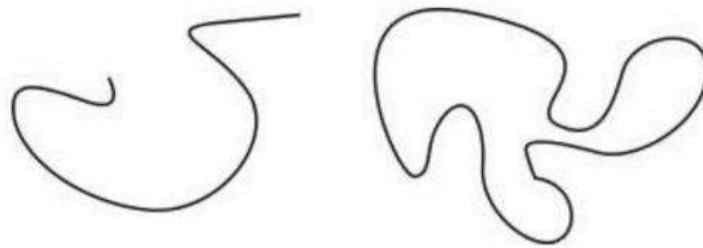
Bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang merupakan **garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup**. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.

- a. **Bidang Geometris**, bidang teratur yang dibuat secara matematis, memiliki sifat yang terstruktur dan pasti. Contohnya: lingkaran, segituga, persegi, wajik, dsb.



Gambar 10. 3. Ilustrasi Bentuk-Bentuk Geometris

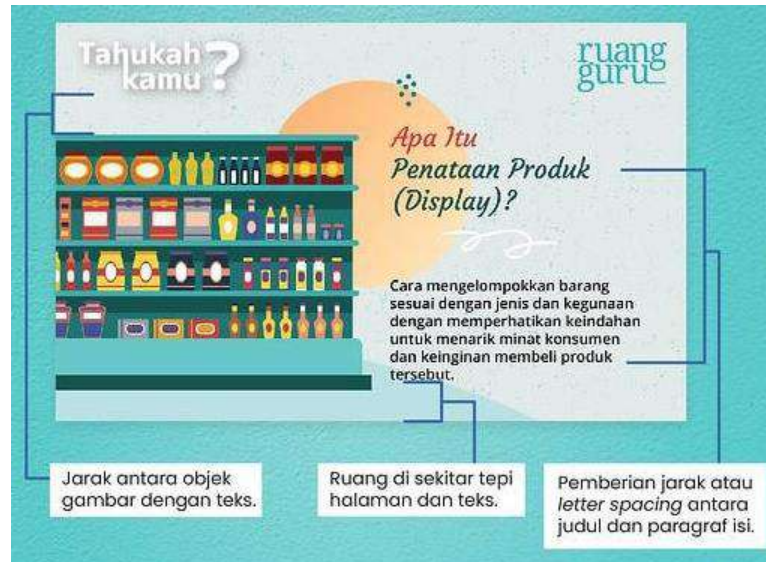
- b. **Bidang Non-Geometri**, bidang yang dibuat secara bebas. Rupa bidang non geometri bisa berbentuk bidang organik (bidang yang dibatasi garis patah-patah bebas), bidang bersudut bebas, bidang gabungan antara lengkung dan sudut, serta bidang maya (seperti garis maya).



Gambar 10. 4. Ilustrasi Bentuk Non-Geometri

4. Ruang

Ruang merupakan jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, *background*, dan teks. Tanpa adanya ruang, kita akan sulit untuk mencerna informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 10. 5. Komponen Desain : Ruang
Sumber : (Ammariah, 2022)

5. Terang-bayang/highlight dan Shadow

Cahaya berpengaruh terhadap gelap terang suatu objek, di suatu karya seni gelap terang juga dibutuhkan untuk memperdalam kesan seni itu sendiri. Misalnya pada lukisan kamar, Pendekatan terang-bayang ini menghasilkan nuansa realistik dan/atau fotografik pada sebuah komponen desain.



Gambar 10. 6. Komponen desain: highlight dan Shadow

6. Warna/Color

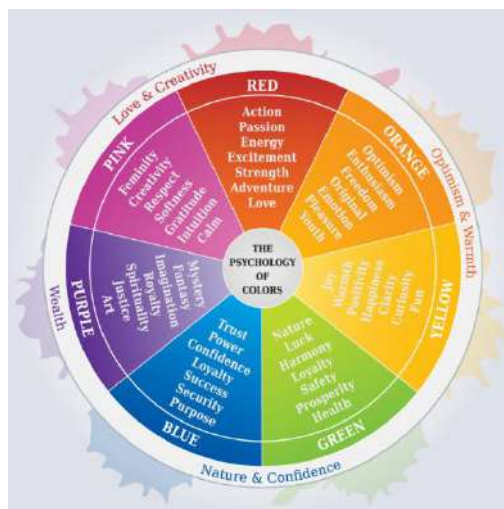
Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (subtractive), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru (RGB), kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, web design) mengacu pada lingkaran warna cahaya (additive).



Gambar 10. 7. Warna Pigmen (Subtractive) dan Warna Cahaya (Additive)
Sumber : (Sari, 2021)

Potensi warna dalam desain grafis antara lain sebagai berikut.

- Warna serta nilai gelap dan terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya.
- Warna menciptakan suasana/mood//sifat/karakter tertentu pada rancangan.



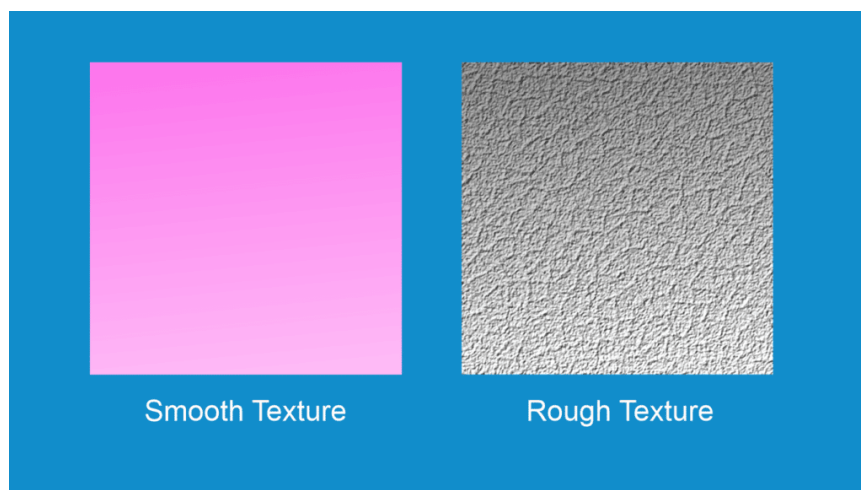
Gambar 10. 8. The Psychology of Color
Sumber : (Olesen, 2022)

7. Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Contohnya, corak dari suatu permukaan benda. Ada yang halus, kasar, lembut, licin, berpori, mengkilap, dan sebagainya. Penggunaan tekstur dapat menambah dimensi dan memperkaya sebuah layout, sehingga objek jadi lebih hidup. Selain itu, tekstur juga bisa membawa audiens supaya lebih mendapatkan feel (rasa) atau emosi tertentu dalam sebuah desain.

Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua-dimensian permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut:

- a. Memperkaya kenikmatan visual;
- b. Dipakai dalam memvisualkan objek;
- c. Membangkitkan perasaan untuk meraba;
- d. Memperjelas kesan adanya ruang;
- e. Tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur blur/kurang jelas (jarak jauh).



Gambar 10. 9. Komponen Desain : Tekstur
Sumber : (portaldekave.com, 2022)

II. Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Grafis

1. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan

dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Dengan menerapkan prinsip keseimbangan, desain yang kita buat akan memiliki estetika yang baik dan lebih komunikatif.

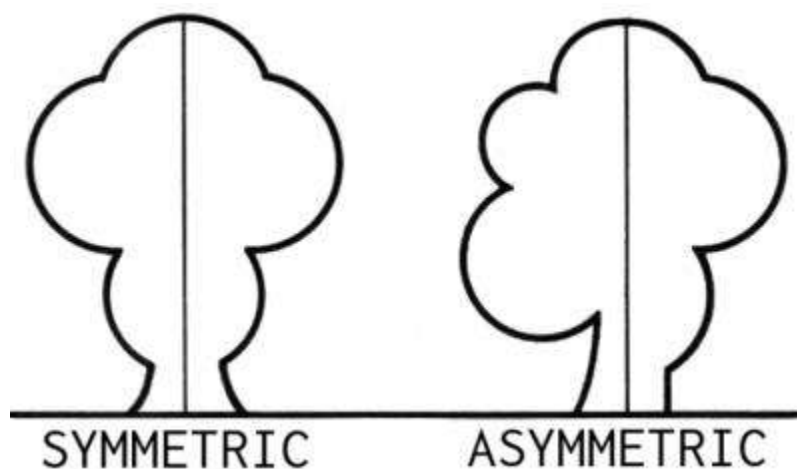
Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

- a. Keseimbangan Nyata (Formal Balance)
- b. Keseimbangan Tak Nyata (Informal Balance)

Bentuk keseimbangan terbagi 2 macam :

- a. Simetris/Symmetric (Berkesan Statis)

Pada umumnya, yang terjadi bersifat formal balance, tetapi bisa juga informal balance. Keseimbangan simetris terbagi dalam 2 macam, yaitu axial balance (berdasar garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam 2 ruang (kiri-kanan, atas bawah sebagai garis sumbu), dan radial balance (berdasarkan titik sumbu). Keseimbangan bisa terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya hanya diperlukan satu titik atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.

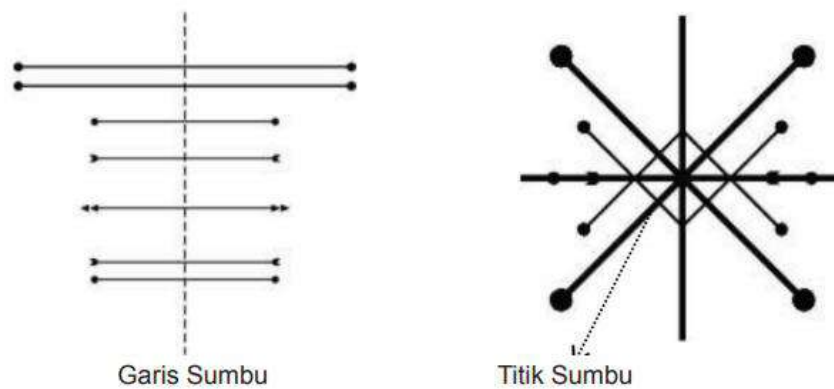


Gambar 10. 10. Simetris dan Asimetris
Sumber : (Grafis Media, 2017)

- b. Asimetris/asymmetric (Berkesan Dinamis)

Memiliki sifat informal balance, karena bagian-bagiannya (entah itu posisinya, letaknya, ukurannya, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan,. namun, memiliki kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejenuhan visual yang tampil dari sudut visual

yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi golden ratio dalam meningkatkan unsur estetika.



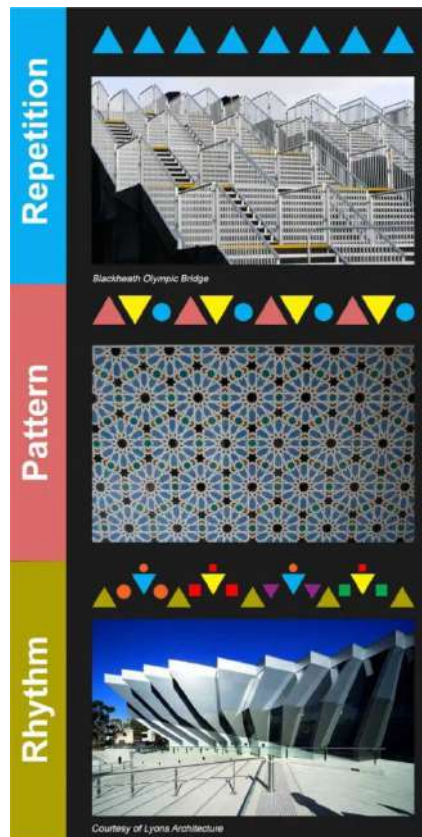
Gambar 10. 11. Ilustrasi untuk keseimbangan Axial dan Radial

2. Kesatuan (Unity)

Kesatuan (unity) dalam desain grafis berarti kohesi, konsistensi, keutuhan, dan keselarasan semua unsur desain. Dengan memperhatikan prinsip kesatuan, karya yang dibuat bisa lebih padu dan menghasilkan tema yang kuat. Contohnya, saat memilih tone warna pada desain, bisa menggunakan color palette supaya tidak ada warna yang saling bertabrakan. Selain itu, juga bisa menggunakan jenis font yang sama atau setipe jika desain yang digunakan banyak mengandung teks.

3. Ritme (Rhythm)

Irama dalam desain grafis adalah pengulangan atau variasi pada unsur-unsur desain. Irama bisa dihasilkan dari pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten, atau unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, atau unsur) tapi membentuk pola berirama. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (simple).



Gambar 10. 12. Repetition, Pattern dan Rhythm
Sumber : (vriske.com, 2016)

Repetition adalah pengulangan yang terjadi namun dalam interval tertentu.

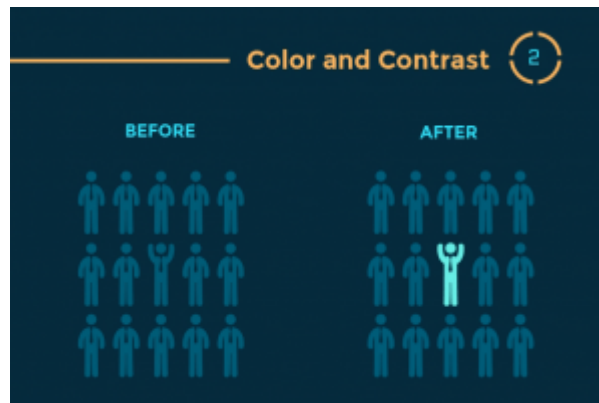
Pattern adalah elemen-elemen yang dibentuk dan diulang dalam suatu susunan yang teratur dan sama.

Rythm adalah kombinasi dari unsur-unsur yang diulang yang mengalami variasi namun masih sinergis.

4. Penekanan (Emphasis)

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas dalam desain yang dibuat. Biasanya, bagian ini merupakan informasi atau kesan yang ingin kita sampaikan ke audiens. enis penekanan dalam desain grafis ada 3, yaitu:

- Hierarki**, yaitu ditentukan berdasarkan urutan atau susunan.
- Skala dan proporsi**, yaitu menonjolkan informasi utama dengan ukuran font yang lebih besar atau memakan space desain yang lebih banyak.
- Kontras**, yaitu menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan satu dengan yang lainnya dalam satu frame desain.

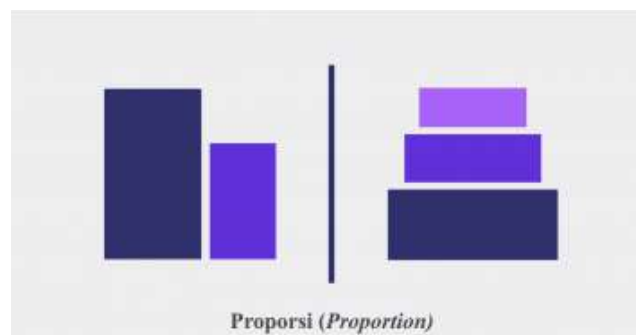


Gambar 10. 13. Penekanan Kontras
Sumber : (Lile, 2022)

5. Proporsi (Proportion)

Pada dasarnya, proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi merupakan perbandingan antara bentuk elemen besar dengan elemen kecil. Proporsi menyangkut hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lain atau bagian dengan keseluruhan, atau antara satu obyek dan obyek yang lainnya.

Proporsi yang tidak tepat, akan membuat sebuah desain menjadi tidak enak dipandang. Semua unsur yang terdapat pada sebuah karya desain, harus ditata proporsi setiap unsurnya sedemikian rupa, mulai dari garis, bidang, bentuk, warna dan seterusnya.



Gambar 10. 14. Proporsi
Sumber : (Ismail, 2022)

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

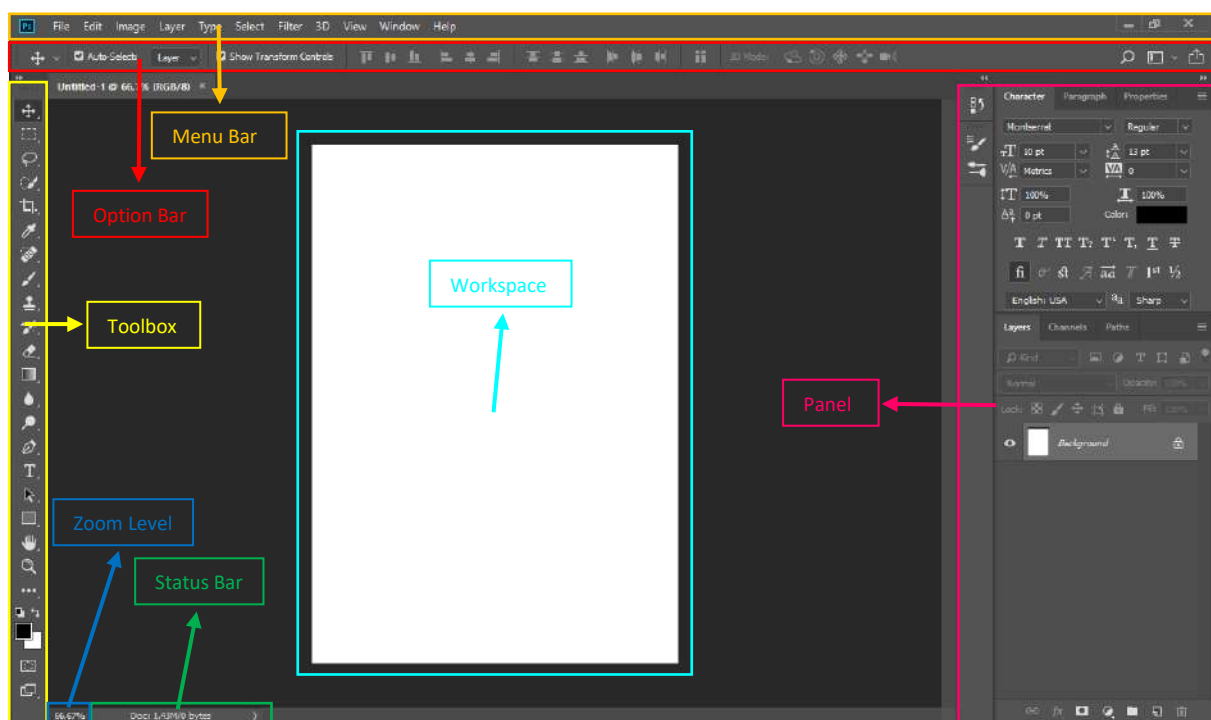
1. Memahami prinsip desain grafis sesuai dengan contoh yang diberikan serta pengaplikasiannya dalam desain grafis

Modul 11 : Pengenalan Tools Photoshop

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
Dasar Desain Grafis dan Pengenalan <i>Tools</i> Adobe Photoshop	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami dasar dan fasilitas yang ada di dalam Adobe Photoshop

MATERI 11

I. *Interface* dari Adobe Photoshop 2018



Menu Bar : Menu bar adalah menu pulldown yang memberikan perintah-perintah dalam Program Photoshop diantaranya adalah menu File, Edit, gambar, Layer, Select, Filter, View, Window, dan Help. Baris menu ini dikelompokkan berdasarkan topiknya

Toolbox : Toolbox yaitu, palet-palet yang berisi tombol perintah, seperti tombol perintah untuk menyeleksi, memotong (cropping), menyunting, menulis teks, membuat bentuk (shape), dan lainnya.

Option Bar : Merupakan bagian yang berisi perintah tambahan yang isinya akan selalu berubah bergantung pada tombol perintah yang di pilih pada bagian Toolbox. Contoh seperti kita menggunakan kuas (brushes) di situ kita dapat mengatur besaran kuas tersebut di dalam Options Bar, begitu juga perintah

Toolbox yang lainnya yang akan di gunakan,di pastikan kita dapat mengatur di Options bar.

Workspace : Workspace atau area kerja yang terletak di paling tengah ini yaitu, lembar kerja atau file utama yang berisikan gambar,objek,teks,lukisan,foto yang akan kita olah di dalam photoshop.

Panel : Panel, yaitu terdiri dari beberapa palet editor yang di dalamnya terdapat beberapa perintah untuk manipulasi dokumen,seperti penggunaan layer,pengaturan layer,adjustments,masking,dan banyak lagi.

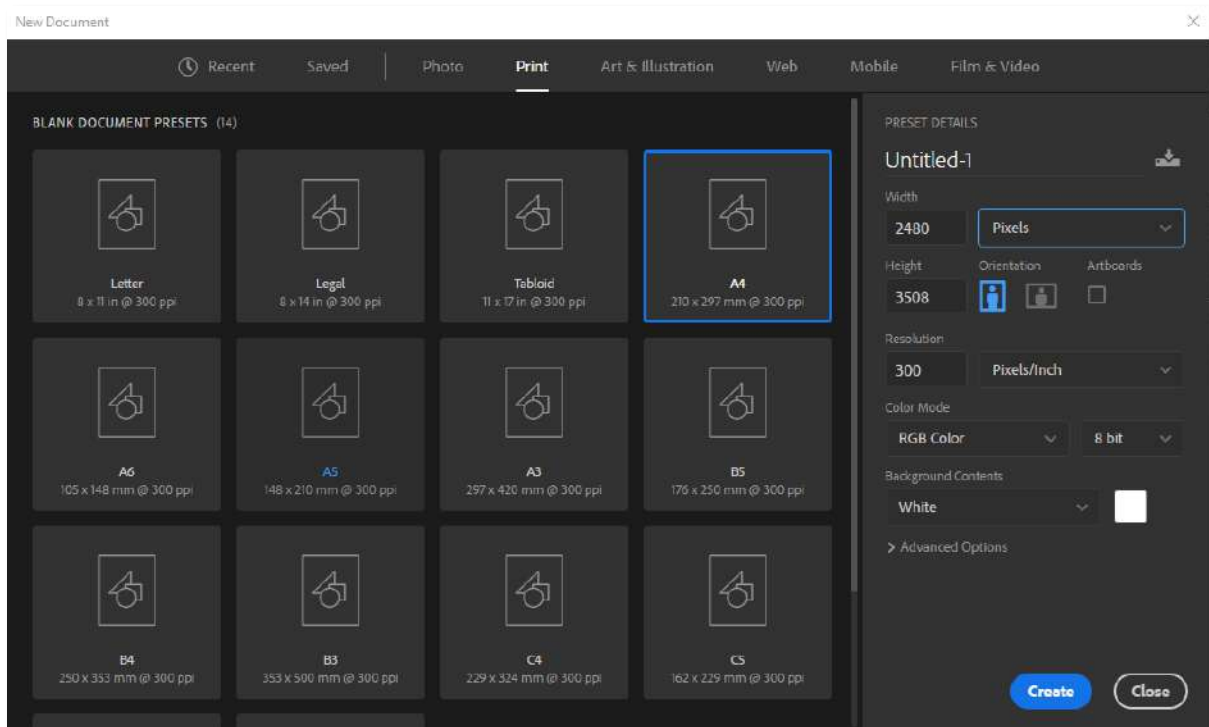
Zoom Level : Tingkat pembesaran saat ini ditampilkan, Anda dapat mengetikkan persentase yang berbeda di bidang tersebut untuk mengubah tingkat pembesaran.

Status Bar : Bilah Status menampilkan lebih banyak info tentang gambar saat Anda mengeklik dan menahannya. Anda juga dapat mengubah jenis informasi yang ditampilkan Bilah Status. Klik panah di sebelah kanan Bilah Status untuk membuka menu tempat Anda dapat memilih untuk melihat detail yang berbeda, seperti Ukuran Dokumen (ukuran file) atau Dimensi (lebar, tinggi, dan resolusi)

II. Membuat dan Memodifikasi Lembar Kerja/Kanvas

Untuk membuat dokumen baru atau membuka file di komputer Anda, klik "File" di menu kiri atas. Pilih "New" untuk membuat dokumen baru. Atau klik "Open" untuk membuka komputer Anda dan membuka file yang ada.

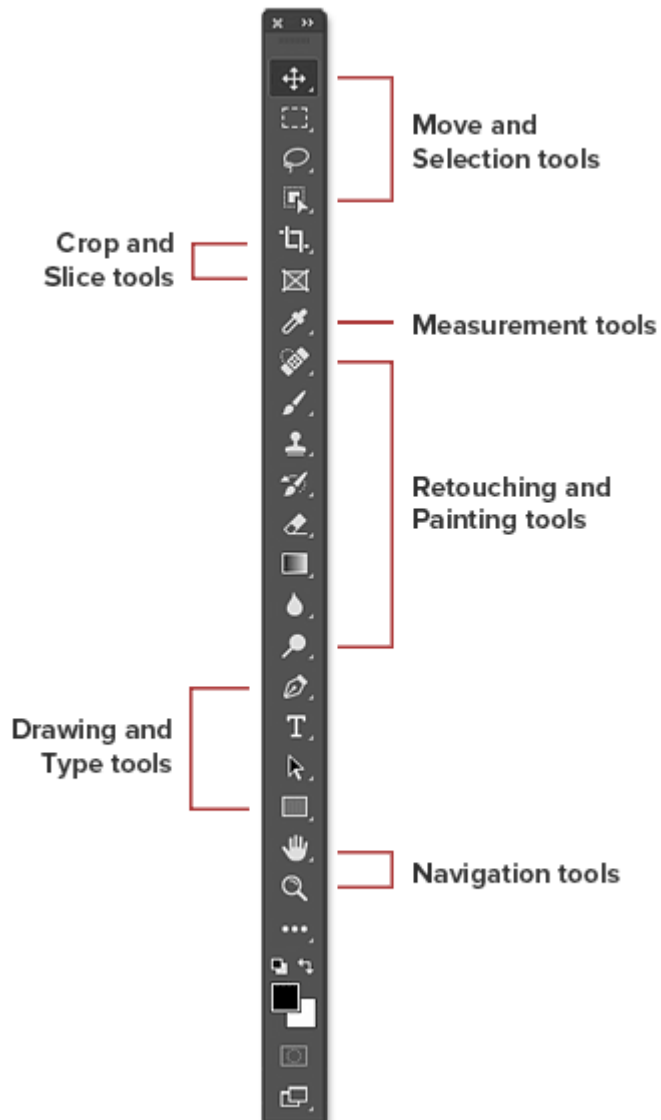
Saat Anda membuat dokumen baru, kotak dialog akan muncul. Pada kotak dialog tersebut, Anda dapat memberi nama file dan memilih ukuran dan resolusi yang Anda inginkan. Hal Ini berguna apabila website Anda memerlukan ukuran file tertentu untuk agar foto tampil optimal dan tidak memberatkan perfoma website.



1. Preset Sizes : Untuk menentukan ukuran lembar kanvas.
2. Width : Untuk menentukan lebar image.
3. Height : Untuk menentukan tinggi image
4. Resolution : Untuk menentukan resolusi yang diinginkan.
5. Mode : Bentuk pilihan warna.
 - a. RGB (Red, Green, Blue) Color yang masing-masing mempunyai jumlah warna 256.
 - b. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, black) Color yang terdiri dari 4 warna, 32 bit per pixel. Gunakan mode ini jika gambar ingin dicetak berwarna.
 - c. Bitmap adalah gambar yang terdiri dari 1 bit warna (hitam dan putih) atau disebut juga dengan gambar 1-bit dan memiliki ukuran paling kecil.
 - d. Lab (Lightness, a = dari green ke red, b = dari blue ke yellow) adalah gambar yang menggunakan 3 komponen untuk mewakili warna. Anda dapat menggunakan mode ini untuk bekerja dengan gambar-gambar Photo CD. Sedangkan Lab Color adalah warna internal yang digunakan Photoshop ketika mengkonversi mode warna yang satu ke yang lain.
 - e. Grayscale adalah gambar yang hanya akan berwarna hitam putih.
6. Background Content, untuk menentukan warna dasar kanvas.

III. Pengenalan *Tools* di Photoshop

Photoshop tools layout



Tanda bintang (*) setelah nama *tools* menunjukkan *default tools*, dan huruf dalam kurung adalah *shortcut keyboard* untuk mengakses **tools** secara cepat. Untuk menelusuri *tools* dengan *shortcut keyboard* yang sama, Pins bisa tekan dan tahan Shift saat ketika menekan huruf tersebut.

1. Move and Selection Tools

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Move Tool * (V) Move Tool digunakan untuk memindahkan <i>layer</i>, seleksi, dan panduan dalam dokumen Photoshop. Bisa juga mengaktifkan "Auto-Select" secara otomatis saat memilih lapisan atau objek gambar yang dipilih.
	Artboard Tool (V) Artboard Tool memungkinkan kamu mendesain beberapa <i>web</i> atau UX (<i>user experience</i>) dengan mudah untuk berbagai perangkat atau ukuran layar.
	Rectangular Marquee Tool * (M) Rectangular Marquee Tool menarik garis seleksi persegi panjang. Tekan dan tahan Shift saat kamu menyeret untuk menggambar pilihan persegi.
	Elliptical Marquee Tool (M) Elliptical Marquee Tool menarik garis seleksi <i>elips</i>. Tekan dan tahan Shift untuk menggambar pilihan dalam lingkaran sempurna.
	Single Row Marquee Tool Single Row Marquee Tool di Photoshop akan memilih satu baris piksel pada gambar dari kiri ke kanan.
	Single Column Marquee Tool Single Column Marquee Tool untuk memilih satu kolom piksel dari atas ke bawah.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Lasso Tool * (L) Lasso Tool dapat dipakai untuk menggambar garis seleksi bentuk bebas di sekitar objek.
	Polygonal Lasso Tool (L) Klik di sekitar objek dengan Polygonal Lasso Tool untuk mengelilinginya dengan garis seleksi poligonal bermata lurus.
	Magnetic Lasso Tool (L) Lasso Tool Magnetic untuk mengunci garis seleksi ke tepi objek saat kamu memindahkan kursor di sekitarnya.
	Object Selection Tool * (W) Object Selection Tool memungkinkan kamu untuk memilih salah satu objek hanya dengan menyeret garis di sekitar objek.
	Quick Selection Tool (W) Quick Selection Tool memungkinkan kamu memilih salah satu objek dengan <i>brush</i>. Bisa juga aktifkan "Auto-Enhance" di Options Bar untuk pilihan kualitas yang lebih baik.
	Magic Wand Tool (W) Magic Wand Tool Photoshop berfungsi untuk memilih area dengan warna yang sama dengan satu kali klik.

2. Crop & Slice Tools

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Crop Tool * (C) Crop Tool di Photoshop berfungsi untuk memotong gambar dan menghapus area yang tidak diinginkan. Pins bisa menghapus centang dengan klik "Delete Cropped Pixels" di Option Bar untuk memotong tanpa merusak gambar.
	Perspective Crop Tool (C) Perspective Crop Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk memotong gambar dan memperbaiki distorsi umum atau masalah perspektif.
	Slice Tool (C) Slice Tool untuk membagi gambar atau <i>layout</i> menjadi bagian yang lebih kecil (irisan) yang dapat diekspor dan dioptimalkan secara terpisah.
	Slice Select Tool (C) Slice Select Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk memilih irisan objek yang dibuat dengan Slice Tool.
	Frame Tool * (K) Frame Tool memungkinkan kamu menempatkan gambar ke dalam bentuk persegi panjang atau <i>elips</i>.

3. Measurement Tools

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Eyedropper Tool * (I) Eyedropper Tool Photoshop berfungsi untuk mengambil sampel warna dalam sebuah gambar. Tingkatkan “Ukuran Sampel” di Options Bar untuk representasi warna area sampel yang lebih baik.
	3D Material Eyedropper Tool (I) 3D Material Eyedropper Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk mengambil sampel bahan dari model 3D di Photoshop.
	Color Sampler Tool (I) Color Sampler Tool menampilkan nilai warna untuk area yang dipilih dalam gambar.
	Ruler Tool (I) Ruler Tool berfungsi untuk mengukur jarak, lokasi, dan sudut. Biasa digunakan untuk memposisikan gambar dan elemen agar bisa tepat pada posisi yang diinginkan.
	Note Tool (I) Note Tool memungkinkan kamu untuk melampirkan catatan berbasis teks ke dokumen Photoshop, baik untuk diri sendiri atau orang lain yang mengerjakan proyek yang sama. Catatan akan disimpan dalam bentuk format <i>file</i> PSD.

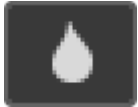
Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Count Tool (I) Count Tool untuk menghitung secara manual jumlah objek dalam gambar, atau agar Photoshop secara otomatis menghitung beberapa area yang dipilih dalam gambar.

4. Retouching dan Painting tools

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Spot Healing Brush Tool * (J) Spot Healing Brush di Photoshop berfungsi untuk menghilangkan noda dan daerah kecil lainnya dalam sebuah gambar. Gunakan ukuran kuas sedikit lebih besar dari noda untuk hasil terbaik.
	Healing Brush Tool (J) Healing Brush memungkinkan kamu memperbaiki masalah daerah yang lebih besar dalam sebuah gambar dengan proses mengecat. Tahan Alt (Windows) / Option (Mac) dan klik untuk mengambil sampel tekstur yang baik, lalu cat pada daerah yang diinginkan.
	Patch Tool (J) Dengan Patch Tool berfungsi untuk membuat garis seleksi di sekitar area yang bermasalah. Kemudian perbaiki dengan menyeret garis seleksi di atas area dengan tekstur yang lebih baik.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Content-Aware Move Tool (J) Content-Aware Move Tool digunakan untuk memilih dan memindahkan bagian dari gambar ke area yang berbeda. Photoshop secara otomatis mengisi lubang di tempat asli menggunakan elemen dari area sekitarnya.
	Red Eye Tool (J) Red Eye Tool menghilangkan masalah mata merah yang umum pada foto yang dihasilkan dari lampu kilat kamera.
	Brush Tool * (B) Brush Tool adalah alat lukisan utama Photoshop. Bisa digunakan untuk melukis sapuan kuas pada <i>layer</i> atau pada <i>layer mask</i>.
	Pencil Tool (B) Pencil Tool adalah alat melukis Photoshop seperti pensil biasa digunakan untuk menggambar objek dengan hasil yang halus.
	Color Replacement Tool (B) Color Replacement Tool di Photoshop untuk mengganti warna objek dengan warna yang berbeda dengan mudah.
	Mixer Brush Tool (B) Mixer Brush di Photoshop dapat mensimulasikan elemen lukisan nyata seperti mencampur dan menggabungkan warna.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Clone Stamp Tool * (S) Clone Stamp Tool adalah fitur yang paling dasar dari <i>retouching tool</i> di Photoshop untuk membuat manipulasi objek dan menduplikasikannya ke gambar tujuan.
	Pattern Stamp Tool (S) Pattern Stamp Tool untuk melukis pola di atas gambar.
	History Brush Tool * (Y) History Brush Tool untuk melukis gambar atau foto Pins sebelumnya.
	Art History Brush Tool (Y) Art History Brush juga melukis berbagai foto untuk melukis dengan berbagai macam efek kuas.
	Eraser Tool * (E) Eraser Tool di Photoshop secara permanen akan menghapus piksel pada <i>layer</i>, juga dapat digunakan untuk melukis gambar atau objek Pins sebelumnya.
	Background Eraser Tool (E) Background Eraser Tool berfungsi untuk menghapus area warna yang sama dalam sebuah gambar dengan mengecat atas mereka.
	Magic Eraser Tool (E) Magic Wand Tool berfungsi untuk menghapus bagian tertentu pada objek secara permanen.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Gradient Tool * (G) Gradient Tool Photoshop berfungsi untuk memberikan campuran beberapa warna berbeda pada objek.
	Paint Bucket Tool (G) Paint Bucket Tool berguna untuk mengisi area dengan warna yang sama dengan warna Foreground atau pola yang kamu buat.
	3D Material Drop Tool (G) Digunakan dalam pemodelan 3D, <i>tool</i>/memungkinkan kamu mengambil sampel bahan dari satu area dan memindahkannya ke area lain dari model, <i>mesh</i> atau 3D <i>layer</i>.
	Blur Tool * Blur Tool berfungsi untuk mengaburkan dan menghaluskan area pada objek atau gambar.
	Sharpen Tool Sharpen Tool berguna untuk mempertajam area yang kamu cat.
	Smudge Tool Smudge Tool di Photoshop berfungsi untuk mencoreng area yang diwarnai. Ini juga dapat digunakan untuk membuat efek lukisan jari.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Dodge Tool * (O) Dodge Tool digunakan untuk melukis area tertentu pada gambar dan mencerahkannya.
	Burn Tool (O) Burn Tool berfungsi untuk menggelapkan area yang akan dicat.
	Sponge Tool (O) Sponge Tool untuk menambahkan atau mengurangi saturasi warna gambar.

5. Drawing dan Type Tools

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Pen Tool * (P) Pen Tool Photoshop memungkinkan kamu menggambar <i>path</i>, bentuk vektor, atau pilihan yang sangat presisi.
	Freeform Pen Tool (P) Freeform Pen Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop yang memungkinkan kamu menggambar <i>path</i> atau bentuk dengan tangan bebas.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Curvature Pen Tool (P) Curvature Pen Tool adalah versi sederhana dari Pen Tool. Baru tersedia pada Photoshop CC 2018.
	Add Anchor Point Tool Add Anchor Point Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk menambahkan <i>anchor point</i> tambahan di sepanjang <i>path</i>.
	Delete Anchor Point Tool Delete Anchor Point Tool untuk menghapus titik sepanjang <i>path</i> yang dibuat.
	Convert Point Tool Pada sebuah <i>path</i>, Convert Point Tool berfungsi untuk mengubahnya menjadi titik sudut.
	Horizontal Type Tool * (T) Horizontal Type Tool di Photoshop digunakan untuk menambahkan tulisan atau <i>text</i> dari kiri ke kanan.
	Vertical Type Tool (T) Vertical Type Tool untuk menabahkan <i>text</i> dari atas ke bawah.
	Vertical Type Mask Tool (T) Vertical Type Mask Tool berfungsi untuk memberi seleksi berbentuk teks secara vertikal .

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Horizontal Type Mask Tool (T) Horizontal Type Mask Tool berfungsi untuk memberikan seleksi berbentuk teks secara horizontal.
	Path Selection Tool * (A) Gunakan Path Selection Tool (panah hitam) di Photoshop untuk memilih dan memindahkan seluruh <i>path</i> sekaligus.
	Direct Selection Tool (A) Direct Selection Tool (panah putih) untuk memilih dan memindahkan segmen <i>path individual</i>, titik jangkar, atau arah.
	Rectangle Tool * (U) Rectangle Tool menarik bentuk vektor persegi panjang, <i>path</i> atau bentuk piksel.
	Rounded Rectangle Tool (U) Rounded Rectangle Tool mirip dengan Rectangle Tool tapi menarik bentuk dengan sudut membulat.
	Ellipse Tool (U) Ellipse Tool berfungsi untuk menarik bentuk vektor <i>elips</i>, <i>path</i> atau bentuk <i>pixel</i>.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Triangle Tool (U) Triangle Tool untuk menggambar bentuk segitiga. Tahan Shift untuk menggambar segitiga sama sisi atau gunakan opsi Radius untuk membulatkan sudut.
	Polygon Tool (U) Polygon Tool digunakan untuk menarik bentuk poligonal. Gunakan opsi Star Ratio untuk mengubah poligon menjadi bintang.
	Line Tool (U) Line Tool untuk menarik garis lurus atau panah. Gunakan warna dan bobot Stroke untuk mengontrol tampilan garis.
	Custom Shape Tool (U) Memungkinkan kamu dalam memilih dan menggambar dalam bentuk khusus.

6. Navigation Tools Photoshop

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Hand Tool * (H) Memungkinkan kamu untuk mengklik dan <i>drag</i> gambar di sekitar di layar untuk melihat daerah yang berbeda ketika diperbesar.

Ikon Tools	Nama Tools dan Fungsi
	Rotate View Tool (R) Rotate View Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk memutar kanvas sehingga kamu dapat melihat dan mengedit gambar dari berbagai sudut.
	Zoom Tool * (Z) Zoom Tool merupakan <i>tools</i> di Photoshop untuk memperbesar area tertentu. Tekan dan tahan Alt (Win) / Option (Mac) dan klik dengan Zoom Tool untuk memperkecil.

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Individu

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Mempraktikkan cara penginstalan Adobe Phptoshop
2. Menyebutkan nama bagian – bagian Tools dari Adobe Photoshop dan fungsinya

MODUL 12 : Dasar Tipografi

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
Dasar Tipografi	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami dasar tipografi

Materi 12

I. Pengertian Tipografi

Tipografi (Typography) berasal dari kata Yunani *typos* = bentuk *grapho* = menulis Secara umum tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

1. TYPEFACE

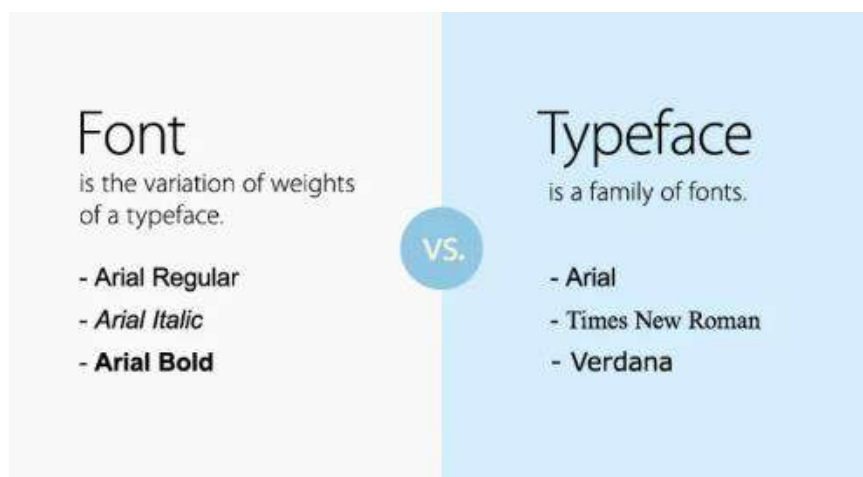
Desain dari satu set bentuk huruf, angka, tanda baca yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten. Sifat tersebut membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi.

2. TYPEFONT

Satu set bentuk huruf, angka, tanda baca dalam rupa, ukuran dan gaya khusus untuk komunikasi.

3. TYPESTYLE

Modifikasi typeface yang didesain dari berbagai variasi guna memunculkan karakter visual, yang meliputi : weight (light, medium, bold), angle (roman, italic), elaboration (outline, shaded, decorated).



Gambar 12. 1. Perbedaan Typeface dan Font

II. Klasifikasi Tipografi

1. Serif

Serif adalah kelompok jenis huruf yang memiliki “tangkai” (stem). Serif sering digunakan untuk potongan teks yang lebih panjang seperti body copy. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

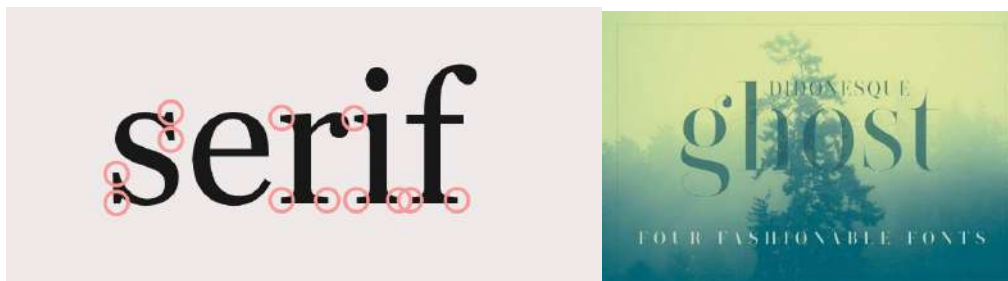
Contoh: Times New Roman, Garamond, BookAntiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino, Linotype, Bookman Old Style, CalistoMT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, Super French dan lain-lain.

Kegunaan Tangkai Serif

Pada ukuran teks kecil, seperti seukuran tulisan teks di surat kabar atau buku, umumnya tangkai pada kaki-kaki font serif membantu agar tulisan mudah dibaca. Karena tangkai font serif membantu membentuk garis tak tampak yang memandu pembaca mengikuti sebuah baris teks. Karena itulah kita banyak menjumpai buku-buku di layout dengan serif. Menurut penelitian, seseorang yang membaca font serif bisa lebih tahan membaca karena tidak mudah lelah akibat adanya bantuan dari tangkai serif.

Serif tidak digunakan pada kondisi-kondisi berikut ini:

- Huruf amat kecil (seperti tulisan bahan-bahan di label makanan);
- Huruf amat besar (seperti di plang-plang merek) yang harus dilihat dari jauh;
- Di layar monitor; huruf sans serif kadang lebih mudah dibaca. Karena justru kaki-kaki font serif memperumit bentuk huruf sehingga sedikit lebih lama dibaca. Jika huruf kecil sekali atau pada resolusi rendah seperti di layar monitor, kaki serif bisa tampak bertindihan dan menghalangi pandangan. Karenanya kita banyak melihat plang rambu lalu lintas menggunakan huruf yang sederhana mungkin agar bisa cepat dibaca, dan di halaman web banyak dipakai font serif karena lebih mudah dibaca pada ukuran kecil/layar kasar.



Gambar 12. 2. Klasifikasi Tipografi : Serif

2. Sans Serif

Sans serif (atau “tanpa” serif) adalah jenis huruf yang sebaliknya: tidak memiliki tangkai. Ujung-ujung kakinya polos begitu saja. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

Contoh: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

Sans-serif

Gambar 12. 3. Klasifikasi Tipografi : Sans Serif

3. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.



Gambar 12. 4. Klasifikasi Tipografi : Script

4. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornemental.

DECORATIVE

Gambar 12. 5. Klasifikasi Tipografi : Dekoratif

III. Anatomi Huruf

Menurut Sihombing (2001:12-18) bahwa langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah mengenali atau memahami anatomi huruf. Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Apabila kita telah memahami anatomi huruf secara baik, dengan mudah kita dapat mengenal sifat dan karakteristik dari setiap jenis huruf. Berikut ini adalah terminology yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf.



Gambar 12. 6. Anatomi huruf

1. Baseline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian terbawah dari setiap huruf besar.

2. Capline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari setiap huruf besar.

3. Meanline

Sebuah garis maya lurus horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan setiap huruf kecil.

4. X-Height

Jarak ketinggian dari baseline sampai ke meanline. *X-height* merupakan tinggi dari badan huruf kecil. Cara yang termudah mengukur ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf „x“.

5. Ascender

Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di antara meanline dan *capline*.

6. Descender

Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada di bawah baseline.

IV. Fungsi Tipografi

Ada beberapa fungsi yang dihasilkan dari pembuatan seni tipografi, fungsi-fungsi itu antara lain:

1. Mudah Dibaca

Mudah dibaca adalah salah satu fungsi utama dari tipografi. Jadi, tipografi dibuat supaya pembaca dapat dengan mudah memahami teks yang dituliskan. Di sini, pemilihan font, ukuran, dan warna akan sangat menentukan.

2. Menarik Perhatian

Selain untuk memberikan kemudahan, tipografi juga berfungsi untuk menarik perhatian para pembaca. Tipografi ini bahkan lebih penting ketimbang ilustrasi dari suatu desain publikasi.

3. Memperkuat Tema Visual

Tipografi juga menentukan kesan visual di dalam suatu desain grafis. Misalnya ketika ingin membuat poster yang bertemakan misteri. Pemilihan font dan warna pun juga harus menyesuaikan dengan desain yang ada, agar kesan horor semakin kuat.

Namun berbeda ketika kita sedang membuat poster yang bertemakan horor, tetapi menggunakan warna font yang cenderung berwarna, tentunya akan menghilangkan kesan horor.

4. Memperkuat Karakter

Memperkuat karakter juga merupakan salah satu fungsi dari tipografi, terutama untuk pembuatan desain produk. Pemilihan jenis dan warna tipografi akan sangat menentukan karakter dari produknya.

V. Prinsip Tipografi

1. Readability

Readability merupakan tingkatan ukuran seberapa mudah teks dapat dibaca. Readability ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kombinasi dan jarak setiap huruf.

2. Legibility

Legibility adalah kemudahan dalam mengenali dan membedakan setiap huruf atau karakter. Prinsip ini wajib dimiliki oleh setiap huruf untuk menghindari dan memperkecil peluang dalam kesalahan mengenali huruf. Jika sebuah tipografi tidak memenuhi prinsip legibility, pembaca akan sangat sulit dalam mengenali dan membaca karya tersebut.

3. Visibility

Visibility maksudnya adalah tipografi dapat terlihat dalam jarak tertentu. Artinya, tipografi disarankan untuk jangan terlalu kecil supaya dapat terlihat oleh para pembaca sejauh apapun jarak penglihatannya. Selain itu, jenis font juga akan menentukan visibility, karena dalam beberapa kasus, memang tipografi terlihat dengan jelas, tetapi tidak bisa terbaca.

4. Estetika

Tipografi juga harus memenuhi prinsip estetika. Estetika ini akan sangat mempengaruhi keindahan dari tipografi sehingga dapat menarik perhatian orang. Semakin bagus tipografi dibuat, maka akan semakin membuat orang penasaran pula.

VI. Jenis Format Font

Berdasarkan format digitalnya terdapat 4 jenis font digital, yaitu:

1. Bitmap Font
2. Postscript Font (Adobe Font)
3. True Type Font (Apple Font)
4. Open Type Font (Windows & Adobe Font)

Penjelasan secara lebih terperinci format font di atas adalah sebagai berikut:

1. Bitmap Font

Merupakan konsep awal font komputer, dibuat berdasarkan titik-titik yang mengisi pola/bentuk tertentu. Kelemahannya apabila diperbesar ukurannya akan mengurangi kerapatan susunannya. Aplikasi Bitmap Font pada HP, Kalkulator, printer dot matrix.

2. PostScript Font Type 1 (Adobe Font)

Adalah font yang memiliki 2 buah format file; 1 file (Screen = font) untuk tampilan layar monitor dan 1 file (Printer Font) untuk percetakan (printer). Kelemahan PostScript Font adalah hanya memuat 256 karakter, lebih dari jumlah itu harus membuat file baru (banyak file), kemudian terkadang tampilan layar monitor dengan hasil print berbeda. Aplikasi PostScript Font dapat digunakan pada mayoritas komputer.

3. True Type Font (Apple Font/TTF)

Merupakan font bawaan Windows, walaupun awalnya dibuat oleh Macintosh (Mac). Keunggulan True Type Font adalah hanya membutuhkan 1 file saja tetapi dapat memuat 256 karakter. Sedangkan aplikasinya dapat digunakan pada semua program Windows.

4. Open Type Font

Open Type Font adalah konsep font yang dikembangkan bersama antara Adobe dan Microsoft. Keunggulannya dapat digunakan pada platform computer berbasis Windows dan Mac (cross platform). Open Type Font hanya memerlukan 1 file (single file), serta memuat fitur-fitur terbaik dari format sebelumnya. Satu file Open Type Font dapat memuat 65.536 karakter. Serta menyediakan fitur-fitur tambahan. Untuk aplikasi font jenis ini dapat digunakan pada semua Software.

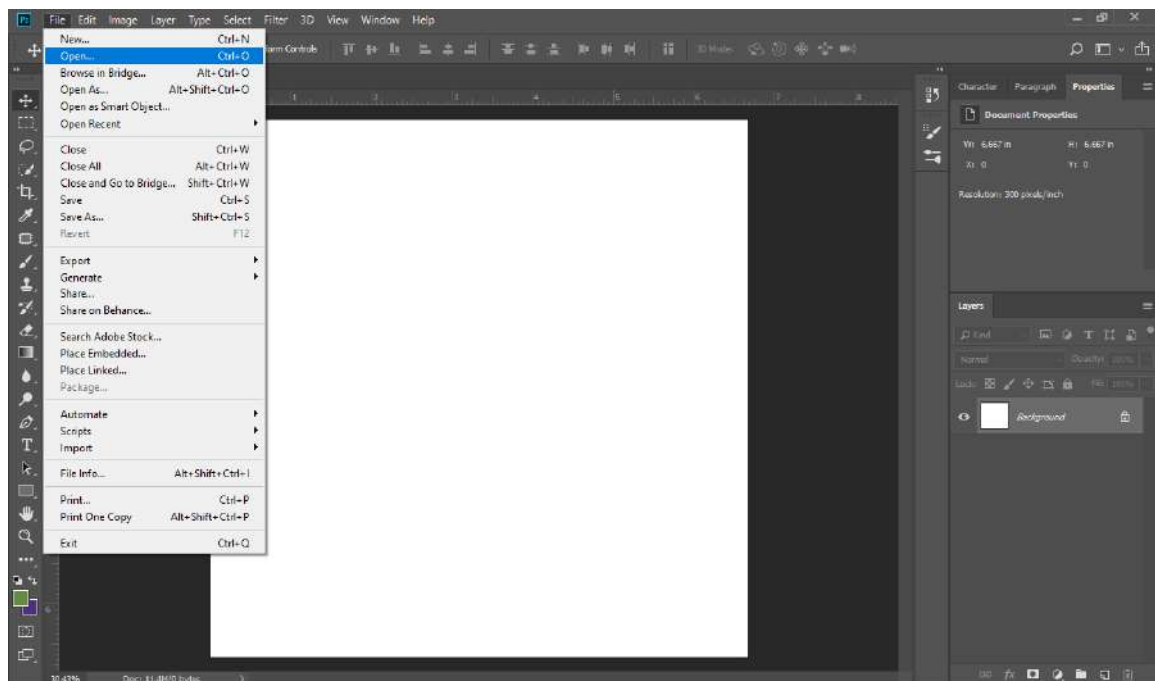
MODUL 13 : Praktikum Tipografi

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Langkah – Langkah membuat Tipografi b. Langkah – Langkah Input Gambar, Teks dan Membuat <i>Background</i>	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami dasar tipografi, membuat <i>background</i> dan penginputan gambar/teks

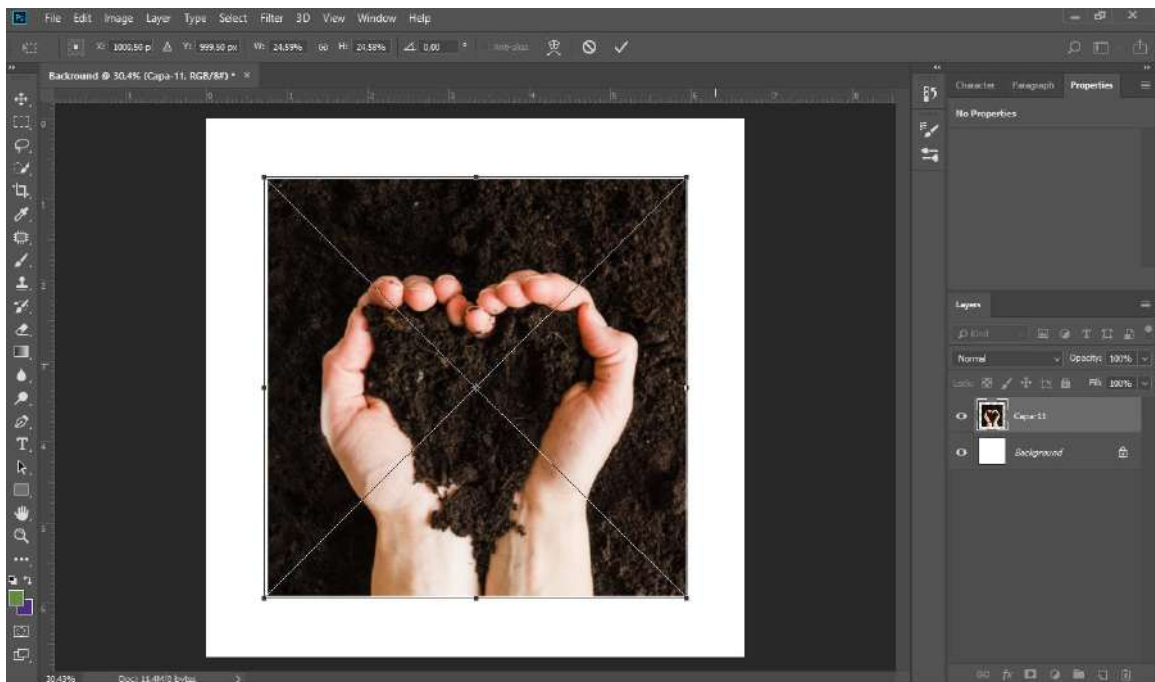
MATERI 13

I. Input Gambar

1. Input gambar yang akan dipakai dengan klik **"File" → "Open..." → Pilih Gambar → "Open" (Ctrl+O)** atau bisa juga dengan pindahkan (**drag**) dan **drop** gambar dari File Explorer ke canvas proyek yang sedang dikerjakan dengan menggunakan move tool.

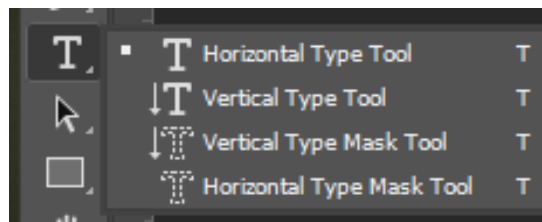


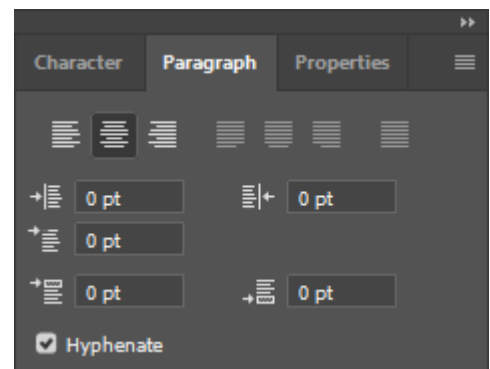
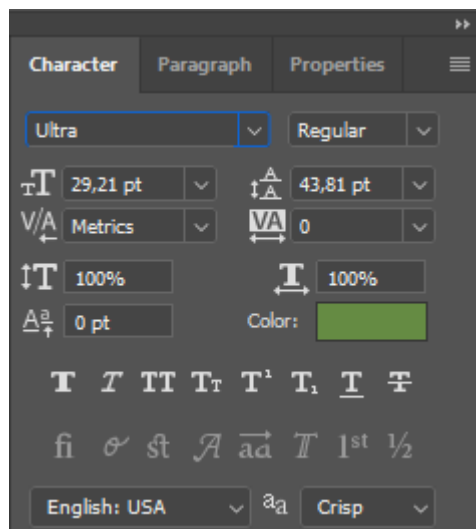
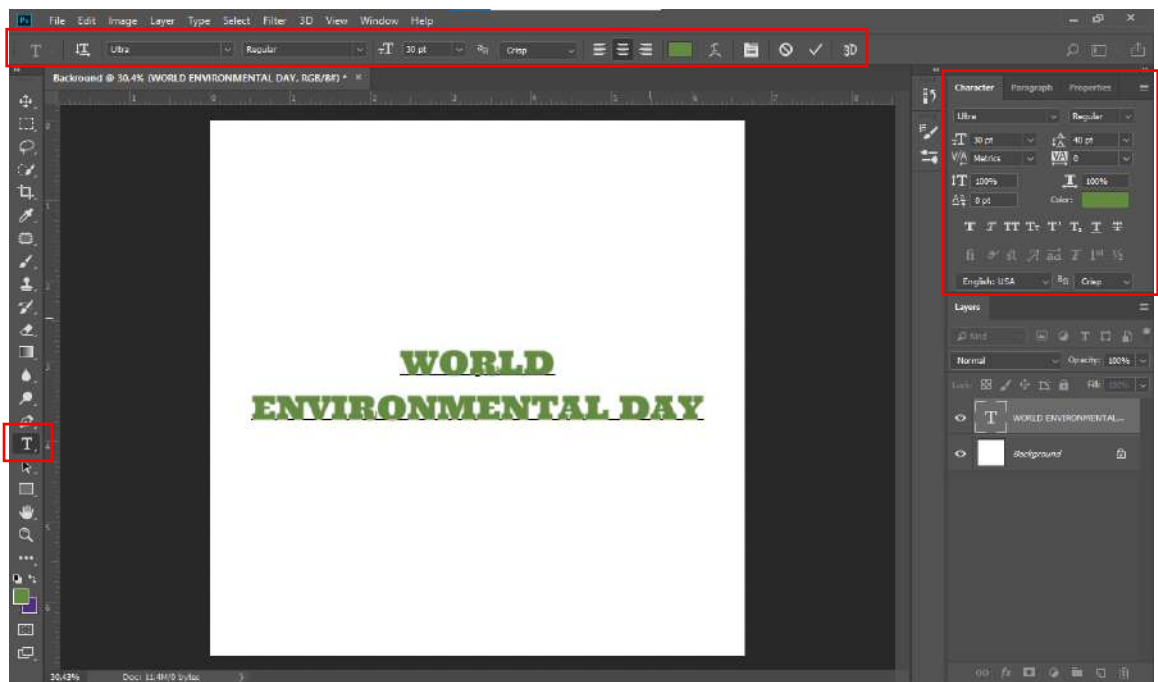
2. Lalu atur size-nya dengan memilih menu **Edit → Transform → Scale (Ctrl+T)** sesuai ukuran yang diinginkan. Klik **Enter**.



II. Input Teks

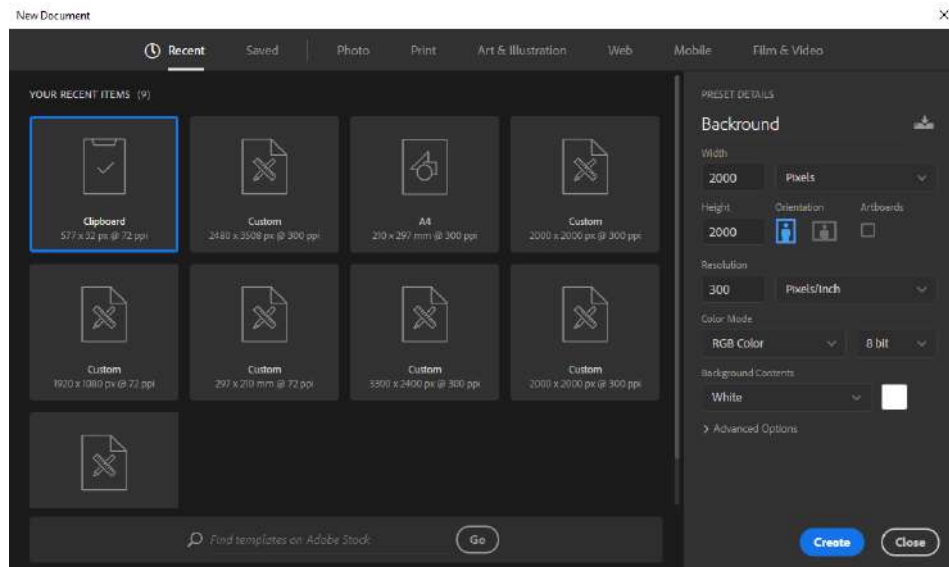
1. Aktifkan "**Type Tool**", pilih "**Horizontal Type Tool**" lalu klik kiri untuk membuat teks area, tulis teks yang diinginkan lalu aktifkan toggle **character** dan **paragraph palettes** yang ada pada tool bar, kemudian **atur fontnya** mulai dari **size, color, spasi, font style, paragraph, dsb.**



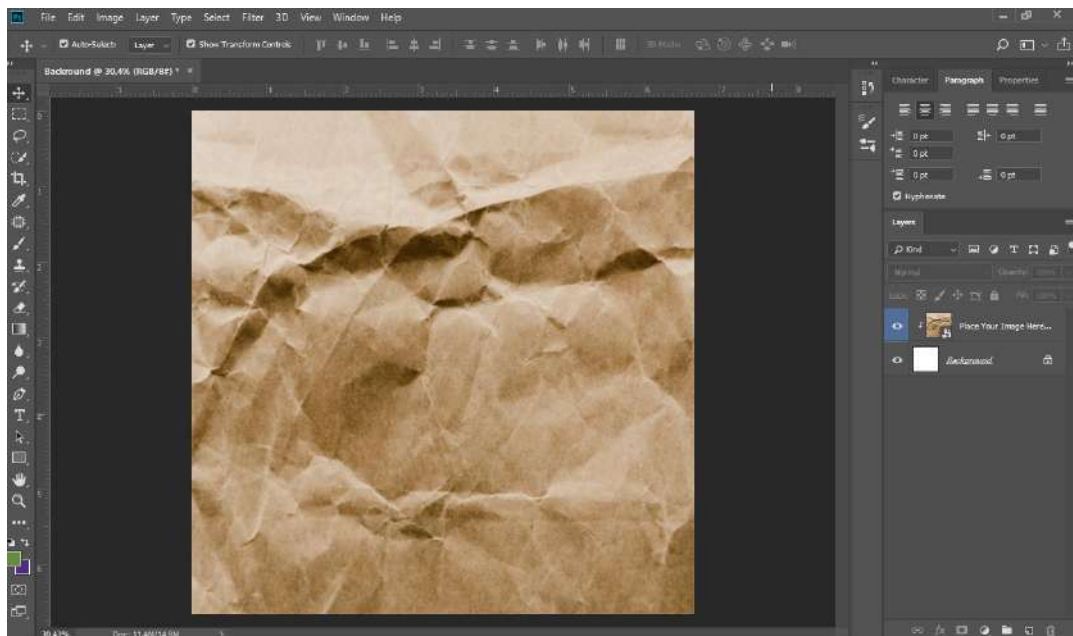


III. MEMBUAT BACKGROUND LANGKAH PEMBUATAN

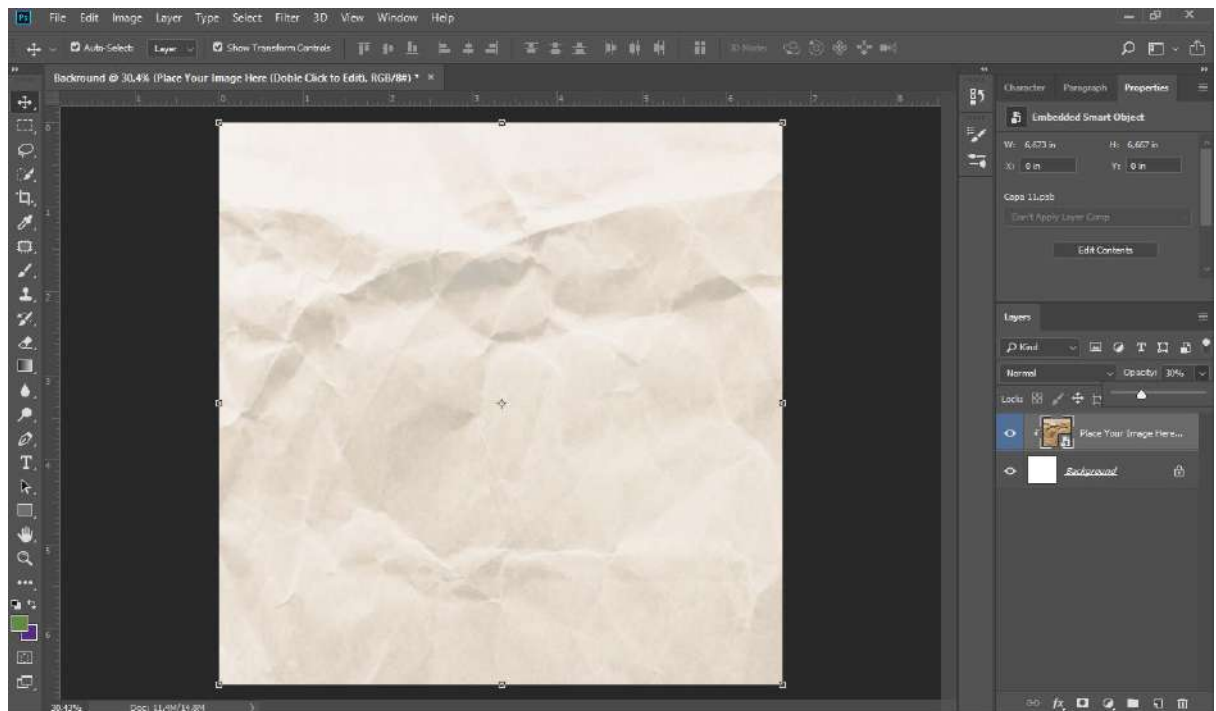
- Bukalah file baru (**Ctrl+N**) dengan ukuran canvas custom dengan rincian **Lebar** menjadi **2000 px** dan **Tinggi** hingga **2000 px**. Atur **Resolusi** menjadi **300 Pixels/Inci**. Beri judul proyek dengan nama file "Background", lalu tekan **CREATE**.



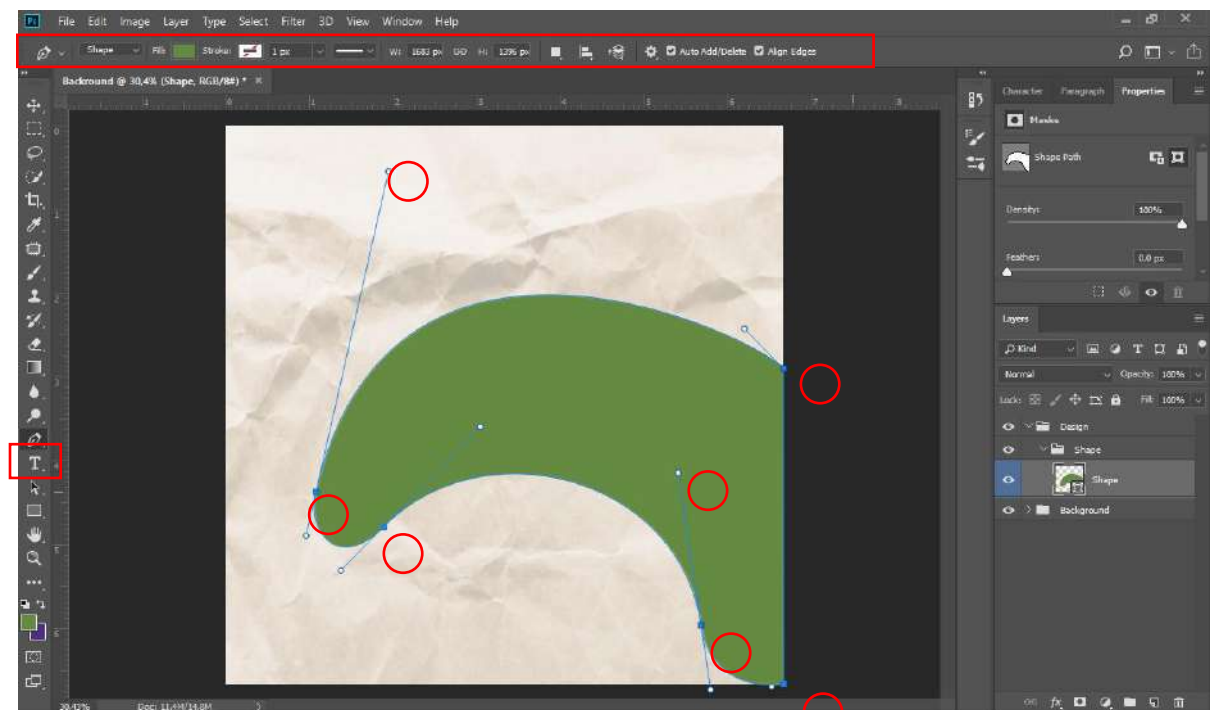
- b. Input gambar background yang akan pakai dengan klik **"File" → "Open..." → Pilih Gambar → "Open" (Ctrl+O)** atau bisa juga dengan pindahkan (**drag**) dan **drop** gambar dari File Explorer ke canvas proyek yang sedang dikerjakan dengan menggunakan move tool. Lalu atur size-nya dengan memilih menu **Edit → Transform → Scale (Ctrl+T)** sesuai ukuran yang diinginkan. Klik **Enter**.



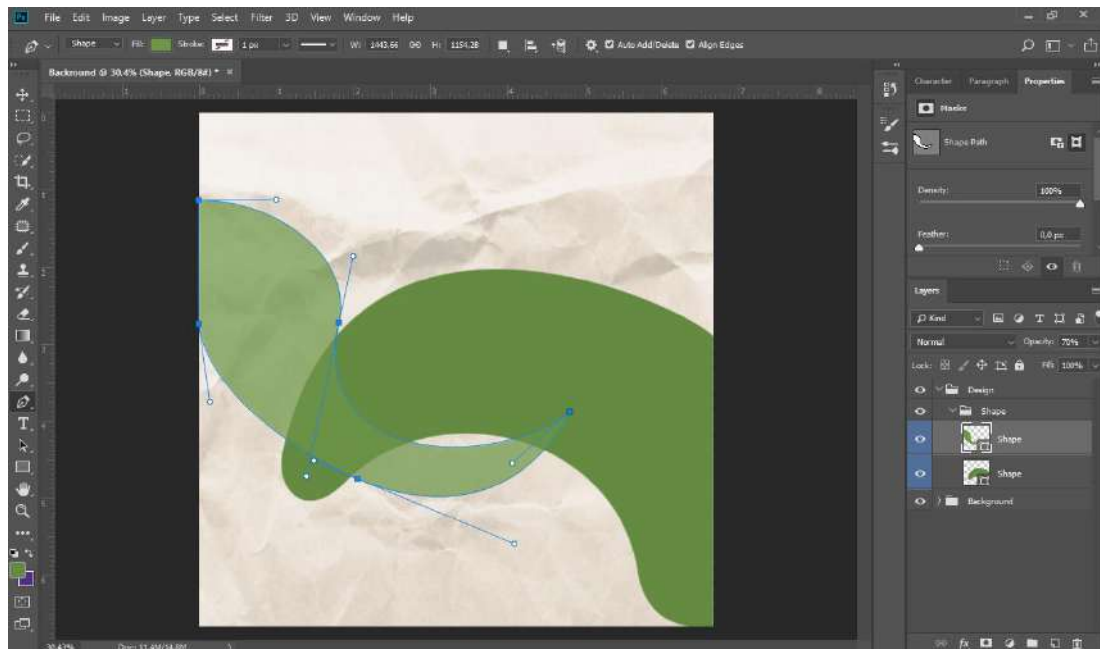
c. Turunkan opacity menjadi 30% agar membuat background terkesan seperti kertas.



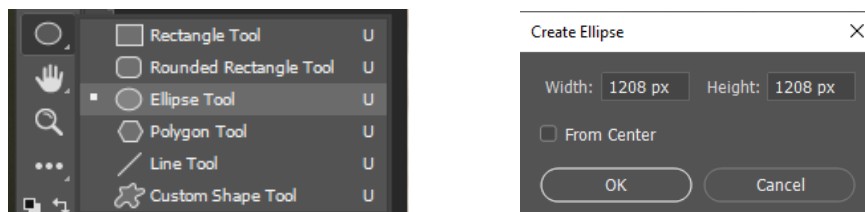
d. Selanjutnya buat design untuk background dengan menggunakan "**Pen Tool**".
Aktifkan fill, pilih warna dan **non aktifkan stroke**. **Klik dan drag** pen tool sampai membentuk curva, atur **anchor point** sampai membentuk sesuai yang diinginkan, **sambungkan pen tool** ke titik awal agar menjadi sebuah shape seperti di bawah ini.



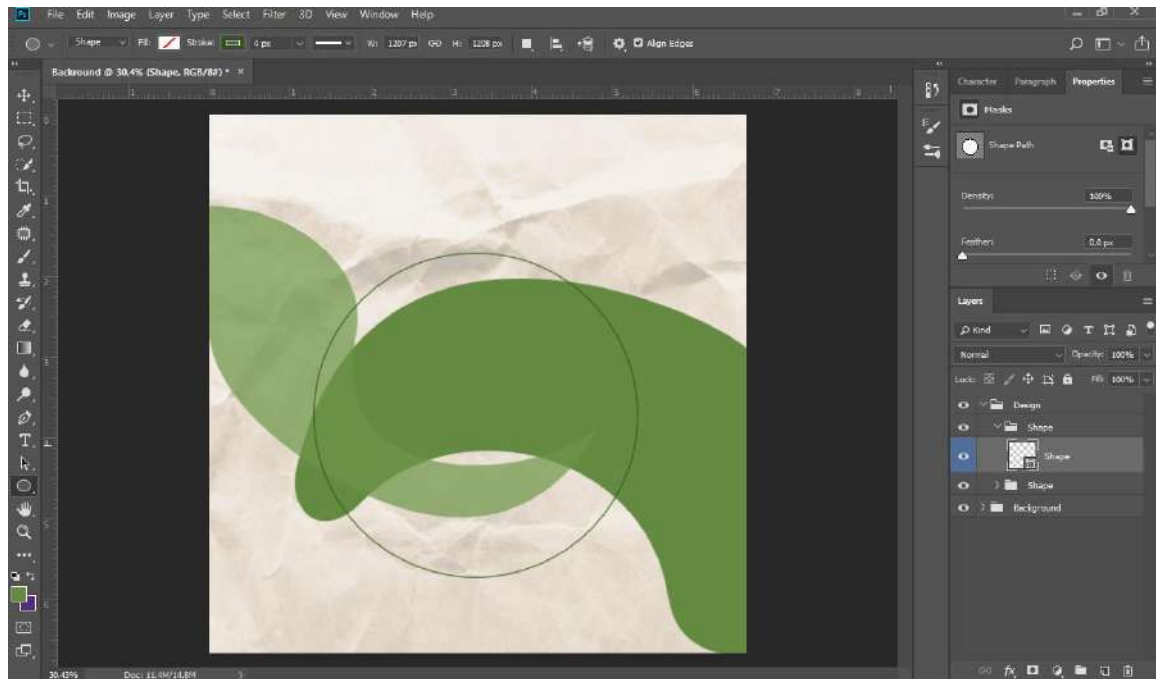
- e. Kemudian buat shape ke dua dengan masih menggunakan **"Pen Tool"** dan dengan cara yang sama sampai membentuk shape yang diinginkan dan turunkan **Opacitynya** menjadi **70%**.



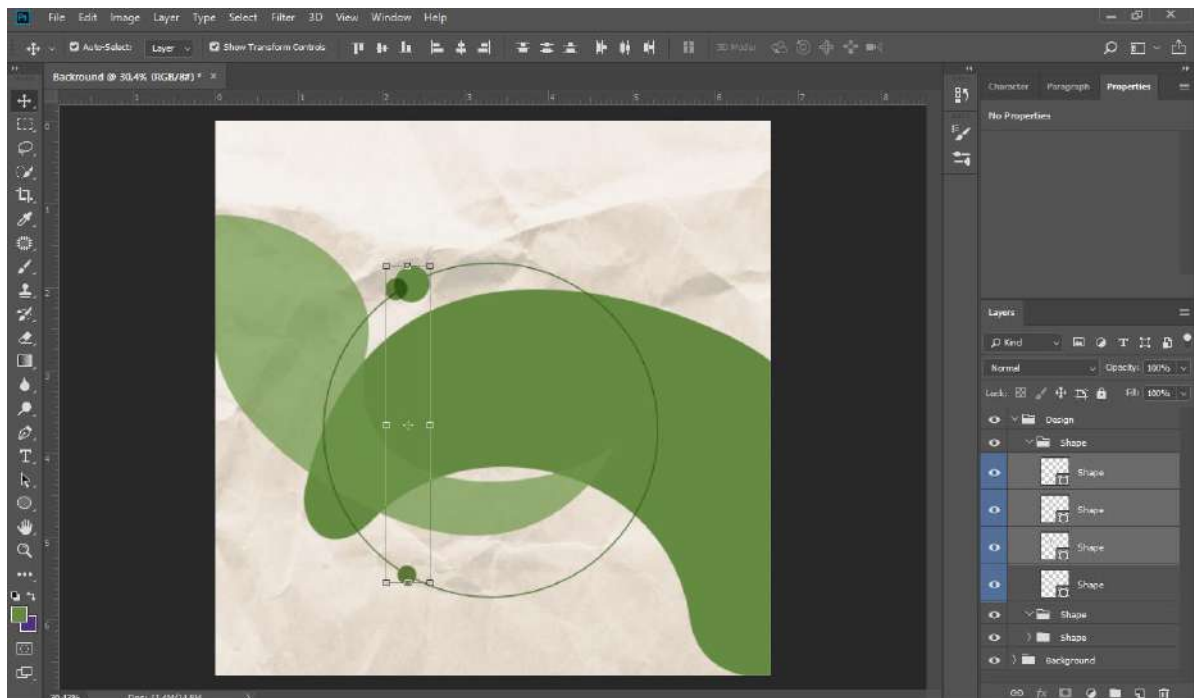
- f. Tambahkan aksan lingkaran dengan menggunakan fitur bernama **"Ellipse Tool"** (U). Klik pada canvas untuk membuka jendela opsi membuat lingkaran. Atur lebar **1208 px** dan tinggi **1208 px**. Klik OK.



- g. Atur **warna**, **ketebalan stroke**, dan **non aktifkan fill**, sehingga tampilan terlihat hanya bagian stroke luar saja.



- h. Tambahkan aksan lingkaran kecil dengan menggunakan fitur bernama **"Ellipse Tool"** (U). Klik pada canvas untuk membuka jendela opsi membuat lingkaran.



Contoh Jadi



Image by Freepik

MODUL 14 : Media Visual Poster

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
Media Visual Poster	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami tentang Poster sebagai salah satu media visual dan cara pembuatannya

Materi 14

I. Pengertian Poster

Poster adalah sarana untuk menyampaikan pesan melalui bahasa yang jelas, singkat dan mudah dipahami dan dilengkapi oleh gambar, foto, dekorasi grafis sebagai ilustrasi dan pelengkap penjelasan pesan.

Poster sering digunakan untuk mempromosikan berbagai kegiatan atau pertunjukan seperti pementasan film, tari, musik, teater dsb. Poster juga banyak digunakan untuk mengkampanyekan berbagai pesan sosial seperti issue lingkungan, kesehatan dan sejenisnya.

Poster dari sisi desain grafis lebih tepat dipahami sebagai salah satu seni grafis yang memiliki gaya, aliran, maupun trend tersendiri dari suatu zaman. Karena poster dibuat untuk menyampaikan pesan atau informasi, maka poster menjadi elemen dalam Desain Komunikasi Visual.

II. Pengertian Poster Menurut Para Ahli

Poster adalah media komunikasi efektif untuk menyampaikan pesan singkat, padat dan impresif, karena ukutannya yang relatif besar. (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 50).

Hasnun (2006: 253) menyatakan bahwa poster adalah gambar atau tulisan diatas kertas atau kain yang dipasang ditempat umum dan berisi pemberitahuan yang beragam berdasarkan tujuan dan kebutuhannya.

Sudjana dan Rivai (2005: 51) Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan yang bermaksud untuk menangkap perhatian orang banyak dan dapat menanamkan gagasan didalam ingatan mereka.

III. Fungsi Poster

Fungsi poster adalah untuk menyampaikan pesan secara jelas, singkat dan menarik menggunakan bahasa/kata dan gambar. Itu adalah fungsi utamanya, namun, selain itu menurut Sudjana dan Rivai (2005: 56) poster memiliki beberapa fungsi antara lain:

1. **Sebagai Motivasi.** Poster dapat dibuat untuk mendorong motivasi seseorang, misalnya untuk meningkatkan motivasi kegiatan belajar siswa. Poster tidak memuat informasi secara langsung, namun hanya berisi ajakan, renungan, persuasi atau kisah sukses.
2. **Sebagai peringatan.** Berisi peringatan-peringatan seperti pengingat untuk mematuhi peraturan hukum, peraturan sekolah, hingga untuk menjaga ketertiban sosial.
3. **Pengalaman kreatif.** Melalui poster kita dapat menginformasikan berbagai pementasan kreatif yang tidak hanya menyajikan hiburan saja, tetapi juga mengasah kreativitas, baik bagi para pelaku seninya, maupun yang mengadakan pementasan, pameran, bazaar, dsb.

IV. Manfaat Poster

Beberapa manfaat poster menurut Hernawan, dkk. (2007: 13) sebagai berikut:

1. **Penggerak perhatian.** Misalnya poster disimpan didekat tempat sampah dan berisi pesan "jagalah kebersihan" sebagai konteks perhatian lebih agar masyarakat membuang sampah pada tempatnya.
2. **Sebagai petunjuk.** Poster dapat menunjukkan dimana suatu tempat pariwisata berada dan apa saja yang ada disana dan ditempatkan dijalan perbatasan kota sebagai bahan konsiderasi orang luar daerah untuk berwisata kesana.
3. **Sebagai peringatan.** Misalnya poster ditempatkan didaerah yang memang memiliki angka kecelakaan tinggi, dsb.
4. **Pengalaman kreatif.** Untuk menunjukan pertunjukan seni.
5. Tidak hanya **aplikasi politik**, tetapi juga untuk mengkampanyekan berbagai isu lingkungan atau sosial lainnya.

V. Jenis-jenis Poster

Poster dapat dibedakan berdasarkan isi dan tujuannya, yaitu:

1. Jenis Poster berdasarkan Isi:

- a. **Poster Kegiatan.** Merupakan poster dengan informasi suatu kegiatan (*event*) yang akan dilaksanakan, seperti: pameran, pentas seni, kegiatan sosial dan isu lingkungan, dsb.

- b. **Poster Niaga (Bisnis/Dagang).** Yaitu poster yang berisi tawaran untuk menggunakan produk/jasa seperti: poster produk minuman, makanan, poster jasa desain, dsb.
- c. **Poster Layanan Masyarakat.** Poster yang berisi edukasi atau ajakan kepada masyarakat umum terhadap suatu isu yang bersangkutan dengan masyarakat, seperti: keluarga berencana, bahaya merokok, dsb.
- d. **Poster Pendidikan.** Poster yang berhubungan langsung dengan pendidikan, biasanya dibuat di sekolah atau lingkungan kampus perguruan tinggi.

2. Jenis Poster berdasarkan Tujuan:

- a. **Poster Komersial,** poster untuk mempromosikan barang dan jasa.
- b. **Poster Kampanye,** untuk mengambil simpati masyarakat terhadap suatu isu, tokoh, atau lembaga politik.
- c. **Poster Propaganda,** poster yang berusaha menggiring opini publik.
- d. **Poster Film,** untuk mempromosikan sebuah karya film.
- e. **Poster Komik,** mempromosikan sebuah komik.
- f. **Poster Afirmasi,** untuk memotivasi pembacanya.
- g. **Poster Wanted (Pencarian),** untuk mencari orang hilang.
- h. **Poster "Cheesecake",** untuk mencari perhatian publik, Umumnya poster ini berisi gambar-gambar orang terkenal seperti penyanyi, artis, dan lain sebagainya yang bisa menarik perhatian orang banyak.
- i. **Poster Riset,** untuk mempromosikan atau merekrut kebutuhan suatu riset/penelitian.
- j. **Poster Kelas,** digunakan untuk memberikan motivasi, pendidikan atau inspirasi bagi lingkungan pendidikan (sekolah).

VI. Tips Membuat Poster

Melihat fungsinya yang beragam namun berfokus pada penyampaian pesan yang efektif, maka membuat poster memerlukan perancangan yang matang. Berikut ini adalah beberapa cara yang tepat dalam membuat sebuah poster, antara lain:

1. Menentukan Topik & Tujuan

Topik yang berkesinambungan dengan tujuan adalah langkah pertama yang harus dilakukan. Kita harus menentukan tema berdasarkan pesan yang ingin disampaikan agar poster efektif. Berdasarkan tema dan tujuan yang telah disiapkan tersebut kita mulai

dapat memikirkan bentuk visual dan kata yang digunakan untuk membuat poster tersebut.

2. Membuat Kalimat Singkat dan Mudah Diingat

Fungsi poster adalah mengirim pesan kepada orang yang melihatnya, sehingga setiap kata yang ada haruslah mudah dipahami dan berkesan. Dengan melihat kalimat yang berkesan, orang akan mengingatnya dengan mudah dan dapat menempel terus dipikirkannya.

3. Menggunakan Gambar

Gambar adalah salah satu penyampai pesan yang paling menarik. Sehingga poster haruslah menggunakan gambar untuk mencapai salah satu tujuannya, yaitu menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik. Sehingga poster akan mengundang perhatian dan menarik minat baca yang melihatnya.

Rasio atau proporsi gambar dan kata harus disesuaikan dengan tema dan tujuan yang dimaksud. Poster juga dapat memuat gambar bercerita atau komik didalamnya. Namun esensi poster harus tetap ada, yaitu menyampaikan suatu pesan dengan jelas, singkat dan menarik.

4. Menggunakan Media yang Tepat

Tentukan media pembuatan poster seperti kertas, kain, dan bahan lainnya yang mendukung. Memilih media pembuatan poster pastinya akan selalu berhubungan dengan tempat penempelan poster tersebut.

MODUL 15 : Cara Membuat Media Visual Poster

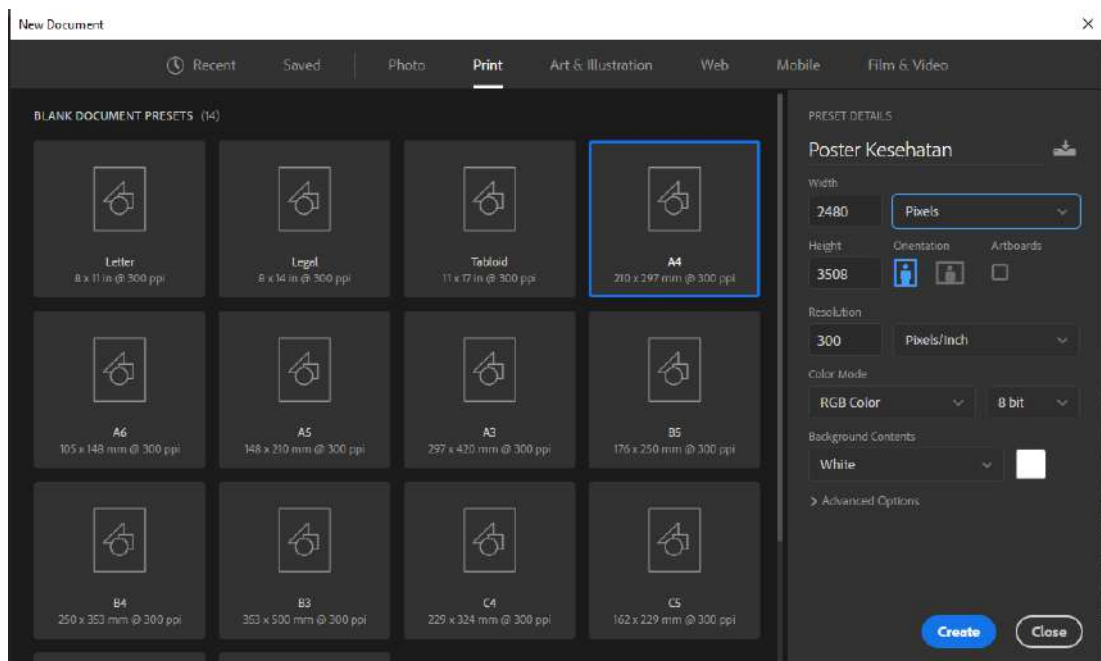
Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
Cara Membuat Poster	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa diharapkan mampu : 1. Membuat poster dengan menggunakan berbagai macam tool yang ada di Adobe Photoshop 2. Membuat file photoshop baru 3. Membuat background 4. Membuat guide baru 5. Insert dan edit gambar 6. Insert dan edit tulisan 7. Membuat efek/kreasi pada gambar/tulisan 8. Menyimpan file poster untuk web 9. Insert dan edit tulisan 10. Membuat efek/kreasi pada gambar/tulisan 11. Menyimpan file poster untuk web

MATERI 15

I. Langkah Pembuatan Poster di Adobe Photoshop

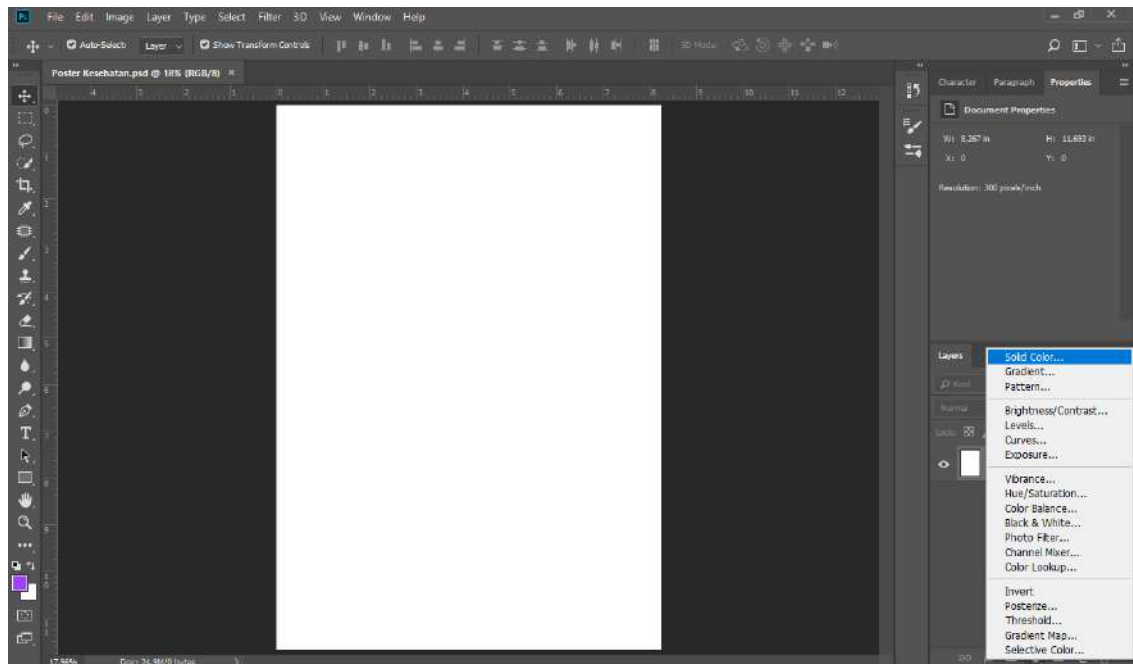
1. Membuat File Photoshop Baru

- a. Bukalah file baru (**Ctrl+N**) dengan ukuran canvas A4 dengan rincian **Lebar** menjadi **2480 px** dan **Tinggi** hingga **3508 px**. Atur **Resolusi** menjadi **300 Pixels/Inci**. Beri judul proyek dengan nama file "Poster Kesehatan", lalu tekan **CREATE**.

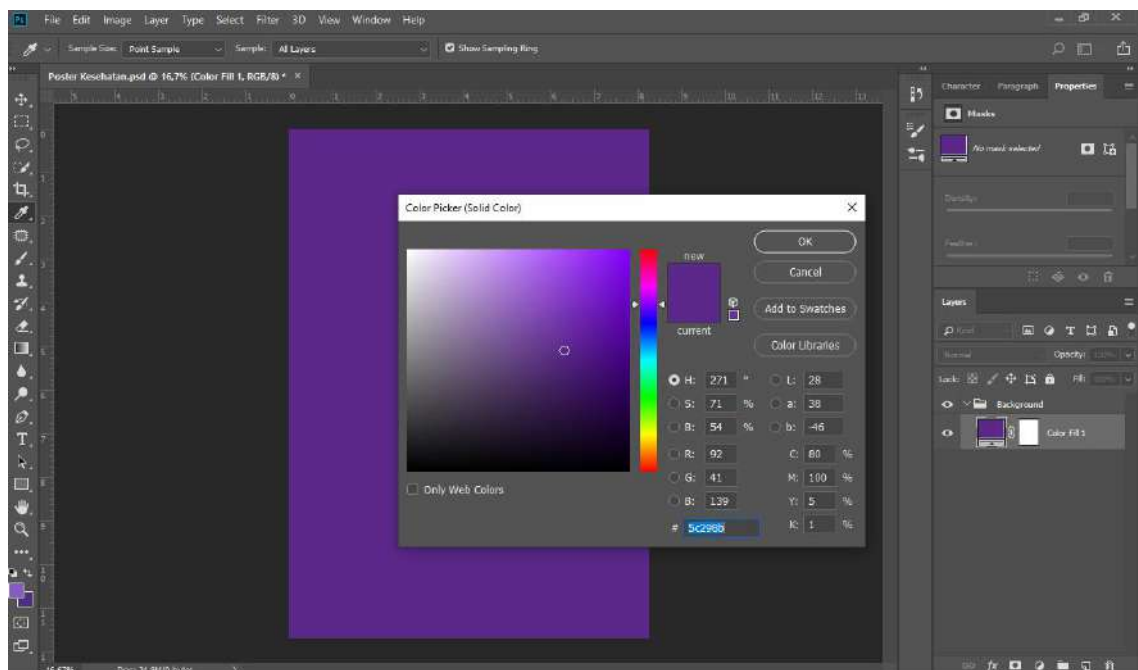


2. Membuat Background

- Jika lembar project baru sudah terbuka, langsung saja kita mulai dengan mengubah warna background dengan tool bernama **"Solid Color"**.

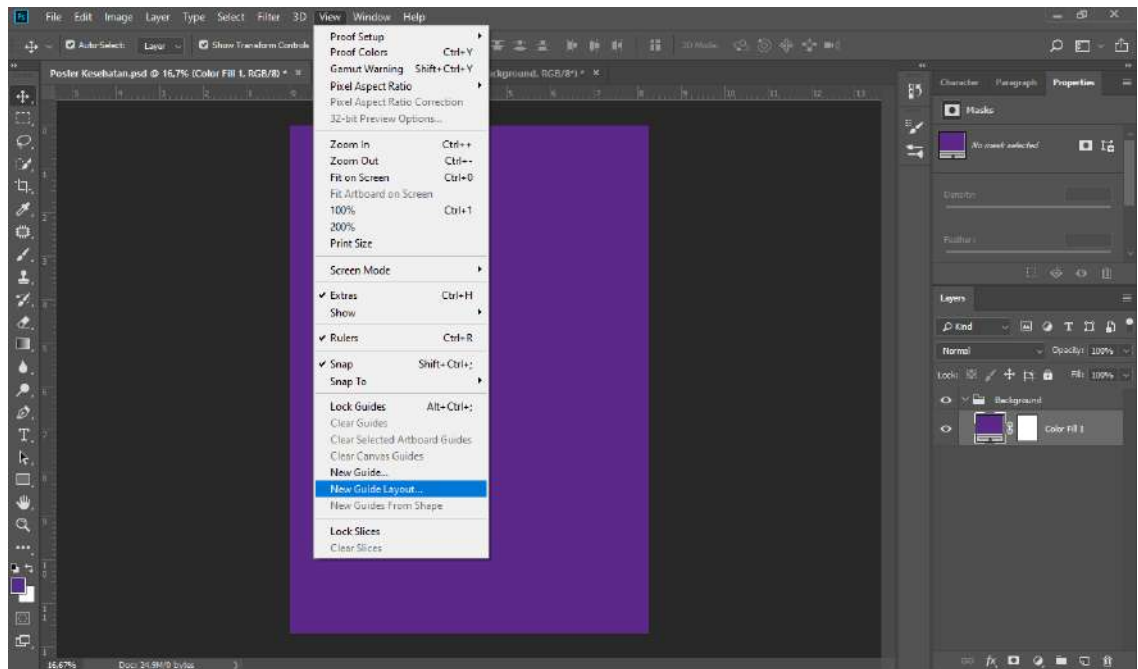


- Solid Color → pilih warna **#5c298b**.

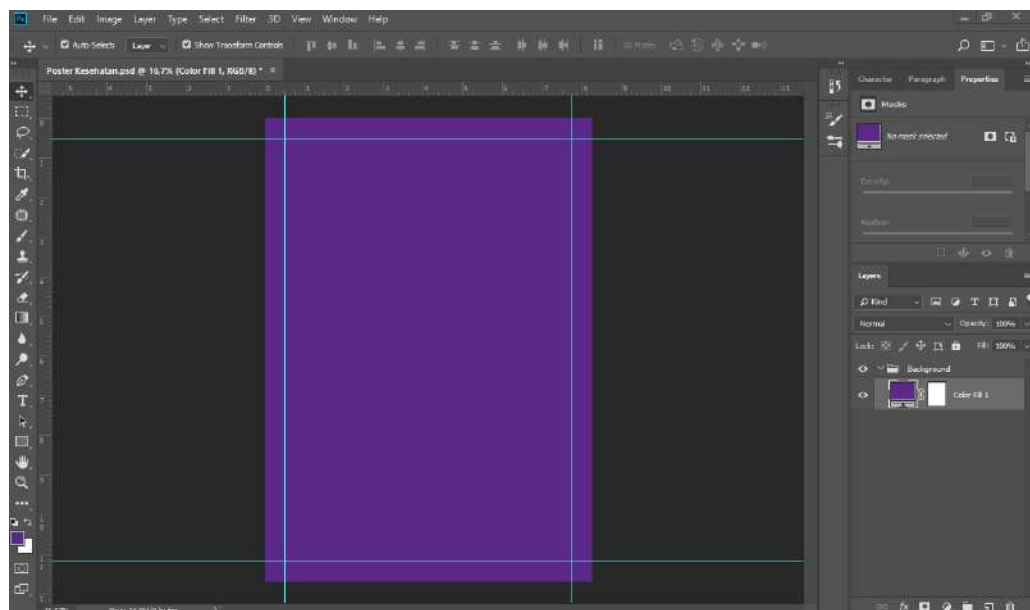
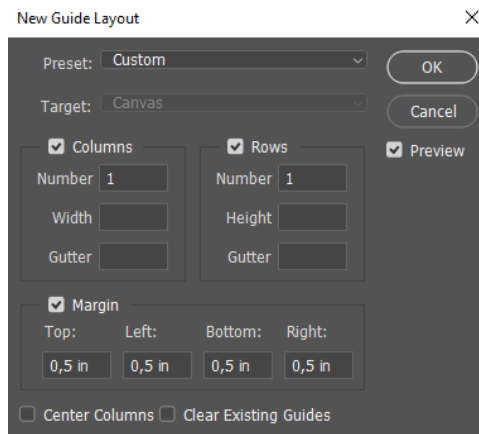


3. Membuat Guide Baru

- Silahkan buat guide di bagian tepi untuk mengatur posisi shape dan text yang persisi nantinya. Caranya tinggal buka menu **"View" → "New Guide Layout"**.

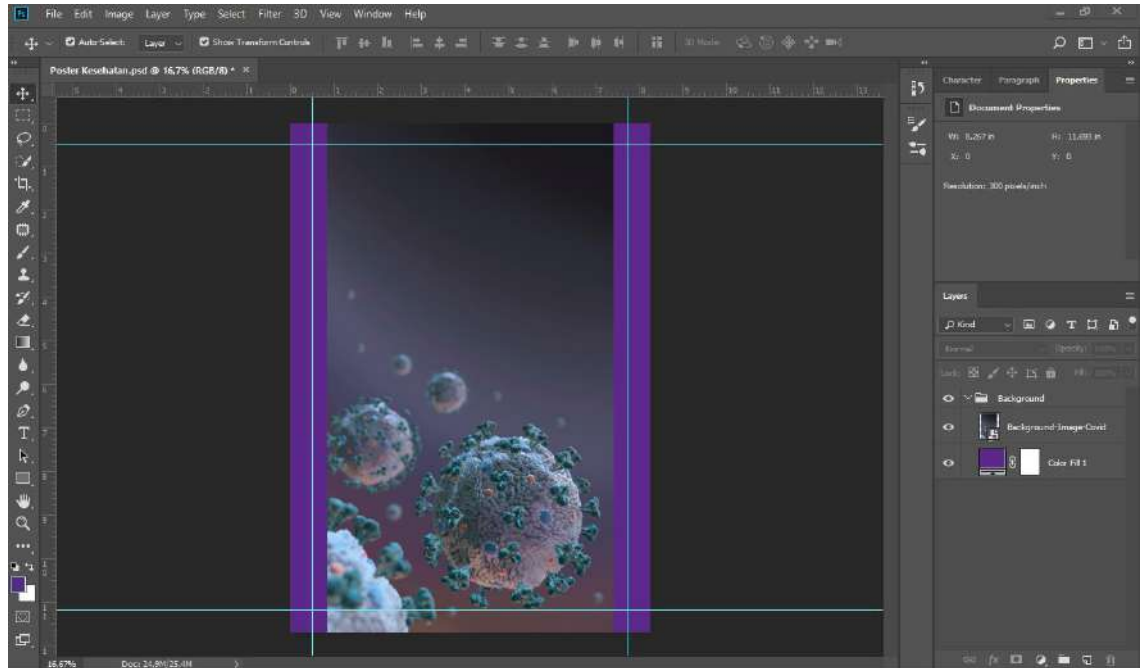


b. Buat **Columns = 1** dan **Rows = 1**, Margin **Top, Left, Bottom** dan **Right 0,5 in**.
Klik **OK**.

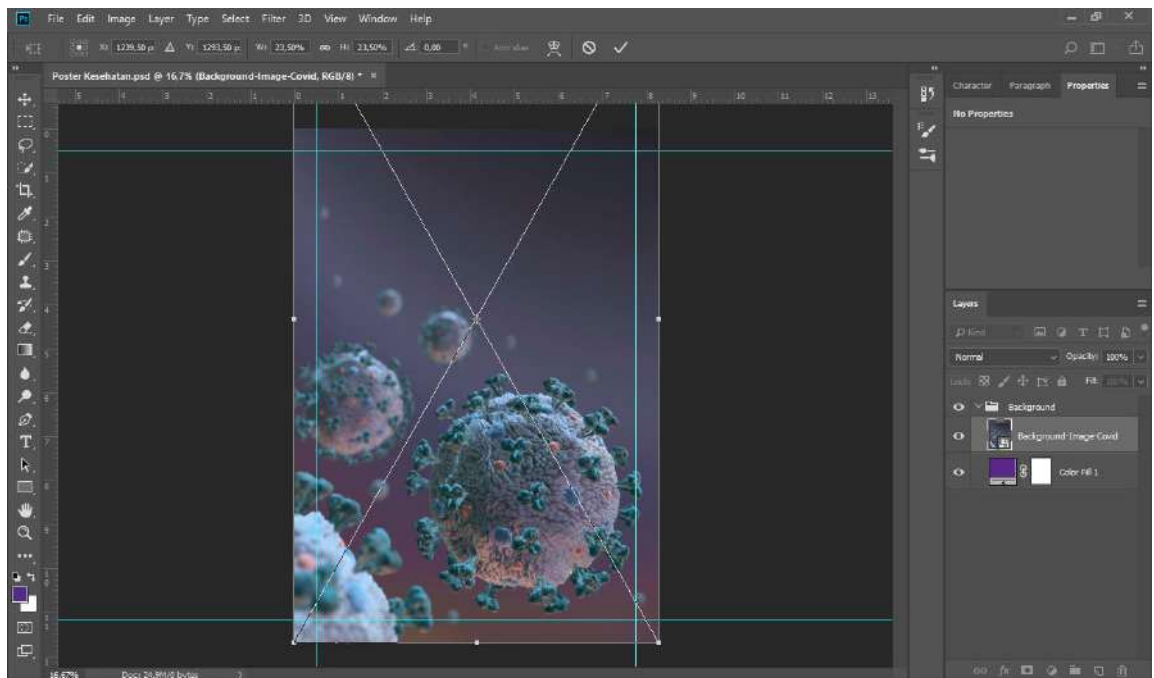


4. Insert Dan Edit Gambar

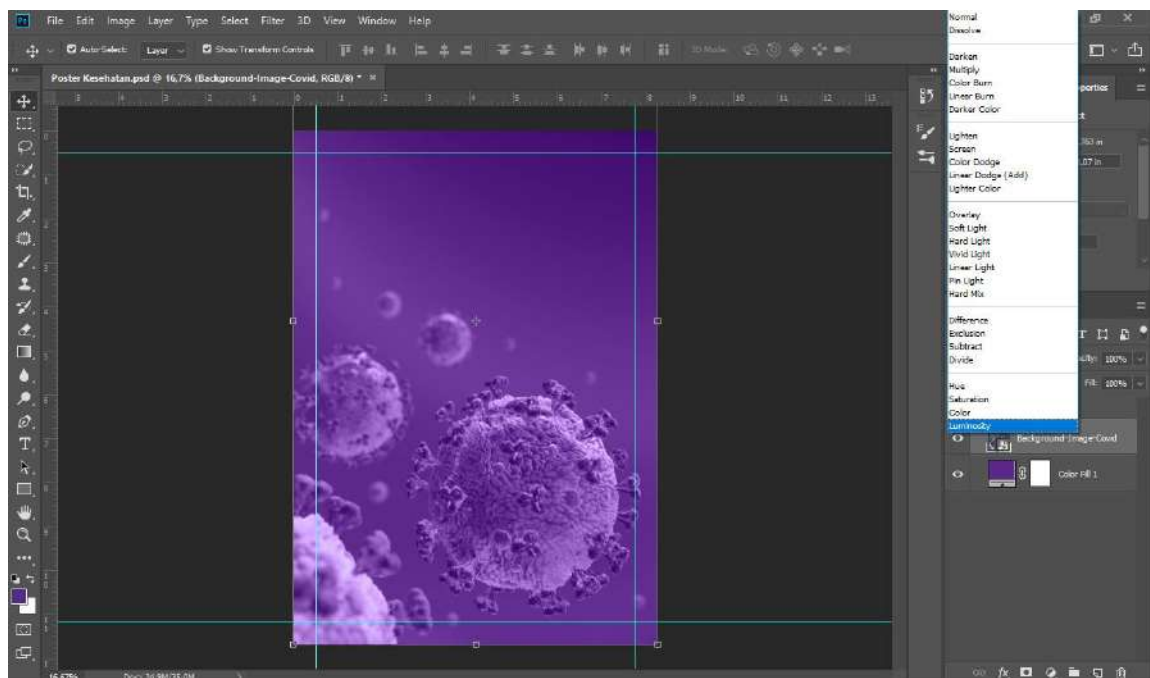
- a. Import gambar yang akan di input dengan klik **"File" → "Open..." → Pilih Gambar → "Open" (Ctrl+O)** atau bisa juga dengan pindahkan (**drag**) dan **drop** gambar dari File Explorer ke canvas proyek yang sedang dikerjakan dengan menggunakan move tool.



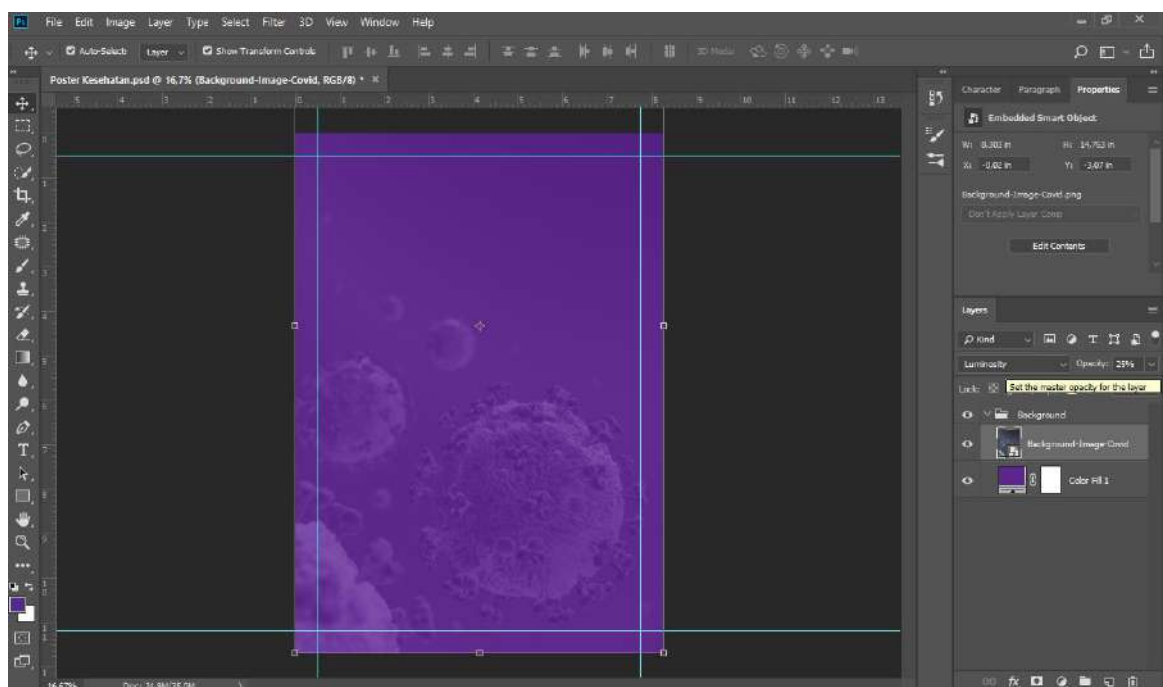
- b. Lalu atur size-nya dengan memilih menu **Edit → Transform → Scale (Ctrl+T)**, hingga seperti gambar dibawah ini.



- c. Ubah **blending mode** dan pilih "**Luminosity**" untuk mencampur luminosity warna pada layer yang aktif dengan nilai saturasi dan hue dari layer di bawahnya.

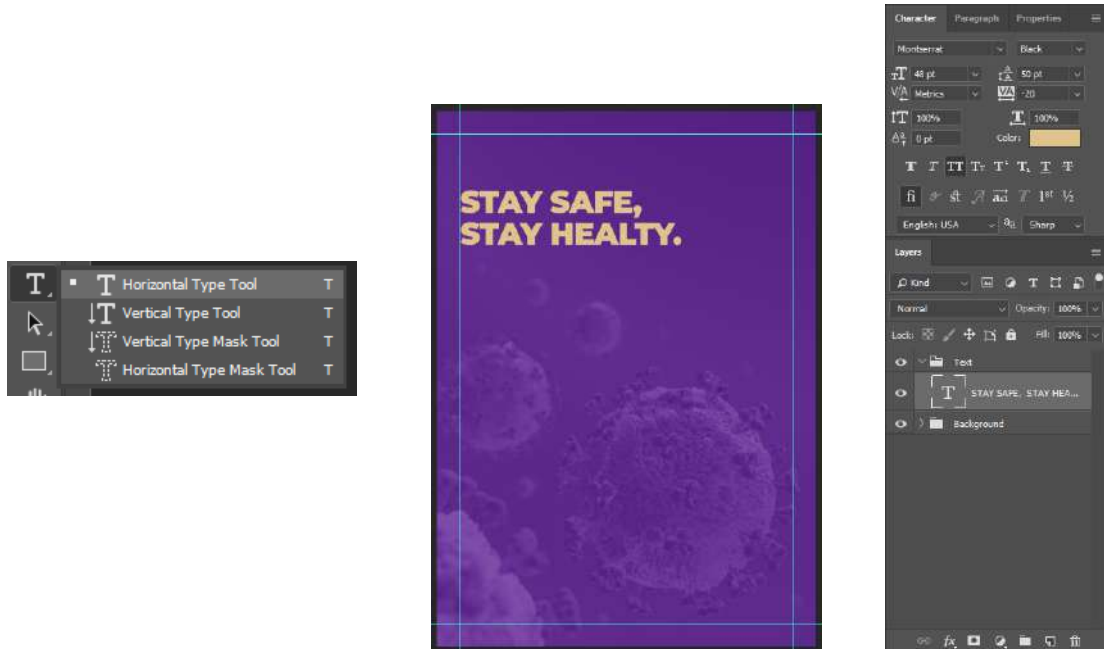


- d. Ubah **Opacity** menjadi **25%**.

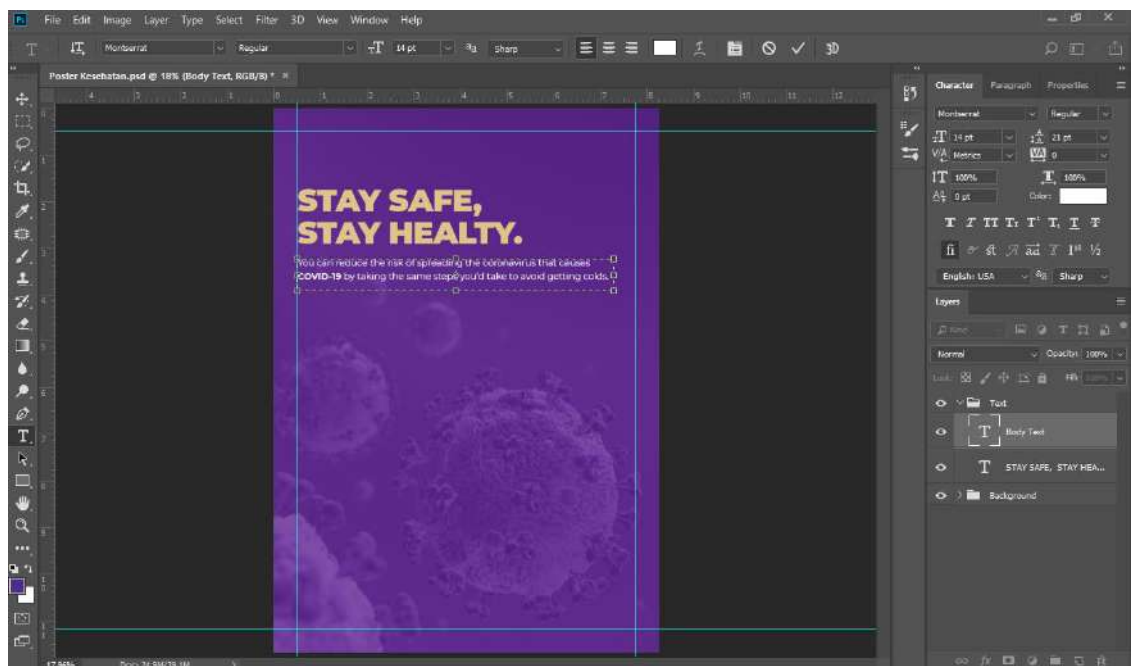


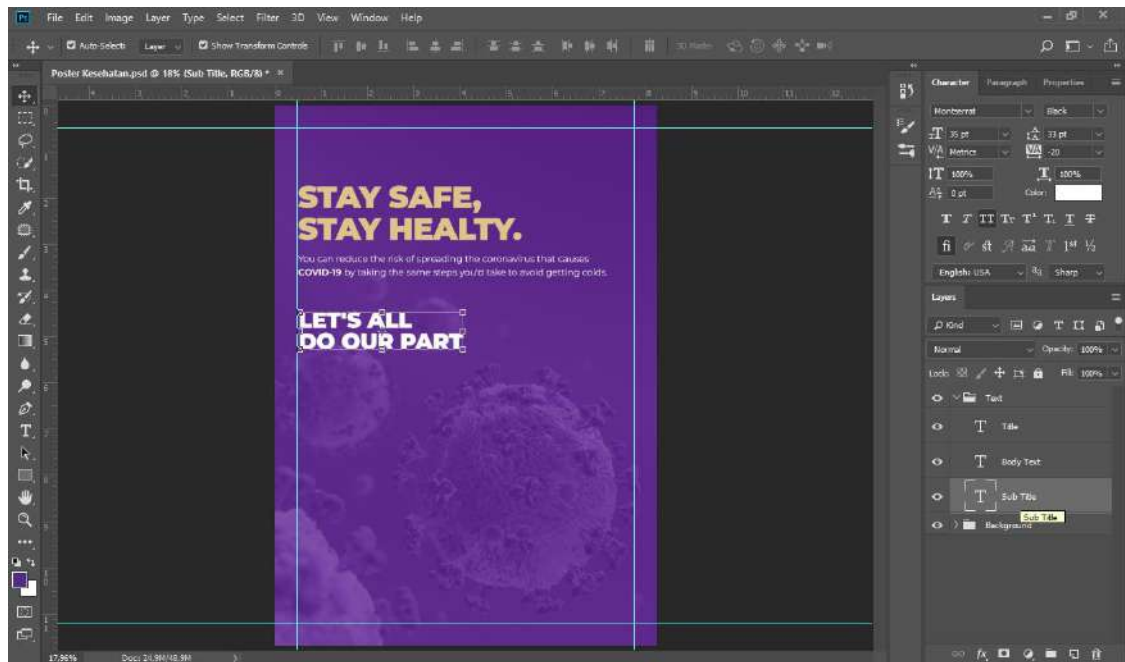
5. Insert Dan Edit Tulisan

- a. Untuk tulisan **judul**, aktifkan **Type Tool**, pilih **Horizontal Type Tool** lalu klik kiri untuk membuat teks area, tulis teks yang diinginkan lalu aktifkan toogle **character** dan **paragraph palettes** yang ada pada tool bar, kemudian kita atur fontnya:

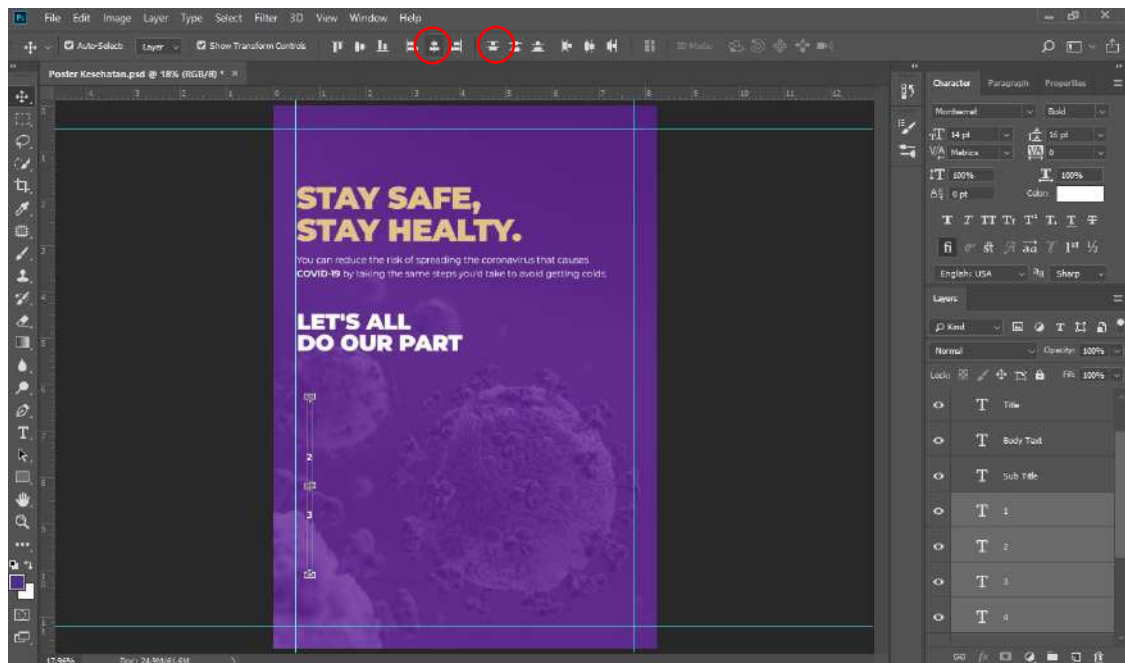


- b. Kemudian kita buat **sub title**, **body text** dengan cara yang sama seperti langkah sebelumnya.

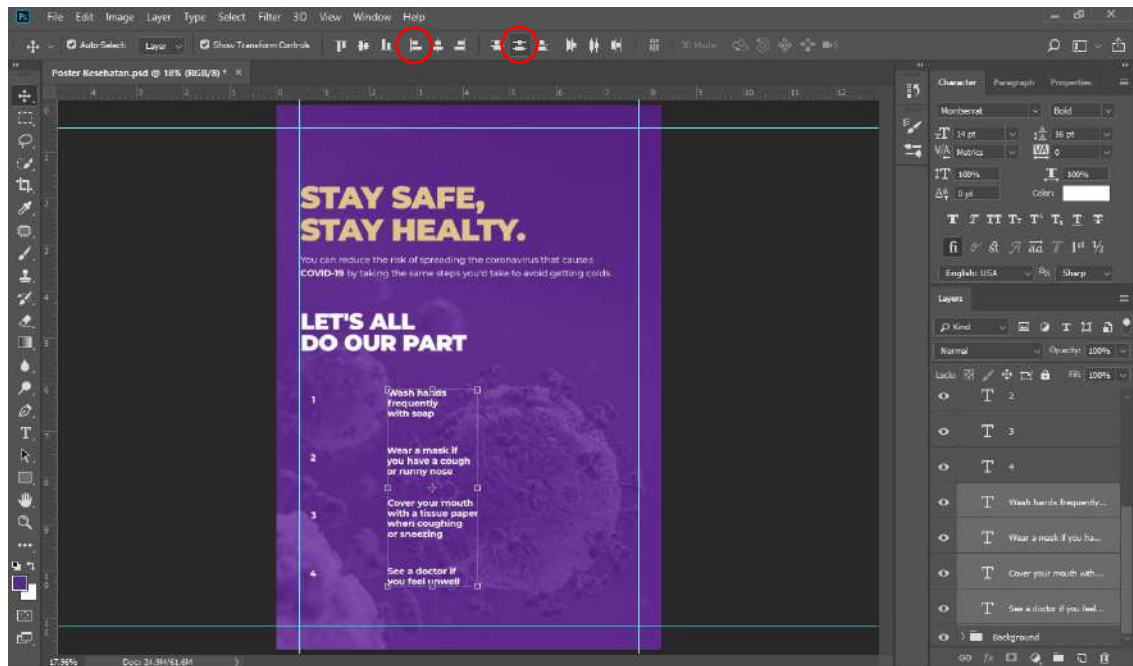




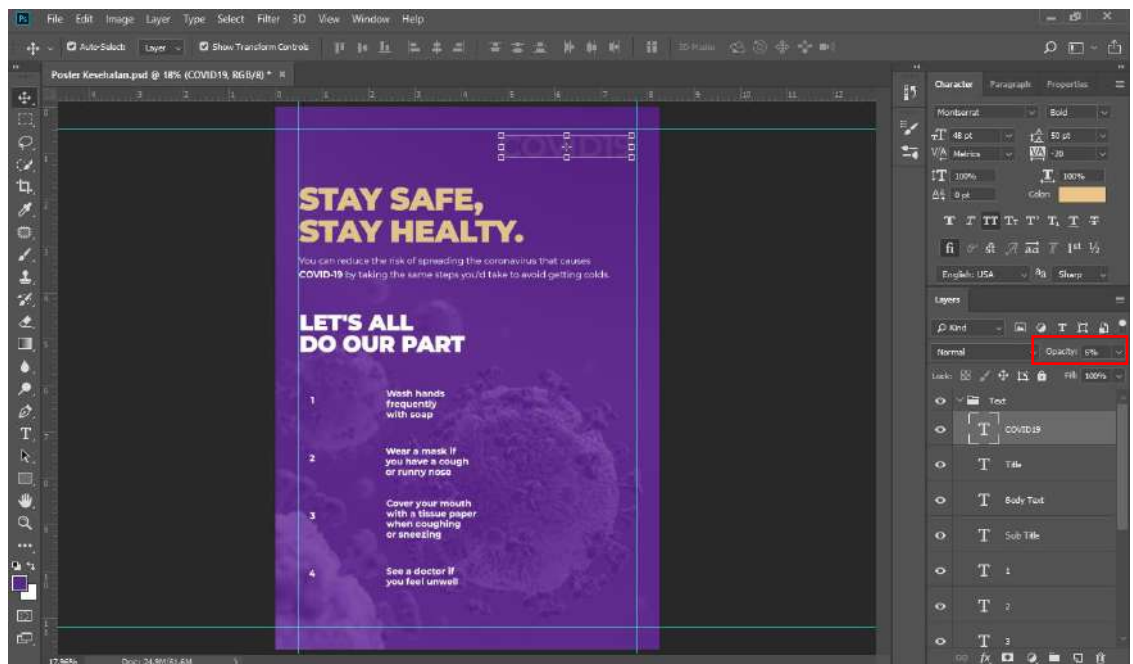
- c. Untuk edit tulisan agar **jaraknya sama rata** dan **rata tengah** kita **klik layer** yang akan diratakan lalu kita gunakan "**Distribute Vertical Centers**" dan "**Align Horizontal Center**" yang berada di **Option Bar** pada **Move Tool**.



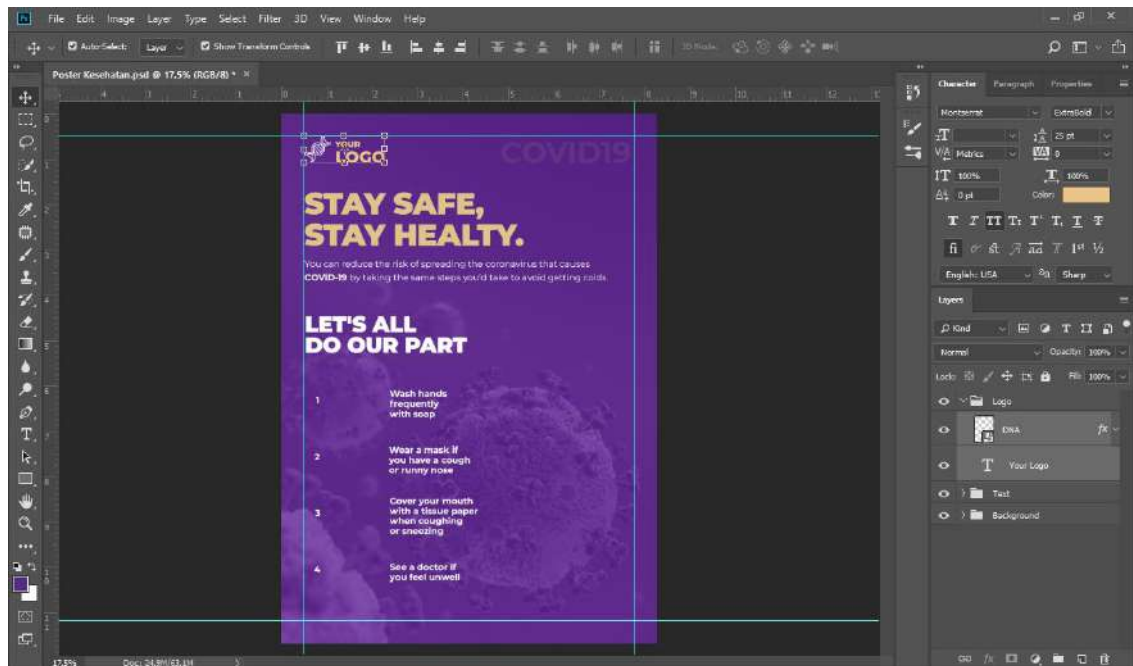
- d. Untuk edit tulisan agar **jaraknya sama rata** dan **rata kiri** kita **klik layer** yang akan diratakan lalu kita gunakan "**Distribute Vertical Centers**" dan "**Align Left Edges**" yang berada di **Option Bar** pada **Move Tool**.



- e. Untuk edit tulisan "COVID19" menjadi transparan kita **turunkan opacity-nya menjadi 6%.**



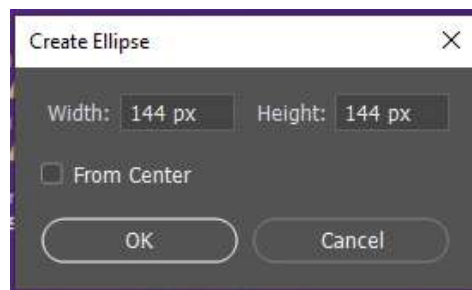
f. Selanjutnya input logo beserta tulisannya sesuai kebutuhan Anda.

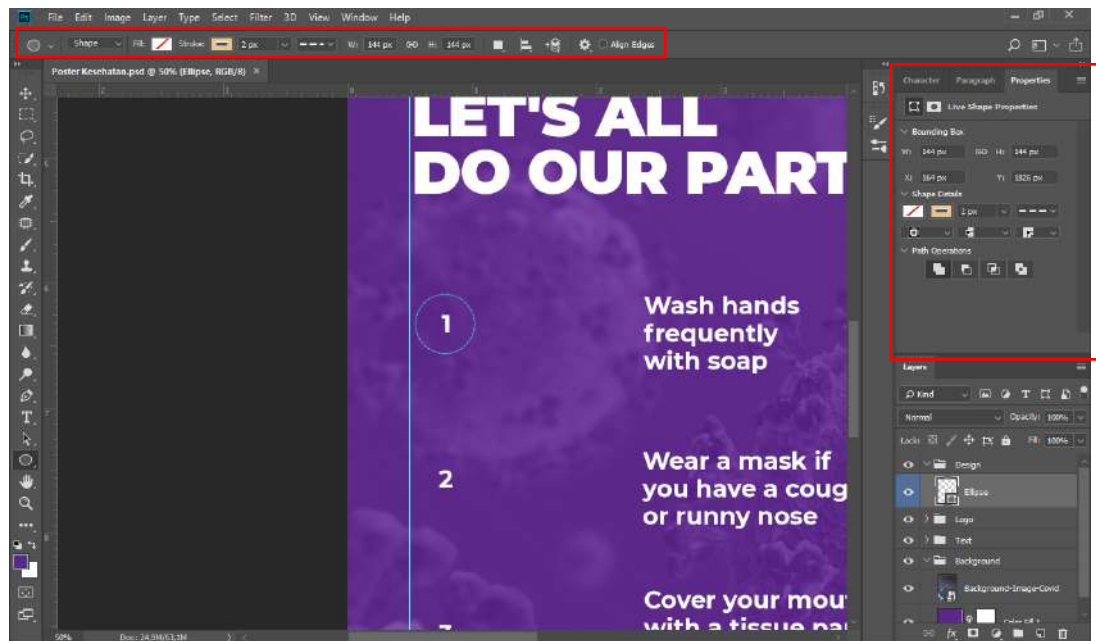


6. Membuat Efek/Kreasi Pada Gambar/Tulisan

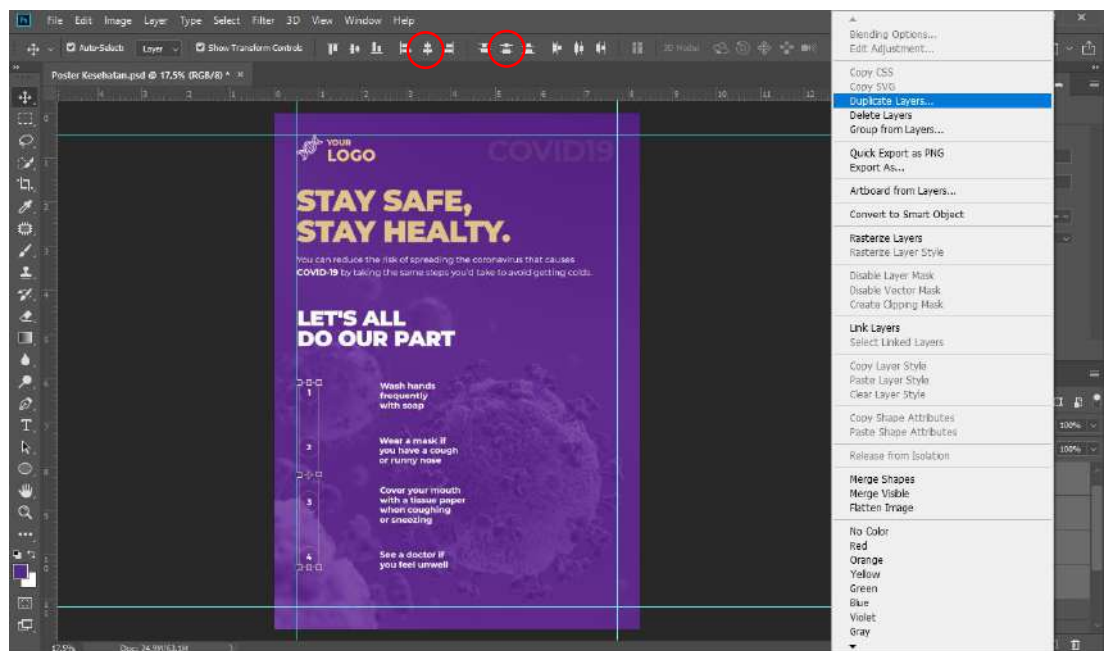
a. Membuat Shape

- 1) Disini kita akan berikan beberapa aksan lingkaran dengan menggunakan fitur bernama **"Ellipse Tool" (U)**. Klik pada canvas untuk membuka jendela opsi membuat lingkaran. Atur lebar **144 px** dan tinggi **144 px**. Klik OK.
- 2) Atur **warna**, **ketebalan stroke**, dan **non aktifkan fill**, sehingga tampilan terlihat hanya bagian stroke luar saja dan pilih **stroke option** berupa garis putus-putus.



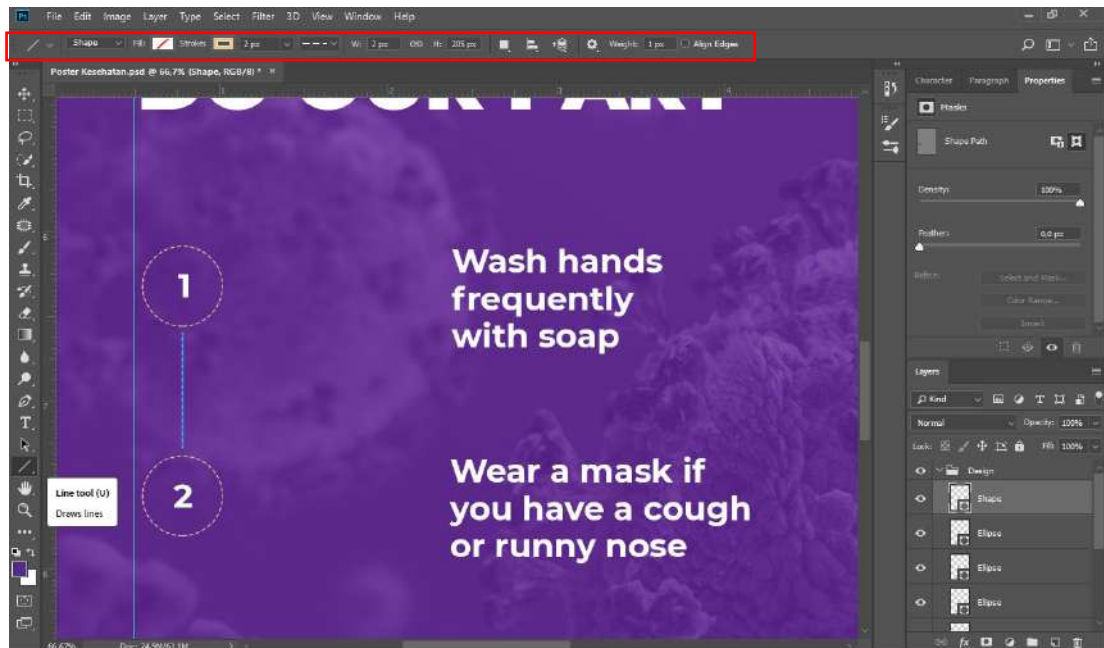


- 3) **Duplikat** lingkaran sebanyak tiga kali dengan **klik kanan pada layer** > **Duplicate Layers** ataupun juga bisa dengan **Ctrl+J**. Kemudian atur posisi rata tengah dan sejajar.



- 4) Selanjutnya buat beberapa aksan garis dengan menggunakan fitur bernama **"Line Tool" (U)**. **Klik** dan **drag** pada canvas bersamaan dengan **tekan shift** sampai membentuk garis lurus.

- 5) Atur **warna**, **ketebalan stroke**, dan pilih **stroke option** berupa garis putus-putus.

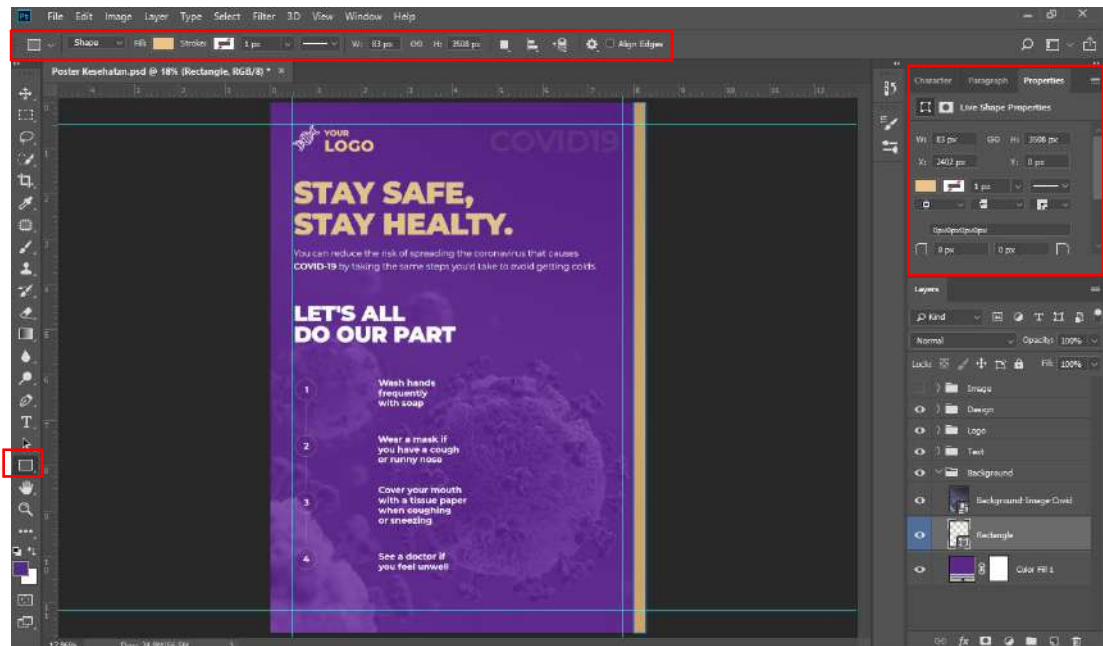


- 6) **Duplikat** garis sebanyak dua kali dengan **klik kanan pada layer > Duplicate Layers** ataupun juga bisa dengan **Ctrl+J**. Kemudian atur posisi rata tengah dan sejajar.

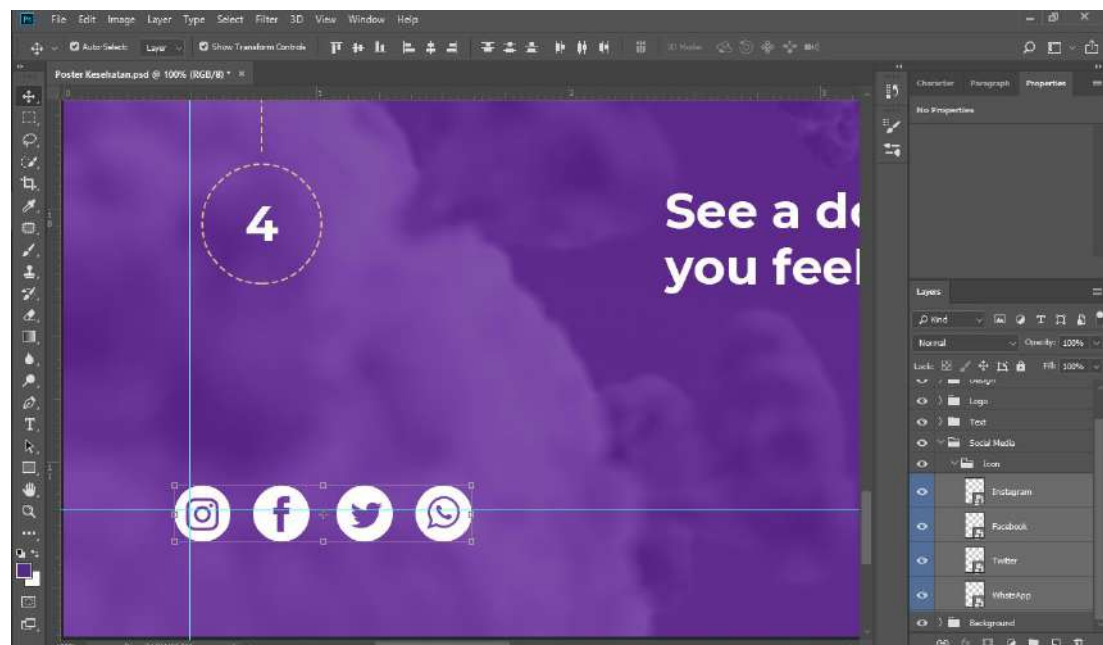


- 7) Selanjutnya kita akan menambahkan aksesoris persegi panjang dengan menggunakan fitur bernama **"Rectangle Tool" (U)**. Klik pada canvas untuk

membuka jendela opsi membuat rectangle. Atur lebar **83 px** dan tinggi **3508 px**. Klik OK. **Aktifkan fill** dan **pilih warna**, non aktifkan stroke dan atur posisi.

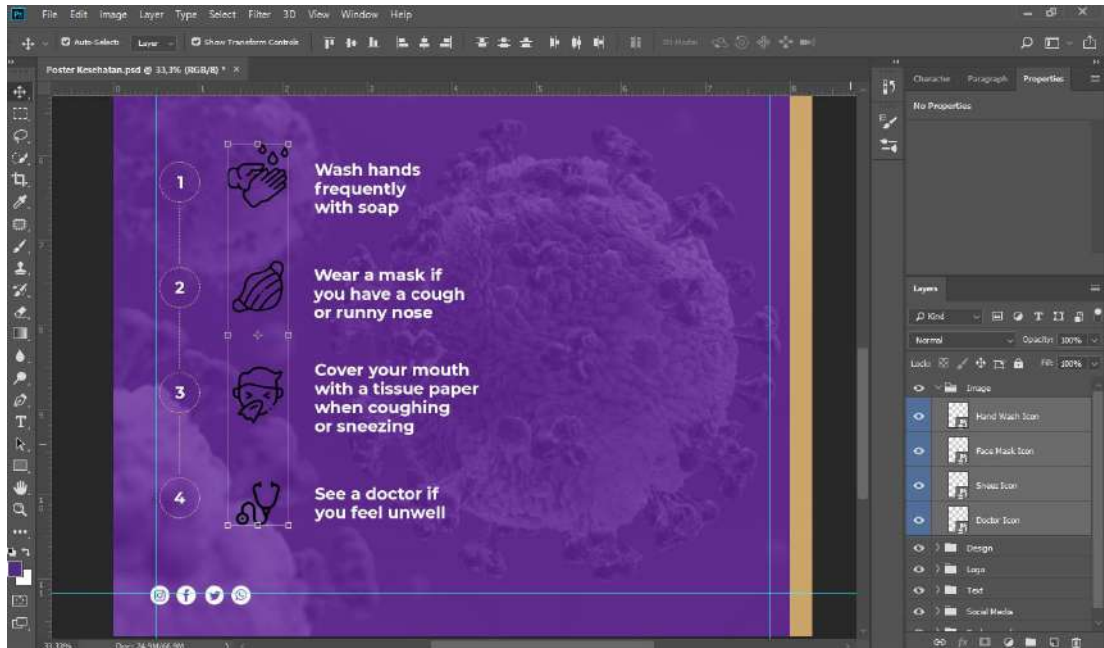


- 8) Selanjutnya kita kan menambahkan aksan sosial media berupa gambar yang dapat diinput dengan cara klik **"File"→ "Open..." → Pilih Gambar → "Open"** (**Ctrl+O**) atau dengan cara **klik dan drag** dari File Explorer. Kemudian posisikan gambar dengan rapi.

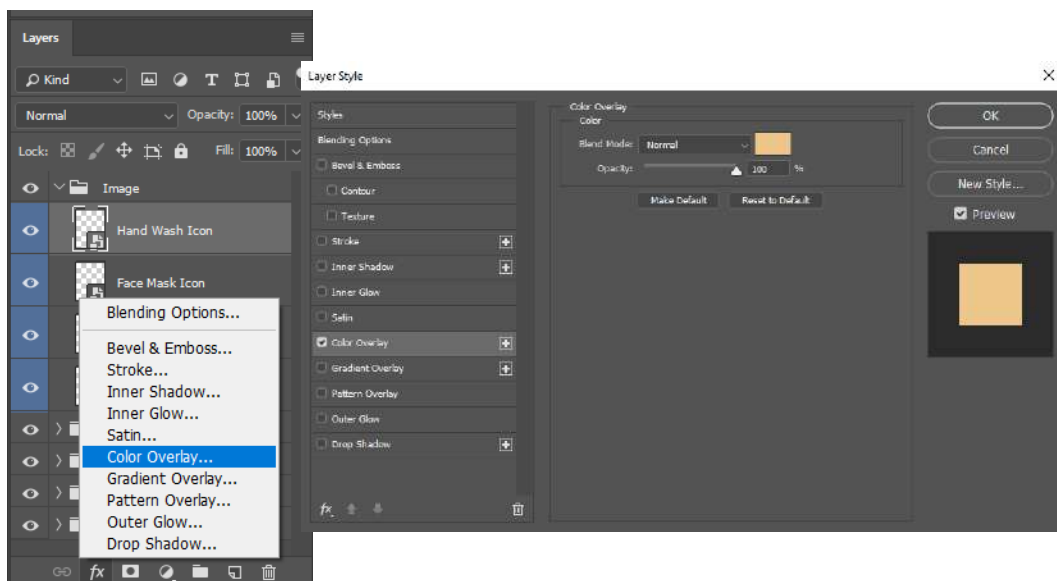


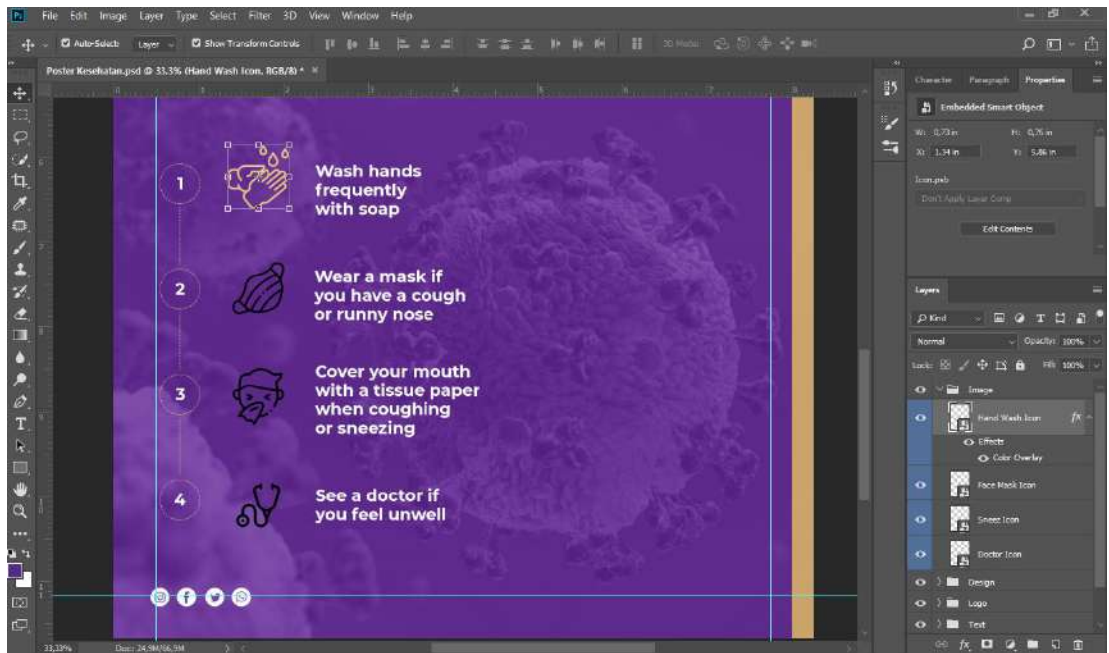
b. Membuat Efek Color Overlay

- 1) Input gambar yang akan diimport dengan klik **"File" → "Open..." → Pilih Gambar → "Open" (Ctrl+O)** atau dengan cara **klik dan drag** dari File Explorer. Kemudian posisikan gambar dengan rapi.

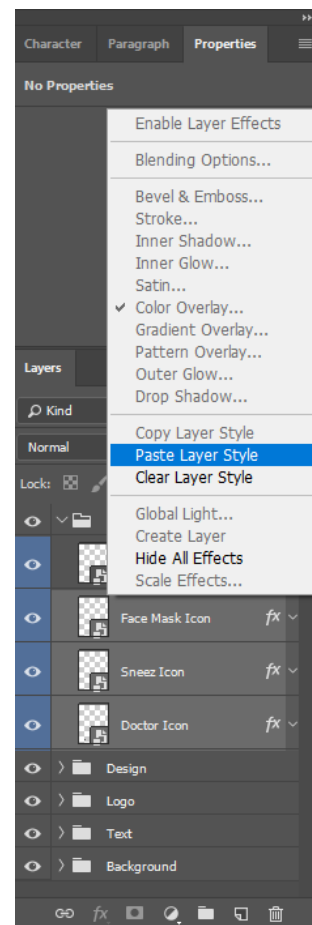
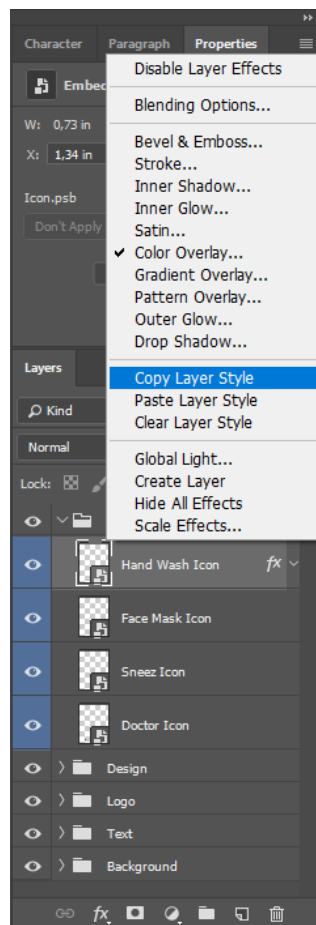


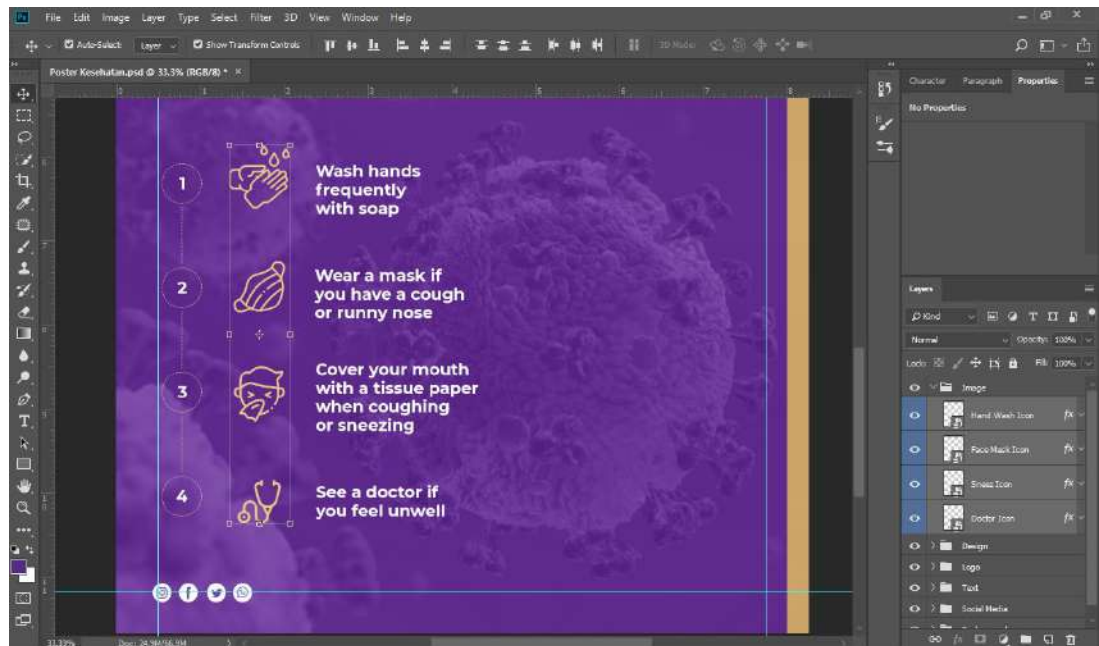
- 2) Selanjutnya ganti warna gambar dengan menggunakan layer style color overlay agar warnanya sesuai dengan color palate yang dipakai. Pada layer yang akan diberi efek, pilih menu **Layer → Add Layer Style → Color Overlay**. Setelah terbuka menu Layer Style pilih **warna** dan **Blending Mode Normal**.





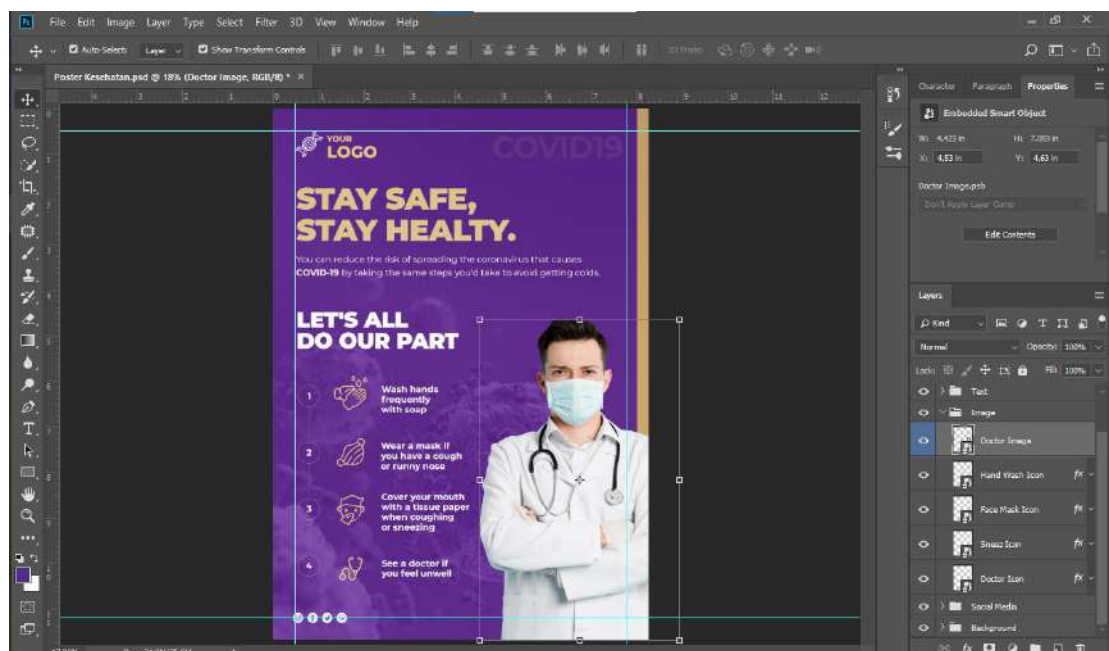
- 3) Untuk mempercepat pekerjaan, layer style dapat diduplikat dengan cara **Klik Kanan pada Layer Effect → Copy Layer Style → Klik Kanan pada Layer yang akan di Paste → Paste Layer Style.**



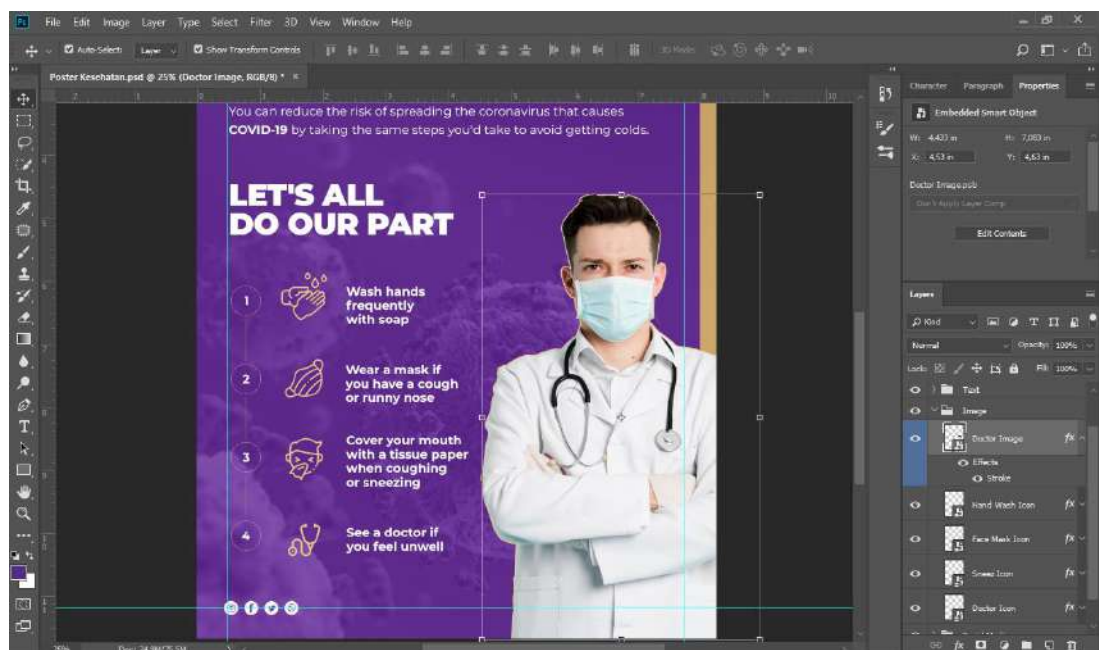
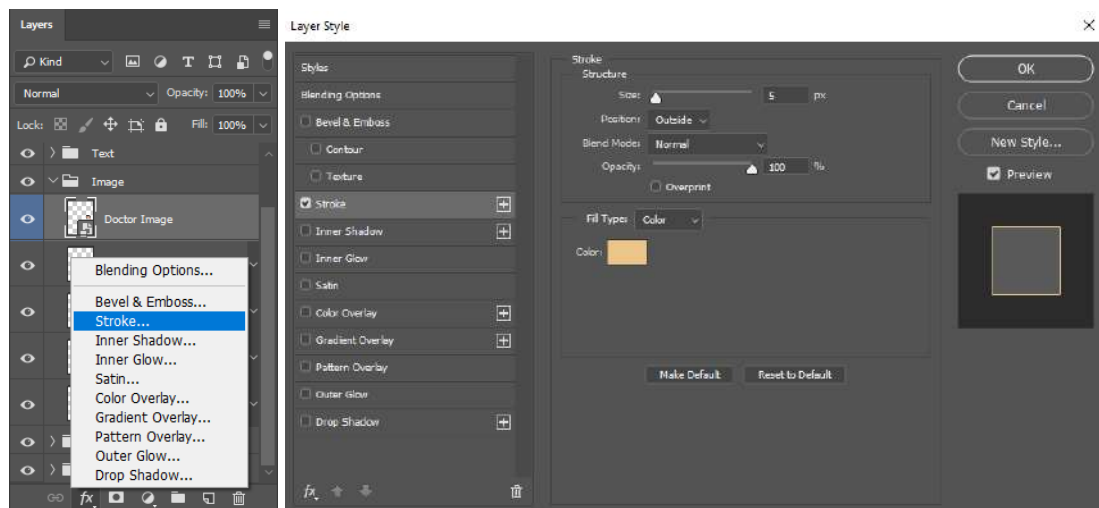


c. Membuat Efek Stroke

- 1) Import gambar yang akan diimport dengan klik **"File" → "Open..." → Pilih Gambar → "Open" (Ctrl+O)** atau bisa juga dengan pindahkan (**drag**) dan **drop** gambar dari File Explorer ke canvas proyek yang sedang dikerjakan dengan menggunakan move tool. Kemudian posisikan gambar agar terlihat apik.

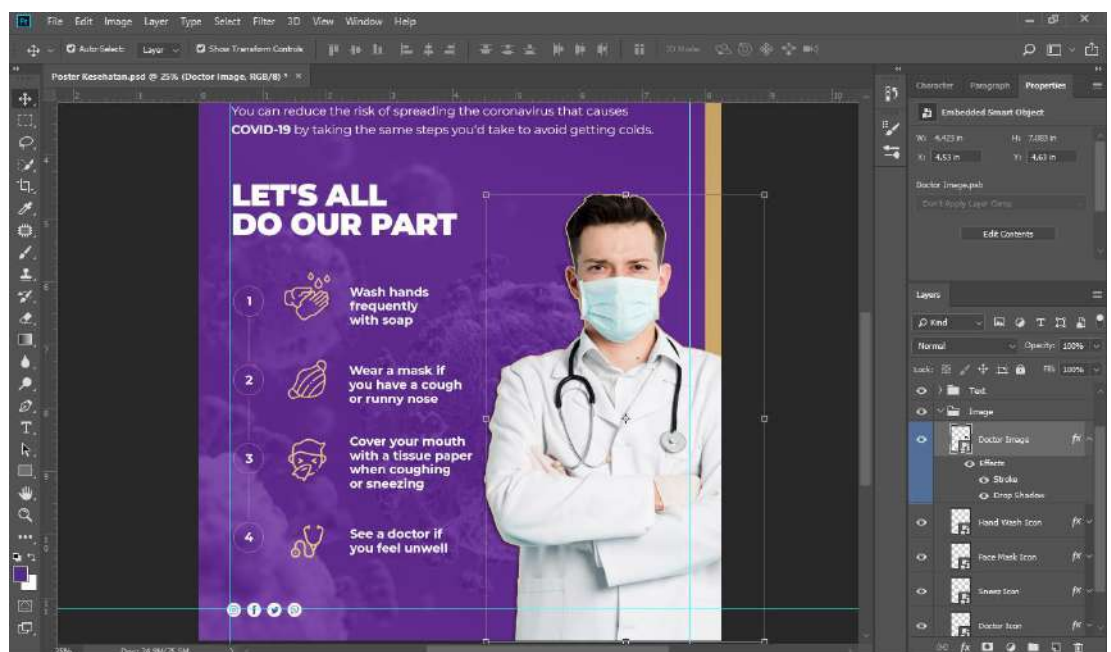
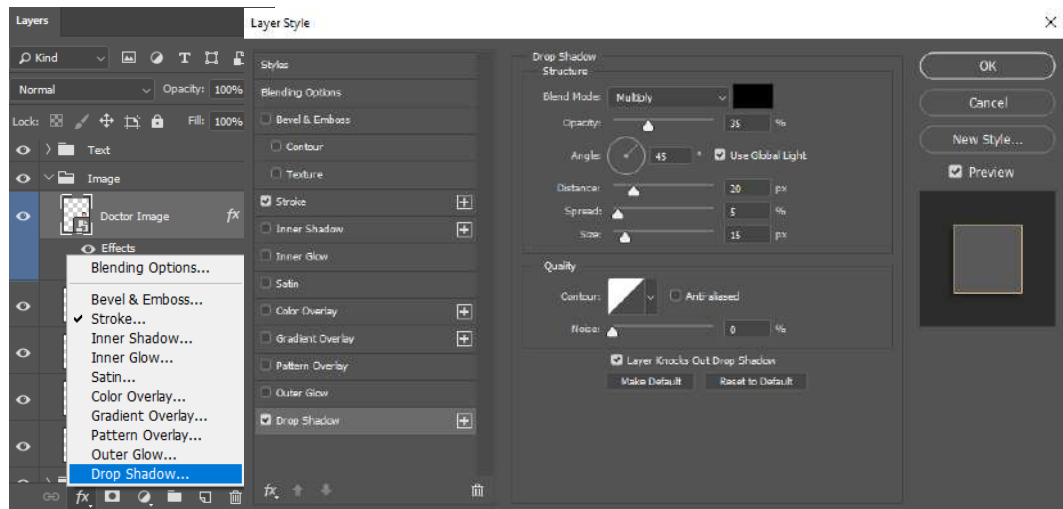


- 2) Untuk menambahkan efek stroke pada **layer gambar** dengan cara **Add Layer Style → Stroke**. Setelah terbuka menu Layer Style atur **Size, Position, Blend Mode, Opacity**, dan **Color**. Lalu klik **OK**.



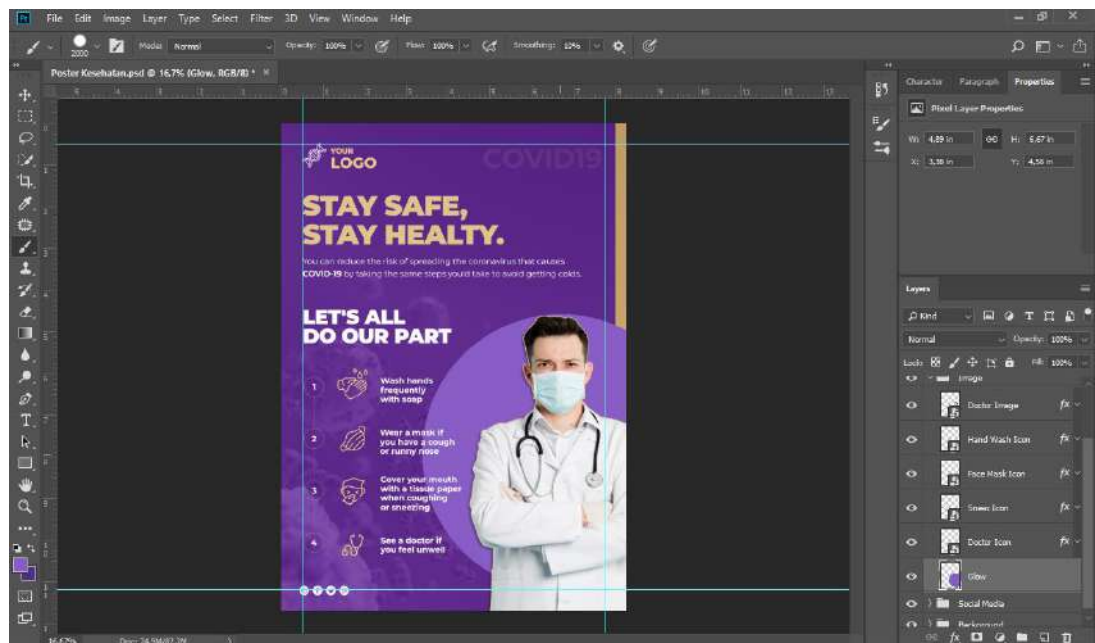
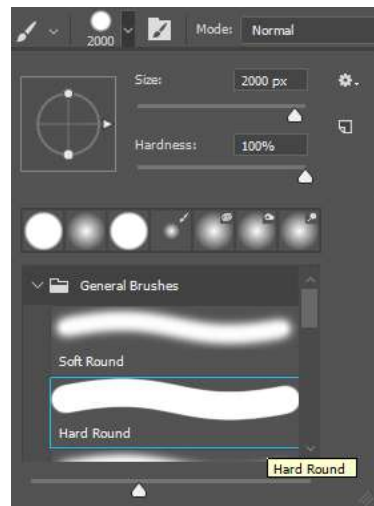
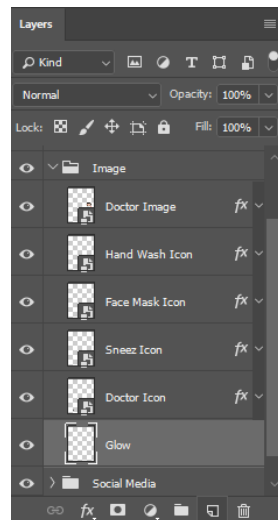
d. Membuat Efek Drop Shadow

- 1) Untuk menambahkan efek drop shadow pada **layer gambar** dengan cara **Add Layer Style → Drop Shadow**. Setelah terbuka menu Layer Style atur **Blend Mode, Color, Opacity, Angle, Distance, Spread, Size**, dan **Quality**. Lalu klik **OK**.

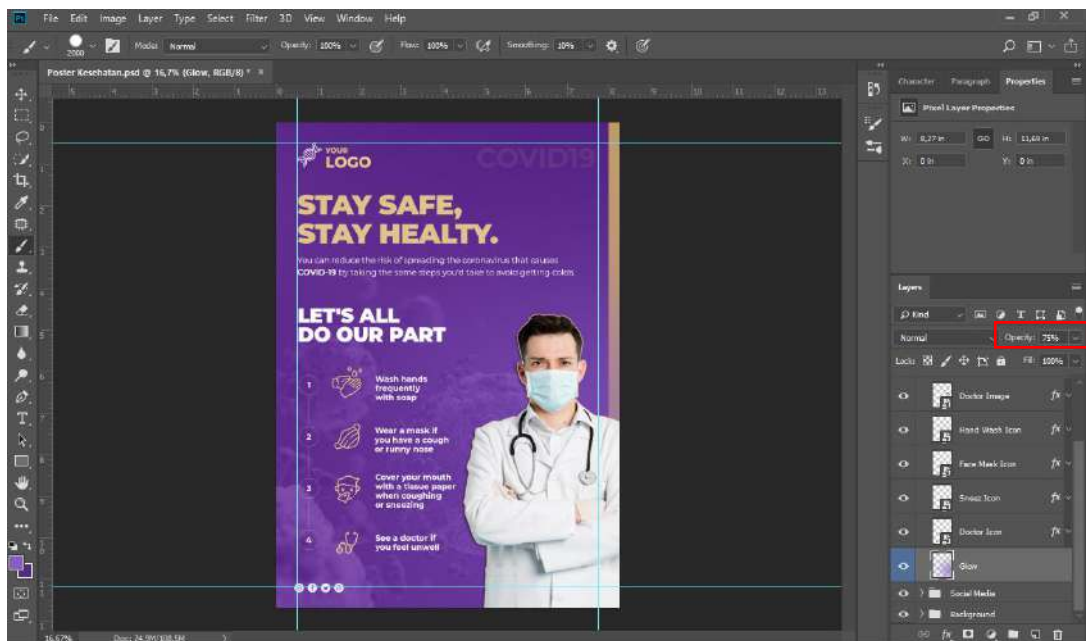
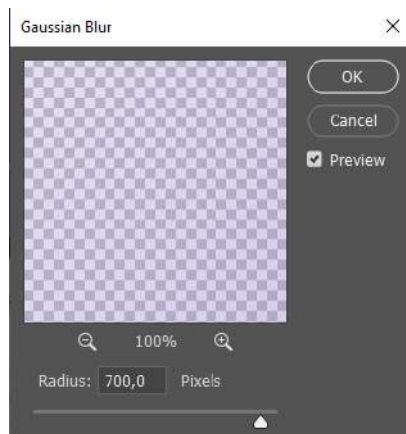
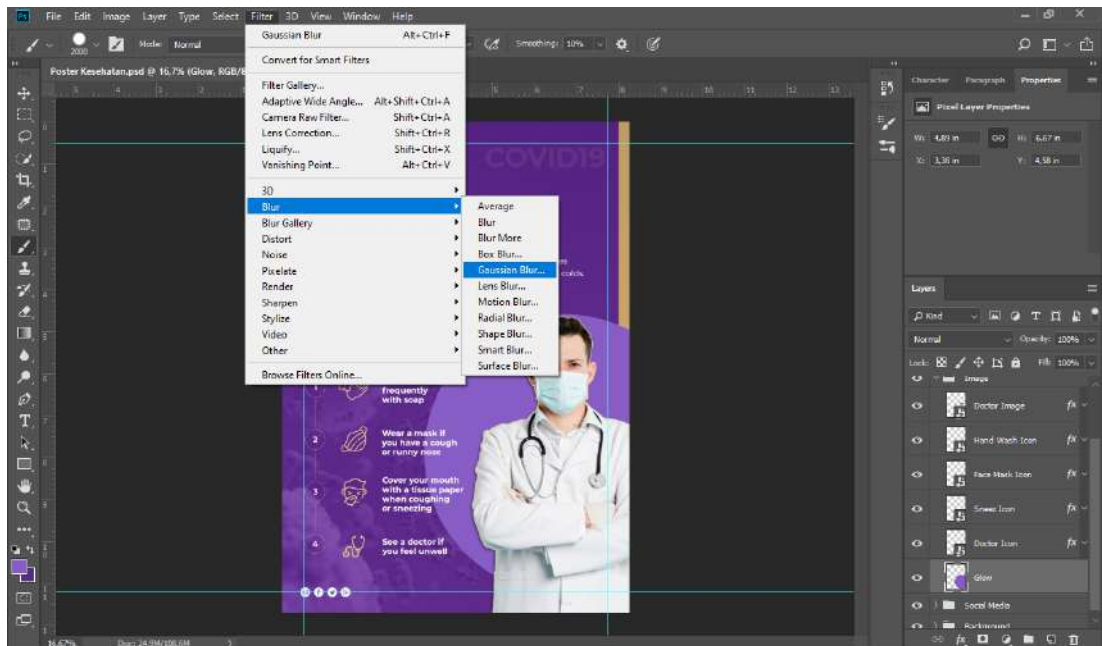


e. Membuat Efek Glow Menggunakan Brush Tool

- 1) Untuk menambahkan **gradasi** dan **efek glow** pada background dapat menggunakan brush tool dengan **Create New Layer** (letakkan layer di bawah layer gambar) → **Brush Tool (B)** → **Klik Kanan** pada canvas → Pilih brush **Hard Round** dengan **Size 2000 px** dan **Hardness 100%** → **Pilih Warna** → **Klik Kiri** pada canvas untuk membuat brush.

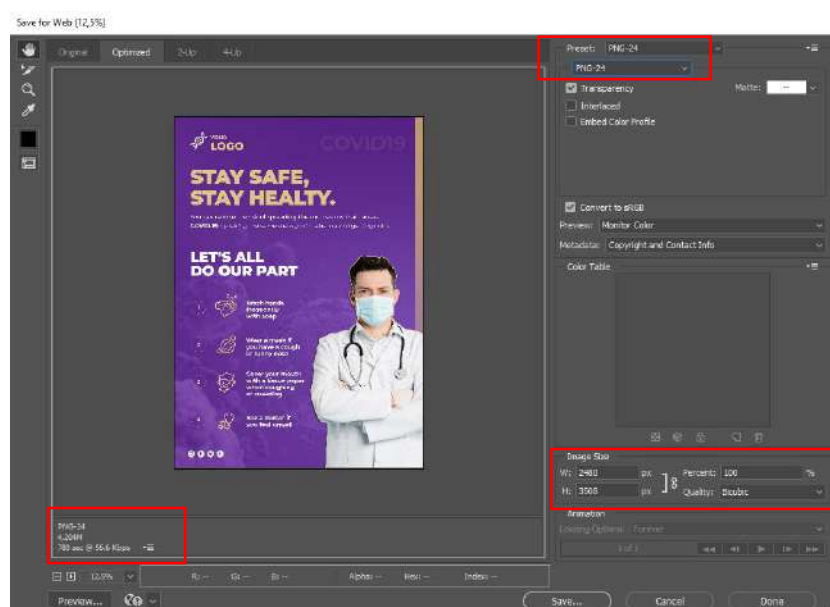
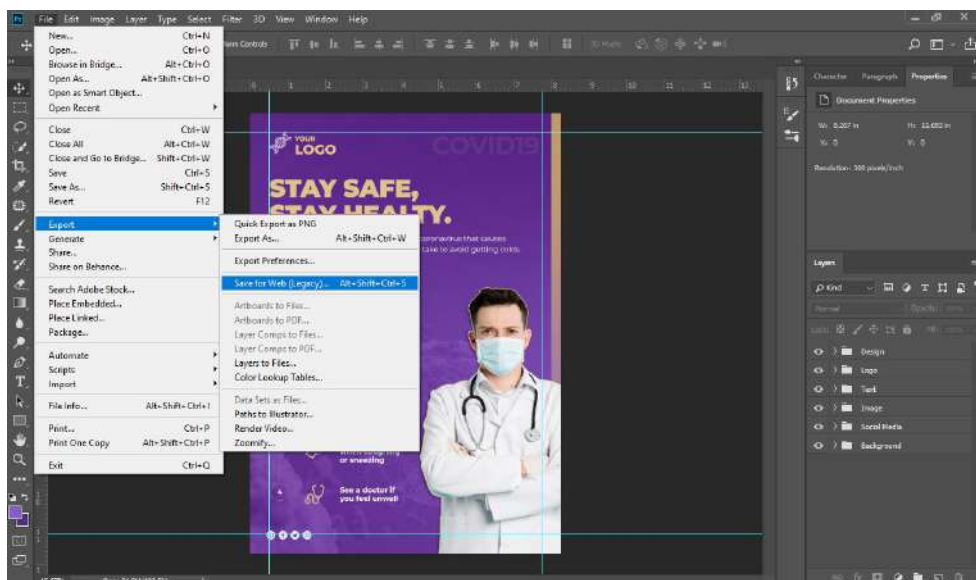


- 2) Klik **Filter** → **Blur** → **Gaussian Blur** → Muncul **Jendela Opsi Gaussian Blur** >
Atur **Radius** menjadi **700 px** → Klik **OK** → Turunkan **Opacity** menjadi **75%**.



7. Menyimpan File Untuk Web

- Setelah semuanya dirasa sudah pas dan fix, tekan tombol **"CTRL + S"** untuk **menyimpan project** posternya. Jangan lupa simpan project asli jika suatu saat akan dibutuhkan atau diedit kembali.
- Sedangkan untuk format posternya bisa pilih PNG/JPEG dengan klik **File → Export → Save for Web (Legacy)** atau **(Alt+Shift+Ctrl+S)**.
- Pilih jenis file/preset yang Anda ingin simpan dokumennya. Di bawah ukuran gambar, Anda dapat mengubah ukuran pixel gambar jika Anda mempunyai kendala ukuran.
- Di sebelah kiri bawah, Anda dapat melihat preview dari ukuran file. Hal ini berguna bila ada kendala ukuran pada sebuah situs web dan Anda perlu menurunkan kualitas atau ukuran gambar.
- Klik **Save** dan poster sudah jadi dan siap untuk diupload di web/dicetak.



LEMBAR KERJA

Tujuan Tugas : Mahasiswa mampu membuat poster dengan panduan yang telah dipelajari pada materi-materi perkuliahan dengan menggunakan software Adobe Photoshop.

Metode/Cara Pengerjaan Tugas :

1. Desain yang dibuat menggunakan tools dan efek-efek yang dipelajari pada adobe photoshop.
2. Material untuk pembuatan poster dapat diperoleh link berikut <https://drive.google.com/drive/folders/1bCPGDacmdZtSF3fpoRRRFyJZn6CNUdHe?usp=sharing>.
3. Ukuran Poster berupa A4 dengan rincian Width = 2480 px, Height = 3508 px, Resolution = 300 px/inch.
4. Softfile karya mahasiswa disave dan dikumpulkan dalam format desain PNG, beserta identitas mahasiswa yang jelas dalam format "Nama_NIM_Tugas Redesign Poster".

Contoh Tugas Redesign :



Sumber: Freepik

MODUL 16 : Pretesting Media

Materi	Estimasi Waktu	Capaian Pembelajaran
a. Tentang Pretesting (Pengertian, Tujuan, Alasan)	Materi : 60 Menit Praktikum : 110 Menit	Mahasiswa mampu memahami tentang Poster sebagai salah satu media visual dan cara pembuatannya
b. Tahapan Pretesting Media		
c. Metode – Metode Pretesting Media		

Materi 16

I. Tentang Pretesting

Pretesting atau pretest merupakan proses sistematis mengumpulkan reaksi target audiens atas pesan dan materi sebelum diprosuksi dalam bentuk final. Pretest dapat membantu menentukan beberapa alternatif eksekusi media mana yang paling efektif atau digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya.

Pretesting Media bertujuan untuk memahami pesan yang ditangkap oleh sasaran dari media yang sudah dibuat, memahami tingkat pemahaman sasaran terhadap kegiatan atau *campaign* yang sedang dilakukan, memahami apakah sasaran dapat menangkap konsep yang diberikan dan memahami mengapa sasaran menolak intervensi dari program yang diberikan.

Pretesting media dibuat untuk menjawab pertanyaan seperti:

1. Perhatian : Apakah pesan menarik dan/atau mengundang perhatian audiens?
2. Pemahaman : Apakah pesan dipahami secara jelas? Apakah ide utama mudah dimengerti?
3. Relevansi Personal: Apakah target audiens merasa pesan yang disampaikan relevan bagi dirinya?
4. Kepercayaan : Apakah pesan dan/atau sumbernya dianggap dapat dipercaya?
5. Penerimaan : Apakah ada pesan yang dianggap menyerang atau tidak dapat diterima?

II. Tahapan Pretesting

1. Pengembangan Konsep

Pesan diuji untuk mengeksplorasi prioritas keinginan dan kebutuhan komunikan.

Contohnya : Konsep dalam perubahan perilaku kesehatan dimana ide yang dapat dilakukan yaitu dengan memvariasikan cara berkomunikasi dengan para komunikan.

2. Membuat Rancangan Produk

Sebuah rancangan materi, pesan, dan / atau kegiatan dikembangkan dan disiapkan untuk pretest.

Contohnya : Pesan tersebut berisikan ajakan dalam perubahan perilaku.

3. Mempersiapkan Bahan Alternatif Dari Produk

Untuk mempertimbangkan pengujian versi alternatif dari bahan.

Contohnya : Sarana prasarana yang mudah untuk ditemukan dalam mengkomunikasikan pesan tersebut.

4. Pengujian Produk Akhir

Pengujian produk akhir kepada komunikan atau audiens.

Contohnya : Hasil akhir dari produk yang dibuat.

III. Metode – Metode Pretesting Media

1. Readability Testing

Metode ini bertujuan untuk menentukan gradiasi tingkat keterbacaan dari draft media KIE yang ada. Untuk melakukan tes ini hanya dibutuhkan waktu 15 menit.

Keuntungan dari tes ini adalah murah dan tidak membutuhkan responden, sedangkan kelemahannya adalah tidak menyediakan reaksi dari target audiens atas draf yang ada karena biasanya dilakukan sendiri oleh pembuatan media KIE atau staf program lainnya.

Jenis media KIE yang cocok dites dengan metode ini adalah semua media KIE yang melibatkan tulisan dalam jumlah relative banyak khususnya leaflet, booklet, artikel atau draf manuskrip lainnya.

2. Focus Group Interviews

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan *insight* berdasarkan persepsi, keyakinan dan Bahasa target audiens. Khususnya ditahap awal pengembangan media KIE.

Materi yang cocok dites dengan metode jenis ini adalah iklan TV, radio, konsep pesan yang akan dicetak, tema, logo dan *artwork* kasar.

Jumlah ideal responden yang dibutuhkan adalah 8-12 orang dan minimal dilakukan pada 4 kelompok diskusi. Waktu yang dibutuhkan sekitar 3-4 minggu dengan 2 minggu

rekrutmen responden dan pengaturan kelompok, 90 menit interview/kelompok, 2 hari untuk semua kelompok. 5 hari analisis hasil interview dan penulisan laporan. Hal – hal yang dibutuhkan antara lain outline diskusi, moderator yang terlatih, responden sesuai target audiens, ruang diskusi yang nyaman, dan audio/video recorder.

Keuntungan menggunakan tes jenis ini adalah atmosfer kelompok menjadi stimulasi yang bagus bagi semua responden untuk berbicara daripada interview individual dan juga teknik ini baik untuk mendapatkan informasi kualitatif dari beberapa responden dalam waktu singkat dan tahap pengembangan pesan dapat dilakukan lebih cepat, kelemahannya adalah tidak bisa digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif.

3. Individual In-dept interviews

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang sikap, keyakinan dan emosi audiens.

Materi yang cocok dites dalam metode ini adalah konsep pesan terutama yang dianggap sensitif atau kontroversial. Waktu yang dibutuhkan sekitar 4-6 minggu.

Hal-hal yang dibutuhkan antara lain panduan wawancara, pewawancara yang terlatih, ruang yang nyaman dan tape recorder.

Keuntungan metode ini adalah memungkinkan penggalian informasi yang mendalam terutama isu yang dianggap sensitif dan bagus untuk target audiens yang sulit dijangkau. Kelemahannya adalah memakan banyak waktu baik untuk mengatur, melakukan dan menganalisis hasil dan tidak dapat digunakan untuk generalisasi.

4. Central Location Intercept Interviews

Metode ini dilakukan dengan cara “mencegat” responden di tempat yang paling sering didatangi oleh target audiens, audiens ditawarkan untuk melakukan pre test media KIE. Jika bersedia, beberapa pertanyaan *screening* diajukan untuk memastikan apakah responden sesuai dengan kriteria yang diinginkan atau tidak. Jika ya, maka responden dibawa ke tempat di sekitar area tersebut yang telah disiapkan untuk diwawancarai dan diperlihatkan rancangan media KIE yang ada

Tujuan metode ini adalah untuk mendapatkan reaksi audiens atas konsep dan pesan dari sebanyak mungkin orang dalam waktu singkat. Jumlah responden ideal adalah 100-200 orang. Waktu yang diperlukan adalah 4-6 minggu. Hal-hal yang diperlukan antara lain: kuisioner terstruktur, pewawancara terlatih, akses ke tempat yang paling sering didatangi responden dari target audiens yang diinginkan, ruangan wawancara.

Keuntungan metode ini adalah cepat dengan jumlah responden yang banyak, fleksibel untuk pretest beragam material, bisa dilakukan di hampir semua tempat, pertanyaannya tertutup mempercepat analisis hasil. Kelemahannya adalah tidak cocok

untuk memprobing topik media KIE yang sensitive atau emosional dan interview tidak dapat dilakukan lama atau responden akan segera pergi.

5. Self-Administered Questionnaire

Metode ini hampir sama dengan metode individual in-depth interview hanya saja caranya tidak diwawancarai tetapi responden mengisi sendiri kuisioner yang telah disediakan.

6. Gatekeeper Review

Gatekeeper yang dimaksud di sini adalah individu atau organisasi yang biasanya berinteraksi langsung dengan target audiens. Contohnya adalah LSM, organisasi profesi, profesional kesehatan atau kelompok-kelompok swadaya masyarakat. Caranya adalah dengan meminta umpan balik melalui diskusi terbatas dengan 10-25 orang diantara mereka.

LEMBAR KERJA

Nama :

NIM :

Jenis Tugas : Praktek Kelompok

Metode/Cara Pengerjaan Tugas:

1. Melakukan pretesting media kesehatan visual maupun audiovisual dengan tema yang sudah ditentukan
2. Hasil pretesting dimasukkan kedalam laporan tugas akhir

REFERENSI

- Adobe. (n.d.). *An introduction to shallow depth of field*. https://www.adobe.com/hk_en/creativecloud/photography/discover/shallow-depth-of-field.html
- Ammariah, H. (2022). *Mempelajari Unsur dan Prinsip Dasar Desain Grafis*. <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis#:~:text=Dalam desain grafis%2C terdapat delapan,kesederhanaan%2C kejelasan%2C dan ruang>
- Azizah, L. N. (2021). *Pengertian Poster: Ciri-ciri, Tujuan, Fungsi, Jenis, dan Cara Membuatnya!* Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-poster-adalah/#:~:text=Jika dilihat berdasarkan isi yang,Berikut ini adalah penjelasan selengkapnya>
- Bahrul, B. (2020). *Mengenal Macam-Macam Sudut Pengambilan Video untuk Konten YouTube*. <https://ilmupedia.co.id/articles/angle-pengambilan-video/full>
- Batubara, Y. P. (2021). *Tingkatkan Permainan Fotografinmu: Segitiga Exposure sebagai Dasar Ilmu Fotografi*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-manado/baca-artikel/13983/Tingkatkan-Permainan-Fotografinmu-Segitiga-Exposure-sebagai-Dasar-Ilmu-Fotografi.html>
- Carrol, B. O. (2022). *28 Composition Techniques That Will Improve Your Photos*. PetaPixel. <https://petapixel.com/photography-composition-techniques/>
- Carton, A. (2020). *What Is Typography? Why Is It Important For Graphic Designers?* Designhill. <https://www.designhill.com/design-blog/what-is-typography-why-is-it-important-for-graphic-designers/>
- Edu, U. (n.d.). *Poster*. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISSWA/poster/POSTER_fix.pdf
- Grafis Media. (2017). *Pengertian Simetris dan Asimetris Serta Contohnya*. <https://www.grafis-media.website/2017/08/pengertian-simetris-dan-asimetris-contohnya.html>
- Hannah, J. (2022). *What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide*. CF BLOG. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>
- Hasnun, A. (2006). *Pedoman Menulis untuk Siswa SMP dan SMA*. Andi.
- Hernawan, H., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran SD*. UPI Press.

Ismail. (2022). *Prinsip-Prinsip Dasar Desain Grafis*. Evetry. <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

Kompas.com. (2021). *Storyboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/07/152618069/storyboard-pengertian-fungsi-manfaat-dan-cara-membuatnya?page=all>

Kursusbandung.com. (2020). *Modul Desain Grafis Percetakan*. <https://kursusbandung.com/wp-content/uploads/2020/05/Modul-Desain-Grafis.pdf>

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Lile, S. (2022). *12 Visual Hierarchy Principles Every Non-Designer Needs to Know*. <https://visme.co/>. <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

MasterClass. (2021). *Learn About Depth of Field in Photography: The Ultimate Guide*. <https://www.masterclass.com/articles/learn-about-depth-of-field-in-photography>

Maxipro Indonesia. (2022). *12 Prinsip Desain Grafis Beserta Gambar dan Contohnya*. Maxipro. <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

Mr. Kim. (2016). *Teknik Pengambilan Gambar (Framing Shot)*. SIMULASI DIGITAL SMKN 2 BATU. <https://ceenso.wordpress.com/2016/10/04/teknik-pengambilan-gambar-framing-shot/>

Nactwey, J., & National Geographic. (n.d.). *Breaking the Rules: Boy On Trampoline*. National Geographic. <https://www.nationalgeographic.com/photography/article/breaking-the-rules>

Olesen, J. (2022). *Color Meanings – The Power and Symbolism of Colors*. <https://www.color-meanings.com/>

portaldekave.com. (2022). *Inilah 6 Elemen Dasar Dalam Visual Desain*. <https://www.portaldekave.com/artikel/elemen-dasar-dalam-visual-desain>

R, S. T. (2014). *MODUL MATA KULIAH TIPOGRAFI II*. <https://docplayer.info/36791929-Modul-mata-kuliah-tipografi-ii-oleh-sudjadi-tjipto-r-m-ds.html>

Rahman, I. (n.d.). *HURUF & TIPOGRAFI*. https://www.academia.edu/6414334/HURUF_and_TIPOGRAFI

Ramadhani, K. (2021). *Teknik Pergerakan Kamera*. Satuan Karya Kominfo Sleman. <https://sakakominfosleman.or.id/2021/02/15/teknik-pergerakan-kamera/>

Renata, S. (2007). *Health Communication: From Theory to Practice*. Jossey-Bass.

Sampoerna University. (2022). *Pengertian Tipografi adalah: Elemen, Fungsi, Tips Penyusunan*. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/tipografi-adalah/>

Sari, N. (2021). *Perbedaan Warna CMYK dan RGB*. <https://Kelasdesaingrafis.Com/>.

<https://kelasdesaingrafis.com/2021/03/20/perbedaan-warna-cmyk-dan-rgb/>

Sekar. (2022). *49 Tools di Photoshop dan Fungsinya*. Pinhome Blog. <https://www.pinhome.id/blog/tools-di-photoshop-dan-fungsinya/>

Setiawan, R. (2021). *Apa itu Tipografi dan Apa Kegunaannya?* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-tipografi/>

Seto, A. (n.d.). *Tutorial: TIPOGRAFI Bagian 1*. https://www.academia.edu/6883125/Tutorial_TIPOGRAFI_Bagian_1

Sony Corporation. (2015). *Panduan Help Digital HD Video Camera Recorder HDR-CX405/CX440/PJ410/PJ440*. <https://helpguide.sony.net/cam/1440/v1/id/contents/contentslist01.html>

Stan, A. (2020). *Typography design 101: a guide to rules and terms*. 99designs. <https://99designs.com/blog/tips/typography-design/>

Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. CV. Sinar Baru Algensindo.

Syahrizani, R. (2022). *Yuk Pelajari Bagian Bagian Kamera DSLR Beserta Fungsinya*. Wantek.ID. <https://wantek.id/bagian-bagian-kamera/>

Travel Photograhya Guru. (2020). *Color Composition In Photography*. <https://www.travelphotographyguru.com>. <https://www.travelphotographyguru.com/travel-blogs/impact-of-color-in-photography>

US Department of Health and Human Services, Public Health Services, & National Institute of Health. (n.d.). *Making Health Communication Program Works*.

US Department of Health and Human Services, Public Health Services, & National Institute of Health. (1980). *Pretesting in Health Communication: Methods, Examples, and Resources for Improving Health Messages and Materials*.

vriske.com. (2016). *Prinsip-Prinsip Desain*. <https://vriske.com/>. <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>

Wassermann, E. (2016). *Panduan Lengkap ke Dasar-dasar Tipografi*. Envatotuts+. <https://webdesign.tutsplus.com/id/articles/a-comprehensive-guide-to-typography-basics--cms-26644>

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis*. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).