



TEKNIK GRAFIS KOMUNIKASI JILID 2

untuk SMK

Pujiyanto



Pujiyanto

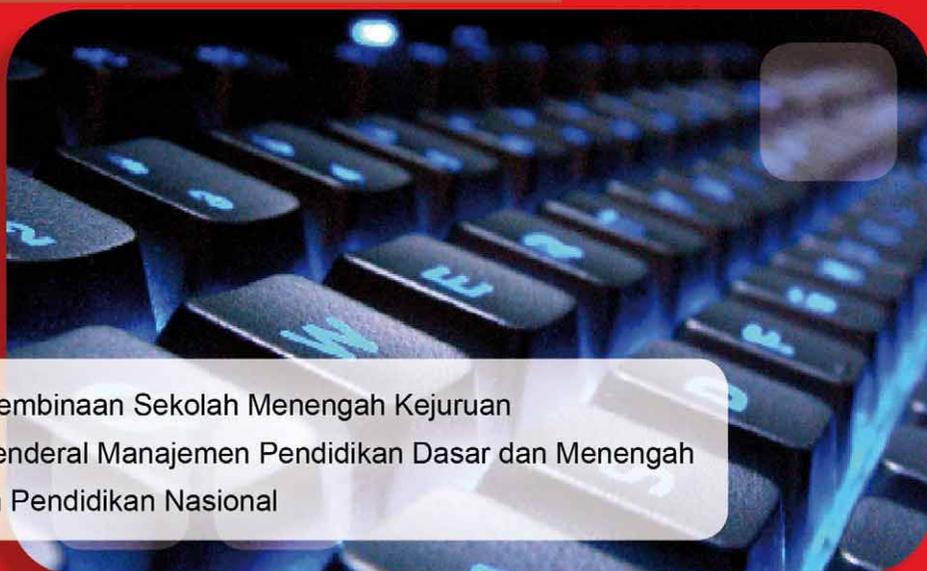
# Teknik Grafis Komunikasi

JILID 2

untuk  
Sekolah  
Menengah  
Kejuruan



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan  
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional



Pujiyanto

# TEKNIK GRAFIS KOMUNIKASI JILID 2

**SMK**



**Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan**

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional

Hak Cipta pada Departemen Pendidikan Nasional  
Dilindungi Undang-undang

# TEKNIK GRAFIS KOMUNIKASI JILID 2

Untuk SMK

Penulis : Pujiyanto  
Editor : Arief Purwanto

Ukuran Buku : 18,2 x 25,7 cm

PUJ	PUJIYANTO
t	Teknik Grafis Komunikasi Jilid 2 untuk SMK /oleh Pujiyanto ---- Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008. lxi. 189 hlm Daftar Pustaka : lvii - lxi Glosarium : xxxiv - liii ISBN : 978-979-060-073-7

Diterbitkan oleh  
**Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan**  
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah  
Departemen Pendidikan Nasional  
Tahun 2008

## KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, telah melaksanakan kegiatan penulisan buku kejuruan sebagai bentuk dari kegiatan pembelian hak cipta buku teks pelajaran kejuruan bagi siswa SMK. Karena buku-buku pelajaran kejuruan sangat sulit di dapatkan di pasaran.

Buku teks pelajaran ini telah melalui proses penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai buku teks pelajaran untuk SMK dan telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Departemen Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para pendidik dan peserta didik SMK.

Buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya kepada Departemen Pendidikan Nasional ini, dapat diunduh (*download*), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Dengan ditayangkan *soft copy* ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi masyarakat khususnya para pendidik dan peserta didik SMK di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri untuk mengakses dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para peserta didik kami ucapkan selamat belajar dan semoga dapat memanfaatkan buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, 17 Agustus 2008  
Direktur Pembinaan SMK



## PENGANTAR PENULIS

Alhamdulillah, saya bisa menyelesaikan buku pegangan pelajaran (*Handbook*) berjudul Teknologi Grafis Komunikasi yang diperuntukkan kepada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) maupun bagi masyarakat yang berkecimpung pada Grafis Komunikasi. Buku ini disusun berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dengan ada penambahan - penambahan tertentu untuk memperdalam materi isi buku. Buku ini disusun dengan gaya komunikasi akademik dengan menampilkan teori dan praktek serta contoh-contoh karya rancangan atau karya yang telah ada di publikasikan.

Penulis sudah mencoba semaksimal mungkin untuk menghadirkan tulisan maupun gambar yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan, mudah-mudahan informasi yang penulis sampaikan sampai kepada sasaran pembaca. Buku ini tidak akan ada bila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini saya sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Direktur Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menulis buku ini.
2. Teman sejawat yang telah membantu pengadaan materi demi terdukungnya terselesainya buku ini
3. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang telah merelakan karyanya untuk dibuat contoh dalam buku ini
4. Mas Roy Genggam yang karya baiknya dibuat contoh demi meningkatnya kualitas berkarya anak bangsa
5. Masmadia Surya, Cakram, *Marketing, Concept*, dan sebagainya karena gambargambarnya kami pinjam untuk ditampilkan dalam buku ini
6. Teman di SMK se Malang Raya yang telah memberi semangat dalam penyelesaian buku ini.

Semoga buku ini bisa menjadi acuan dan memberikan kasalahan tentang bagaimana berkarya grafis yang berakar atau bernuansa *local genius* Indonesia. Kami menyadari, bahwa tulisan buku ini sangat kurang dari harapan pembaca, untuk itu saya mohon saran dan ktitikan yang bersifat membangun guna kualitasnya buku ini.

Malang, Akhir Tahun 2007

Pujiyanto



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Depan (Cover) / i</b>	C. Gagasan dalam Rekayasa Grafis Komunikasi / 21
<b>Penulis dan Editor / ii</b>	D. Penekanan Penguasaan Dalam Grafis Komunikasi / 27
<b>Pengantar Penulis / iii</b>	E. Nirmana dalam Grafis Komunikasi / 28
<b>Daftar Isi / iv</b>	F. Pendalaman / 29
<b>Daftar Gambar / vii</b>	<b>IV. Etika Grafis Komunikasi / 30</b>
<b>Daftar Istilah (Glosari) / xxxiv</b>	A. Pedoman Media Grafis Komunikasi (Periklanan) Obat Bebas / 32
<b>Sinopsis / liv</b>	B. Pedoman Media Grafis Komunikasi (Periklanan) Obat Tradisional / 40
<b>Deskripsi Konsep Penulisan / lv</b>	C. Pedoman Media Grafis Komunikasi (Periklanan) Alat Kesehatan, Kosmetika, Perbekalan Kesehatan Rumah Tangga / 46
<b>Peta Kompetensi / lvi</b>	D. Pedoman Media Grafis Komunikasi (Periklanan) Makanan - Minuman / 51
<b>I. Pendahuluan / 1</b>	E. Pendalaman / 55
A. Batasan Desain Grafis Komunikasi / 2	<b>V. Unsur-unsur Grafis Komunikasi / 56</b>
B. Muatan Lokal Dalam Desain Grafis Komunikasi / 4	A. Titik / 56
C. Pendalaman / 5	B. Garis / 56
<b>II. Desain, Teknologi, Grafis, dan Komunikasi / 6</b>	C. Bidang / 60
A. Pengertian Desain / 6	D. Ruang / 60
B. Pengertian dan Perkembangan Teknologi / 7	E. Bentuk / 61
C. Pengertian dan Perkembangan Grafis / 11	F. Tekstur / 62
D. Pengertian dan Proses Komunikasi / 13	G. Warna / 63
E. Pendalaman / 17	H. Pendalaman / 66
<b>III. Estetika Grafis Komunikasi / 18</b>	<b>VI. Prinsip-prinsip Grafis Komunikasi / 67</b>
A. Pengertian Estetika / 18	A. Keselarasan (Harmoni) / 67
B. Estetika dalam Industri Grafis Komunikasi / 19	

- B. Kesebandingan (Proporsi) / 69
  - C. Irama (*Ritme*) / 69
  - D. Keseimbangan (*Balance*) / 70
  - E. Penekanan (*Emphasis*) / 73
  - F. Pendalaman / 75
- VII. Elemen Pendukung Grafis Komunikasi / 75**
- A. **Tipografi (Huruf) / 75**
    1. Pengertian Huruf / 75
    2. Perkembangan Huruf / 76
    3. Daya Tarik Huruf / 80
    4. Teknik Pembuatan Huruf dengan Cara Manual / 82
    5. Gaya Tipografi (Huruf) / 83
    6. Variasi Huruf / 89
    7. Penataan Huruf / 93
    8. Penegasan Tipografi (Huruf) / 98
    9. Elemen Teks / 104
  - B. **Ilustrasi (Gambar) / 115**
    1. Teknik Menggambar / 115
    2. Obyek Ilustrasi / 128
    3. Ilustrasi sebagai Komunikasi / 136
    4. Ilustrasi Teknik Fotografi / 155
  - C. **Warna / 200**
    1. Komposisi Warna / 200
    2. Penerapan Warna / 203
  - D. **Corporate Identity / 207**
    1. Logo / 208
    2. Lambang / 209
    3. Brand / 209
    4. Pictograf / 210
  - E. **Layout / 211**
    1. *Layout* Miniatur / 212
    2. *Layout* Kasar / 212
    3. *Layout* Komprehensif / 213
    4. Proses *Layout* / 213
- 5. Gambar Kerja (*Atwork*) / 215
  - F. Pendalaman / 217
- VIII. Gambar Teknik Grafis Komunikasi / 218**
- A. Sejarah gambar teknik / 218
  - B. Bahan dan peralatan / 219
  - C. **Dasar-dasar Menggambar Proyeksi / 226**
    1. Menggambar Proyeksi *Orthogonal* / 226
    2. Menggambar Proyeksi Irisan / 228
    3. Menggambar Proyeksi Putaran / 228
    4. Menggambar Proyeksi Bukaan / 229
    5. Menggambar Proyeksi *Isometri* / 230
  - D. **Dasar-dasar Menggambar Perspektif / 231**
    1. Menggambar Perspektif Satu Titik Mata / 233
    2. Menggambar Perspektif Dua Titik Mata / 235
    3. Menggambar Perspektif Tiga Titik Mata / 236
    4. Obyek dalam Tampilan Perspektif / 237
  - E. Pendalaman / 241
- IX. Teknologi Cetak Printing (Sablon) / 242**
- A. Sekilas Tentang Sablon / 242
  - B. **Alat dan Bahan**
    1. Alat / 243
    2. Bahan / 247
  - C. **Proses Persiapan Cetak / 249**
    1. Pembuatan Desain dan Klise / 249

- 2. Proses Mengafdruck / 250
  - D. Proses Mencetak / 256
  - E. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mencetak / 258
  - 1. Perhatian Terhadap Alat dan Bahan / 259
  - 2. Perhatian Terhadap Proses Cetak / 260
  - 3. Perhatian Setelah Proses Cetak / 261
  - F. Membersihkan Screen / 262
  - G. Pendalaman / 263
- X. Komputer Grafis Komunikasi / 264**
- A. Media Kerja *Photoshop* / 264
  - B. Merubah Gambar / 289
  - C. Teknik photoshop / 309
- XI. Jenis Media Grafis Komunikasi / 320**
- A. Kemasan Produk / 320
  - 1. Maksud dan Tujuan Desain Kemasan / 320
  - 2. Fungsi Desain Kemasan / 321
  - 3. Bahan Desain Kemasan / 322
  - 4. Faktor Ekonomi Dalam Desain Kemasan / 326
  - 5. Strategi Promosi Melalui De-sain Kemasan / 327
  - 6. Kualitas Desain Kemasan / 329
  - B. Media Lini Atas / 330
  - C. Media Lini Bawah / 330
  - D. Pendalaman / 333
- XII. Penekanan Penyampaian Media Grafis Komunikasi / 334**
- A. Penekanan pada Produk yang Disampaikan / 34
  - B. Penekanan pada Sisi Visualnya / 338
  - C. Penekanan pada Teknik Penyampaian / 342
  - D. Pendalaman / 349
- XIII. Kreatifitas dalam Mendesain Grafis Komunikasi / 350**
- A. Terobosan Seseorang untuk Berkreatifitas / 350
  - B. Kreatifitas Perancangan dan Hambatannya / 353
  - C. Sikap Mental dalam Usaha Dunia Grafis Komunikasi / 354
  - D. Pendalaman / 357
- XIV. Produk Grafis Komunikasi yang Mengarah Tuntutan Pasar / 358**
- A. Pasar sebagai Sasaran Produk / 358
  - 1. Faktor Geografis / 358
  - 2. Faktor Demografis / 359
  - 3. Faktor Psikologis / 360
  - 4. Faktor Behavioristik / 361
  - B. Pasar sebagai Tuntutan Kebutuhan Konsumen / 363
  - 1. Produk yang Dibutuhkan Konsumen / 364
  - 2. Produk yang Mengacu pada Siklus Hidup Produksi / 365
  - C. Pendalaman / 366
- XV. Free Design / 367**
- A. Kita Kaya Berbagai Bentuk Seni / 367

1. Pola Penguatan Eksistensi Bentuk Seni / 369
  2. Pola Penumbuhan Bentuk Seni / 369
  3. Pola Progresifitas Estetik atau Bentuk Spiritual / 370
  - B. Lokal Jenius Sebagai Pijakan Karya Grafis / 371
    1. Pelestarian / 371
    2. Penggalan / 373
    3. Pengembangan / 373
    4. Penciptaan / 375
  - C. Pendalaman / 375
- XVI. Design: Aplikasinya / 376**
- A. Mempersiapkan Tempat, Bahan dan Peralatan Kerja Desain / 377
  - B. Pembuatan *Corporate Identity* / 378
  - C. Penerapan / 385
    1. Kemasan Produk / 385
    2. Media Masa / 396
    3. Merancang Media Lini Atas (*Above The Line*) / 409
    4. Merancang Media Lini Bawah (*Below The Line*) / 415
  - D. Final Design / 439
  - E. Menyelesaikan Pekerjaan, Merawat Bahan dan Peralatan Desain / 442
  - F. Pendalaman / 442
- XVII. Post Design / 398**
- A. Mempersiapkan Tempat, Bahan dan Peralatan Desain / 443
  - B. Penerbitan Rancangan Grafis ke Masmédia / 444
  - C. Pemasangan Rancangan Grafis Media Luar / 445
  - D. Menyelesaikan Desain, Merawat Bahan dan Peralatan / 448
  - E. Pembahasan / 448
- XVIII. Budgeting / 403**
- A. Pra Desain/Produksi (Free Design) / 449
  - B. Desain/Produksi (Design) / 449
  - C. Paska Desain/Produksi (Post Design) / 450
  - D. Strategi Pembiayaan / 450
  - E. Pendalaman / 451
- XIX. Penutup / 406**
- Daftar Pustaka / Ivii**

## SINOPSIS

Teknologi Gafis Komunikasi merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, terutama bagi mereka yang bergerak dibidang industri dan teknologi. Seperti yang tampak sekarang ini dimana perkembangan industri dan teknologi sangat pesat kemajuannya sehingga mengharuskan hadirnya media sarana komunikasi yang mampu meningkatkan usahanya. Melalui media sarana komunikasi yang handal diharapkan dapat mempengaruhi khalayak sasaran sebagai konsumen yang dapat diwujudkan berupa media cetak maupun menggunakan sarana elektronik.

Dampak dari perkembangan komunikasi secara global yang antara lain adalah perkembangan dunia pertelevisian, internet, cetak surat kabar jarak jauh, pasopati dan sebagainya. Seperti halnya dengan perkembangan komunikasi di Indonesia, media sarana komunikasi sangat pesat terutama bidang surat kabar dan televisi yang tidak jauh berbeda bila dibandingkan dengan negara-negara maju.

Dalam bidang media sarana surat kabar telah terjadi kemajuan suatu proses visualisasi, misalnya; bidang tata letak (lay-out), pemilihan huruf, dan isi berita, maka secara visual penampilan warna disesuaikan dengan obyek penyajian. Peran media grafis komunikasi bukan sebagai penawaran produk/ jasa saja melainkan suatu hiburan yang selalu ditunggu pembaca/pemirsa.

Sejalan dengan kemajuan di bidang komunikasi secara global, yaitu dalam menghadapi pasar bebas untuk memacu sumber daya manusia guna mengantisipasi perkembangan teknologi dan industri. Sumber daya manusia yang handal mempunyai keahlian di bidang grafis komunikasi baik secara manual maupun elektronik sangat dibutuhkan. Salah satu upaya tersebut adalah memberi pembinaan dan pembimbingan melalui program pendidikan teknologi grafis komunikasi.



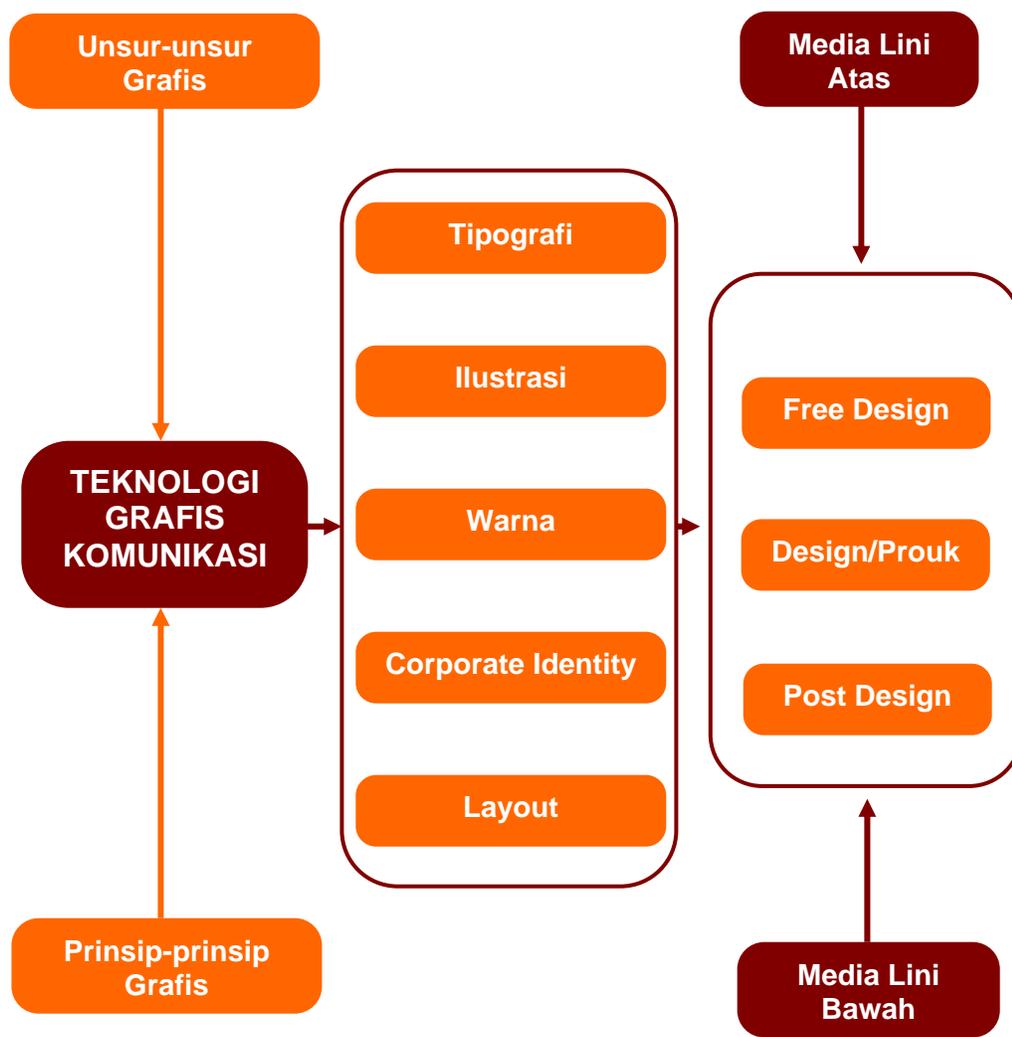


## DISKRIPSI KONSEP PENULISAN

Teknologi grafis komunikasi merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media komunikasi cetak. Media grafis yang dirancang mengacu pada kualitas penerapan estetika melalui unsur-unsur grafis dan prinsip-prinsip grafis. Secara visual dan verbal, teknologi grafis komunikasi sangat memperhatikan elemen-elemen yang ada, antara lain tipografi, ilustrasi, warna, corporate Identity, dan lay-out.

Dalam penciptaan karya grafis, baik media lini atas maupun media lini bawah tetap melalui satu proses yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu free design/Para desain, design/produk, dan post design/paska desain (produk). Tahap-tahapan inilah yang harus dilakukan bagi calon desainer/praktisi grafis dalam mewujudkan karya-karya. Semua karya grafis komunikasi tetap mengacu pada pasar, agar pesan yang disampaikan diterima oleh masyarakat.

# PETA KOMPETENSI



## VII. ELEMEN DESAIN GRAFIS KOMUNIKASI

### A. Menyiapkan Bahan dan Alat

Dalam pembuatan huruf, bisa dikerjakan secara manual maupun dengan teknologi komputer. Meskipun begitu, seorang praktisi minimal harus mengetahui teknis pembuatan seni huruf sesuai dengan karakternya. Membuat huruf dengan teknik manual biasa menggunakan alat dan bahan, seperti kertas, tinta, pena, kuas, pensil, jangka, penggaris, penghapus, dan sebagainya.

Adapun membuat huruf dengan teknologi adalah menggunakan alat dan bahan, seperti Komputer (*softwear Corel Draw*, dan *Photoshop*), printer, tinta, dan kertas.

### B. Tipografi (Huruf)

Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari informasi dan komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Informasi / komunikasi langsung dilakukan dari pihak pertama ke pihak ke dua tanpa melalui perantara. Adapun informasi / komunikasi tidak langsung dilakukan pihak pertama ke pihak kedua melalui media sebagai perantara atau penyambung informasi.

Media informasi yang dipakai sebagai ungkapan atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan salah satunya huruf dan tipografi. Media melalui tulisan sangatlah efektif sebagai pengganti ucapan atau berita langsung yang dipakai sebagai komunikasi jarak jauh atau penegasan pesan yang disampaikan.

Dalam perkembangan teknologi dan komunikasi, peran huruf sebagai penyampai pesan sangat diperlukan seperti penyampaian berita atau pesan secara visual, dan berbagai pesan atau iklan yang ada di media masa, televisi maupun internet.

#### 1. Pengertian Tipografi (Huruf)

Kata tipografi berasal dari bahasa Inggris "*typography*" yang berisi seni cetak dan tata huruf. Mitsi Simd berpendapat bahwa tipografi bermula dari penggabungan antara seni dan teknologi yang disertai dasar grafis dan reproduksi dalam menata huruf. Dalam Kamus Istilah Periklanan Indonesia bahwa tipografi adalah seni memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf serta jenis huruf untuk keperluan percetakan maupun reproduksi.



Gambar 7.1: Huruf, kata, kalimat, merupakan tanda sebuah komunikasi

Tipografi adalah seni memilih jenis huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkan beberapa jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, menandai naskah untuk proses *typesetting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda.

Tipografi bisa juga suatu tanda yang menjadi simbol/ lambang bunyi, yang mewakili suatu pengertian tertentu melalui suatu konvensi umum dan diwariskan secara turun-temurun yang digunakan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi dalam seluruh aspek kehidupan dalam bentuk bahasa tulis. Dalam Insiklopedi Pers Indonesia

dikatakan bahwa tipografi merupakan istilah untuk naskah yang telah atau akan dicetak maupun reproduksi. Juga dapat dikatakan penataan bahan cetak atau tayangan produksi untuk membuat komunikasi menjadi efektif.

Dari pandangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tipografi merupakan pemilihan, pemilahan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang ditampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media komunikasi di masyarakat.

## 2. Perkembangan Tipografi (Huruf)

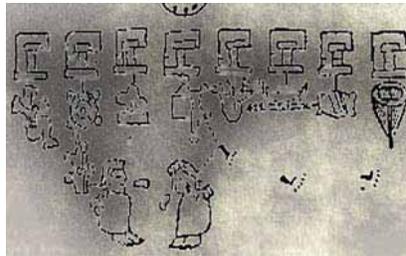
Tipografi berkembang sesuai dengan informasi dan komunikasi pada zamannya. Informasi yang disampaikan pada zaman Prasejarah lewat tulisan pada kayu, batubatuan, tulang, daun, gua-gua dan sebagainya merupakan bukti adanya tipografi.



Gambar 7.2: Piktografi yang mengambil dari kehidupan alam sekitar sebagai alat komunikasi di zaman Prasejarah

Ada yang mengemukakan alasan magi, yaitu semacam guna-guna untuk mempengaruhi hasil perburuan binatang yang dilukiskannya.

Ada lagi alasan totemisme, yaitu bahwa binatang yang dilukiskannya itu dianggap sebagai nenek moyang suku yang melukis itu. Ada pula dugaan bahwa yang melukis ingin meneruskan pemberitahuan tentang adanya binatang yang dilukis disekitar daerah tersebut. Jenis lukisan/tulisan yang dipergunakan pada waktu itu, seperti "*Piktografi*" dan "*Ideografi*".



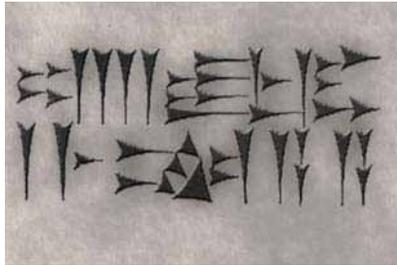
Gambar 7.3: *Ideografi* menggambarkan suatu kejadian dimasa lalu

Tulisan *Piktografi* merupakan tulisan berupa gambar dengan teknik gores dan cukil pada permukaan batu, tulang dan kayu. Tulisan ini merupakan pernyataan atau ungkapan buah pikiran yang menginformasikan. Tulisan yang kedua adalah "*ideografi*" yaitu tulisan yang mengungkapkan gagasan berupa gambar sebagai nilai simbolik yang lebih tinggi dari *Piktografi*.

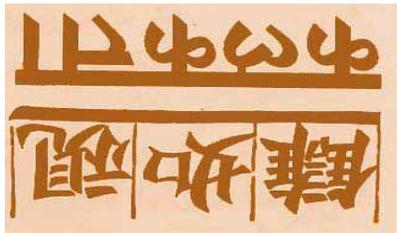
Sejak 3500 tahun lalu bangsa Sumeria menggunakan "huruf-huruf paku" sebagai alat informasi. Jenis tulisan ini ditulis di batu kemudian berkembang pada lempengan berbentuk segi tiga sesuai dengan bentuk huruf. Huruf ini dikembangkan oleh orang Babilonia bangsa Persia hingga pada dunia Barat. Tulisan simbolik juga digunakan oleh bangsa Yunani dengan menggunakan penulisan Silaba, seperti tulisan pada bahasan Jepang, Cina dan India yang dipakai sekarang.



Gambar 7.4: Cerita Ramayana sebuah *Ideografi* yang terpahat di relief candi Prambanan



Gambar 7.5: Huruf Paku merupakan simbol komunikasi



Gambar 7.6: Tulisan Cina dan India mempunyai simbolik spontanitas dalam berekspresi suatu kejadian



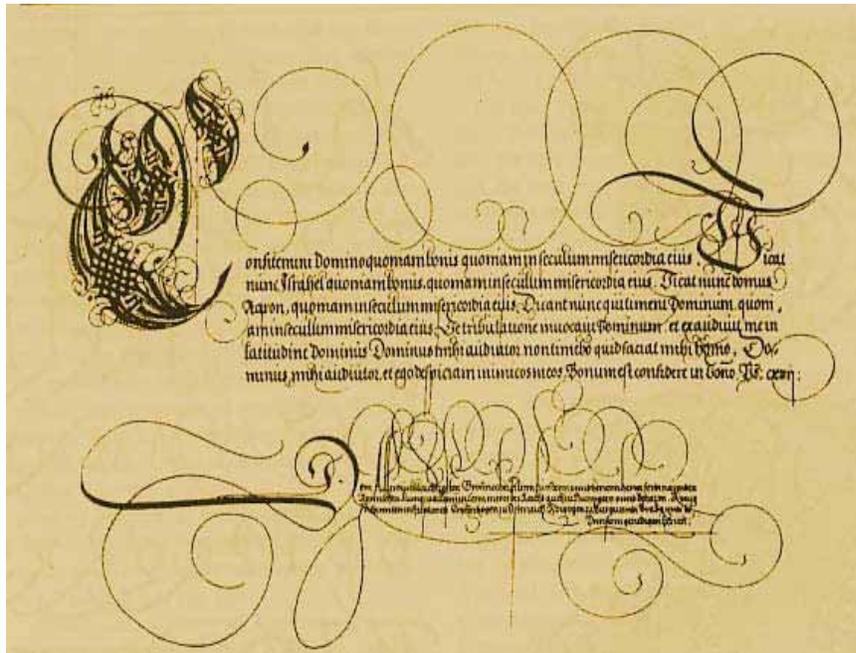
Gambar 7.7: Prasasti sebagai tanda adanya pemerintahan dimasa lalu

Bila kita mengingat sejarah India yang masuk ke Indonesia dengan meninggalkan berbagai seni dan budaya, salah satunya tulisan yang ditinggalkan di atas Prasasti, begitu juga tulisan Jawa.

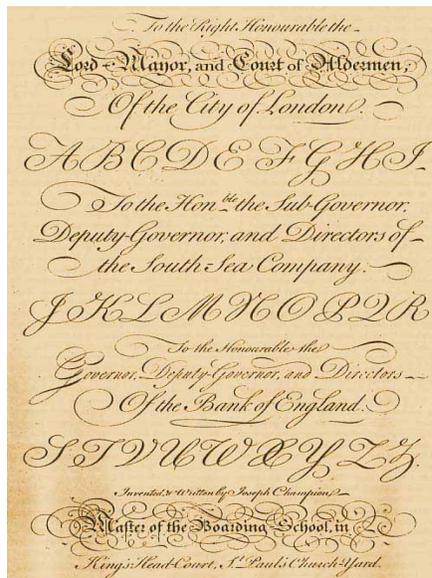
Sekitar 1800 S.M. merupakan perkembangan awal dari bentuk *Silaba* menjadi penulisan abjad. Penulisan sistem abjad sudah tampak maju terutama lambang bunyi, seperti rangkaian huruf-huruf yang terbentuk menjadi suatu kata.

Penulisan abjad yang saat ini masih berkembang adalah tulisan Romawi. Komunikasi dengan 21 huruf kapital, tulisan Romawi bisa bertahan lama tanpa perubahan dengan bentuk yang sederhana dan mudah dipahami. Pada abad ke 9 di Eropa Utara mengembangkan tulisan kecil bernama *Carolina* yang berfungsi sebagai pemersatu bangsa.

Pada tahun 1420 munculnya seni tulisan tangan yang bernama *Textura Gotik* oleh Guttenberg. Tulisan yang penuh dengan hiasan dan lengkung-lengkung banyak diminati sebagai tulisan hiasan. Jenis tulisan ini mengingatkan pada huruf *Schwabacher* dan *Fraktur* abad 16 di zaman Rennaissance. Kelompok huruf hias ini pada perkembangan saat ini sering kali diterapkan sebagai alat informasi pada undangan perkawinan.



Gambar 7.8: Menghias undangan dengan pengembangan Tipografi merupakan ciri khas Zaman Remaissance



Gambar 7.9: Huruf Serif yang indah memberikan kesan halus,



Gambar 7.10: Huruf Sanserif lebih sederhana dan mudah dibaca

Di abad ke 17 dan 18 para desainer huruf menciptakan jenis huruf-huruf sederhana, kuat, kokoh dan mudah dibaca, seperti di Inggris tahun 1750 ditemukannya huruf *Baskerville* oleh John Baskerville dan di Italia tahun 1767 ditemukannya huruf *Bodoni* oleh *Giambattista Bodoni*.

Perkembangan selanjutnya pada abad 19 yang terkenal dengan zaman industrialisasi ditemukannya huruf dengan garis sepadan yaitu mempunyai kekuatan sama atau ukuran ketebalan sama. Jenis huruf yang dimaksud adalah huruf *Grotesque* atau *Sans serif* dan huruf *Egyptian*, *Beton*.

Di abad 20 perkembangan huruf sangat pesat sekali, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi dan komunikasi. Huruf yang tersedia di perangkat lunak komputer yang terdiri dari berbagai jenis dan ukuran serta pengturannya sehingga lebih leluasa dalam membuat model-model huruf sesuai yang diinginkan. Adanya teknologi komputer dalam memvisualkan huruf secara 2 dimensi dan 3 dimensi sangat cepat dikerjakan dengan hasil yang luar biasa. Tipografi animasi yang ditayangkan di televisi, VCD, dan internet merupakan hasil karya dari aplikasi komputer. Adanya perkembangan teknologi ini dengan sendirinya membawa dunia baru dalam

olah tipografi sehingga tercipta bentuk-bentuk huruf baru.



Gambar 7.11: Meskipun ada unsur gerak pada huruf Sanserif lebih sederhana dan mudah dibaca



Gambar 7.12: Teknik animasi pada tipografi memberi kesan gerak dinamis

### 3. Daya Tarik Tipografi (Huruf)

Tipografi tidak akan dibaca orang, jika orang tersebut tidak tertarik karena merasa tidak memerlukannya. Tugas tipografer adalah tidak hanya meng-informasikan berita saja, tetapi juga merayu mangsa calon pembaca untuk memperhatikannya lalu membacanya. Agar tipografi mengena pada sasaran, maka perlu diperhatikan empat hal, yaitu:

- a. Tipografi harus dapat dilihat/dibaca sebanyak mungkin orang.
- b. Dalam sepiantas lalu, pihak pembaca sudah bisa menyerap isi pesan yang disampaikan.

- c. Harus dapat membangkitkan perhatian dari seluruh tipografi yang disampaikan.
- d. Tipografi harus disusun sedemikian rupa agar pembaca cepat bereaksi sesuai dengan cara yang diinginkan pembaca.

Tugas tipografi yang ditinjau dari proses komunikasi adalah;

- a. Untuk menimbulkan kesadaran.
- b. Pemahaman tipografi. Ini berarti bahwa sebelum seseorang menyukai atau tidak menyukai harus merayu untuk mempelajarinya.
- c. Langkah keyakinan atau sikap, yaitu bagaimana agar pembaca dapat berorientasi tindakan yang melibatkan niatan untuk membacanya.
- d. Tahap tindakan.



Gambar 7.13: Langkah tugas tipografi

Pembaca mungkin sudah terbiasa dengan beritaberita yang diinformasikan pada media tertentu, lain halnya dalam penampilan yang berbeda pada media yang saudara buat, sehingga terjadi kesan yang akhirnya mengadakan tindakan atau langkah baru untuk mengikuti apa yang diinformasikan.



Gambar 7.14: Tipografi harus bisa terbaca audien

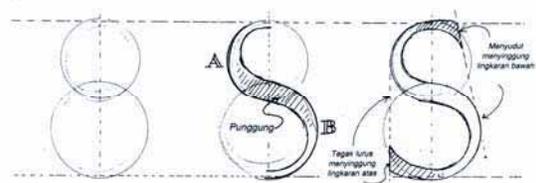
Bila diperhatikan bahwasanya huruf/tipografi mempunyai watak dan jenis sesuai dengan misi dan fungsi penerapan. Meskipun begitu, semua penampilan huruf/tipografi diharapkan dapat terbaca hingga dipahami oleh masyarakat banyak. Maka dari itu huruf/tipografi sebaiknya harus dapat memancing reaksi, menarik perhatian, membangkitkan perhatian, dan menimbulkan kesan.

Tahapan ini adalah bagaimana agar kalayak (masyarakat banyak) terjerat dan diajak ke dunia komunikasi tipografi. Dalam proses selanjutnya adalah masyarakat (pembaca) senang dan dapat bergairah yang akhirnya dapat bercerita atau mendapat pengalaman baru dalam diri si pembaca.

#### 4. Teknik Pembuatan Huruf dengan Cara Manual

##### 1) Menggambar Huruf "S"

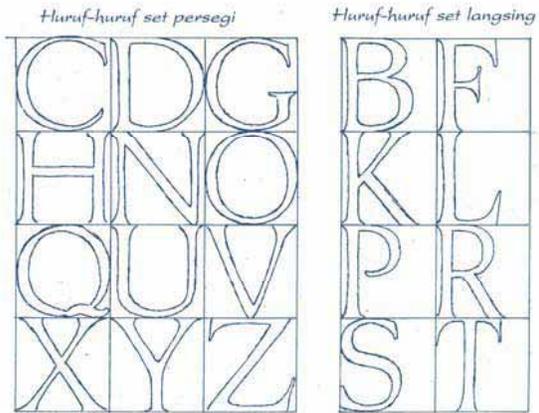
Dari 26 huruf, yang paling sulit digambar adalah huruf "S". Meskipun bisa terbentuk huruf "S" belum tentu tampak kelihatan lembut, luwes, dan indah. Untuk mencapai huruf yang bagus, caranya adalah membuat dua garis lurus secara horizontal, kemudian buatlah garis tegak lurus antara dua garis horizontal tersebut, kemudian buatlah dua lingkaran ukuran besar (di bawah) dan ukuran kecil (di atas) yang saling menindih. Kemudian gambarlah punggung dan tebakkan bagian bulatan di A dan B (lihat gambar). Lalu bentuklah ujung terminal sebelah kanan atas miringkan menurut garis singgung ke bawah di B, di sebelah ujung kiri bawah bertegak lurus. Semua lengkungan harus bersambung dan tanpa ada benjolan.



Gambar 7.15: Cara membuat huruf "S"

##### 2) Menggambar huruf Roman Klasik

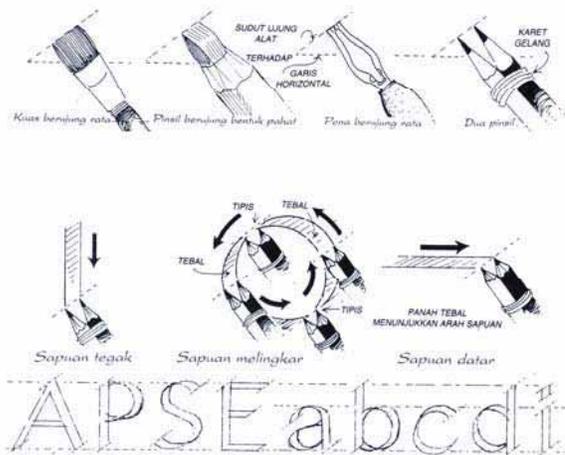
Huruf yang indah secara ideal harus ada keharmonisan antara lebar dengan tinggi huruf, dalam seni huruf disebut "Set". Seorang seniman/praktisi dalam membuat huruf harus memperhatikan "Set" untuk mendapatkan huruf yang bagus. Bagaimana cara membentuk huruf yang bagus dengan memperhatikan "Set", caranya sebagai contoh di bawah.



Gambar 7.16: Karakter huruf roman klasik

### 3) Menggambar Huruf dengan Alat berujung pahat

Bagaimana membuat huruf miring tebal-tipis?. Untuk menghasilkan huruf tersebut adalah dengan alat runcing seperti pahat dengan cara memegang dengan sudut tertentu terhadap garis mendatar. Alat dipegang dalam posisi miring  $45^\circ$  secara longgar dan santai. Letakkan alat gores pada sudut tertentu, lalu goreskan sesuai bentuk-bentuk huruf sesuai dengan anatominya, lihat contoh di bawah.

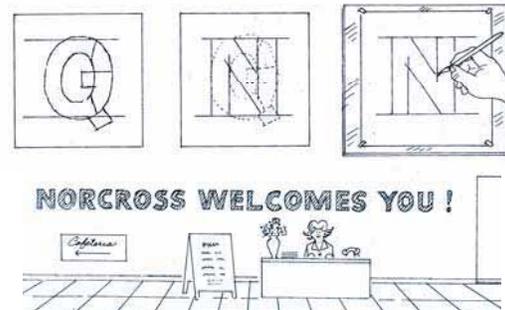


Gambar 7.17: Cara membuat huruf dengan alat berujung pahat

### 4) Menggambar Huruf untuk di Tempel di Dinding

Huruf yang di tempel di dinding (dekor) adalah huruf yang berukuran besar. Huruf ukuran besar agak sulit dikerjakan dengan komputer, lebih mu-

dah dan cepat dikerjakan dengan cara manual. Caranya, pertama-tama gambarlah huruf "O" pada kertas kalkir. Berdasarkan huruf ini akan lebih cepat menggambar huruf lain, seperti "C", "G", "Q", "U" dan "D". Menggunakan bantuan alat runcing atau pensil yang keras untuk menjiplak huruf yang lain ke atas kertas karton, baru potonglah huruf yang dikehendaki dengan cutter atau gunting. Setelah huruf tersedia semua, tatalah dengan cara menempel huruf tersebut di dinding mulai dari tengah dan bergeraklah ke kanan-kiri untuk mencapai keseimbangan sama.



Gambar 7.18: Cara membuat huruf untuk ditempel di dinding

## 5. Gaya Tipografi (Huruf)

### a. Coretan (Gerak Huruf)

Huruf bila ditinjau dari coretannya atau gerakannya di kala menulis terdapat empat kelompok, yaitu coretan ke arah vertikal, horisontal, diagonal, dan lingkaran.

Ke empat kelompok ini didasari arah tulisan (huruf) dan dominasi pandangan mata terhadap posisi ketebalan huruf. Perhatikan contoh di bawah.



Gambar 7.19:  
Gerak goresan tipografi

## b. Kelompok Huruf

Huruf yang dipakai dalam percetakan atau komunikasi visual sangat banyak jenisnya. Jenis huruf yang dipakai secara umum di Indonesia sama halnya yang dipakai di Eropa. Para *Type designer* berusaha menyediakan berbagai jenis dan wajah huruf agar dapat dipakai untuk kebutuhan sesuai dengan fungsi dan estetikanya. Beberapa wajah huruf yang memberi kesan berat, ringan, kuat, lembut, dan sebagainya yang memang disengaja oleh si pencipta guna mengejar tersampainya informasi yang disampaikan lewat desain.

Jenis huruf yang ribuan buah karya para *type designer* sebaiknya perlu dikenali oleh setiap ahli tipografi. Tugas untuk menghafal yang begitu banyak tersebut merupakan pekerjaan yang tidak mungkin. Agar memudahkan mengenal terhadap berbagai jenis huruf, maka perlu adanya penggolongan atau pengelompokan huruf. Bila diperhatikan dari bentuk struktur gambar huruf dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu kelompok *Serif*, *Sans Serif*, dan *Fantasi*.

### 1) Jenis Huruf *Serif*

*Serif* adalah garis tipis yang ada pada ujung kaki atau lengan huruf. Jenis kelompok huruf *Serif* berarti kelompok

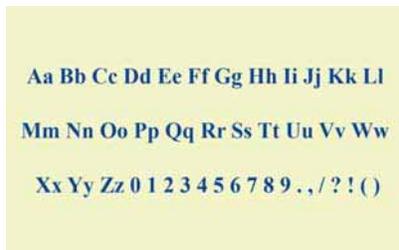


Gambar 7.20:  
Beberapa jenis huruf ditampilkan sesuai dengan gaya

huruf yang memiliki kaki dan lengan huruf. Bila diperhatikan kelompok jenis ini terdiri dari tiga gaya yaitu huruf *Roman*, huruf *Bodoni*, dan huruf *Egyption*.

• **Huruf Roman**

Huruf Roman atau *Romawi* adalah perbedaan antara tebal tipis tidak terlalu banyak. Kait-kaitannya beralih dengan laras (melandai) dari batang hurufnya. Huruf-huruf dari kelompok ini dapat dibaca dengan lancar dan sangat sesuai untuk pekerjaan yang halus atau seni dengan teks formal.



Gambar 7.21: Jenis huruf *Times New Roman*

Kelompok gaya *Roman* atau *Romawi* ini terbagi menjadi dua golongan, yaitu :

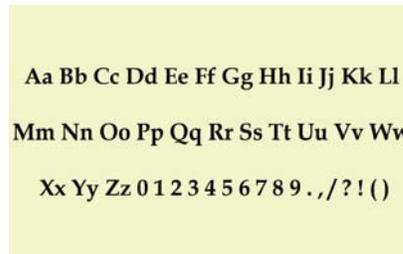
- o *Roman* gaya lama (*old-style-romans*)

Wajah huruf yang bertolak pada aksara *Romawi* awal, seperti yang terukir pada tiang ganggun di Roma sebagai persembahan kepada Kaisar Trajan. Beberapa ahli huruf berpendapat bahwa *Roman* jenis ini adalah huruf yang terindah dan paling mudah

dibaca. Jenis huruf yang termasuk keluarga *Romawi* gaya lama ini adalah *Caslon* dan *Garamond*.

- o *Roman* Peralihan (*transitional romans*)

Wajah huruf ini merupakan jenis huruf *Romawi* yang memiliki ciri peralihan dari gaya lama ke modern. Jenis huruf ini penampilannya lebih ringan daripada gaya lama, namun tidak terlalu mekanis bila dibandingkan dengan gaya modern. Jenis huruf yang termasuk *Roman* peralihan ini antara lain *Baskerville*, *Time Roman*, *Book Antiqua* dan lain-lain.



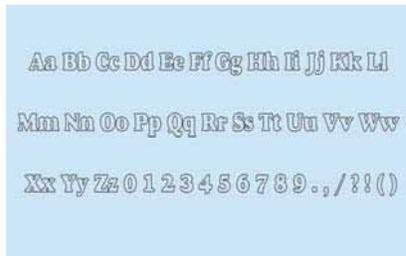
Gambar 7.22: Jenis huruf *Antiqua*



Gambar: 7.23: Penerapan huruf *Roman* yang lembut sesuai dengan sifat atau karakter yang menyandanginya

• **Huruf Bodoni**

Huruf *Bodoni* adalah huruf yang mempunyai ketebalan dan ketipisan sangat jelas. Jenis huruf ini merupakan jenis modern yang gambar hurufnya memperlihatkan perbedaan yang menyolok antara kaitan dengan batang huruf.



Gambar 7.24: Jenis huruf *Alexuss Heavy H*



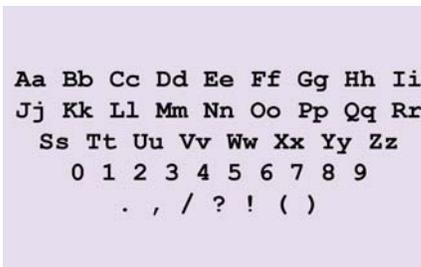
Gambar 7.25: Jenis huruf ini Sangat melekat dengan berat, gemuk, gendut, maupun menggema

Kaitan-kaitannya merupakan garis lurus atau lengkung dan halus yang sesuai untuk cetakan buku. Kesan tampak tegas dimiliki oleh kelompok huruf ini, karena bobot huruf

yang seakanakan berat bila diukur dengan bidang yang dimiliki. Jenis huruf ini antara lain; huruf *Craw Modern, Bodoni, Didot, Modern 20, Normandia, Fat Tace, Stamp, Bodnoff, Estella, Alexuss Heavy*, dan sebagainya.

• **Huruf Egyptian**

Huruf *Egyption* adalah huruf yang tidak adanya perbedaan antara tebal tipisnya badan dan kaki. Kaitan-kaitannya sama tebal dengan huruf pokoknya atau badannya namun tampak serasi. Walaupun huruf jenis ini mempunyai kaki dan lengan, namun dalam segi komunikasi sangat mudah dilihat dan jelas. Ciri pokok dari jenis huruf ini tampaknya menyerupai karakteristik konstruksi *Piramide* di Mesir.

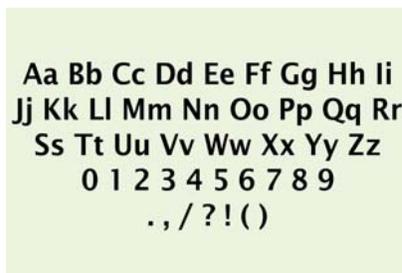


Gambar 7.26: Jenis huruf *Courier New*

Jeni huruf ini antara lain; *Egyption, Stymie, Atlas, Beton, Clarendon, Play Bill, Leter Gothic, Courier New* dan sebagainya. Huruf berkait papak ini biasa digunakan sebagai judul suatu periklanan media cetak.



Gambar 7.27: Huruf yang memberi kesan kecil, bulat, dan memanjang sangat sesuai dengan karakter jenis benda ini



Gambar 7.28: Jenis huruf *Arial*

## 2) Jenis Huruf Sans Serif

Huruf Sans Serif adalah huruf yang tidak mempunyai kaki dan lengan huruf. Perbedaan antara tebal dan tipisnya boleh dikatakan tidak ada. Kesan jenis huruf ini sangat sesuai dengan pekerjaan halus yang memberi kesan sederhana, tidak ramai namun tetap manis.

Pada komunikasi visual, jenis huruf tanpa kait ini berhasil menarik perhatian banyak orang terutama tampilan pada

wajah judul. Jenis huruf yang termasuk tanpa kait ini adalah: *Mercator, Gill Sans, Univers, Futura, Helvetica, Gothic, Announce, Antique, Eurostile, USA Black, Erie, Lucida Sans* dan sebagainya.



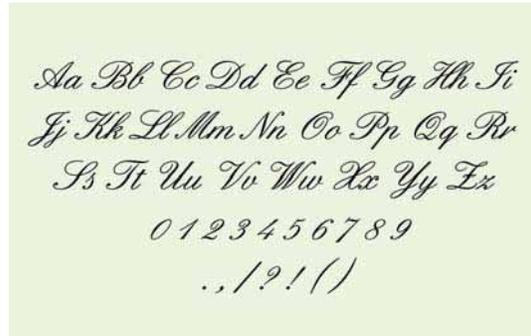
Gambar 7.29: Kesan tegas, kuat, keras sangat melekat pada kelompok jenis huruf ini

## 3) Jenis Huruf *Fantasi*

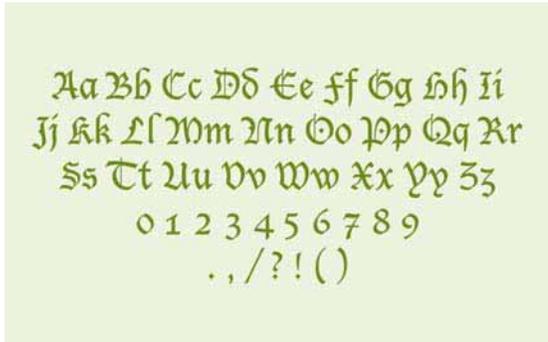
Huruf *Fantasi* merupakan huruf yang penuh lekak-lekuk seperti tunas menjalar. Jenis huruf ini sering dipergunakan untuk hiasan pada kata atau kalimat yang berfungsi sebagai memperegasi atau menarik perhatian pembaca. Dalam penampilannya, jenis huruf ini tidak huruf kapital semua, karena bila tampil dengan huruf kapital semua akan mengganggu dalam penglihatan atau kelihatan kaku dan sulit dibaca.

Huruf *Fantasi* dalam percetakan sering dipakai untuk

membuat surat undangan karena diambil dari sifat kelembutan hurufnya. Penyampaian informasi dan komunikasi lewat berita yang disamakan dengan jenis huruf ini dimaksudkan agar gaya yang disampaikan tampak halus, sopan dan akrab. Jenis huruf yang sering dipakai antara lain: *Script, Astral, Bottleneck, Mistral, Ringet, Data, Calliope, Neon, Neosrept, Letter Orness, Jim Crow, Lucia Shadow, Domino, Pinto, Inline, Lincoln, lucida Black Letter, English Wd* dan sebagainya.



Gambar 7.32: Jenis huruf *English Wd*



Gambar 7.30: Jenis huruf *Lucida Black Letter*



Gambar 7.33: Lembut, lemah gemulai, halus selalu hadir dalam karakter kelompok huruf ini



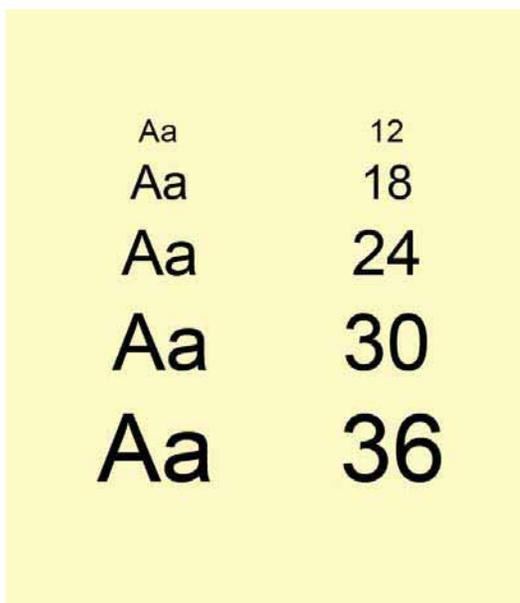
Gambar 7.31: Runcing, lancip, dan tajam sangat melekat pada jenis huruf ini

### c. Ukuran Huruf

Ukuran huruf dalam penampilannya ditentukan oleh bidang, banyaknya kalimat maupun penegasan berita pada naskah. Dalam perencanaan produk-produk komunikasi visual perlu adanya perhatian yang khusus tentang tebal huruf dan tinggi huruf. Tebal huruf adalah lebar dari samping kiri ke kanan, sedang

tinggi huruf adalah tinggi batang huruf dari kaki ke kepala. Pemilihan ukuran, baik ke arah samping maupun ke arah tinggi sangat berhubungan dengan ukuran ruang.

Apabila ruang yang digunakan mempunyai ukuran lebar yang sempit, maka diperlukan ukuran huruf yang kecil atau ramping, sehingga penglihatan mata terkesan lebar.

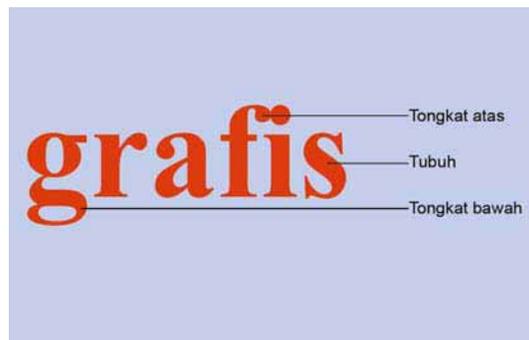


Gambar 7.34: Ukuran huruf sering disesuaikan dengan luas bidang

Dalam pemilihan ukuran huruf tidak hanya belajar dan mengenal saja, tetapi harus sering mencoba dan membandingkan antara satu dengan yang lain. Mencoba memahami dengan penuh perasaan yang mendalam lama-kelamaan akan peka rasa estetika dalam diri. Untuk itulah seo-

rang calon desainer tipografi sebaiknya mencoba dan mencoba lagi (evolusi) untuk menghasilkan karya yang baik penuh estetika sesuai dengan ukuran huruf.

Huruf mempunyai ukuran (point/punt) dari **8, 10, 11, 12, 14, 18, 20, 30, 42** dan sebagainya. Adapun tiap-tiap huruf mempunyai ketinggian sendiri, seperti huruf **a, c, e, m, n o, r, s, u, v, w, x, z** disebut tubuh huruf, huruf **b, d, f, h, k, l, t** disebut tongkat atas, dan huruf **g, p, q, y** disebut tongkat bawah.



Gambar 7.35: Tongkat dan tubuh pada huruf sangat mempengaruhi keindahan visual

## 6. Variasi Huruf

Variasi huruf memberikan kepada perancang atau perancang untuk mengekspresikan, membedakan, dan memberikan tekanan pada bagian-bagian teks, disamping itu memberi tekanan juga memberi pemanis dan emphasis pada sebuah teks berita yang ditampilkan pada cetakan.



Gambar 7.36: Pengayaan huruf sebagai hiasan dan pengisi bidang

#### d. Pengaturan Huruf

Pengaturan huruf pada komunikasi visual kadang kala ada kesenjangan perbedaan dalam segi ukuran bentuk dan gaya huruf. Tampilan huruf yang berbeda merupakan penegasan atau variasi suatu kata / kalimat. Maksud dari penegasan ini agar pembaca lebih jelas terhadap maksud yang diinformasikan dan memberi kesan emphasis tampak hidup.

Beberapa tampilan dalam penegasan huruf, kata, atau kalimat yang sering dilakukan dalam media komunikasi cetak maupun media komunikasi

- Penonjolan huruf besar
- Penonjolan huruf kecil
- Penonjolan huruf tebal
- Penonjolan huruf miring
- Penonjolan huruf inisial
- Penonjolan warna huruf yang kontras.

##### 1) Penonjolan Huruf Besar

Pemakaian huruf besar dalam tampilan media komunikasi sering dilakukan dengan huruf besar (kapital) agar tampak jelas. Dalam penulisan biasa dipergunakan untuk membentuk kepala karangan, judul, penonjolan kata dalam suatu teks dan penegas suatu cerita sebagai tanda klimak.

Pemilihan huruf untuk pemakaian penegasan ini dipilih jenis dan ukuran huruf sama yang dipakai dalam teks agar masih menyatu dan tampak harmonis. Ada kalanya ukuran huruf lebih dibesarkan supaya tampak lebih kuat dan dominan.

Pemilihan jenis huruf yang dipakai perlu diperhatikan faktor komunikasinya, jangan sampai huruf/katanya dibuat besar tapi tidak jelas dalam segi bacanya, sehingga kurang menarik yang akhirnya orang enggan melihatnya atau membacanya.

**Rumah Sakit Umum Pusat Cipto Mangunkusumo Jakarta, akan punya gawe besar, yaitu akan melakukan operasi tahap pertama untuk memisahkan bayi kembar siam Dempet Perut Nurlela I - Nurlela II (sesuai nama ibunya)**

Gambar 7.37: Penonjolan huruf memudahkan audien menangkap dan menyingkat kalimat

## 2) Penonjolan Huruf Kecil

Penampilan huruf kecil pada kata atau kalimat ini berlawanan dengan penonjolan huruf besar. Pemakaian huruf kecil diperlukan bilamana kata atau kalimat menggunakan huruf besar (kapital). Perbedaan ini merupakan penegasan pesan yang sifatnya halus atau adakalanya sebagai kata

penghubung yaitu kata yang dibutuhkan sebagai pelengkap kalimat atau pemanis penampilan.



Gambar 7.38: Penonjolan huruf kecil sangat berarti bila melekat pada kata yang sesuai dengan dimaksud dalam kalimat

## 3) Penonjolan Huruf Tebal

Cara lain untuk menarik perhatian agar komunikasi yang disampaikan memiliki penampilan yang berbeda yaitu penonjolan huruf tebal. Penonjolan huruf atau kata dengan cara penebalan dalam suatu berita merupakan penonjolan yang tampak begitu berat karena penggunaan jenis huruf yang gemuk.

Penonjolan huruf tebal sangat sesuai untuk berita panjang yang kurang dimengerti oleh pembaca, maka dengan munculnya ukuran ketebalan huruf ini dimaksudkan untuk pemertegas berita atau tema.



Gambar 7.39:  
 Penonjolan huruf Tebal dimaksudkan  
 agar audien bisa langsung membaca  
 kalimat pada huruf/kata tebal

#### 4) Penonjolan Huruf Miring

Bila kita melihat huruf yang dimiringkan dalam suatu karangan, tulisan ilmiah atau dalam media komunikasi lain tentunya mempunyai maksud tertentu.

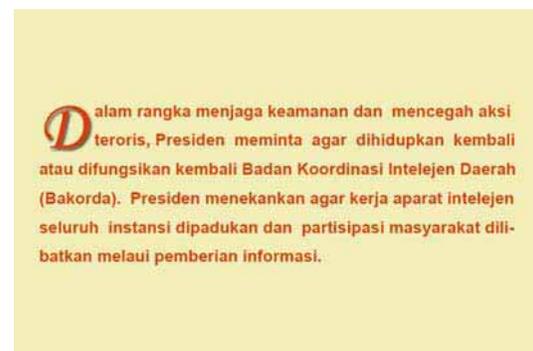
Dalam suatu karangan, huruf miring sering digunakan kata-kata baru atau kata-kata asing, sedangkan di dalam tulisan ilmiah sering digunakan untuk pemertegas suatu kata sebagai pesan dan kata-kata asing seperti bahasa Inggris maupun bahasa daerah. Huruf atau kata-kata miring dalam komunikasi visual disamping sebagai pemanis, penegas dalam kalimat, juga sebagai penguat pesan.



Gambar 7.40:  
 Penampilan huruf miring sering dipakai pada kata asing, bisa juga untuk menegaskan pesan

#### 5) Penonjolan Huruf Inisial

Huruf inisial merupakan singkatan kata atau penonjolan huruf depan dalam suatu kata atau kalimat. Penekanan huruf inisial dalam dunia komunikasi visual merupakan penghias atau pemanis.



Gambar 7.41:  
 Huruf Inisial sering ditampilkan di depan kalimat/berita sebagai pemanis dan pengawal kalimat

Jenis huruf ini sering dipakai pada mas media, yaitu majalah, koran, dan lain sebagainya. Ukuran huruf inisial lebih besar dari huruf atau kata/kalimat yang dipakai sebagai alat informasi, adapun tinggi hurufnya 2 kali dari paragraf dalam kalimat yang ditampilkan.

## 6) Penonjolan Warna Huruf

Fungsi penonjolan warna pada huruf prinsipnya sama, yaitu penghias dan penekanan suatu kata atau kalimat tertentu. Penonjolan huruf dengan ara membedakan warna dominan atau warna kontras perlu dilakukan guna mengarahkan pembaca pada pokok permasalahan yang diinformasikan.



Gambar 7.42: Kata akan lebih komunikatif bila ada penegasan warna sesuai dengan sifat, karakter, dan psikologi huruf

Penempatan huruf yang berwarna pada suatu kata perlu dipikirkan pula tentang keseimbangan secara visual

karena mengandung nilai rasa dalam penglihatan. Apabila penonjolan huruf/kata berwarna kurang tepat dalam penempatan akan mengurangi nilai estetik sehingga kalayak akan menilai kurang profesional dalam penggarapannya.



Gambar 7.43: Pesan akan lebih mengena dan terarah bila ada penonjolan huruf/kata

## 7. Penataan Huruf

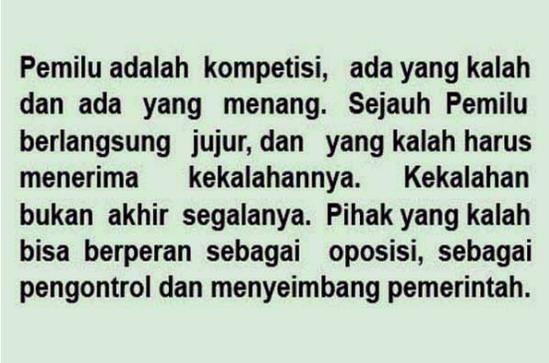
Berhasil atau tidaknya suatu komunikasi visual dapat disebabkan pula oleh pengaturan huruf dalam teks. Kurang sesuainya pengaturan teks akan tampak kurang harmonis dan kelihatan kurang sempurna, sehingga pembaca enggan membacanya. Pengaturan jarak yang tidak stabil dan kurang sesuai di antara huruf akan mengakibatkan pengertian lain terhadap pembaca. Terlalu rapatnya di antara kata-kata akan menyebabkan sulitnya dibaca. Untuk itulah agar berita yang disampaikan dapat terbaca dengan mudah dan enak dipandang, maka diperlukan pengaturan teks.

Penyusunan huruf merupakan bagaimana menyusun huruf memanjang kesamping sesuai yang dikehendaki pada bidang yang telah ditentukan. Proses untuk membuat penuh pada ukuran yang telah ditetapkan disebut pemenuh baris. Kalau kata yang terakhir terlalu pendek untuk memenuhi baris, maka harus diberikan ruang tambahan di antara kata-kata dan kadangkala di antara huruf dalam kata (menspasi huruf). Kalau kata yang terakhir panjang untuk tempat yang tersedia dalam baris, maka ruang antara kata-kata harus dikurangi atau kata terakhir harus dipisahkan dengan tanda hubung.

Penyusunan huruf dalam barisbarisnya dapat dilakukan secara unjustified yaitu rata sebelah kiri saja. Cara demikian, menurut percobaan dan penyelidikan Herbert Spencer, tidak akan mengurangi nilai keterbacaannya. Namun hal ini kurang adanya efisien penggunaan ruang cetakan. Namun demikian pertimbangan dalam faktor efektifitas, kefungsian serta segi estetikanya.

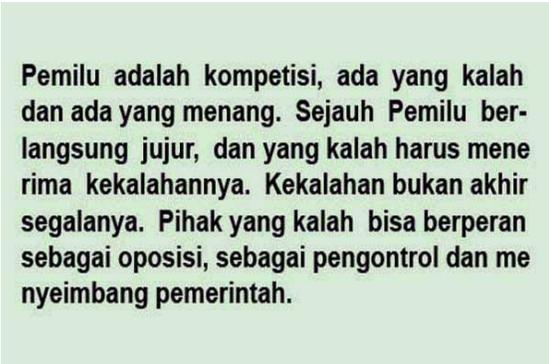
Pengaturan spasi sangatlah menentukan tulisan dalam sigi baca dan keindahan. Spasi adalah kerenggangan di antara huruf-huruf, kata, dan baris tulisan. Setiap huruf, kata-kata, dan baris harus memiliki kenyamanan optis, yaitu bila dilihat dengan jelas atau tidak

pengaturan komposisinya di dalam tata letak perwajahan tentunya calon pembaca akan tertarik untuk membacanya. Berita terasa kurang enak bila penyusunan kalimat tampak dipaksakan hanya mengejar pengaturan bidang.



**Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sejauh Pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kekalahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan menyeimbang pemerintah.**

Gambar 7.44:  
Spasi antar kata yang menyebabkan alur putih di antara baris huruf yang kurang enak dibaca



**Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sejauh Pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kekalahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan menyeimbang pemerintah.**

Gambar 7.45:  
Spasi diperbaiki, sehingga tidak terlihat adanya alur putih atau sungai

#### a. Simetri

Pengaturan huruf dalam kalimat simetri dipakai suatu berita formal yang berkesan seimbang kanan dan kiri.

Penampilan kalimat simetri yang kuat sering kali mengalahkan elemen yang lain seperti ilustrasi. Penataan simetri sering dipakai untuk penampilan *head line* dan *sub head line*. Bila simetri menggunakan jenis huruf fantasi tidak akan terbaca dengan jelas, lebih baik menggunakan jenis huruf *sans* yang mudah difahami dan dimengerti.

**Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sejauh Pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kekalahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan menyeimbang pemerintah**

Gambar 7.46:  
Kesan formal, resmi, dan tegas pada penataan jenis ini

Perlu dimengerti, bahwa pengaturan dengan cara simetri yang paling sesuai adalah dengan penggunaan kalimat pendek seperti untuk *head line* dan *sub head line*. Pengaturan berita atau cerita yang mengaturnya dalam satu halaman atau lebih tampaknya kurang sesuai bila menggunakan pengaturan simetri ini, yang mengakibatkan kurang terbacanya berita yang diinformasikan. Adanya ruang/bidang kosong dibagian kanan-kiri

menyebabkan pandangan mata terganggu oleh ruang, sehingga pembaca tidak memfokus pada masalah yang diinformasikan.



Gambar 7.47:  
Kesan formal, resmi, dan tegas yang diterapkan pada masmedia

## b. Rata kanan

Huruf atau kata/kalimat yang dilata ke arah kanan sangat sesuai bila di bagian kiri ada elemen lain, seperti gambar atau ilustrasi. Tampilnya huruf rata kanan terkesan enak dipandang, karena mata kita terbiasa dengan aturan yang rapi. Pemakaian huruf rata kanan sangat sesuai dengan jenis *serif* dan *sans sarif*, seperti *time roman* dan *arial*.

Penggunaan kalimat yang panjang sesuai dengan pengaturan rata kanan, karena sulit untuk menemukan permukaan kalimat. Penggunaan jenis huruf *Fantasi* kurang sesuai dalam penerapan rata kanan yang dapat melelahkan mata dalam membaca, karena sulitnya menemukan pangkal kalimat, ditambah jenis huruf yang banyak membuahkan kesan penglihatan yang penuh.

### c. Rata kiri

Huruf atau kalimat yang ditulis dari arah kiri merupakan hal yang biasa, karena kita sering menerapkannya (memakainya). Ada kebiasaan penulisan dari arah kiri ke kanan, maka dengan terbiasa pula mata kita turut mengikuti arah tulisan tersebut. Penulisan kalimat yang panjang dengan teknik ini tidak banyak masalah, maksudnya masih dapat dibaca secara tepat.

Kelemahan pada teknik penulisan rata kiri ini ada terjadinya pemfokusan pada kalimat yang diinformasikan, lupa terhadap ilustrasi yang dihidangkan. Tampilnya format ini berarti ilustrasi seakan-akan kalah dengan tampilannya pengaturan kalimat kiri. Untuk mengimbangi hal tersebut, sebaiknya tulisan dibuat ukuran kecil yang tidak mengalahkan tampilan ilustrasi.

**Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sejauh Pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kekalahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan menyeimbang pemerintah**

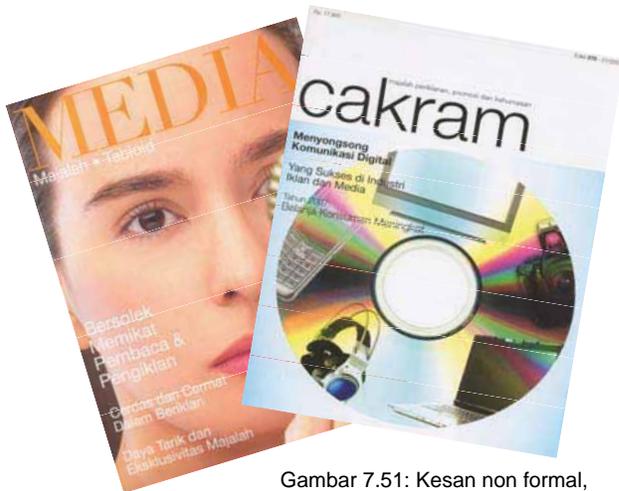
Gambar 7.48: Kesan non formal, santai, dan akrap, namun bila bertita yang disampaikan banyak akan sulit terbaca



Gambar 7.49: Kesan non formal, santai, dan akrap, yang ditampilkan pada iklan majalah

**Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah dan ada yang menang. Sejauh Pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kekalahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan menyeimbang pemerintah**

Gambar 7.50: Kesan non formal, santai, dan akrap, mudah dan cepet terbaca



Gambar 7.51: Kesan non formal, santai, dan akrab, berita yang mudah cepat terbaca

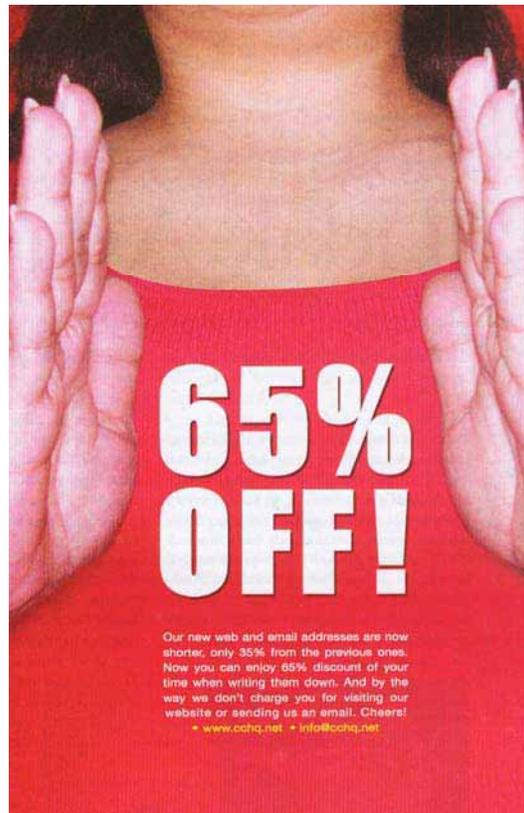
Tampilan susunan kalimat ini lebih sesuai bila kalimatnya pendek, karena sela-sela kalimat (spasi) tidak banyak kelihatan. Format pengaturan penulisan kanan-kiri dalam tampilan kelihatan rapi, namun bila diperhatikan diantara kata dalam suatu kalimat tampak ada rentangan ruang (paragraf antar kata) yang tidak sama, karena adanya keterpaksaan tarikan kalimat ke kanan dan ke kiri.

#### d. Rata kanan-kiri

Sistem penulisan ini tampaknya kalimat formal, karena sangat teratunya jarak kanan-kiri. Tampilan sangat rapi bila dilihat dari tepi kanan-kiri, namun bila diperhatikan pada sela-sela susunan kalimat tidak adanya kesamaan (tidak stabil) yang seakan dipaksakan hanya mengejar kerapian pinggir atau tepi kalimat. Kurang adanya kesamaan jarak mengakibatkan pembaca terganggu, karena terpengaruh oleh jarak yang tidak sama.

Pemilu adalah kompetisi, ada yang kalah ada yang menang. Sejauh pemilu berlangsung jujur, dan yang kalah harus menerima kealahannya. Kekalahan bukan akhir segalanya. Pihak yang kalah bisa berperan sebagai oposisi, sebagai pengontrol dan penyeimbang pemerintah

Gambar 7.52: Bila dipaksakan, sistem penulisan ini akan tampak adanya jarak spasi antara kata yang tidak sama sehingga terjadi krang nyamannya dalam membaca



Gambar 7.53 (sebelah kiri): Kesan formal, resmi, dan rapi pada penataan jenis ini

## Kawasan Industri Kariangau

Mendukung pertumbuhan ekonomi Kalimantan Timur

**MENATA** kota tidaklah cukup dengan kata-kata. Agar pantas dan selaras dengan tuntutan jaman, Kota Balikpapan tengah mempersiapkan Kawasan Industri Kariangau (KIK) dengan wilayah pengembangan KIK seluas 1.983 ha. Untuk tahap pertama, nantinya KIK akan diperuntukkan bagi kegiatan industri, pergudangan, pelabuhan laut, fasilitas pemadam kebakaran, instalasi pengolahan limbah, serta fasilitas umum lainnya.

Pengembangan KIK, menurut Kepala Bappeda Kota Balikpapan Drs. H. Sarjono, MSI., merupakan bagian dari rencana pengembangan prioritas Kapet Sasamba (Kawasan Pengembangan Ekonomi Terpadu Sangasanga, Samarinda, Balikpapan) dan upaya menciptakan basis ekonomi (economy base) bagi kota Balikpapan. Untuk menunjang pengembangan KIK, direncanakan akan dikembangkan jaringan transportasi dengan tiga pintu yaitu; Ke arah Timur melalui jalan darat yang menghubungkan Balikpapan-Samarinda, ke arah Barat melalui Pelabuhan Teluk Waru, dan ke arah Utara melalui Pelabuhan Teluk Balikpapan.

Khusus Pelabuhan yang dibangun di KIK, yang dipersiapkan sebagai pelabuhan ekspor, nantinya akan dilengkapi peralatan bongkar muat untuk kontainer, lapangan peti kemas, kantor bea cukai serta lainnya. Semua fasilitas ini disiapkan bagi para pelaku usaha dari Kabupaten Paser, Penajam Paser Utara, Kutai Kartanegara, Kutai Barat, dan dari Balikpapan sendiri. Nantinya, ucap Kahumas Pemkot Balikpapan Ali Munsyir Halim, SE, MM., "Balikpapan ingin seperti Singapura, meski tidak punya SDA tapi menjadi bagian penting bagi kegiatan jasa dan perdagangan dunia." (AF)



Gambar 7.54: Penataan kata/kalimat jenis ini sangat sulit, karena mengikuti obyek gambar

### e. Mengikuti obyek

Huruf atau kalimat yang dimaksud dalam "mengikuti obyek" adalah penataan perwajahan halaman yang terbagi menjadi dua tampilan utama, yaitu pengutamaan gambar ilustrasi baru huruf atau kalimat menyesuaikan pembagian bidang.

Gambar ilustrasi dalam hal ini sangat dominant atau sebagai "jujukan mata" untuk menginformasikan berita yang disampaikan.

Pengaturan huruf atau kalimat harus sabar dan teliti, karena ekor kalimat harus disesuaikan dengan jarak gambar ilustrasi. Gaya ini sangat bermanfaat bilamana desainer kepingin menunjukkan gambar ilustrasi, karena ada dukungan huruf atau kalimat yang mengarah seperti anak panah ke gambar ilustrasi.

### 8. Penegasan Tipografi (Huruf)

Huruf merupakan sarana untuk membentuk kata-kata yang mengandung arti dan pikiran. Huruf merupakan petunjuk dan

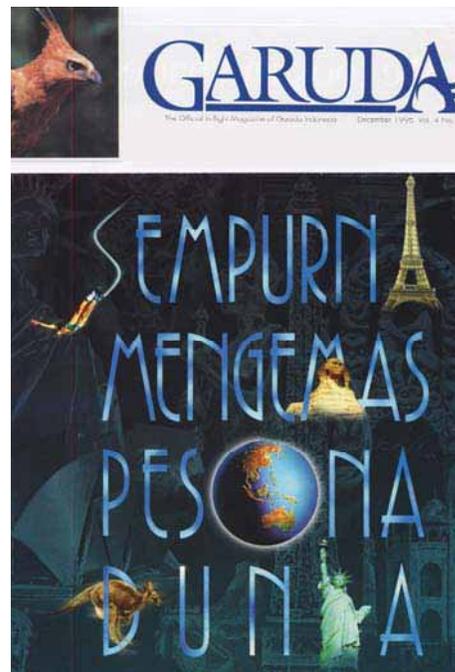
penjelas apa yang dimaksud sebagai lambang bunyi untuk komunikasi. Pada hakekatnya huruf merupakan gambar yang mempunyai makna tertentu dan gambar huruf bila disusun akan membentuk suatu susunan yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan.

Setiap huruf harus memuaskan dalam dirinya sendiri, tetapi yang lebih penting lagi adalah ia harus tampak memuaskan dalam pertalian dengan huruf-huruf nara tunggal lainnya. Sesungguhnya ujian bagi suatu jenis huruf bukan terletak pada penampilan hurufhuruf secara nara tunggal, melainkan beberapa huruf tersebut bergabung ke dalam bentuk katakata, baris-baris, dan bidang-bidang.

Huruf dalam penampilan di media komunikasi bila diperhatikan sering digayakan sebagai penegasan huruf, kata atau kalimat sesuai dengan kandungannya yang dinformasikan. Penegasan atau penguatan dalam huruf, kata, atau kalimat dimaksudkan memperindah tampilan, juga berfungsi untuk merayu mata untuk melihatnya yang selanjutnya mengajak untuk membacanya. Penggayaan tersebut antara lain adalah simbol, psikologi, karakter, efek, dan sifat.

### a. Simbol

Simbol atau lambang adalah tanpa lewat penjanjian, maksudnya yang mempunyai hubungan antara tanda dan obyek yang ditentukan oleh suatu peraturan tertentu yang sifatnya umum. Suatu simbol dalam beberapa orang atau kelompok yang digunakan sebagai jembatan perhatian dalam menentukan jalan kepada orang lain supaya lebih jelas.



Gambar 7.55:

- Bulu pada kepala Garuda yang diadopsi pada huruf "A".
- Huruf yang didekatkan penegasannya pada obyek sebagai penegasan informasi
- Ular berbisa yang ditampilkan pada huruf "S"
- Huruf "O" yang berperan sebagai penegas informasi dan *background*

Simbol merupakan suatu wujud pembabaran langsung dari idea pembuatnya, atas dasar kedalaman feeling sebagai penegas obyek.

Simbol dalam tipografi sering ditampilkan dalam sebuah huruf atau kata yang mendekati bentuk huruf atau kebiasaan orang menggunakan simbol dalam kehidupannya. Fungsi simbol dalam kata atau yang melekat huruf sebagai memperindah visual dan memperdalam kandungan pesan.



Gambar 7.56 a,b: Pengambilan ide tertentu yang dimasukkan ke dalam kata atau kalimat yang mewakili suatu huruf yang dimaksud



Gambar 7.57: Suatu iklan yang penyampaiannya menggunakan simbol tertentu

## b. Psikologi

Psikologi yang dimaksud dalam bab ini adalah gaya huruf atau kata yang ditampilkan dengan pendekatan kejiwaan dari kasat mata. Sifat seseorang dapat dilihat dari perilaku atau watak seseorang yang kemudian di adopsi kedalam bentuk visual. Tipografi yang dihubungkan dengan faktor psikologi sering dilakukan sebagai penyangat atau penegas informasi yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa seseorang.

Hal tersebut sering dilakukan dalam menginformasikan yang difokuskan kepada anak-anak,

gaya anak-anak atau kebutuhan seorang wanita menginformasikan suatu berita yang sesuai dengan sifatnya. Gaya tulisan, bicara, bentuk tubuh yang gemulai atau rampaing membuahakan inspirasi *typographer* untuk menciptakan bentuk tulisan yang dilekatkan pada karakter yang diinformasikan.



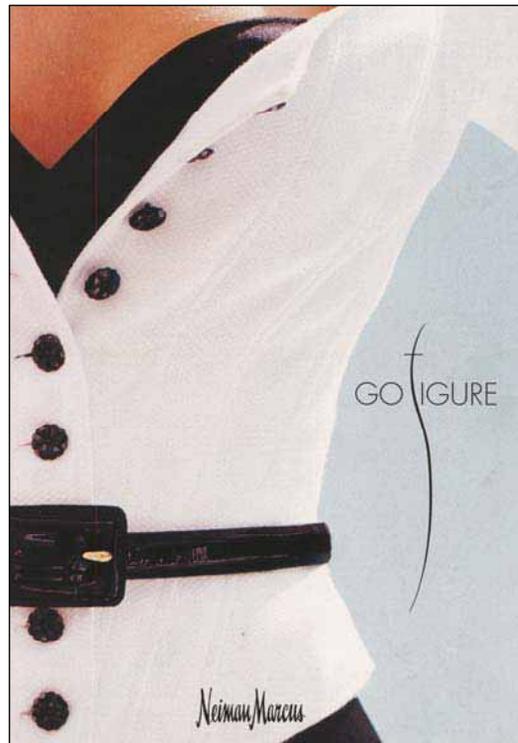
Gambar 7.58: Cerita anak-anak juga dapat digali sebagai bentuk tipografi yang khas



Gambar 7.59: Perkataan anak juga dapat digayakan dalam bentuk huruf yang sesuai dengan psikologi anak



Gambar 7.60: Pengayaan selalu dibutuhkan sebagai penguat obyek informasi



Gambar 7.61: Huruf "F" yang digayakan mengikuti kerampingan tubuh wanita

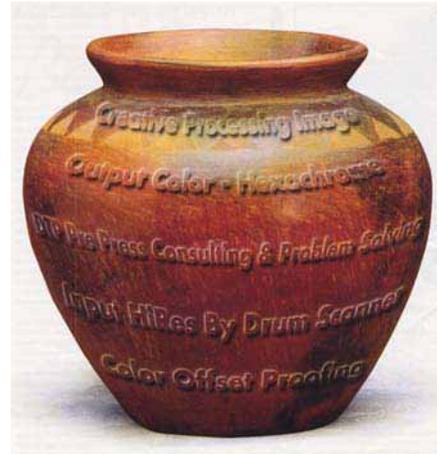
### c. Karakter

Karakter suatu obyek atau benda dapat ditampilkan dalam suatu kata atau kalimat. Penegasan dengan menekankan pada karakter ini disamping memperindah, penegas, juga untuk membangkitkan gairah pikiran yang langsung untuk meneruma maksud pengirim pesan.

Penegasan ini sering dilakukan agar tipografi mempunyai bobot yang dalam dan memberikan gaya yang lain, sehingga memberi suasana yang baru. Tampilan ini sangat efisien dan mengena langsung kepada pembaca karena diingatkan pada suatu obyek yang dituju.



Gambar 7.62: Sifat dan karakter benda dapat mempertegas suatu pesan huruf



Gambar 7.63: Bagaimana menampilkan karakter huruf dalam suatu benda yang bisa menyatu

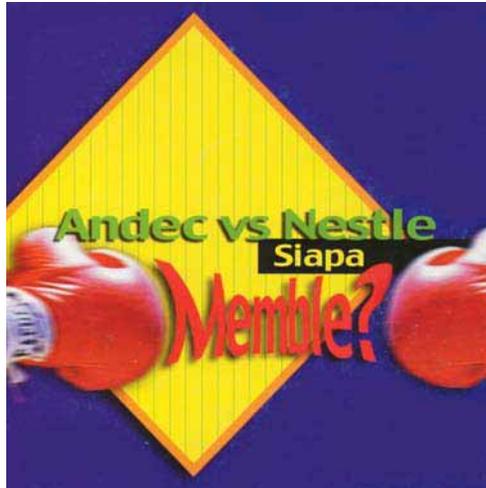


Gambar 7.64: Karakter asap atau cahaya makhluk halus juga ditampilkan sesuai dengan karakter wujud makhluk tersebut

### d. Efek

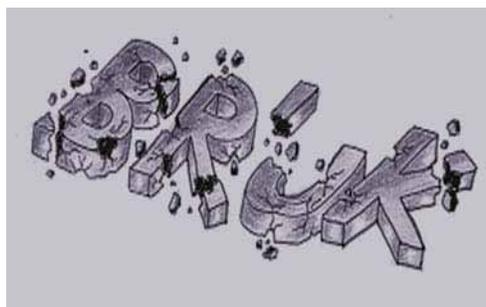
Efek ternyata juga bisa ditampilkan dalam bentuk tipografi. Efek merupakan sebuah akibat dari suatu kejadian tertentu, seperti benda jatuh, cahaya lampu, sinar, strom listrik atau benturan dari benda keras. Kandungan tipografi

terhadap efek ini sangat bervariasi, tergantung efek benda yang dimaksud.



Gambar 7.65: Bagaimana menampilkan huruf yang seakan-akan kena pukulan benda keras

Unsur kekerasan yang terdapat pada benda keras, seperti kaca, kayu, dan sebagainya yang putus atau pecah, adapun efek kelembutan tercermin dalam benda atau obyek yang lembut, seperti sinar, air dan sebagainya.



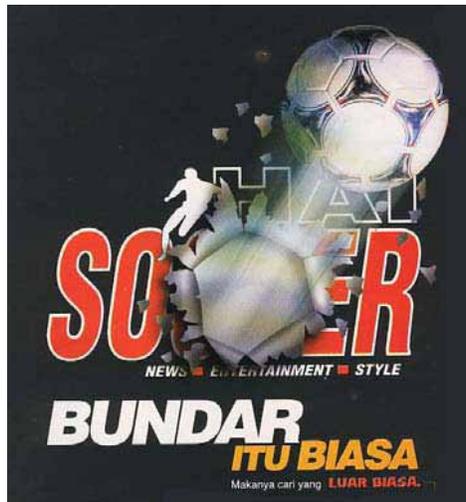
Gambar 7.66: Efek jatuh yang ditampilkan dalam kata, sesuai dengan bunyi



Gambar 7.67: Huruf dapat ditampilkan dengan mengambil efek cahaya



Gambar 7.68: Efek gigitan pada biscuit yang berbunyi krez bisa dipakai penegas pada produk



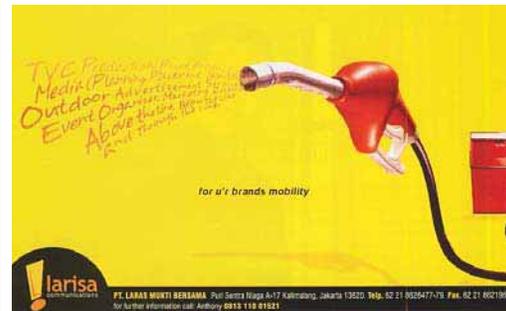
Gambar 7.69: Bola keras yang ditendang sampai menjebol benda tepat pada huruf tertentu yang diganti oleh efek bola

### e. Sifat

Sifat merupakan rupa dan keadaan yang tampak pada suatu benda. Bila benda yang dimaksud lebih berkomunikasi perlu adanya penegasan dengan cara pengolahan tipografi. Agar bentuk tipografi yang ditampilkan lebih indah dan menarik bisa juga dilakukan dengan cara mengadopsi sifat benda atau obyek yang diinformasikan. Sifat keras, lembut, dan ceria merupakan contoh yang sering digunakan dalam mendesain tipografi.



Gambar 7.70: Sifat cair pada susu bisa diwujudkan dalam tipografi



Gambar 7.71: Huruf atau kalimat kadang ditampilkan dengan gaya bicara



Gambar 7.72: Menginformasikan melalui alur kalimat mengikuti gaya kedua tangan yang seakan penyampaian secara simbolis

## 9. Elemen Teks

Teks merupakan seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim pesan kepada seorang atau masyarakat sebagai penerima pesan

melalui medium tertentu dengan kodekode tertentu. Pihak penerima yaitu yang menerima tanda-tanda

Tersebut segera mencoba menafsirkannya berdasarkan kodekode yang tepat dan telah tersedia. Kadang kala teks secara sengaja dipertentangkan dengan desain grafis, karena adanya penyederhanaan kata atau kalimat yang seakan hanya mencukupi dirinya.

Penyederhanaan teks ini mengakibatkan salah persepsi, sehingga pesan yang disampaikan sering kali terjadi bila mana yang menerima pesan tidak berfikir secara dalam apa maksud yang dikandungnya. Walaupun demikian, perbedaan antara teks dengan desain grafis bukanlah sesuatu yang kaku dan saling terpisah melainkan sekedar penekanan atau pemancing daya tarik .

Teks dalam desain grafis, baik secara dua dimensi maupun tiga dimensi diatur sesuai dengan tugasnya diantara elemen teks. Satu elemen dengan elemen lain dalam teks mempunyai satu tujuan dan saling mendukung untuk menginformasikan

(penyampaian pesan) bisa melalui suara, animasi ataupun warna. Tampilnya desain grafis sebagai penyampai informasi dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat

diterima melalui pedengaran maupun penglihatan.

Lain halnya media desain grafis yang disampaikan lewat media masa yang hanya menginformasikan pesan lewat penglihatan (baca). Penampilan teks lebih banyak dengan penekanan pada obyek ilustrasinya. Penggunaan teks yang banyak dikarenakan media masa memiliki waktu baca yang lama dibanding dengan televisi, diharapkan kalayak dapat membaca dengan mengerti maksud si penyampai.



Gambar 7.73: Media grafis komunikasi tahun 1941 yang menampilkan head line (judul), sub head line, taghline, cerita (naskah), caption, blok nama (penerbit)

Pada dasarnya informasi yang disampaikan lewat media masa maupun media elektronik mempunyai elemen teks yang sama, yaitu *head line* (judul), *sub head line*, *taghline*, cerita (naskah), *caption*, *block* nama (penerbit) seperti iklan tahun 1941 di bawah.

#### **a. Head Line**

*Head line* adalah kalimat pendek atau frase yang ditempatkan secara mencolok pada sebuah iklan dengan menggunakan huruf yang menonjol. *Head line* merupakan unsur terpenting dalam persaingan menarik perhatian pembawa atau pemirsa. Tampilnya *head line* dan ilustrasi untuk mencari penyelesaian informasi yang terkandungnya, dengan kata lain bahwa headline mempunyai peran ganda yaitu sebagai daya tarik kepada kayalak untuk dapat dipahami secara langsung dapat menyebarkan isi pesan.

Dalam kounikasivisual, head line pada media cetak sering ditampilkan di bagian atas dengan ukuran besar dimaksudkan agar lebih mudah dibaca oleh pembaca. Lain halnya *head line* di media elektronok kadang tampil di tengah, di atas, di bawah, dan di pinggir dengan huruf berukuran besar serta warna yang dominan. Perlakuan tempat dalam penelitian ini tentunya sering dihubungkan dengan

tampilan ilustrasi sebagai pendukung informasi.

Sebagai contoh penampilan ilustrasi tepat di tengah-tengah, maka *head line* ditempatkan di atasnya. Bila ilustrasi atau gambar ditampilkan di layar televisi secara penuh, maka *head line* ditampilkan pada bagian yang kosong yang tidak mengganggu pandangan pemirsa pada wajah/obyek inti yang dilihatnya.

*Head line* merupakan rangkaian kalimat atau kata-kata pendek yang ditampilkan secara menyolok bahkan lebih mudah untuk bahkan lebih mudah untuk di lihat para pembaca. Perkembangan penampilan ini kemungkinan disebabkan oleh perkembangan iklan di televisi yang sangat menekankan ilustrasi. *Head line* selayaknya harus membuat orang ingin tahu dan menimbulkan harapan, begitu juga tidak boleh menyatakan secara lengkap apa yang dipersoalkan melainkan hanya merangsang untuk membacanya. Adapun *head line* dalam Himpunan Istilah komunikasi adalah:

- Menolong pembaca agar cepat mengetahui kejadian yang diberitakan,
- Untuk menonjolkan suatu berita dengan dukungan yang teknologi,

- Judul harus mencerminkan isi berita secara keseluruhan yang ditulis ringkas, merangsang, mudah dimengerti, dan tidak menggunakan bahasa klise, serta logis.

Bila dihubungkan dengan bentuk jenis huruf yang dipakai sebagai tampilan *head line*, maka *head line* harus bisa menarik perhatian secara visual maupun verbal disamping dengan tampilan *layout* yang menarik. Oleh karenanya dalam menentukan *head line* memerlukan waktu dan pikiran yang tidak sedikit dengan melalui proses evolusi. Huruf yang dipakai dalam *head line* harus bisa mengombinasikan fungsi dengan watak huruf, sehingga dapat menyatu dan mendalam.



Gambar 7.74: *Head line* merupakan kata kunci suatu berita

## b. Sub Head Line

*Sub head line* merupakan kepanjangan dari *head line*, maksudnya berperan sebagai penjelas *head line* dan penghubung antara *head line* dengan pesan (*message*). Tampilnya *sub head line* dimaksudkan untuk memancing pembaca agar mengikuti jalannya cerita hingga selesai. Disamping itu, pembaca sudah bisa menafsirkan isi pesan pada apa yang akan disampaikan. Tertarik atau tidaknya calon pembaca dapat dipengaruhi oleh cuplikan cerita yang disampaikan pada *head line*.

Tulisan *sub head line* ditampilkan lebih kecil dari pada *head line* dengan bentuk huruf yang berbeda. Tulisan kecil yang berbarik panjang namun tegas dapat terbaca dengan jelas akan terkesan merayu bagi pembaca untuk mengikutinya. Penempatan *sub head line* tidak selalu di bawah *head line*, namun bisa juga ditempatkan di samping kanan, kiri atau di bagian bawah. Penempatan *sub head line* dapat juga sebagai pengisi bidang di antara ilustrasi yang ditampilkan dengan maksud untuk mencapai komposisi keseimbangan yang harmonis.

Agar mudah terbaca oleh pembaca maka perlu tampilan jenis huruf yang tegas dan jelas seperti *type san serif*,

yaitu *Arial*, *Franklin*, *Frutiger*, *Futura* dan lain-lain. Pemilihan tipe ini agar tulisan lebih mudah dibaca dan tidak kelihatan berdempetan atau bergandengan sehingga sulit dibaca.

Seorang desainer didorong untuk mengonsept berita yang disampaikan lewat *sub head line* dengan membayangkan dan menggambarkan bentuk visual pada desain yang dikerjakan. Penataan yang serasi dengan olah kata dan pemilihan huruf yang sesuai akan menambah tingkat estetika karya sehingga banyak kalayak yang terusik untuk mengikutinya informasi yang disapaikannya.

### c. Tagline (Slogan)

Slogan adalah pengungkapan suatu konsep dalam bentuk kalimat singkat padat sehingga mudah ditangkap dan dimengerti oleh kalayak sasaran. Slogan merupakan “*alpha*” dan “*omega*” yang seringkali diberi penghargaan karena dapat membantu mempopulerkan perusahaan atau produk yang ditawarkan. yang perlu diingat bahwa slogan seringkali jarang menjual produk. Banyak iklan-iklan yang sangat terkenal dan mudah diingat oleh kalayak, namun produk yang ditawarkan kurang laku di pasaran, sebagai contoh iklan Sanafllu dengan slogatnya “belum tahu dia”, namun sayang iklan ini di Jawa Tengah produk ini kurang laku.

Penggunaan slogan pada penawaran suatu produk atau jasa tidak diperkenankan lebih dari satu. Bila penggunaan slogan lebih dari satu akan membingungkan kalayak dan perusahaan yang menawarkan produk/ jasa dianggap plinplan. Slogan juga tidak boleh sering bergantiganti yang mengakibatkan bingungnya kalayak dan kurang cepat mengingatnya produk/jasa yang diinformasikan. Namun bila penggantian slogan disesuaikan dengan masa/trend masyarakat akan dapat membantu dalam pemasaran produknya.



Gambar 7.75: *Sub head line* merupakan kunci akan tertariknya membaca semua berita



Gambar 7.76: Slogan merupakan teriakan yang melekat di hati audien

Kadang kata slogan kurang sesuai dengan *sub head line*, teks atau informasi yang disampaikan. Sebagai contoh iklan Rinso yang mempunyai slogan bahwa “Rinso mencuci lebih bersih”. Namun dalam salah satu iklan Rinso menampilkan ibu-ibu yang sedang membersihkan noda dari bercak kopi, noda *lipstick*, semir sepatu dan bercak darah. Tampaknya iklan ini lupa dengan slogannya yang mencuci lebih bersih, mengapa berubah menjadi pembersih bekas bercak atau kotoran lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa slogan tidak selalu sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Beberapa slogan yang diluncurkan suatu perusahaan yang menawarkan produk / jasanya berusaha menguasai ingatan bagi si pembaca atau pendengar, sehingga munculnya

slogan yang simpel, jelas menarik, dan mudah diingat, seperti contoh di bawah ini:

- “*Bukan Basa-basi*” (A-Mild)
- “*Yamaha nomor satu di dunia* (Yamaha)
- “*Terus terang Philips terang terus*” (Philips)
- “*Kenyamanan dalam ketangguhan*” (Mitsubishi Kuda)
- “*Multifitamin plus untuk stamina plus*” (Supertin)
- “*Tanpa Kompas, serasa belum pas*” (Kompas)
- “*Siapa takut*” (Clear)
- “*The Freshmaker*” (Menthos)

#### d. *Body Copy* (Teks)

*Body copy* adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Dalam

periklanan, *body copy* merupakan isi atau kata-kata yang terpilih untuk memperjelas head line dan sub head line terhadap produk/jasa yang ditawarkan. Dalam masmedia, *body copy* merupakan artikel yang berisi berita atau tulisan sebagai penjelas head line dan sub head line.

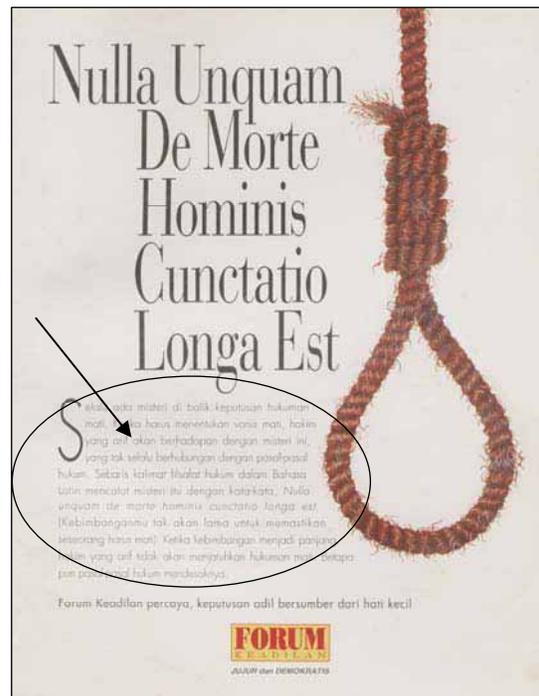
*Body copy* pada iklan merupakan pesan kata-kata, sebagai halnya unsur-unsur yang lain. Fungsi daricerita (naskah) adalah untuk menjelaskan produk atau jasa yang ditawarkan, sekaligus, mengajak pembaca untuk berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan harapan penyantai. *Body copy* merupakan komunikasi dengan pengisian kata-kata secara tepat guna berdaarkan gagasan atau daya tarik tentang keunggulan, kemajuan, kebutuhan, kegunaan, keuntungan, dan manfaat bagi produk atau jasa yang ditawarkan.

*Body copy* merupakan penjelasan yang dalam, maka sebagai calon desainer komunikasi visual setidaknya mengetahui apa yang akan dikerjakan sebelum luar iklan.

Untuk itulah sebelum membuat suatu iklan atau berita sebaiknya harus mengetahui dan menjawab tiga hal yaitu:

- Apakah yang akan diiklan-kan atau diberitakan.

- Kepada siapa iklan atau berita itu ditunjukkan.
- Bagaiman cara paling berhasil guna menuangkan pesan atau konsep ke dalam suatu bentuk naskah akhir.



Gambar 7.77: *Body copy* merupakan penjelas terhadap head line dan sub head line

Agar *body copy* dapat mudah terbaca, maka perlu dipilihnya jenis huruf yang sesuai yaitu *type sans serif* atau *serif*. Penggunaan tipe huruf disesuaikan dengan maksud penyampaian atau masalah yang disampaikan, sebagai contoh informasi yang sifatnya penerangan sangatlah sesuai menggunakan huruf *type sans serif*, lain halnya bila

*body copy* yang ditulis merupakan suatu bentuk karangan (roman) sangat sesuai menggunakan huruf *type serif*.

Disamping itu penggunaan *type* huruf juga disesuaikan dengan luas bidang yang akan di biberi *body copy*. Apabila bidangnya sempit lebih sesuai menggunakan huruf *type sans serif*, begitu sebaliknya bila bidangnya luas akan lebih sesuai menggunakan huruf tipe serif. Pemilihan *type* huruf ini dimaksudkan agar bidang yang dipakai untuk penyampai *body copy* tidak tambah sempit atau tambah luas, karena huruf *type serif* yang berkaki tampak bersdesak-desakan bila memakai ruang sempit, begitu juga bila huruf *type sans serif* dipakai pada ruang yang luas sehingga tampak semakin luas.

Dalam desain periklanan cetak, elemen iklan (*body copy*) ini sering dipakai dalam mengemas “*advertorial*”, yaitu jenis iklan yang dikemas seperti berita, baik layoutnya, gaya bahasanya, maupun beritanya. Dari segi *layout* tampak sama dengan berita yang ada di media cetak, bahasanya halus yang seakan pembaca terbius untuk membaca seluruhnya.

Pembaca diajak membaca sampai klimaknya berita yang akhirnya bergabung jadi konsumennya terhadap produk

atau jasa yang ditawarkan. Kalau di media elektronik (audio visual), *body copy* ini dikemas seperti berita informasi baru, baik gaya tampilan penyampai berita (orangnya), kemasan berita yang teratur, dan suara maupun nada yang disampaikan seperti adanya berita sungguhan.

#### **e. Caption**

*Caption* adalah tulisan singkat yang menjelaskan gambar di sampinya atau sebelahnyanya. *Caption* (keterangan gambar) merupakan keterangan yang biasanya terdiri atas satu atau beberapa baris kalimat yang menjelaskan tentang isi dan maksud gambar yang bersangkutan. *Caption* sangat diperlukan dalam hadirnya gambar agar si pembaca tidak salah tafsir terhadap pesan yang disampaikan.

Penampilan *caption* ini biasanya diletakkan disamping kanan atau kiri gambar atau di bawah gambar dengan posisi rapat gambar dengan maksud si pembaca lebih cepat berpikir untuk menyimpulkannya apa maksud gambar yang ditampilkan itu.

*Caption* merupakan salah satu unsur komunikasi yang menarik yang ditampilkan dengan ukuran huruf yang kecil namun kontras dan mudah terbaca. *Caption* sangat berperan jika pembaca tidak mengetahui

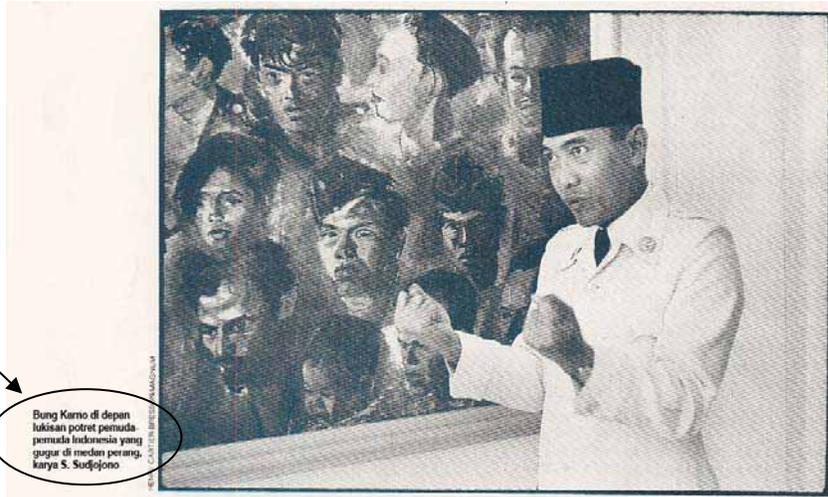
gambar yang ditampilkan, karena bisa menjelaskan gambar meskipun hanya 10 hingga 20 kata.

Biasanya *caption* menggunakan huruf *type sans serif* yang dekat dengan gambar dan jauh dari tampilan *head line*, *sub head line*, slogan maupun cerita. Kesenjangan letak dengan beberapa unsur ini dengan maksud agar tiap unsur mempunyai kekuatan dalam menangkap elemen karya grafis dalam hal keharmonisan.

Dalam cerita yang panjang, kehadiran gambar dan *caption* sangat diperlukan agar si pembaca tidak bosan dan lelah dalam membaca. Tampilan ini biasanya pada tiap bab atau sub bab, kemungkinan permasalahan yang ada dibenak pembaca perlu adanya dukungan dengan cara penjas lain, yaitu gambar dan *caption*.

Penempatan *caption* dan gambar di antara tulisan seperti pada cerita panjang yaitu dengan cara merenggangkan spasi yang sesuai dengan gambar dan *caption*. Bila pembaca kurang memahami terhadap isi pesan yang disampaikan, maka *caption* sebagai penjelas dengan bahasa verbalnya.

*Caption* dalam grafis komunikasi, bisa dijadikan sebagai unsur komunikasi dan dapat memperindah tata letak perwajahan. *Caption* sering dijumpai di masmedia yang sedikit beritanya tetapi lebih banyak gambar yang ditampilkan. Peran *caption*, antara lain sebagai pengisi ruang kosong, sebagai pembagi antar gambar, sebagai pemisah artikel dengan artikel, gambar dengan artikel, dan sebagai komposisi untuk memperindah tampilan perwajahan halaman.



Gambar 7.78: Caption merupakan pendukung penjelas gambar



Gambar 7.79: *Corporate Identity* yang diambil dari kata initial suatu lembaga

**f. *Corporate Identity* (Identitas Lembaga)**

*Corporate Identity* adalah identitas suatu perusahaan atau lembaga. Elemen ini akan hadir bila diperlukan, maksudnya tidak semua jenis media grafis komunikasi menggunakannya. Ada beberapa contoh yang sering menggunakannya adalah percetakan atau penerbit buku, tabloid, atau Iklan Layanan Masyarakat (ILM) yang menampilkan lembaga yang memberi pesan.

Karya grafis komunikasi yang bersifat mempromosikan suatu kegiatan yang disponsori oleh beberapa penyandang dana, seperti kegiatan pemeran seni pertunjukan dengan menggunakan media poster, *billbord*, *leaflet*, dan sebagainya kadang juga menggunakan tanda *corporate Identity* diletakkan di sisi kanan/kiri atau di atas/bawah. Penampilan *corporate Identity* dalam media grafis komunikasi sangat berperan untuk citra keberadaan kelembagaan.

Meskipun *Corporate Identity* (lembaga) ditampilkan ukuran kecil namun tetap kelihatan dan dominan, karena penempatannya di pinggir lepas dari desain pokok yang berada di bidang tersendiri.

*Corporate Identity* dalam suatu perusahaan atau lembaga dijadikan sebagai ukuran harga diri atau status yang memiliki lambang profesionalisme, wibawa, percaya diri dan jaminan mutu.

**PKAN 6**  
PEKAN KOMIK DAN ANIMASI NASIONAL

DISELENGGARAKAN OLEH:  
DIREKTORAT KEBENIAN  
DITJEN NILAI BUDAYA, SENI DAN FILM  
DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA

**SASANA KRIDA  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
27-31 AGUSTUS 2007**

**PAMERAN KOMIK DAN ANIMASI NASIONAL**  
 LOMBA KOMIK STRIP  
 JAMSTRIP KOMIK  
 FESTIVAL KOMIK MASSAL  
 FESTIVAL MEWARNA DAN MENGGAMBAR  
 LOMBA KOMIK STRIP  
 LOMBA ANIMASI  
 LOMBA MODELLING CHARACTER 3D  
 TALKSHOW 10 TAHUN KOMIK INDONESIA  
 PRA MEMOAR TEGUH SANTOSA  
 WORKSHOP KOMIK DAN ANIMASI  
 FORUM CERGAMIS INDONESIA  
 KABARET SHOW  
 TEATER KOMIK INDONESIA  
 MALAM ANUGERAH

**PARADE BAND**  
 Bintang Tamu:  
**PESAWAT 244**  
**TRIBAND**  
**LONTAR BAND**  
**JAWAIKA**  
**TANI MAJU**  
 + BINTANG TAMU

Sekretariat Bersama:  
**PEKAN KOMIK DAN ANIMASI NASIONAL 6**  
 Jl. Surabaya 6 Malang  
 0341-551312 psw 244  
 Email: pkan6malang@yahoo.co.id  
**contact person:**  
 Komik: Arnes 085646512165  
 Animasi: Rofiq 081333089574  
 Parade Band: Rendra 08125248942  
 Hotline 24 Jam: 08990371319

KEKERJASAMA DENGAN:

JURUSAN SENI DAN DESAIN  
 mki masyarakat komik indonesia  
 HELLO MOTION .COM  
 KLAN PUBLIKASI  
 ainaki

Gambar 7.80: *Corporate Identity* merupakan identitas penyampai informasi, yang melaksanakan, sekaligus yang tanggung jawab

## B. Ilustrasi (Gambar)

Wallace Baldinger berpendapat bahwa ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah atau menuskipnya. Ilustrasi merupakan luapan hati yang dalam untuk divisualisasikan melalui gambar sebagai penjelasan informasi yang disampaikan.

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi perkarya grafisan atau percetakan (desain) yang dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan kata-kata. Ilustrasi dapat mengungkapkan suatu hal secara lebih cepat dan berhasil guna dari pada teks.

Ilustrasi dapat memberikan arti tanpa keterangan tulisan, sebaliknya tulisan dapat dimengerti maksudnya tanpa bantuan gambar. Hal ini tidak dapat dilupakan bahwa ilustrasi mempunyai kemampuan yang khas, yaitu dapat dimengerti tanpa banyak kesulitan. Sedangkan tulisan hanya dapat dimengerti maksudnya oleh penghayat yang mengetahui bahasanya, sehingga ilustrasi mempunyai kekuatan yang lebih efektif dibanding dengan tulisan, juga untuk memperindah halaman dari segi tata.

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi perkarya grafisan atau percetakan yang dianggap sebagai *bahasa universal* yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan kata-kata. Ilustrasi dapat mengungkapkan suatu hal secara lebih cepat dan lebih berhasil guna dari pada teks.

Pada prinsipnya, ilustrasi adalah untuk menarik daya minat kalayak untuk mengetahui maksud yang informasikan. Agar lebih mengenal dan mudah dipahami, maka ilustrasi harus benar-benar menarik. Salah satunya daya tarik terhadap ilustrasi yang ditampilkan adalah segi proporsi tubuh manusia.

### 1. Teknik Menggambar

Beribu-ribu tahun lalu, manusia Paleolithic membuat gambar di dinding-dinding gua seperti yang ada di Altamira dan Spanyol. Mereka menggambar dengan sensitifitas yang tajam dan menunjukkan bagaimana manusia purba menggambarkan kehidupan binatang yang diburunya. Menggambar merupakan cara spontan untuk menyampaikan pandangan/pesan kita terhadap dunia di sekitar kita.

Banyak jenis-jenis menggambar yang berbeda, seperti

arsitek dan insinyur menggunakan gambar semata-mata hanya untuk tujuan praktek. seorang ilustrator memberikan karyanya suatu arti di luar deskripsi. Dia menggunakan gambar sebagai suatu cara untuk mewujudkan sensasinya, mengungkapkan perasaannya tentang obyek tertentu.

Kualitas garis yang digambar mengandung kesan persepsi dan sensitifitasnya terhadap subyek yang digambar. Misalnya, perbandingan gambar perspektif yang dibuat oleh pelukis Canaletto dengan studi figur oleh Rembrandt, kita akan terkesan oleh derajat kejituan dalam menterjemahkan detail arsitektural Canaletto. Tetapi gambar Rembrandt diberkahi dengan kehalusan perasaan yang berbeda, implikasi yang dirasakan pada apa yang digambarkannya. Pencarian dalam menterjemahkan dengan benar setiap detail dalam gambar menyatakan jenis temperamen tertentu, jadi merupakan bentuk yang penuh semangat dari yang menggambar. Oleh karena itu, ke-pentingan menggambar men-dasari visi pribadi dalam pengungkapannya.

Dalam menggambar perlu didasari oleh pengetahuan yang diperoleh dari pengamatan intensif. Semakin kita terlibat dalam kebiasaan menggambar ditambah seringnya observasi langsung, maka

secara umum kita makin mempertajam kesadaran visual kita. Ketika kita berbicara tentang ketepatan dalam menggambar, kita benar-benar berbicara tentang sesuatu yang diamati maupun sesuatu yang digambarkan secara akurat, benarbenar sangat berarti pada visi seseorang. Setiap ilustrator memiliki cara pribadinya sendiri untuk menjelaskan apa yang dapat dia lihat. Jika dia bergerak secara emosional dalam sebuah subyek, kadang dituangkan dalam kualitas gambar.



Gambar 7.81:  
Perspektif merupakan unsur vital dalam semua gambar dan lukisan Canaletto. Dia merintis sistem gambar perspektif yang berbeda, dan memanfaatkan kamera obscura untuk mencontoh detail arsitektur yang kuat

### a. Krayon/Konte

Krayon/konte seperti pensil tapi lebih lunak dan tanpa kayu pembungkus, ukurannya sebesar pensil tanpa pembungkus. Krayon/konte lebih cocok untuk menggambar potret atau pemandangan. Krayon/konte berbentuk bulat

panjang sehingga memudahkan kita untuk menekankan ke kertas dengan cepat dan mudah sesuai dengan ketebalan warna.

Warna gelap-terang atau gradasi akan tercapai dengan cara menekan krayon secara keras atau pelan. Krayon/konte merupakan bahan yang cocok untuk calon ilustrator dalam belajar ilustrasi menggunakan bahan pewarna ini. Dalam menggambar harus berhati-hati, karena krayon mengandung lilin, sehingga bila ditorehkan di atas kertas sangat sulit dihapus.



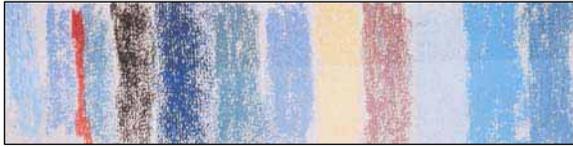
Gambar 7.82:  
Berbagai warna krayon  
memberikan kebebasan ilustrator

## b. Pastel

Warna-warna pastel akan menyala dan hidup bila dipadukan di atas kertas, daripada di atas palet, karena pastel mempunyai warna-warna de-retan yang sangat tajam. Lebih dari 500 warna diciptakan dengan berbagai macam pewarnaan untuk ilustrator. Sekitar dua lusin warna yang cukup untuk berbagai tujuan, bila memerlukan warna tambahan dapat membeli untuk keperluan kombinasi tambahan. Untuk mendapatkan kualitas warna yang lembut, sedang, dan kuat, cukup menggunakan/ menggosokkan batang-batang pastel secara pelan-pelan atau keras dalam menekan.



Gambar 7.83:  
Gambar arang menyatakan guratan  
rata kertas yang sangat banyak  
memiliki tekstur, dan ini adalah  
kualitas yang harus dimanfaatkan.



Gambar 7.84:  
Karakter pastel yang melekat pada pori-pori kertas gambar



Gambar 7.85:  
Kekuatan penekanan pastel akan menghasilkan goresan sesuai dengan kekuatan tekan. Goresan pada kertas bisa menjelaskan dan mendramatisir dengan cara memberikan penekanan yang halus pada obyek gambar.

Kertas yang diberi warna pastel akan menghasilkan ke-wibawaan kertas yang sempurna. Satu cara untuk memahami nilai warna dalam pastel adalah dengan cara menggoreskan patel di atas kertas yang dikombinasikan dengan diberi warna hitam kecoklatan. Semua bidang yang terang dalam gambar akan terasa berjalan dari arah dasar yang gelap ke warna yang lebih terang, maka terjadinya kesan seperti ada gerakan dari gelap ke terang.

Dibutuhkan waktu yang lama untuk menuangkan gagasan

dengan memadukan warna di permukaan kertas. Membatasi jumlah warna yang hampir sama antara empat hingga lima jenis warna, seperti kuning, kuning tua, *terracotta*, *burnt umber*, dan coklat tua, atau sederetan warna yang menyejukkan. Tampilnya warna dalam gambar secara esensial akan menjadi monokrom dan akan lebih mudah untuk memahami nilai-nilai sifat warna.

Semakin kuat warna yang ditampilkan pada permukaan kertas, maka semakin tebal sifat yang dihasilkan. Tetapi banyak manipulasi sifat permukaan dapat dicapai dengan menggunakan jari. Sentuhan yang lemah lembut kadang-kadang diperlukan untuk menyatukan sifat yang sulit.

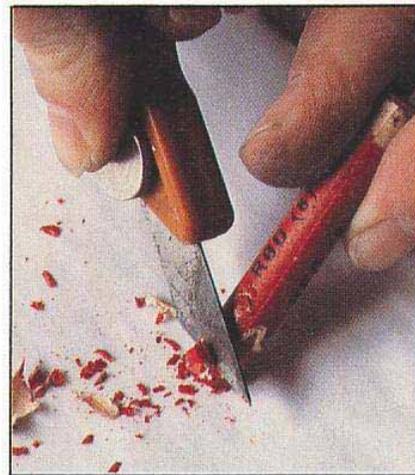
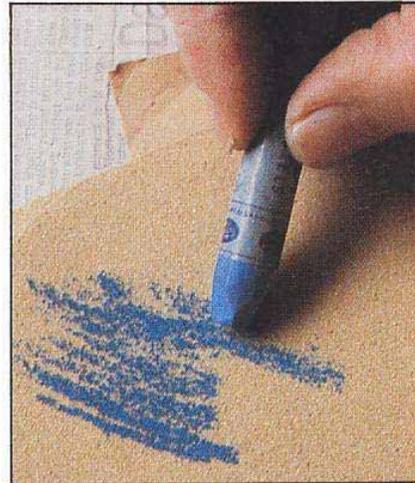
### c. Pastel Minyak

Pastel minyak sangat berbeda dari pastel kapur, pastel minyak lebih lembut dan lebih lunak, tetapi pastel minyak agar sedikit keras. Percampuran yang dihasilkan dari satu warna dengan warna lainnya dapat memberi pengaruh yang sangat besar. Pastel minyak sering ditampilkan runcing / tajam, yang dapat digoreskan untuk menghasilkan kualitas goresan pada gambar. Ketahanan media pastel bisa memberikan ilustrator dalam berkarya secara ekspresif.

Pastel minyak merupakan campuran getah dan bahan pengisi putih. Partikel-partikel yang hancur ditekan pada permukaan kertas, tidak seperti cat air atau cat minyak. Warna-warna tidak ada proses pencampuran warna sebelum digunakan. Pastel minyak benar-benar sejenis lukisan minyak dan memberikan wahana yang lebih besar daripada pastel kapur. Terpentin dapat digunakan sebagai pengencer atau untuk menciptakan sebuah gambar.

Pencampuran warna berlangsung dilakukan pada saat proses menggambar berlangsung, dengan cara menggabungkan satu warna ke dalam warna lainnya. Warna pastel kapur dinetralisir dengan beberapa warna sehingga dapat digunakan sebagai pengisi warna putih.

Pengamatan yang teliti terhadap gambar pastel, dan bagaimana tekniknya dalam menciptakan warna dalam sebuah goresan kapur yang berlawanan. Gambar pastel dibedakan dari gambar lainnya dengan kesegaran warna yang berbeda. Penggunaan kertas semi transparan adalah salah satu cara untuk menghasilkan komposisi yang bagus dengan cara meletakkan satu gambar di atas yang lain.



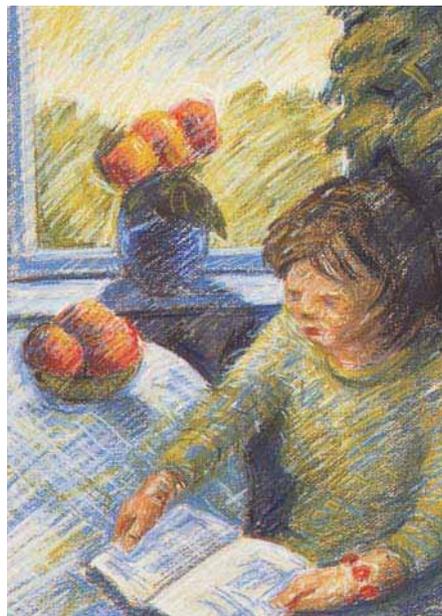
Gambar 7.86 a,b:  
Cara meruncingkan pastel dengan cara menggosoknya di amplas atau dengan kater (pisau runcing)

Seseorang ilustrator harus mencoba berkarya dengan cara yang memanfaatkan kualitas pastel. Mulai berkarya pada skala yang besar dengan selembar kertas yang cukup besar untuk melatih gerak lengan dengan bebas di atas bidang kertas.

Kesalahan dalam menggambar biasanya dapat dihapus dengan menggunakan kuas. Perhatikan dalam menghapus agar tidak merusak urat/pori-pori kertas gambar. Pastel yang terlalu banyak dipakai dalam menuangkan karyanya akan kehilangan 'greget' dan perasaan spontanitasnya.



Gambar 7.87 a,b,c:  
Proses tahapan penggoresan pastel  
pada sebuah karya



Gambar 7.88:  
Berbagai warna yang digoreskan akan  
menghasilkan bobot kepekaan gelap-terang  
pada sebuah karya

#### d. Cat Air

Nuansa yang berubah-ubah, suasana dan pemandangan berwarna-warni dituangkan secara ideal dalam lukisan cat air. Tak ada media lain yang mempunyai kualitas dalam segi pencahayaan seperti dalam penggunaan jenis media ini. Melalui ilustrator, media cat air yang dilepaskan suatu kebosanan formal akademis. Mereka bisa lolos dari batasan-batasan sanggar dan bisa kontak langsung dengan alam. Misalnya, seorang ilustrator potret, kadang bosan terhadap yang biasa dilakukannya, maka ia ingin mencari sebuah desa yang indah dimana dia bisa melukis pemandangan dan menikmati sisa hidupnya dalam kedamaian dan ketenteraman.

Karya cat air selalu berada di bawah lukisan minyak. Bahkan sekarang ini masih dipandang rendah, sebagai cara menuangkan ide/gagasannya. Kualitas cat air tampak pada keindahannya dalam "pengolahan warna". Sejak akhir abad ke sembilan belas, cat air telah digunakan secara luas oleh pelukis / ilustrator amatir dan sebagai acuan dalam pengolahan warna. Karya yang paling berhasil biasanya adalah karya yang dibuat secara spontan, yang tidak menyembunyikan batasan dengan berbagai teknik yang agar karya menjadi indah.

Tradisi Inggris dalam lukisan cat air bersamaan dengan kebangkitan kembali Roman diantara puisi-puisi besar Inggris yang menemukan inspirasi dengan cara mendekatkan hubungan dengan alam.

Turner merupakan pelukis cat air pertama yang terkenal dengan menggunakan media cat cair berciri menampilkan warna tipis transparan. Konsepnya menuntut keadaan yang sangat terang, dari pada menggunakan cat pasta seperti kekentalan zat warna.



Gambar 7.89:  
Tahap 1, Sapuan kuas cat air perwujudan pada suatu rancangan obyek



Gambar 7.90:  
Tahap 2, Gradasi warna bisa dicapai dengan cara memberi warna basah yang mempunyai kekuatan yang sama dengan warna sebelumnya



Gambar 7.91:  
Tahap 3, Jenis warna harus mencerminkan karakter obyek yang digambar. Setiap warna basah dibiarkan hingga kering sebelum pemberian warna berikutnya



Gambar 7.92:  
Tahap 4, Secara berulang-ulang akan nampak obyek yang sesungguhnya

Sebagai seorang guru, tentunya tidak menyuruh murid-muridnya berekspresi dengan cara mengabaikan metode yang ada, biarkan mencari dirinya sendiri. Suatu metode hanyalah akan menyebabkan daya cipta siswanya menjadi lemah, untuk itu doronglah siswa agar bereksperimen dengan berbagai teknik, serta kembangkan idenya dalam menangkap pemandangan yang mempunyai warna alami.

Karakteristik penting dari cat air yaitu lapisan warna transparan yang tampak bercahaya ketika dipakai di atas dasar warna putih (cahaya ini akan hilang ketika menggunakan dasar yang lebih gelap). Nilai sifat ditentukan dengan jumlah komposisi air yang digunakan untuk mencairkan berbagai pigmen. Contohnya cat air dengan metode tertentu, seringkali lebih mudah campurnya bila ditambahkan pada cat putih yang membuat lapisan warna agar tidak tembus cahaya.

#### **e. *Acrylic***

Cat *Acrylics* telah digunakan secara umum mulai sekitar tahun 1920. Cat tersebut dibuat dengan menggabungkan pigmen yang diwarnai dengan damar sintetis. *Acrylics* larut dalam air dan cepat kering. Satu keuntungan khusus bagi para pemula yaitu karena tak ada tradisi dan juga

tidak ada teknik pengerjaan yang berlaku, sehingga seseorang bebas menggunakan media tersebut dengan caranya sendiri-sendiri. *Acrylics* dapat digunakan untuk membentuk warna obyek yang lebih tebal.

Para ilustrator sering menggunakan *acrylics* dalam bereksperimen. *Acrylics* sedang marak digunakan baik oleh pelajar maupun ilustrator/pelukis profesional. *Acrylics* dapat digunakan pada hampir semua jenis permukaan, mulai dari kanvas hingga kardus. *Acrylics* cocok digunakan pada skala luas, khususnya cocok untuk lukisan dinding, karena hasil karya dari bahan *acrylics* tidak retak atau debu tidak mudah melekat seperti jenis cat lainnya. Lukisan yang sudah jadi dapat dibersihkan dengan mudah dari waktu ke waktu dengan air sabun.

Cat *acrylics* makin banyak digunakan oleh para ilustrator yang sebelumnya bekerja/berkarya dengan menggunakan cat minyak. Ini sangat mengejutkan, sejak zat-zat warna yang esensial lebih mendekati cat minyak. Lukisan abstrak menyukai kapasitas penutup *acrylics* dan halus.

Salah satu sifat yang paling atraktif dari *acrylics*, adalah bahwa zat warna transparan dapat disapukan di atas warna

yang lain. Lapisan warna dibuat dengan mengencerkan cat baik dengan menggunakan air atau media minyak *acrylics* khusus. Untuk menutup kanvas dengan bidang warna dasar yang luas yang tidak kelihatan tanda kuas diperlukan beberapa lapisan warna. Sebagai alternatifnya, zat-zat yang mencairkan warna perlu adanya komposisi yang lebih, agar ke dalam cat menjadi lebih lunak.

Sebagai contoh, bagaimana mengkombinasikan warna transparan dan warna buram untuk menghasilkan berbagai macam kualitas warna dalam lukisan. Hasilnya adalah bahwa cat *acrylics* memiliki sifat lebih cepat kering, sehingga menjadi pilihan media yang ideal untuk melukis pemandangan alam secara langsung. Warna-warna cenderung menjadi lebih gelap ketika cat mengering dan ilustrator/pelukis perlu memperhatikan keadaan ini ketika mencampurnya. Untuk mendapatkan detil-detil yang tajam dan menarik dengan cara memadukan kualitas primer dengan bidang yang luas dengan warna semi-transparan.

Melukis/menggambar di luar rumah tentunya mendapat masalah, yaitu anda harus membawa semua peralatan yang diperlukan, termasuk kuas, pisau palet, cat, kanvas

atau papan, media melukis, minyak terpentin, dan kain lap bersih yang cukup. Sebagai tambahan, anda akan membutuhkan persiapan untuk membuat lukisan yang dapat dilipat, atau beberapa alat pendukung kanvas lainnya.

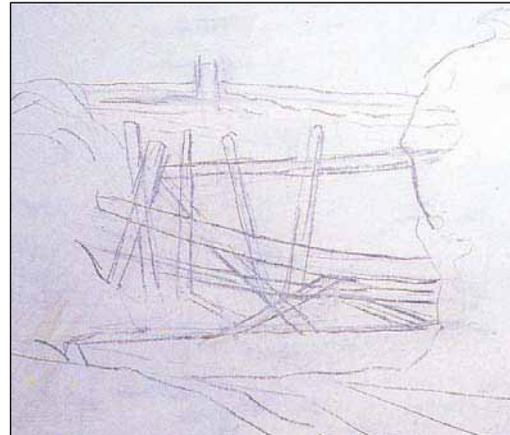
Untuk mendapatkan sudut pandang mungkin juga sulit dalam bidang pemandangan yang luas. Anda bisa membuat perangkat pemasangan dengan membuat potongan jendela persegi dari sepotong kartu. Ini akan sangat membantu dalam memisahkan bagian-bagian pemandangan kita dan untuk memandang segala sesuatu dalam pemisahan. Warna-warna anda pencet keluar dari cepuknya juga akan tampak jauh lebih terang di siang hari.



Gambar 7.93: Media cat *acrylics* memberikan kebebasan menuangkan warna yang lebih tebal, untuk menambahkan kehalusan permukaan, atau sebaliknya untuk membuat lebih kasar, dan untuk membuatnya lebih cair



Gambar 7.94:  
Ilustrator memilih untuk melukis pemandangan ini karena dia terpesona akan cara pagar, penutup tanaman dan menampakkannya



Gambar 7.95:  
Ilustrator bekerja di luar pada subyek. Bahkan jika anda lebih suka bekerja dalam sanggar, sebaiknya anda harus melukis dari alam, karena merupakan pengalaman unik. Ilustrator membuat gambar awalnya secara langsung di atas kanvas dengan menggunakan arang

Gambar 7.96:  
Arang adalah media yang fleksibel, mampu untuk menciptakan garis pembentuk (outline). Arang juga dapat dihapus dengan mudah dan karenanya dapat diperbaiki dengan mudah. Keuntungan lainnya adalah ketika ilustrator mengembangkannya di atas kanvas, dengan memperhatikan *outline*-nya



Gambar 7.97:  
Setelah membuang partikel-partikel permukaan dari gambar arang, ilustrator melukis di atas kanvas dengan cara menyisakan garis dengan cat hitam yang ditipiskan. Dia mulai menebalkan warna, mendasari langit dengan campuran biru kobalt dan putih



Gambar 7.98:  
Ketika bekerja dengan pisau lukis, yaitu, meletakkan semua zat warna dalam satu bagian dan dalam satu lapisan

#### f. Cat Minyak

Selama hampir 500 tahun lamanya, cat minyak telah menjadi media yang secara luas digunakan oleh para ilustrator. Ada berbagai macam alasan dalam penggunaan hal ini, tetapi intinya adalah karena penggunaan cat minyak dapat mempengaruhi tujuan ilustrator dengan cara yang tidak mungkin ditemukan di media lain.

Pencampuran dan manipulasi cat minyak dapat ditemui dalam cat itu sendiri, sehingga mendorong sang ilustrator untuk menggunakannya. Sebagai contoh, seseorang membandingkan coretan-coretan kuas pada lukisan Van Gogh dengan ketajaman yang menakjubkan, lapisan yang bercahaya diujung laut. Maka jelaslah bahwa cat minyak dapat digunakan untuk memberikan ungkapan pada tingkat perasaan yang sangat berbeda.

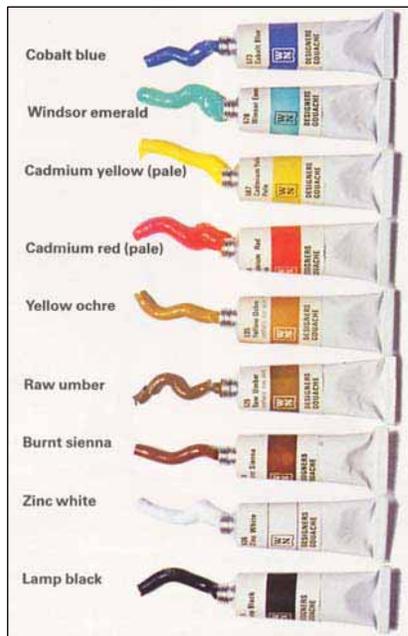
Cat minyak dapat dibuat dengan mencampurkan pewarna dengan minyak. Pengerasan cat dilakukan secara bertahap dan tergantung pada sifat pengeringan minyak, proporsi yang digunakan dalam hubungannya dengan zat warna, dan suhu ruangan dan kelembaban. Proses pengeringan yang lambat ini sangat menguntungkan bagi ilustrator, khususnya ketika menciptakan

sebuah karya yang membutuhkan suatu perhatian, seperti potret atau kehidupan yang sunyi. Melukis dalam keadaan basah diperlukan beberapa periode waktu, sehingga deretan warna yang sangat halus dapat dicapai. Siapapun yang telah melihat lukisan potret Rembrandt yang asli akan sangat takjub tentang bagaimana mungkin mendapatkan kilauan dan kedalaman seperti itu dengan alat yang terbatas. Dengan mengubah-ubah proporsi minyak dan bahan pengencer seseorang dapat memperoleh berbagai macam kualitas lukisan secara dalam hingga tebal seperti pahatan.



Gambar 7.99:  
Satu set alat dan bahan dalam melukis dengan menggunakan media cat minyak

Pewarnaan ilustrator dalam menerapkan cat minyak ke karya memiliki derajat kepekaan tinggi, dibandingkan dengan kepekaan siswa.



Gambar 7.100:  
Berbagai warna bisa dipilih  
dalam media cat minyak

Siapapun yang telah melihat kebersihan cat minyak warna tua dalam lukisan akan memprediksi betapa usia dan kotoran dapat mematikan nilai warna tersebut. Seberapa zat warna, khususnya biru yang cenderung menjadi pudar sedangkan warna-warna bumi/alam merupakan warna yang paling permanent.

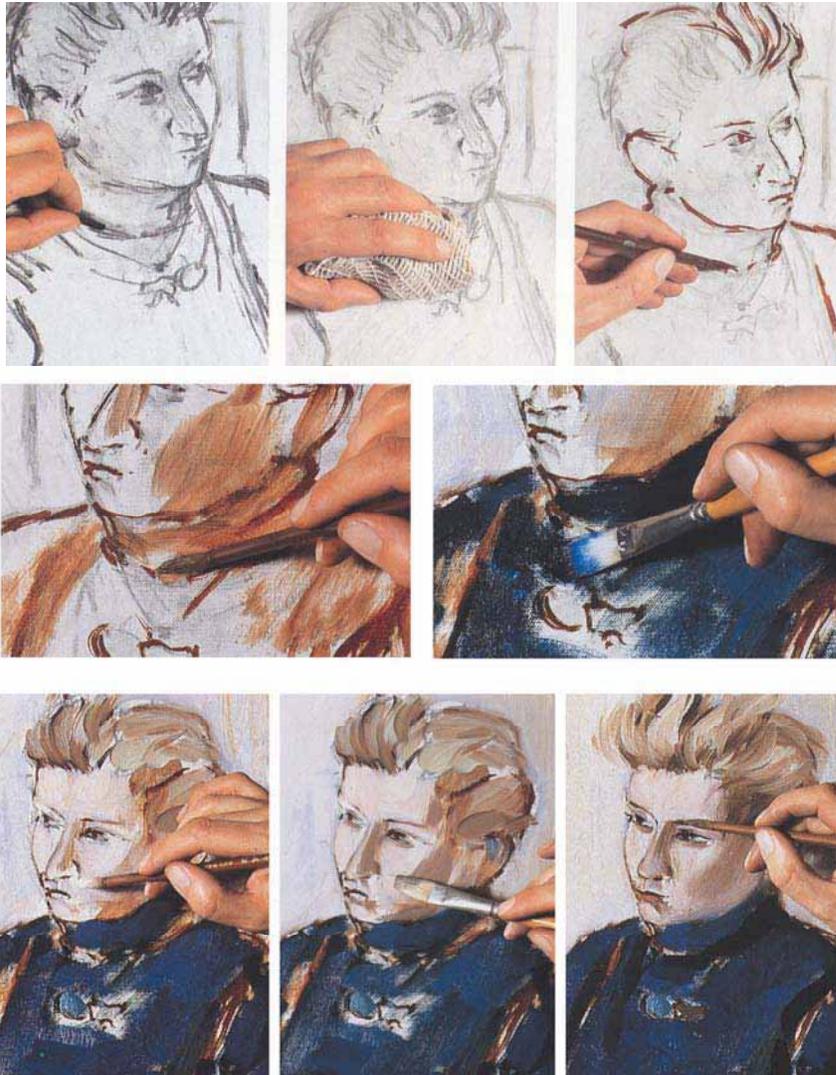
Sebagian besar ilustrator mulai berkarya dengan membuat lukisan dasar dari yang diekspresikan di atas permukaan kanvas atau dengan dasar lukisan warna tunggal. Di sisi lain, sebagian terintimidasi oleh permukaan warna putih yang luas, kanvas

kosong yang dianggap orang dapat menodai permukaan bila cat minyak yang ditampilkan adalah warna kuning tua atau abu-abu. Noda harus digosok dengan lemah lembut dalam tenunan kanvas dan harus ditipiskan secukupnya, sehingga tidak akan menyumbat gigi kanvas.

Bila warna dasar sudah disempurnakan, ilustrator / pelukis bisa mulai mengekspresikan warna di atas bidang yang luas. Ketika lukisan mulai kelihatan bentuknya yang dapat membangkitkan semangatnya. Tahap itu bisa juga merupakan tahap yang paling kritis, bagi seseorang untuk memutuskan seberapa jauh pengembangan lukisan tanpa kerja yang berlebihan atau menghapus terlalu banyak bagian awal. Suatu perjuangan yang melelahkan, bila ilustrator/pelukis memutuskan untuk meninggalkan bagian gambar dasar yang dihapus, sementara harus melukis obyek baru di bagian dasar lainnya. Ada satu titik yang akan dicapai dimana ada suatu interaksi antara bidang warna dasar dengan sapuan kuas secara spontan. Bila sudah sampai tahap keseimbangan, maka lukisan dianggap telah selesai.

Setiap ilustrator pada suatu ketika bekerja di luar kesadaran/kewajaran, barulah ia sadar bahwa dia telah bekerja terlalu jauh, maka ia mencari

sesuatu untuk memperoleh kembali apa yang telah dihilangkannya. Kita hanya dapat belajar dari pengalaman, untuk mengetahui kapan saatnya harus berhenti untuk memutuskan pilihan untuk berkarya.



Gambar 7.101 a - i:

Merupakan proses/tahapan, bagaimana caranya menggambar model dengan menggunakan media cat minyak, mulai membuat sket, menipiskan goresan sket, menebali sket dengan warna, memberikan warna dasar, memberikan berbagai warna yang sesuai, hingga mempertajam karakter obyek yang digambar

## 2. Obyek Ilustrasi

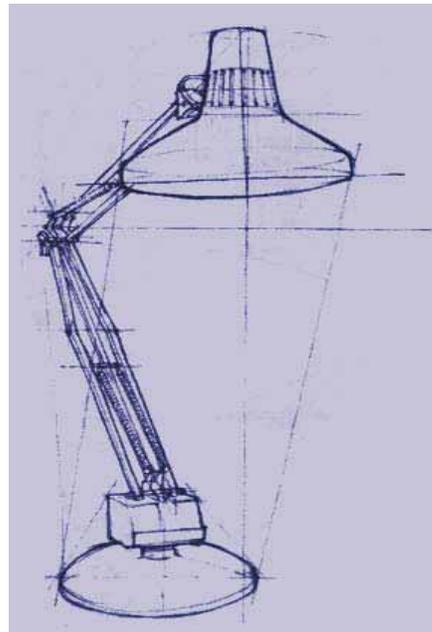
Obyek ilustrasi dalam grafis komunikasi visual sangat dominan, karena orang akan lebih mudah tertarik pada unsur ini. Informasi yang disampaikan tidak mengenai atau salah sasaran atau *audience* enggan memperhatikan yang disebabkan kurang menariknya obyek yang ditampilkan dalam ilustrasi. Apapun obyek ilustrasinya bila dikemas dengan baik dan menarik tentunya akan membangkitkan gairah untuk melihatnya dan memahami berita yang dikomunikasikan.

### a. Benda

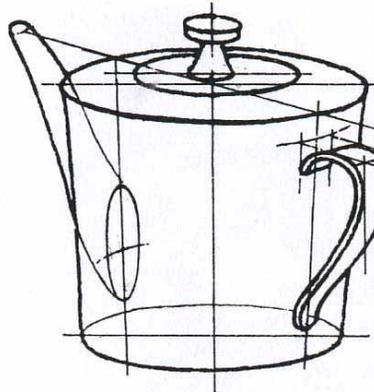
Benda di sekeliling kita bila kita abadikan melalui gambar akan tampak indah. Keindahan ini terpancar dari penampilan teknik pengambilannya maupun teknik pengerjaannya hingga tampil bentuk visual akhir. Dalam media grafis komunikasi gambar benda sering ditampilkan sebagai latar belakang (*background*) atau mempertegas informasi yang disampaikan. Gambar benda yang sering muncul dalam media grafis komunikasi adalah model rumah sebagai informasi penjualan produk perumahan, perlengkapan interior, seperti meja, kursi, almari dan sebagainya yang sering dipakai untuk menawarkan produk *furniture*, atau seperti

televisi, tape recorder, kulkas, dan sebagainya merupakan jenis produk yang sering dipakai untuk promosi berbagai produk elektronik. Berbagai perlengkapan dapur juga menarik bila dihadirkan sebagai obyek gambar, karena perlengkapan dapur juga sering dipromosikan dalam media grafis komunikasi.

Bentuk-bentuk ini semua memerlukan goresan tangan yang lurus, karena sebagian besar menggunakan garis geografis. Di samping itu perlu memperhatikan dalam segi perspektif sehingga kesan tiga dimensi akan tampak dan menonjol.

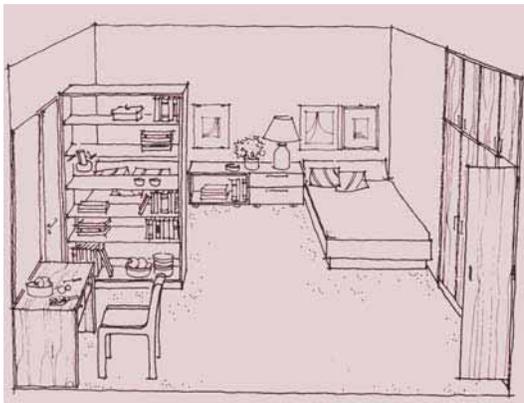


Gambar 7.102:  
Menggambar benda diperlukan beberapa bantuan garis untuk mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan



Gambar 7.103:  
Garis perspektif selalu dihadirkan  
untuk menciptakan gambar yang  
mempunyai dimensi dan ketebalan

Garis sebenarnya secara efektif dapat menjelaskan kualitas bentuk gambar obyek. Di samping itu, garis dapat berperan lebih abstrak dan konstruktif dalam mengatur komposisi ruang, ketebalan, dan karakter benda. Garis juga dapat digunakan untuk mengukur besar, rupa, dan skala proporsi, bentuk maupun ruang.



Gambar 7.104:  
Menggambar ruangan beserta isinya  
dengan cara menarik satu titik garis lurus

## b. Manusia

Menggambar manusia tidak jauh berbeda menggambar berbagai sarana yang ada disekeliling kita, seperti meja, kursi, atau ruangan-ruangan yang berhubungan dengan kita, yaitu proporsi atau ukuran bandingan. Benda-benda tersebut bila kita gambar tanpa mengukur secara langsung berapa lebar, panjang, dan tinggi. Cara cepat dan mudah adalah membandingkan ukuran satu dengan yang lain secara proporsional dan perspektif.

Pengertian proporsi dari bahasa Latin "*Proporsio*" yang berarti perbandingan matematis ukuran antara bagian yang satu dengan bagian yang lain berhubungan dengan keseluruhan. Istilah ini khususnya dihubungkan dengan perbandingan matematis dan geometris dari bagian-bagian tubuh manusia dan perbandingan masing-masing bagian dengan masa dan bentuk secara keseluruhan.

Menurut teori proporsi, keindahan terdapat dalam suatu benda yang bagian-bagiannya memiliki hubungan satu sama lain sebagai bilangan-bilangan kecil. Sebagai contoh, visual untuk pertimbangan yang menyenangkan untuk dilihat yang disebut indah. Bangsa Yunani menteoritikan pada bentuk empat persegi

panjang dan elip, masing-masing mempunyai proporsi 1:1,6 (atau kalau dikalikan angka bulat 3:5). Menurut The Liang Gie, perbandingan antara lebar dan panjang yang lebih besar atau lebih kecil daripada bilangan tersebut akan berdampak kurang kokoh atau kurang imbang sehingga tidak enak dipandang.

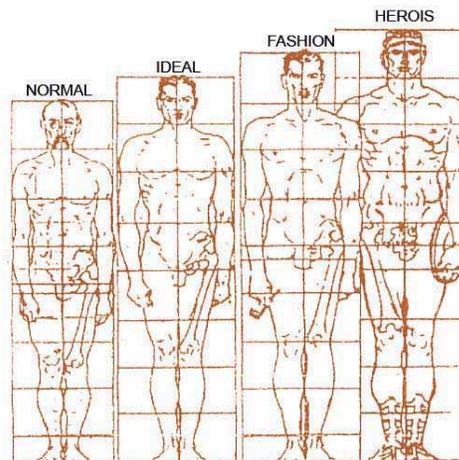
Teori proporsi yang menitik beratkan pada pengukuran bagian-bagian tubuh manusia. Seperti teorinya Dr. Paul Richer yang menjelaskan bahwa proporsi manusia menggunakan kepala bagian dasar pengukurannya atau sebagian dasar perbandingan dalam muka, sama dengan jarak dari alis mata ke batas pertumbuhan rambut di dahi.

Panjang kaki sama dengan empat ukuran muka, dan bila tangan dibentangkan sampai empat ukuran muka, dan bila tangan dibentangkan sampai menyentuh garis sejajar puncak kepala dengan di ujung tengah, akan didapat sesuatu lingkaran yang terbentuk oleh ujung-ujung anggota tubuh yang terbentang dengan pusat sebagai pusatnya, ruangan antara kaki membentuk segi tiga sama sisi. Bentangan ke dua tangan, jarak antara ujung jari tengah sama dengan fungsi figur keseluruhan. Dari uraian tersebut Leonardo Da Vinci menyimpulkan, bahwa ukuran tinggi manusia rata-

rata adalah sepuluh kaki muka atau sama dengan delapan kali kepala.

Andrew Leomis memberikan patokan-patokan mengenai manusia, proporsi tubuh manusia digolongkan menjadi empat kelompok, yaitu:

- 1) *Proporsi Normal*, berukuran tujuh setengah dan delapan kepala.
- 2) *Proporsi Ideal*, berukuran delapan kali kepala.
- 3) *Proporsi Fashion*, berukuran delapan setengah kepala.
- 4) *Proporsi Herois*, berukuran sembilan kali kepala.



Gambar 7.105: Empat jenis ukuran proporsi normal, ideal, fashion, dan herois menurut Andrew Loomis

*Proporsi Normal* adalah proporsi yang umumnya dimiliki oleh manusia, biasanya digunakan sebagai patokan oleh siswa akademi. Kelemahan-

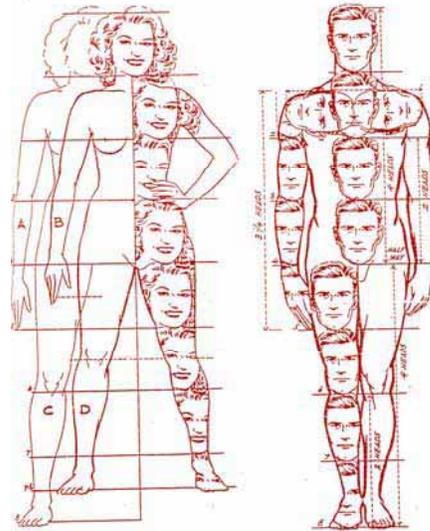
nya, secara visual tampak kelihatan pendek.

*Proporsi Ideal*, proporsi yang biasanya digunakan oleh para seniman, yaitu tinggi badan delapan kepala, sedangkan lebar badan dua sepertiga kepala.

*Proporsi Fashion* adalah proporsi yang biasanya diterapkan pada manequin, atau dunia model peragawati yang mempunyai tinggi delapan setengah kepala.

*Proporsi Herois* adalah proporsi yang digunakan untuk mengekspresikan tokoh-tokoh fantasi dan keperkasaan, figur pahlawan, tipe-tipe manusia super seperti dalam tokoh komik, kartun, maupun patung pahlawan. Biasanya menggunakan ukuran sembilan kali kepala untuk tinggi keseluruhan, lebar badan dua sepertiga kali kepala agar menghasilkan figur manusia yang lebih baik dan menarik.

Jarak antara kedua puting susu terukur satu kepala. Pinggang lebarnya sedikit lebih besar dari satu kepala. Dalam posisi berdiri, pergelangan tangan di bawah *fork*, sedang siku kira-kira sejajar dengan pusar, sedangkan lutut tepat di atas garis yang berjarak satu permukaan kepala.



Gambar 7.106:  
Bandingan ukuran proporsi antara pria dan wanita dalam ukuran standar ideal

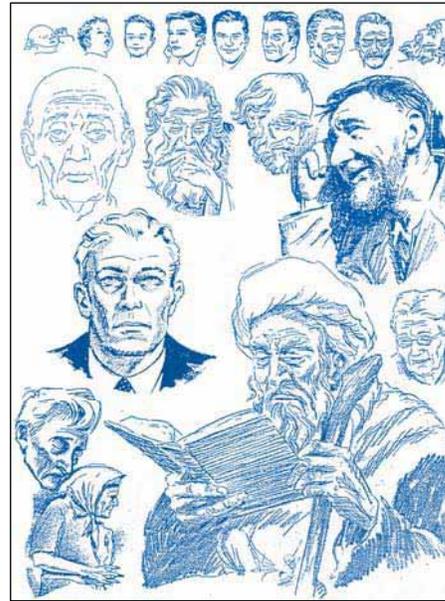
Figur wanita umumnya lebih sempit, dua kepala adalah ukuran terlebar. Puting susu wanita lebih rendah dibandingkan dengan pria. Pinggang wanita berukuran satu kepala. Usuran pinggang wanita lebih besar dibanding dengan jarak antara ketiak kanan dan ketiak kiri.

Di samping proporsi, yang harus diperhatikan adalah anatomi yaitu mempelajari tentang susunan tubuh manusia, baik bentuk, ukuran, tulang, persendian, ayaraf/ otot, ringga dan isinya, kelenjar, kulit, dan sebagainya. Mengapa ini perlu dipelajari, karena dalam menggambar harus mengetahui letak otot, rangka, persendian, lekuk-lekuk tulang otot, maupun kulit. Anatomi akan lebih berperan bila obyek yang

digambar secara *closeup* (jarak dekat) sehingga lebih ditonjolkan ke detailannya.

### c. Wajah (*closeup*)

Tampilan *closeup* bermaksud agar *audience* lebih terfokus pada informasi yang disampaikan melalui sebuah obyek. Tampilnya obyek secara fokus (*closeup*) bisa dilakukan dengan cara memperbesar sebagian obyek, atau memperjelas atau mendetailkan obyek yang ditampilkan. Menampilkan wajah dalam media grafis komunikasi harus memilih mimik wajah yang berekspresi yang memberi kesan gerak, hidup, dan komunikatif.



Gambar 7.108:  
Mimik dan karakter wajah orang tua dalam berbagai gaya



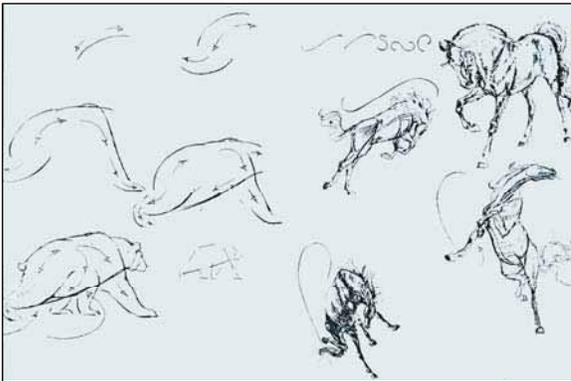
Gambar 7.107:  
Mimik dan karakter wajah anak-anak dalam berbagai gaya



Gambar 7.109:  
Bandangan ukuran proporsi antara pria dan wanita dalam ukuran standar ideal

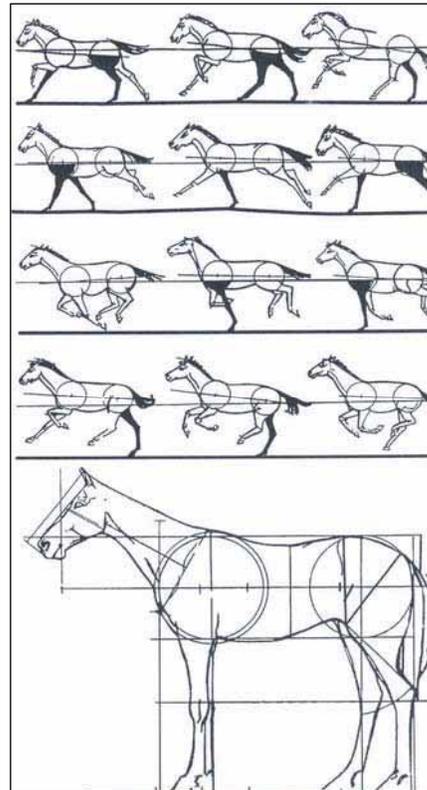
#### d. Binatang

Gambar binatang agar memberi kesan hidup harus memperhatikan gerakan-gerakan tubuh binatang. Karena binatang selalu bergerak, kita bisa menangkap gerakan tersebut dengan menghadirkan beberapa garis yang mengikuti gerakan binatang.



Gambar 7.110:  
Gerak garis sangat membantu dalam menggambar gerak binatang

Ikuti dan memperhatikan gerakan-gerakan binatang sambil membuat beberapa garis mengikuti gerak binatang. Setelah itu ambil satu garis dan tebalkan yang sekiranya bisa mewakili atau mendekati kebenaran sebuah obyek yang digambar. Biarkan garis yang lain jangan dihapus bilamana nanti garis tersebut diperlukan sebagai garis bantu.



Gambar 7.111:  
Garis geometik sebagai alat bantu dalam menggambar binatang

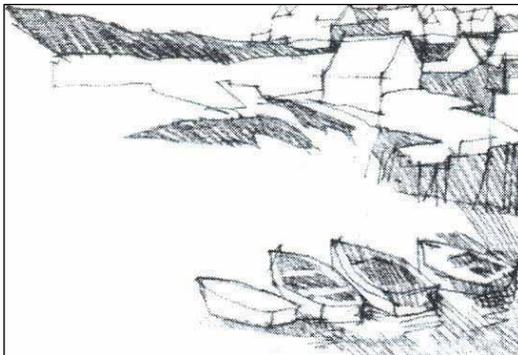


Gambar 7.112:  
Garis kaligrafis yang digoreskan berulang-ulang sebagai alat bantu dalam menggambar binatang

### e. Suasana

Dalam dunia fotografi menangkap obyek suasana atau moment merupakan hal yang sangat sulit, karena hadir sekali pada tempat dan waktu tertentu. Misalnya memotret wisuda upacara wisuda, bila dalam pengambilan gambar tidak berhasil, maka moment tersebut tidak bisa di ulang lagi, seandainya bisa diulang dalam pengambilan gambar, tentunya hasilnya tidak sedalam dan alami seperti sesungguhnya.

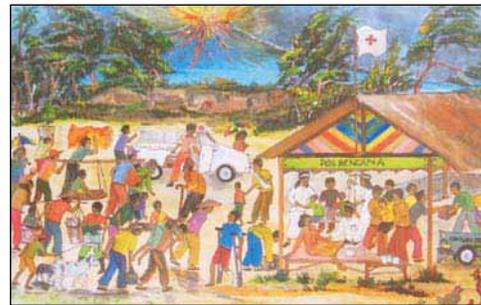
Lain halnya, suasana dihadirkan melalui gambar, tentu akan lebih baik karena gambar tersebut bisa didramatisir sesuai dengan keinginan. Teknik yang sering dipakai dalam menampilkan gambar "suasana" adalah dengan cara menggabungkan berbagai obyek gambar, mempertajam suasana dengan cara menghadirkan warna-warna tertentu.



Gambar 7.113:  
Spontanitas dalam menggambar obyek suasana perkampungan pantai perlu memperhatikan ruang



Gambar 7.114:  
Berbagai suasana aktifitas di Bali yang direkam dalam sebuah karya



Gambar 7.115:  
Suasana penanggulangan bencana alam yang dapat divisualkan oleh anak Sekolah Dasar

### f. Motif

Motif menurut perbendaharaan kata sebenarnya sinonim dengan pengertian corak, yaitu berupa statu kerangka gambar pada statu benda. Motif dapat diidentikan dengan corak, yaitu berupa kerangka gambar yang mewujudkan secara keseluruhan dari pola desain

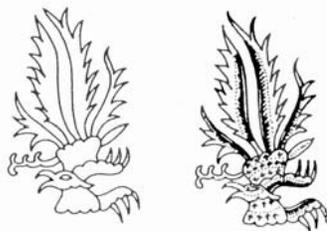
Motif adalah suatu corak hiasan yang terungkap sebagai ekspresi jiwa atau gagasan

manusia terhadap keindahan atau pemenuhan kebutuhan lain yang bersifat budaya.

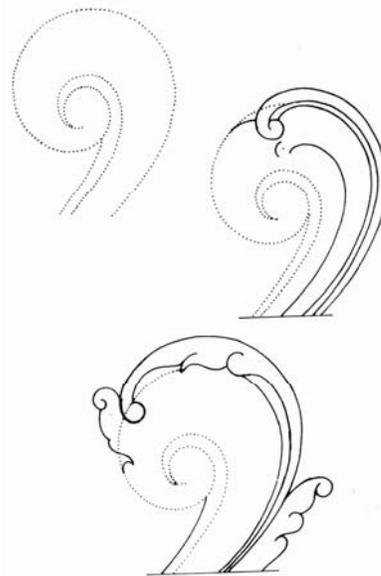
Motif bisa berupa tumbuh-tumbuhan, hewan, awan, api, rumah, bentuk-bentuk geometrik, dan sebagainya. Penggunaan motif sering dihubungkan dengan simbol atau lambang suatu kehidupan. Misalnya motif swastika yang melambangkan kebahagiaan, maksudnya bagi yang mencipta atau memakainya akan mendapatkan suatu kebahagiaan.

Dalam penggarapannya atau aplikasinya, motif mengalami stilasi yang menunjukkan kesederhanaan bentuk. Dalam menstilasi, terdapat dua tahap, yaitu:

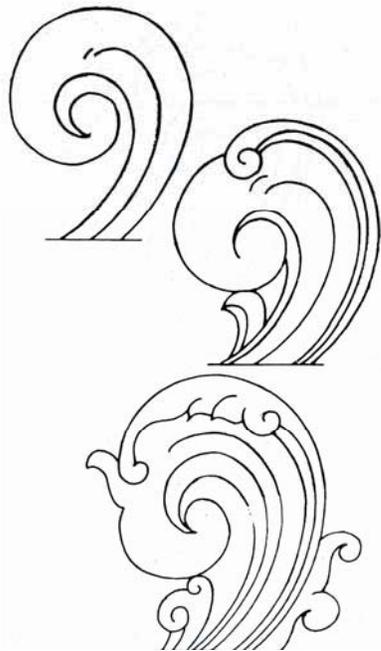
- 1) Mengubah motif menjadi "pola garis" berupa garis linier atau berupa kontur saja.
- 2) Mengisi pola tersebut dengan "isen", yaitu gambar-gambar yang diisikan di dalam pola garis sebagai pelengkap untuk memperindah motif.



Gambar 7.116: Stilasi motif burung dalam pola garis sebelum diberi isian dan sesudah diberi isian



Gambar 7.117: Proses menggambar dasar dalam pembentukan daun



Gambar 7.118: Proses menggambar daun pokok, angkup, dan semi

### 3. Ilustrasi sebagai Komunikasi

Ilustrasi berfungsi sebagai penarik pandang (*eyecatcher*) atau *blick vanger*. Oleh karena itu ilustrasi harus benar-benar menarik namun tidak boleh berbelok arah, maksudnya fungsi ilustrasi hanya sebagai penarik pandang saja. Jangan sampai publik hanya terpana pada ilustrasi saja sehingga karya desain tidak akan berhasil misinya. Fungsi ilustrasi boleh ditingkatkan, namun peningkatan tersebut harus bertujuan untuk menunjang tujuan desain secara pokok.

Untuk memenuhi fungsinya sebagai penarik pandang, maka ilustrasi harus lebih dominan. Untuk mencapai hal tersebut, maka ilustrasi perlu memperhatikan penempatan layout yang baik, mempunyai warna yang tepat dan figur ilustrasi yang menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai:

- (1) menarik perhatian
- (2) merangsang minat pembaca keseluruhan pesan
- (3) menonjolkan salah satu keistimewaan pesan,
- (4) menjelaskan suatu pernyataan
- (5) memenangkan persaingan dalam menarik perhatian pembaca diantara rentetan pesan lainnya dalam suatu media yang sama

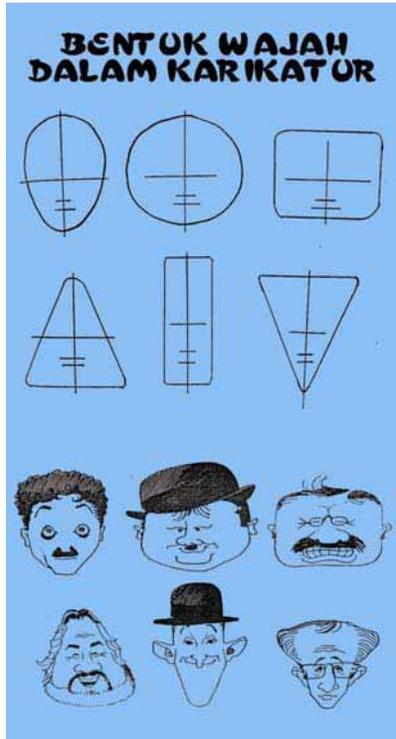
- (6) menciptakan suasana yang khas
- (7) mendramatisasi pesan,
- (8) menonjolkan semboyan yang ditampilkan
- (9) mendukung judul atau tema.

#### a. Karikatur

Dalam perkembangan teknologi dan globalisasi, bangsa kita banyak dipengaruhi oleh negara-negara barat dan Jepang. Teknologi pembuatan karikatur misalnya banyak yang mengambil dari negara maju tersebut dalam hal detail dan corak maupun struktur gambar. Ada dua aspek yang terkait dalam masalah tersebut, yaitu Teknologi Industri sebagai perangkatnya, serta gambar kartun sebagai programnya. Dalam hal teknologi Indonesia jelas ketinggalan cukup jauh, namun dalam hal visual sebenarnya tidak ketinggalan. Kalau kita tinjau lebih jauh bahwa Indonesia telah mempunyai akar budaya seni pertunjukan nusantara yang kuat, salah satunya adalah wayang.

Penampilan kartun merupakan deformasi bentuk wayang yang mengarah pada stilasi (penggayaan hias) dengan ungkapan simbol-simbol perwatakan serta isi cerita yang penuh dengan kandungan pelajaran, pandangan hidup, petuah, kritikan, sindiran, serta humor. Dengan berakar pada

budaya sendiri, diharapkan kartun Indonesia lebih memperlihatkan warna, wajah, citra Indonesia di tengah-tengah karikatur dunia.



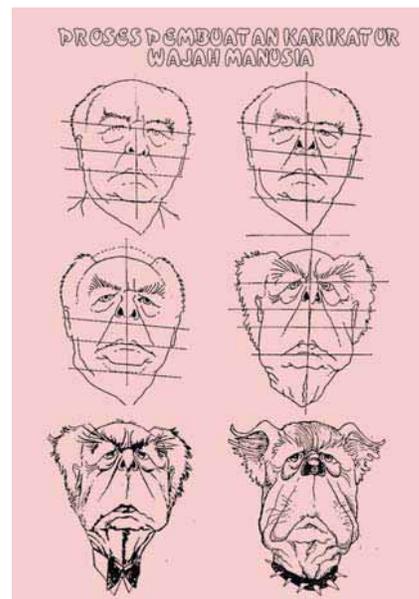
Gambar 7.119: Berbagai wajah karikatur sesuai bentuk geometrik

Menurut tulisan Dick Gautier dalam bukunya *The Art of Caricature* disebutkan beberapa definisi mengenai karikatur dengan pendekatan seni, antara lain:

- Sebuah karikatur adalah pernyataan atau penyampaian yang diluncurkan dengan distorsi karakter

aneh yang romantis (*Webstar's Dictionary*).

- Karikatur sering kali dihubungkan dengan sejarah waktu (Ralph Waldo Emerson).
- Karikatur merupakan analisa filsafat dari unsur kelucuan dengan estetika tanpa tedeng aling-aling (Eduard Fuchs).
- Karikatur merupakan tiruan yang mengejek, sebagian besar adalah kritik yang tajam (Aldous Huxley).
- Karikatur adalah penguasaan terhadap keindahan dan keteraturan untuk dilebih-lebihkan karakternya (Hermann Muller)



Gambar 7.120: Perlu bantuan garis untuk merubah wujud seseorang menjadi sebuah

Disimpulkan bahwa karikatur adalah analisis filsafat dengan kritikan tajam yang disampaikan melalui distorsi kelucuan yang dihubungkan dengan sejarah waktu.



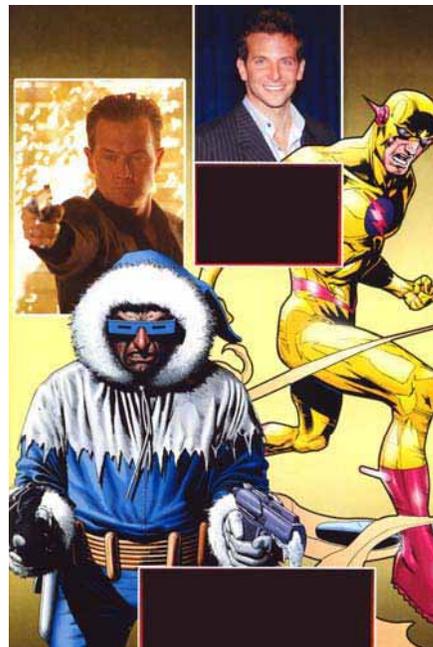
Gambar 7.121:  
Berubahnya wujud dalam proses menggambar karikatur

### b. Komik

Komik merupakan cerita bergambar yang sangat disenangi oleh semua lapisan masyarakat karena berisi cerita ringan dan keindahan gambar yang ditampilkan. Penampilan komik dengan deformasi bentuk wayang yang mengarah pada stilasi (pengayaan hias) dengan ungkapan simbol-simbol perwatakan serta isi cerita yang penuh dengan kandungan pelajaran, pandangan hidup, petuah, kritikan, sindiran, serta humor.

Dalam perkembangan teknologi dan globalisasi, bangsa

kita banyak dipengaruhi oleh negara-negara Barat dan Jepang. Teknologi pembuatan komik misalnya banyak mengambil dari negara maju tersebut dalam hal detail dan corak maupun struktur gambar. Agar dalam proses pengerjaan komik bisa lebih mengena dan mendalam, maka perlu model (orang sebagai model) baik wajah, fisik, maupun sifatnya.



Gambar 7.122:  
Perlu model dalam pembuatan tokoh jagoan dalam komik

Ada dua aspek yang terkait dalam masalah tersebut, yaitu Teknologi Industri sebagai perangkatnya, serta gambar komik sebagai programnya.

Indonesia dalam hal teknologi jelas ketinggalan cukup jauh, namun dalam hal berkarya komik sebenarnya tidak ketinggalan. Seperti yang beredar sekarang ini tampaknya banyak didominasi karya komik-komik luar khususnya komik Jepang, lain halnya dengan komik Indonesia malah makin surut.

Agar bangsa Indonesia senang dengan karyanya sendiri khususnya komik, maka perlu adanya informasi terhadap komik Indonesia dan memperbanyak bacaan anak-anak yang mengacu cerita/legenda bernuansa kebangsaan. Berakar pada budaya sendiri, diharapkan komik Indonesia lebih mempunyai warna, wajah, citra Indonesia di tengah kancah perkomikan dunia.

### 1) Wayang sebagai Pijakan Komik Indonesia

Wayang asalnya dari India dan tersebar melalui ajaran Hindu hingga sampai ke Nusantara Indonesia. Wayang diselarasakan dengan peri kehidupan dan dikembangkan, sehingga muncul tokoh-tokoh wayang asli Nusantara, antara lain tipe komik Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Sarawita, Cantrik Janaloka, Patuk, Tembara, Cucakrawun, mBilung, Limbuk, Cangik dan sebagainya. Ditambah tokoh-tokoh yang berbeda karakter seperti Buto Cakil, Buto Terong, Buto Rambut Geni, Buto Jurang-grawah, Buto Dadungawuk, Wewe Gombel, Tong-tong Bolong, Wedon, Keblak dan lain sebagainya.



Gambar 7.123: Punakawan sebagai salah satu alternatif penggalian potensi lokal dalam pengembangan komik Nasional

Wayang merupakan simbol yang mengungkapkan perwatakan maupun pandangan hidup seseorang, seperti kejujuran, kebenaran, keadilan, kemurkaan, kepahlawanan, kejahatan, kesusilaan, maupun problematika manusia yang sulit diungkapkan. Semua perwatakan ini tercermin dalam bentuk mata, mulut, hidung, warna wajah, maupun gaya sikap wayang yang berbeda-beda.

Wayang Purwa merupakan hasil karya Pujangga-pujangga asli Nusantara yang sudah berabad-abad lalu, jauh sebelum didatangi orang barat (dijajah). Tokoh Punakawan sudah ada sejak jaman Kerajaan Singasari pada abad 13, yang terdapat pada relief Candi Jago (menurut kitab Negara Kertagama: *Jajaghu*) di Jawa Timur. Kemudian dalam sastra Jawa Kuno Manikmaya pada jaman Kerajaan Kartasura abad ke 16, disebutkan pula tulisan tentang Tokoh Punakawan.

Sangat disayangkan, benang-benang emas sejarah Nusantara telah banyak putus dan hilang semasa penjajahan Belanda dan Jepang yang kini penjajahan dalam bentuk baru, yaitu *penjajahan budaya*.

Perkomikan Indonesia nampaknya perlu mengakarkan diri kembali pada budaya Nusantara yang dulu berabad-abad

berjaya, mandiri, bahkan melingkupi seputar Asia Tenggara, agar tidak tersaput oleh gelombang pengaruh budaya barat dan Jepang melalui aspek universalitas komik.

## 2) Kaji Banding Garis Wajah Wayang dengan Komik

Kajian berikut dilakukan atas dasar aspek kesamaan acuan yaitu gambaran perwatakan dasar manusia yang tercermin pada garis-garis wajah. Dengan wajah dapat ditemukan banyak tentang kepribadian. Tetapi semua itu merupakan kepingan-kepingan informasi yang tidak boleh diambil sebagai suatu keseruluhan. Setiap kepingan hanya merupakan suatu bagian dari perpaduan yang membuat seseorang unik, menarik, lucu. Sintesa dari ciri-ciri merupakan kombinasi yang menakjubkan, yang tidak dapat diungkap oleh bagian-bagian dari kombinasi itu yang terjalin secara menarik dengan ciri yang lain.

Kaji banding di bawah ini terlihat jelas adanya kesamaan garis-garis wajah pada komik dan wayang. Ini merupakan hal yang menakjubkan, seakan terlihat jelas ada suatu jalinan *benang merah* yang sangat panjang melalui kurun waktu dan putaran sejarah, walaupun kenyataannya berbeda bangsa dan jaman.



Gambar 7.124:  
Adanya kemiripan komik Indonesia dengan negara lain

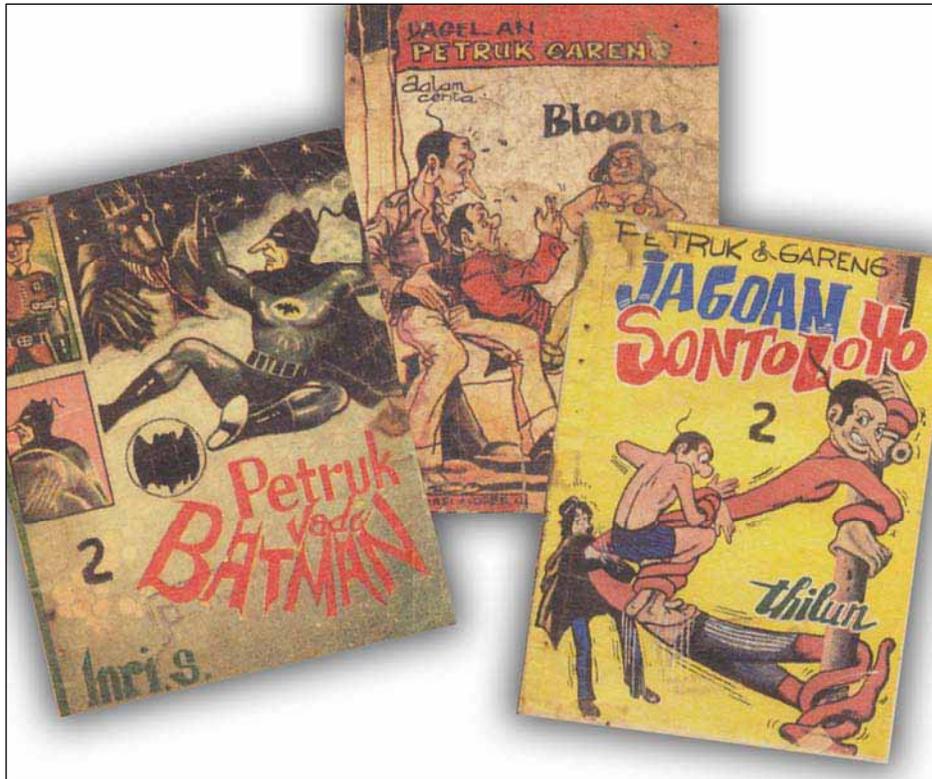
Benang merah kesamaan garis-garis wajah pada komik barat, Jepang, Indonesia dan Wayang Purwa merupakan suatu hal yang perlu digaris bawahi mengingat Wayang Purwa (Kulit dan Golek) telah

ada dan berkembang jauh sebelum orang-orang barat menemukan Zamrud di Khatulistiwa. Seperti tercatat dalam sejarah, bahwa nusantara dikenal pertama kali melalui ekspedisi Marcopolo

pada abad ke 15, saat Nusantara berada pada akhir jaman Kerajaan Majapahit. Dengan kata lain sebelum orang barat memperkenalkan komik, orang Nusantara telah mempelajari, merumuskan dan mewujudkan perwatakan-perwatakan manusia (termasuk perwatakan himorik) lengkap dengan muatan sikap pandangan hidup melalui bentuk wayang.

### 3) Mengangkat Komik Indonesia ke Kancah Internasional

Wayang telah menjadi aset Nasional perlu membutuhkan olahan tangan-tangan kreatif bangsa Indonesia. Carnya adalah menggali dan mengembangkan sesuai dengan perkembangan jaman. Salah satunya adalah mengembangkan dan menampilkan Citra pada komik Indonesia.



Gambar 7.125:  
Tokoh Petruk yang diangkat dalam cerita

Persoalannya seberapa jauh perhatian, penggalan, pengolahan komik Indonesia akan akar seni budaya sendiri, sehingga mampu, menampilkan secara lebih jelas *wajah* komik Indonesia di tengah kancah perkomikan dunia, minimal mampu menembus lingkup Asia Pasifik, seperti LAT komikis top Malaysia yang telah berhasil menggapai reputasi Internasionalnya dengan tampilnya citra komik negeri sendiri, serta dengan idiom khasnya yaitu kekuatan olah bahasa rupa (hampir seluruhnya tanpa teks dialog, guna menghindari kendala bahasa tulis).

Universalitas garis-garis perwatakan (karakter) pada wayang, perlu dimanfaatkan sebagai umpan balik untuk lebih memperlihatkan citra diri komik Indonesia yang mewarisi dan mengakar pada budaya sendiri.

Sebelum terjadi ironi, lebih dulu digali dan dikembangkan oleh bangsa Barat dan Jepang, yang dampak selanjutnya bisa menghabiskan porsi dan *meng'claim* bahwa dunia komik sepenuhnya milik mereka. Untuk itu maka perlu ditembus melalui unsur-unsur detail atau pernil yang dapat mengentalkan ciri khas diri pada komik Indonesia.



Gambar 7.126:  
Tokoh Gundala yang mengadopsi tokoh heroistik barat

Penampilan bentuk komik khas Indonesia perlu adanya detail-detail unsur tradisional. Detail yang dimaksud adalah detail raut wajah dan tubuh (mengacu pada bentuk Wayang Purwa Kulit dan Golek), detail bagian wajah (seperti hidung pesek), detail mimik atau sikap jari tangan (seperti ngapurancang, mempersilahkan dengan mengacungkan ibu jari), potongan dan gaya rambut (seperti konde), jenis dan model pakaian (pakaian daerah dan perhiasannya). Yang tidak ketinggalan namun sulit digambarkan dalam hal sikap kebiasaan - kebiasaan tertentu (kebiasaan aneh, lucu atau buruk) yang sekiranya tidak dimiliki oleh bangsa lain.



Gambar 7.127: Mengangkat legenda lama di kemas menjadi baru seperti pada "Legenda Sawung Kampret"

#### 4) Legenda Lama Menjadi Idola

Komikus yang berjiwa besar akan bangsanya jelas tidak akan melenas budaya dan selalu kritis terhadap lingkungannya. Untuk itu diperlukan pikiran yang genius dan tangan yang terampil dan penangkapan ide yang handal tentu akan tersermin dalam karya besar penuh makna. Legenda salah satunya ide yang bisa dikembangkan menjadi karya besar dalam suasana yang penuh tantangan jaman. Beberapa bentuk perwujudan komik Indonesia tersebut merupakan bentuk perwujudan awal.

Masih terbukanya dalam mengolah dan mengembangkan dalam hal variasi deformasi dan detail-detail tentang warna, wajah, citra Indonesia. Semua itu kita serahkan pada Komikus-komikus Indonesia untuk melanjutkan dan mengembangkan dengan tetap melandaskan diri atau mengacu pada seni dan budayanya sendiri.

Kekuatan oleh bahasa rupa dengan memaksimalkan ungkapan-ungkapan / kata melalui perwujudan gambar dengan meminimkan teksdialog sangat membantu menembus pemirsa (peminat) komik dalam kancah perkomikan dunia.



Gambar 7.128:  
Cerita rakyat yang diabadikan dalam pranko cetak terbatas merupakan salah satu konsumsi para koleksi pranko

Kekuatan olah bahasa rupa telah dilakukan dengan karya nyata yang diterjemahkan langsung melalui gambar dan secara universal lebih mudah dipa-hami dibanding bahasa teks atau tulis. Jadi karya komik dapat tampil dalam bentuk aslinya, bentuk utuhnya, langsung dari tangan komikusnya tanpa perlu terjemahan teks bahasa.

### c. Komik Strip

Komik *strip* merupakan komik bersambung (seri) yang diterbitkan di masmedia harian, mingguan, atau bulanan. Tahun 1990-an komik strip sebagai 'Idiom Amerika' yang diterbitkan di media kampus maupun surat kabar di negara Amerika.

Di Indonesia komik *strip* muncul tahun 1930 telah terbit di surat kabar yang ditujukan kepada masyarakat Cina berbahasa melayu bernama *Sin Po* yang berjiwa timur yang disebut "komik timur". Kemudian diikuti oleh media mingguan *Star Magazine* yang menampilkan komik "Si Tolol" yang mempopulerkan oleh Keng Po. Pada tahun 1939 di Solo pertama kali muncul komik strip lokal karya Nasrun AS berjudul "Mencari Putri Hujau" di surat kabar mingguan "Ratu Timur".

Pada tahun 1950-an di Yogyakarta terbit surat kabar "Kedaulatan Rakyat" yang memuat komik karya Abdulsalam berjudul "Kisah Pendudukan Yogya" dan "Pemberontakan Pangeran Diponegoro".



Gambar 7.129: Panji Koming karya Dwi Koen merupakan komik strip yang mengangkat kehidupan di sekeliling kita

Tokoh inilah yang sangat populer sehingga disebut sebagai pelopor komik Indonesia, sehingga bermunculan komik-komik lain seperti jinis komik super hero. Komik Super Hero merupakan komik yang dipengaruhi oleh komik Amerika seperti karya Kosasih berjudul "Sri Asih" atau karya Johnlo "Puteri Bintang" dan "Garuda Putih" yang kesemuanya itu mengisahkan wanita petualangan berjiwa besar seperti tokoh Superman.

Komik-komik yang berkeblat Amerika tersebut ternyata banyak dikritik oleh para kalangan pendidik, sehingga para komikus mulai melirik seni dan budaya yang sudah mengakar di Indonesia.

Cerita komik tentang pewayangan tampaknya menjadi andalan pada masa itu, seperti karya Johnlo berjudul "Lahirnya Gatotkaca" dan "Raden Palasara", dan karya Kosasih berjudul "Mahabarata". Jenis komik ini mencapai titik jenuh hingga klimaknya sampai tahun 1960.

Pada tahun 1968, komikus mulai mencoba membuat komik banyolan yang bersumber dari cerita legenda daerah, misalnya "Tjandra Kirana", "Panji Wulung", "Djoko Tingkir" dan "Sangkuriang". Tahun 1970-an komikus lokal Johnny Hidayat menciptakan tokoh "Djon Domino" yang hingga kini masih bisa dinikmati di masmedia "Pos Kota".

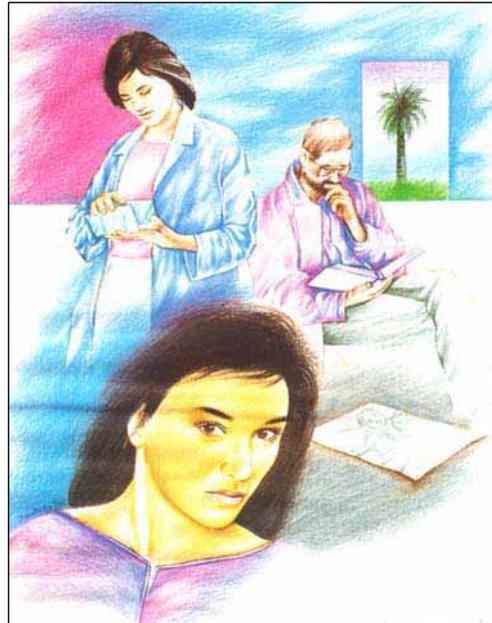
"Djon Domino" merupakan pangejawantahan Djon = Johny (Hidayat) dan Domino = to-peng, yang mengangkat masalah sosial yang ditampilkan dengan gaya dialog orang pinggiran. Di tahun selanjutnya perkembangan komik strip didominasi oleh komik-komik asing, seperti Tarzan, Flas Gordon, Phantom, dan sebagainya, yang seakan menutupi perkembangan komik Indonesia.

Bila diamati, komik strip memiliki ciri khas sebagai berikut:

1. Mempunyai karakter tetap dengan gaya realis atau bentuk-bentuk lucu
2. Bingkai digunakan untuk menunjukkan aksi
3. Ekspresi wajah digunakan sebagai pernyataan emosi karakter
4. Terdapat dialog dalam balon kata untuk menunjukkan sebagai dialog tokoh komik.
5. Adanya efek gerakan sebagai aktifitas tokoh
6. Panel diantara bingkai digunakan sebagai dialog komikus dengan pembaca bagaimana cerita selanjutnya.
7. Adanya *setting* untuk mempermudah pembaca untuk mengikuti jalan cerita
8. Adanya poin-poin aksi sebagai tanggapan pikiran pembaca.

#### d. Ilustrasi Fiksi

Ilustrasi adalah hal angan-angan yang divisualisasikan berisi informasi yang menghubungkan dengan bentuk lahiriah sebuah desain. Ilustrasi lebih efektif untuk menghiasi komentar editorial, cerita fiksi atau interpretasi. Ilustrasi merupakan sarana yang sangat bernilai untuk memvisualkan kejadian akan datang menggambarkan konsep-konsep abstrak atau menggambar sesuatu yang belum ada.



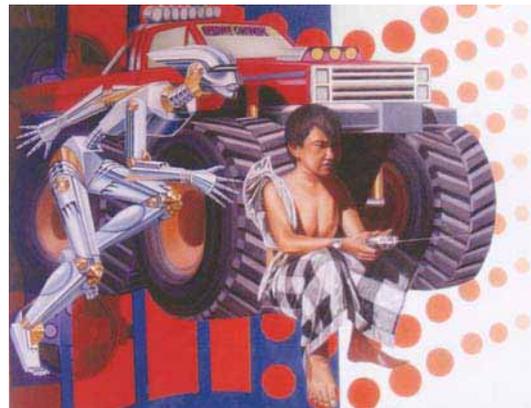
Gambar 7.130:  
Ilustrasi fiksi sering di pakai dalam novel atau cerpen di majalah

Tampilnya ilustrasi dalam grafis komunikasi berfungsi sebagai penarik pandang (*eyecatcher*) atau *blick vanger*. Oleh karena itu ilustrasi harus betul-betul menarik, namun tidak boleh membelok arah, maksudnya fungsi ilustrasi hanya menarik pandang saja. Jangan sampai publik hanya terpaku pada ilustrasi saja, sehingga karya desain tidak berhasil misinya. Fungsi ilustrasi boleh ditingkatkan, namun peningkatan itu harus bertujuan untuk menunjang tujuan desainnya. Untuk memenuhi fungsinya sebagai penarik pandang, maka ilustrasi harus dominant sehingga perlu memperhatikan penempatan *layout* yang baik, warna yang tepat, figur/fisik yang tepat dan menarik.

Ilustrasi dapat memberikan arti tanpa keterangan tulisan, namun sebaliknya tulisan dapat dimengerti maksudnya tanpa bantuan gambar. Tetapi yang tidak boleh dilupakan bahwa ilustrasi mempunyai kemampuan yang khas dan mudah dimengerti. Sedangkan tulisan hanya dapat dimengerti maksudnya oleh penglihatan atau pengamat yang mengetahui bahasanya. Sehingga dengan demikian ilustrasi dirasa mempunyai kekuatan yang lebih efektif dibandingkan dengan tulisan, namun semua itu saling mengisi dan mendukung.

Ilustrasi adalah hasil angan-angan yang divisualisasikan berisi informasi. Ilustrasi adalah memperjelas informasi yang diwujudkan dengan kata-kata atau kalimat yang terlalu panjang. Dalam penampilannya, ilustrasi membantu penggambaran yang diungkapkan melalui bahasa tulisan, sehingga pembaca dapat lebih mendekati gambaran yang dimaksud dalam teks.

Ilustrasi kadang-kadang dapat berdiri sendiri atau dibantu dengan teks secukupnya, hal ini tergantung pada fungsi ilustrasi itu sendiri. Ilustrasi fiksi dibuat sedalam mungkin, seakan-terjadi sesungguhnya. Dalam prakteknya pembaca sesekali melirik atau melihat ilustrasi di sebelah tulisan atau dalam *cover* novel sambil membaca.



Gambar 7.131:  
Ilustrasi yang menarik akan memotifasi  
untuk membaca sebuah cerita

Di bawah ini ada dua contoh gambar ilustrasi fiksi karya siswa yang masuk Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Malang tahun 2007. Dalam membuat ilustrasi, siswa harus membaca dan mengetahui isi teks yang telah dipersiapkan penulis.

**Contoh:**

1. Naskah Satu

*Judul: Maling Amatir*

Priyono, 21 tahun, asal Desa Talok, Kecamatan Turen, nekad mencuri sepeda pancal, agar dapat uang untuk mengajak Endah berplesir ria. Buntutnya, ia kini meringkuk di sel Mapolsek Turen, setelah aksinya dipergoki massa.

Ceritanya, siang bolong Priyono pusing tujuh keliling karena tidak punya uang sama sekali, padahal malamnya ia sudah berjanji pada Endah. Sebagai cowok, kurang afdol rasanya kalau dompetnya kosong melompong.

Disaat pusing tersebut, timbul pikiran jahat Priyono ketika lewat depan SMA di jalan raya Sedayu, untuk mencuri sepeda pancal milik siswa yang diparkir berderet di depan sekolah. Ia langsung mencari cara untuk bisa masuk ke area parkir tersebut. Dengan cara melompat pagar tembok belakang sekolah, Priyono sampai ke parkir dan langsung menyambar sepeda pancal yang paling bagus.

Namun celaknya, saat Priyono keluar dari halaman sekolah, warga sekitar mengetahuinya. Karuan saja, Priyono dikejar. Sekitar 1 km dari lokasi sekolah, Priyono yang kabur dengan mengendarai sepeda curian itu tertangkap massa. Ketika akan dihajar beramairamai, kebetulan ada petugas yang sedang melintas di tempat kejadian perkara (TKP), langsung mengamankan sang maling dari amuk massa. Nah lho, mau nraktir pacar kok bermodal maling.



Gambar 7.132 a, b:  
Merupakan hasil ilustrasi yang berbeda, karena berangkat dari sudut yang berbeda pula

## 2. Naskah Dua

### *Judul: Cinta Sial di Dalam Mikrolet*

Untuk menghilangkan penat, Paimo, 40 tahun, memutuskan santai sejenak bersama seorang waria di dalam mikroletnya sendiri, setelah sehari penuh mencari penumpang.

Menepilah ia, mencari tempat yang tepat di kawasan jalan yang selalu ia lewati, yaitu di Cemoro Kandang. Sepinya jalanan pada waktu malam hari tampaknya menjadi suasana yang mengasyikkan.

Begitulah, Paimo terlena, sampai tak menyadari ada orang yang mendekati mikroletnya. Karena itu, ia sangat kaget ketika tiba-tiba muncul Sokran, yang berlagak seperti seorang "aparatus".

"Nah, sedang apa kalian?" tanya Sokran. Paimo gugup, Sokran mencoba memerasnya.

"Ayo serahkan uang kamu", Bentak Sokran.

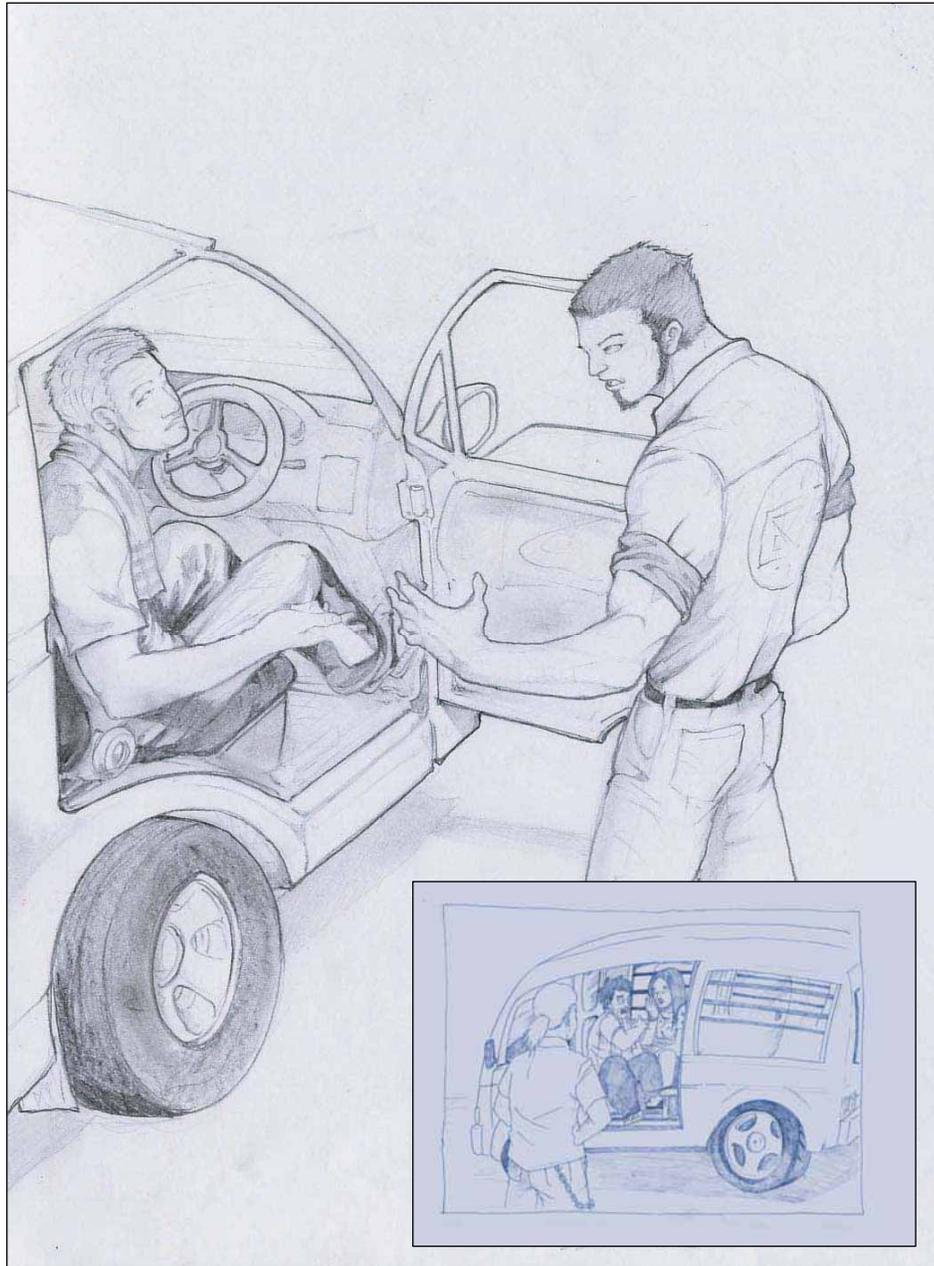
Paimo menyerahkan uang sebesar Rp. 10.000. Sokran merasa tidak puas. Masak seorang aparat hanya berharga sepiring nasi goreng dan segelas teh manis, ya enggak? Maka, ia memaksa Paimo menyerahkan uang lagi.

"Ini Rp. 5000 lagi" kata Paimo. Namun itupun tak ada artinya, karena tentu belum merupakan seluruh uang sang korban. Ketika tahu isi dompet Paimo hanya bersisa Rp.20.000, timbul niat Sokran untuk membawa mikrolet Paimo. Mikrolet itu lalu dibawa lari Sokran, tentu saja dengan seluruh uang Rp. 35.000 tersebut.

Setelah bisa berpikir jernih dengan peristiwa yang menimpanya, Paimo melaporkan kejadian itu ke pos polisi terdekat. Bersama dengan petugas kepolisian sektor Kedung Kandang, ia berkeliling ke sekitar lokasi mencari mikroletnya.

Usaha mereka membuahkan hasil, mikrolet yang diparkir agak tersembunyi itu berhasil di temukan di sekitar pasar tidak jauh dari lokasi kejadian. Polisi juga berhasil menangkap Sokran, bahkan mendapati empat pil koplo di saku celana sebelah kirinya.

Pada Rabu 8 Agustus lalu, Sokran duduk sebagai pesakitan di Pengadilan Negeri Malang. Ia didakwa mencuri dengan kekerasan serta memiliki obat-obatan terlarang. Adapun Paimo telah kembali menarik mikrolet. Mungkin kini ia akan berpikir dua kali jika ingin bersenang-senang.



Gambar 7.133 a, b (inset):  
Pandangan yang beda akan mengasilkan gambar ilustrasi yang  
beda namun mempunyai makna yang sama

**e. Ilustrasi Peraga (Infogram)**

Ilustrasi peraga merupakan salah satu media grafis komunikasi dan informasi yang sifatnya penjelas statu permasalahan atau program lembaga. Jenis media grafis ini antara lain wallchart, site Map dan sebagainya sifatnya penjelas, maka harus benar-benar sampai kepada audient atau masyarakat.

Bahasa atau kata yang digunakan sederhana mungkin yang mudah dipahami serta dimengerti oleh masyarakat luas, karena media ini sifatnya peraga atau penjelas secara prosedural. Jenis media grafis ini biasa dipasang di Sekolah, Puskesmas, kantor Kalurahan, karto Kecamatan, atau kantor-kantor / lembaga kompeten yang berhubungan dengan kemasyarakatan.

**MENGENAL  
PENYAKIT TETELO  
PADA TERNAK AYAM**

**1. Latar Belakang**  
Tetelo / Newcastle Disease / Avian Pneumo Encephalitis ditemukan pertama kali oleh Kranevitt di Indonesia pada tahun 1926. Tetelo merupakan penyakit infeksi menular yang menyerang ternak ayam, dan hingga saat ini masih menjadi penyebab kematian tertinggi pada ternak ayam.

**2. Rumusan Masalah**  
a. Apakah penyebab penyakit tetelo?  
b. Apa sajakah gejala yang timbul pada penyakit tetelo?  
c. Melalui apa sajakah penyakit tetelo dapat tersebar?  
d. Bagaimanakah pengobatan/pengendalian untuk penyakit tetelo?

**3. Tujuan**  
a. Untuk mengetahui penyebab timbulnya penyakit tetelo.  
b. Untuk mengetahui gejala pada penyakit tetelo.  
c. Untuk mengetahui sarana penularan penyakit tetelo.  
d. Untuk mengetahui cara pengobatan penyakit tetelo.

**4. Hipotesa**  
Tetelo dapat diobati / dicegah dengan menggunakan vaksinasi secara berkala dan sanitasi kandang.

**5. Penyebab**  
Tetelo disebabkan oleh virus golongan Paramyxo yang memiliki struktur RNA. Virus ini dibagi menjadi 4 sesuai tingkat keganasan-nya, yaitu :  
a. Velogenic Viscerotropic ( Tipe Asia )  
b. Velogenic Neurotropic ( Tipe Amerika )  
c. Mesogenic  
d. Lentogenic

**6. Gejala**  
Gejala tetelo sangat bervariasi tergantung dari tingkat keganasan virus. Antara lain: Gangguan saluran pernafasan; nafsu makan berkurang; tubuh gemetar; tinja berwarna hijau; dan sebagainya.

**7. Penularan**  
Virus penyebab tetelo dapat menular melalui kontak langsung dengan ayam yang terjangkit, udara, manusia, dan burung liar.

**8. Cara Pengobatan**  
Tetelo dapat diobati dengan vaksinasi secara berkala, sanitasi kandang, sanitasi peralatan dan perlengkapan kandang, serta pengelolaan peternakan yang baik dan benar.

**9. Analisa**  
Tetelo merupakan penyakit yang memiliki prosentase kemungkinan 100% dapat menyebabkan kematian pada ayam. Untuk menanggulangi hal tersebut, maka dibutuhkan vaksinasi pada ayam yang terjangkit, sanitasi kandang dan perlengkapan, dan pengelolaan peternakan yang baik dan benar.

**10. Kesimpulan**  
a. Tetelo disebabkan oleh virus.  
b. Gejala yang ditimbulkan bervariasi tergantung dari keganasan virus.  
c. Tetelo dapat menular melalui kontak langsung, udara, manusia, dan burung liar.  
d. Tetelo dapat diobati dengan vaksinasi berkala, sanitasi kandang dan perlengkapan ternak, serta pengelolaan peternakan secara baik dan benar.

Gambar 7.134:

Wallchart tentang bagaimana mengenal penyakit tetelo pada ternak ayam

Informasi yang disampaikan biasanya, seperti informasi tentang, mutaber, narkoba, HIV, penyakit ayam, pemilu, dan sebagainya. Secara visual, media grafis jenis ini ditampilkan secara detail (rinci) bagaimana tapan-tahapan proses yang harus dilakukan atau diujalakan.

Bila berhubungan dengan penunjuk tempat, maka perlu digambar lebih jelas area (lokasi) yang dimaksud, sebagai contoh, pemberian informasi gedung baru suatu lembaga, atau pertunjukan/pasar seni yang areanya luas.



Gambar 7.135: Wallchart pemanfaatan kulit dan bonggol nanas yang mendapatkan penghargaan nomor 1 tingkat nasional



#### 4. Ilustrasi Teknik Fotografi

##### a. Karya Fotografi sebagai Informasi

Karya fotografi merupakan suatu karya nyata yang bisa berbicara terhadap sesuatu yang divisualkan. Karya fotografi merupakan bukti nyata suatu kejadian yang tidak dapat dipungkiri. Dengan karya fotografi, orang akan lebih percaya, jelas, dan faham terhadap sesuatu yang diinformasikan. Sebagai media informasi, maka karya fotografi mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:

- Punya daya rekam yang dapat dipercaya, dan dapat menyajikan berita secara detail dengan teknik fotografi.
- Bisa menguraikan berita dari peristiwa (yang dipotret) dengan jelas dan menarik.
- Pemberitaan melalui fotografi dapat berjalan dengan cepat, secepat media radio, media televisi, dan media yang lain.
- Karya fotografi, tidak perlu penterjemah arti. Bangsa apapun dan siapa yang melihatnya dapat memahami gambar foto dengan jelas.
- Gambar lebih simple dibandingkan dengan kata-kata.

Pada saat ini fotografi menjadi suatu ilmu, sehingga fotografer mengalami deferensiasi

yang mencangkup dengan teknik/hasil karya fotografi, misalnya:

- *Sport news*, yaitu karya fotografi tunggal untuk menyajikan suatu peristiwa sesaat.
- Foto *essay*, disajikan dalam bentuk rangkaian karya fotografi yang memuat berbagai aspek dari masalah yang akan dibahas.
- Foto *human-interest*, yaitu karya fotografi yang menyajikan sesuatu yang interest.
- Cerita-foto, yaitu karya fotografi menggambarkan adegan-adegan sebuah cerita nyata.
- *News-real*, yaitu berita yang disajikan dalam karya fotografi dengan film-film pendek.
- Foto-humor, yaitu karya fotografi yang secara visual menampilkan adegan/peristiwa humor.

##### b. Konsep Fotografi

Suatu karya tanpa konsep diibaratkan “memasak tanpa bumbu” seperti halnya orang berbuat sesuatu tetapi tidak tahu yang dikerjakan atau diperbuatnya. Suatu karya akan lebih meningkat nilai kualitasnya dan derajat kedudukannya bila didukung oleh konsep karya secara dalam terhadap karya fotografi.

## 1) Konsep Visual

Elemen visual media cetak sangat berkaitan erat dengan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa gambar. Visual merupakan pengetahuan dasar dalam merancang, dibutuhkan pemahaman tentang asas-asas perancangan dalam mengatur elemen-elemen rupa; seperti keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), irama, dan keselarasan (*harmony*), dan makna dari simbol bahasa rupa yang ditampilkan. Termasuk di dalamnya pertimbangan konsep visual, yaitu pemilihan teknik penyajian yang meliputi; ilustrasi/gambar (foto).

## 2) Konsep Verbal

Ada beberapa faktor yang mendukung terjadinya karya fotografi menjadi karya yang berbobot, antara lain:

- Latar belakang

Hadirnya karya fotografi didasari oleh suatu kondisi masa (keadaan waktu) tertentu, apakah aturan-aturan, penguasa, larangan-larangan yang mengikat, sehingga sangat mempengaruhi di dalam hadirnya gambar (foto). Sebagai contoh karya fotografi yang disosialisasikan dalam media komunikasi sebelum adanya RUUAPP dan yang sekarang masih hangat-hangatnya menjadi retorika media. Maka karya fotografi dalam hal ini

bisa mewakili peristiwa atau kejadian yang ada di masa-masa tersebut.

- Obyek

Obyek dalam karya fotografi seringkali dijadikan suatu simbol, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tampilan obyek inilah yang sering mempengaruhi bobotnya suatu karya fotografi, sehingga ada anggapan bahwa faktor obyeklah yang dominant dalam sebuah gambar (foto). Pengambilan obyek yang sulit, jarang ada, atau belum ada sehingga orang akan terpelelang, heran, geleng-geleng kepala, yang akhirnya hormat memberi acungan jempol kedua tangannya terhadap gambar (foto) yang dilihatnya.

- Fungsi

Dalam segi fungsi, selalu ada suatu pertanyaan. Untuk apa karya fotografi difungsikan?. Apakah gambar (foto) untuk dokumentasi (keluarga), jurnalistik, arsitektur, seni, desain, dan sebagainya. Maka dalam pengambilan gambar (foto) harus diarahkan, mempunyai tujuan nyata kearah fungsi (terapan) terhadap karya tersebut.

- Kesan

Kesan yang dimaksud adalah sesuatu yang terkandung dalam karya fotografi. Tampilnya gambar (foto) tidak hanya memberikan kesan kepuasan

saja, tetapi yang paling utama adalah kesan audient terhadap tampilnya gambar (foto), seperti kesan siang, malam, sedih, senang, lucu, tenang, jelek, dan lain-lain.

- **Pesan**

Faktor pesan merupakan sesuatu informasi yang dalam pada suatu karya fotografi. Hadirnya pesan didasari oleh sesuatu hal yang ada di benak fotografer lalu dihadirkan dalam suatu karya. Bagaimana fotografer melihat suatu masalah, gejala, kejadian, peristiwa, atau kelebihan yang pernah lihat yang diwujudkan ke dalam gambar (foto). Biasanya pesan ini bisa mengarah kearah informasi, himbauan, peringatan, dan larangan yang ditujukan kepada audient (masyarakat).

- **Warna**

Warna merupakan faktor yang dominan dalam tampilan suatu karya fotografi. Orang akan tertarik pada karya fotografi bisa juga melalui warna yang dapat mencerminkan suasana hati bagi yang melihatnya. Warna dalam karya fotografi bisa ditampilkan pada *background* atau pada obyek gambar (foto). Jenis warna yang ditampilkan jelas mempunyai maksud dan tujuan dalam komunikasi, sesuai dengan fungsi informasi yang disampaikan. Warna gambar (foto) dalam karya grafis bisa

mewakili sebagai identitas budaya/tradisi, rasa psikologi, dan sebagai penunjuk produk.

Bila diperhatikan dalam karya grafis media cetak, karya fotografi dapat dikategorikan menjadi dua kelompok, yaitu karya yang ditampilkan dengan pendekatan rasional dan pendekatan emosional.

### **3) Pendekatan Rasional**

Karya fotografi dalam karya grafis dengan pendekatan rasional sering ditampilkan dalam masmedia berita ringan. Karya fotografi seakan ingin memberikan segalanya agar *audience* lebih cepat memahami karya. Adapun karya fotografi dengan pendekatan rasional, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Secara visual, karya fotografi sering ditampilkan apa adanya, nyata, dan dalam mendramatisir suasana sangat ringan. Dalam hal ini *audience* bila melihat karya fotografi yang ditampilkan langsung mengerti tanpa banyak referen.
- Segmen (*audience*) yang dibidik adalah masyarakat golongan menengah ke bawah, dengan kefahaman yang lugu dalam menerima karya fotografi yang ditampilkan dalam karya grafis cetak.

- Karya fotografi menampilkan/menampakkan secara nyata suatu produk yang dipromosikan. Ditampakkannya nyata produk ini dikarenakan produk yang diinformasikan merupakan produk baru.

#### 4) Pendekatan Emosional

Karya fotografi dalam karya grafis dengan pendekatan emosional merupakan karya yang agak aneh, dan karya yang sangat jauh berbeda dengan pendekatan rasional. Karya fotografi yang ditampilkan, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Merupakan karya fotografi yang tidak semua orang memahami secara langsung, karena begitu jauhnya gambar (foto) yang ditampilkan ke pada *audience*. Jauh dari yang biasa, bukan hanya sekedar gambar, dan dalam mendramatisir sangat tinggi. Dalam mengamati gambar (foto) biasanya tidak langsung satu kali memahami arti yang terkandung di dalamnya, tetapi dua atau tiga kali dalam mengamatinya baru bisa menjawab apa yang dimaksudkan dalam gambar (foto).
- Segmen (*audience*) yang dibidik dalam tampilan karya fotografi ini adalah

masyarakat golongan menengah ke atas yang mempunyai pendidikan dan kefahaman yang tinggi terhadap karya foto.

- Karya fotografi dalam menampilkan produk/jasa tidak begitu ditonjolkan. Biasanya teknik ini sering dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai citra legendaris, atau produk yang sudah lama dikenal masyarakat.

#### c. Sejarah Fotografi

Fotografi berasal dari kata Yunani "*phos*" dan "*graphein*" yang berarti "menulis dengan cahaya, atau membuat gambar dengan alat optis dan sinar. Secara teknis, gambar diterima oleh film yaitu (bahan peka cahaya) yang menghasilkan gambar negatif, selanjutnya ditransfer ke kertas foto untuk menghasilkan gambar positif. Fotografi seperti yang kita kenal ini adalah hasil pertemuan di bidang ilmu alam yang menghasilkan kamera dan bidang ilmu kimia yang menghasilkan film.



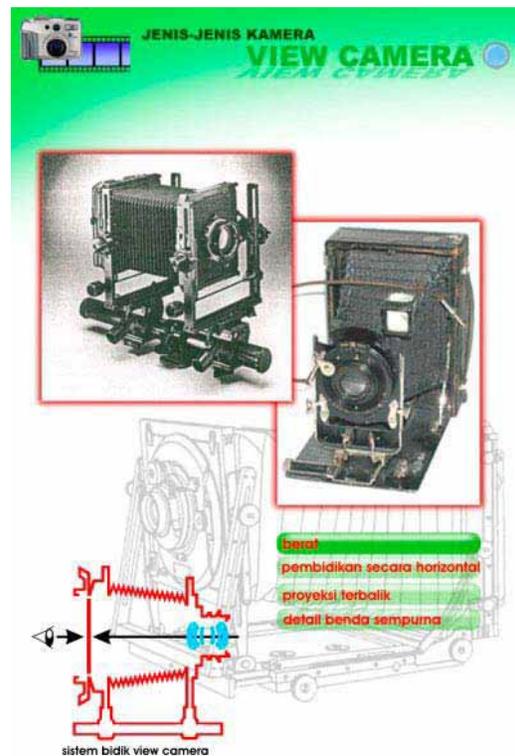
Gambar 7.139: Begitu rumitnya memotret pada masa lalu

Munculnya kamera *obscura* yang berarti kamar gelap pada awalnya disebabkan oleh cahaya yang dihasilkan oleh lubang kecil dalam sebuah ruangan gelap berupa bayang-bayang yang dihasilkan dari lubang tersebut dalam posisi keadaan terbalik dari atas ke bawah dan sebaliknya. Giovanni Battista Della Porta merupakan orang pertama yang melengkapi camera obscura dengan sebuah lensa sederhana.

Ditemukannya *pinhole camera* atau lubang jarum, merupakan alat untuk memotret berupa sebuah kotak yang tertutup dengan sebuah lobang pada satu dindingnya. Pada kamera ini tidak terdapat lensa, melainkan lobang sebesar ujung jarum yang meluluskan cahaya untuk penyinaran. Gambar yang dihasilkan tentunya kurang jelas dikarenakan tidak ada lensa.

Bahan peka cahaya (cikal bakal film) sudah diketahui orang sebelum abad ke 12. Seorang ahli kimia Arab bernama Zuber telah menemukan perak nitrat yang peka cahaya. Di abad ke 13 Albertus Magnum telah menulis tentang perak nitrat itu. Tahun 1727 Dr. Johan Heinrich Schulze menemukan pencampuran perak nitrat dengan kapur yang peka cahaya dengan menghasilkan warna merah tua menjadi lembayung

hijau. Kira-kira ada pada tahun 1777 seorang bangsa Swedia bernama Karl Scheele menemukan reaksi garam perak dengan sinar yang menghasilkan gambar yang mempunyai kesan naturalis.



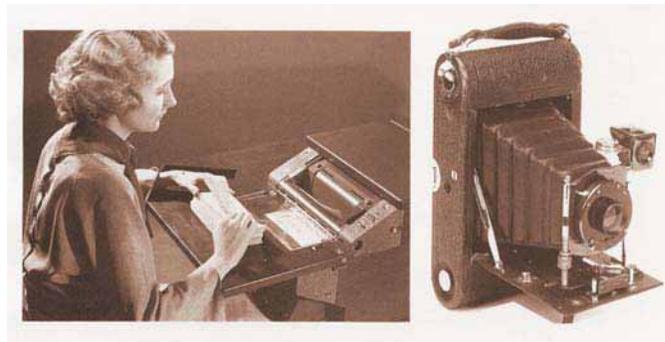
Gambar 7.140: Jenis kamera view

Pada tahun 1802 Thomas Wedgwood bangsa Inggris menemukan metode pemin-dahan gambar yang terdapat di bidang kaca ke atas kertas hanya sifatnya sementara, karena setelah kena sinar gambar tersebut hilang. Pada tahun 1816 di Perancis Joseph Nicephore Niepce mencoba

menggabungkan antara kamera yang dilengkapi lensa dengan berbagai jenis bahan kimia. Pada waktu itu ia telah berhasil membuat gambar negatif dengan cahaya di atas kertas peka cahaya. Pada tahun 1822 ia telah menghasilkan gambar positif yang permanen dengan jalan mencetak.

Louis Jacques M. Daguerre pada tahun 1826 menemukan proses *daguer-reotipi*, merupakan tembaga yang disinari dalam kamera, lalu diuapi air raksa dalam tabung akan menghasilkan gambar.

bok merk Kodak. Pada tahun 1891 ia telah menjual gulungan film yang dimasukkan ke dalam kamera untuk mengabadikan obyek dengan cara memotret yang bernama "kodak". Jenis kamera ini, pada tahun 1930-an sudah mulai menyebar di Indonesia. Pada umur 77 tahun Eastman memiliki perusahaan besar bernama Eastman Kodak Company, yang akhirnya bunuh diri. Dalam surat wasiatnya ia menulis; "*My work is done, why wait ?*", yang artinya "pekerjaanku telah selesai, apa yang ditunggu lagi?".



Gambar 7.141:  
Bagaimana cara  
membuka dan menutup  
film pada kamera view

Pada 15 Juni 1839 raja Louis Philipe memberi hadiah sebagai penemuan baru. Di Amerika, George Eastman mulai kariernya di bidang fotografi sebagai tukang plat, yaitu kaca yang diolesi dengan gelatin sebagai bahan peka cahaya. Dalam tahun 1879 berhasil membuat alat dalam kapasitas banyak, dan tahun 1888 ia memasarkan kamera

Pada tahun 1932, Edwin Herbert Land membangun laboratorium bersama Wheelwright untuk mengembangkan teknologi lensa filter polarisasi pada kaca dan kamera, hingga berkembang menjadi Polaroid Corporation. Akhirnya pada 21 Februari 1947 menciptakan kamera dan film instan yang disebut *Land Camera*. Kamera yang secara otomatis ini

memproses kertas film yang dimasukkan ke dalam kamera melalui proses develop secara instan akan terlihat gambar yang telah di potret.

Pada tahun 1936, Exakta pertama kali yang memelopori munculnya kamera SLR 35 mm. Kemudian tahun 1948 Hasselblad membuat kamera dengan format medium komersial pertama. Perkembangan ini juga diikuti oleh bangsa Jepang dan Jerman, hingga akhirnya terciptanya kamera Contax dengan sistem lensa dan prisma sebagai acuan perkembangan kamera saat ini.



Gambar 7.142: Jenis kamera SLR

Perkembangan teknologi fotografi sungguh luar biasa cepatnya, seperti munculnya kamera digital sebagai perkembangan kamera SLR. Munculnya kamera digital didasari oleh suatu kepraktisan dan pengembangan teknologi, sebagai contoh dalam penangkapan gambar menggunakan data-data biner atau digital, bukan analog lagi.

#### d. Proses Persiapan

##### 1) Pengetahuan Alat

#### **Fasilitas Dalam Kamera SLR (Single Lens Reflex)**

##### ➤ Lensa

Lensa adalah peralatan utama dalam sebuah pelatan kamera. Lensa merupakan sebagai "mata" dalam kamera, bila kena embun dan kotoran akan mengaburkan pandangannya. Lensa mem[unyai pusat cahaya yang disebut fokus, jarak antara fokus dengan garis lensa disebut panjang fokus, seperti panjang fokus 50 mm berarti yang digunakan adalah lensa 50 mm. Lensa dalam kamera terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

- Lensa normal

Lensa ini memiliki efek pandangan mata kita yang biasa ditandai angka 45 s/d 65 mm di bagian depan atau samping lensa. Jenis lensa ini hampir selalu terpasang dalam kamera standar, dan paling enak

digunakan dengan hasil normal tidak distorsi.

- Lensa sudut lebar (*wide*)

Lensa jenis ini memiliki sudut pandang yang lebih besar dengan mata kita, yang sering ditandai dengan angka 35 mm ke bawah. Lensa ini biasa digunakan untuk memotret pemandangan karena dapat membuat gambar lebih luas dari pandangan mata, hanya saja memiliki efek distorsi cukup tinggi. Lensa ini sering digunakan untuk pemotretan calon haji yang membutuhkan foto dengan mengutamakan wajah lebih lebar dan jelas.



Gambar 7.143:  
Berbagai jenis lensa

- Lensa dengan sudut sempit (*tele*)

Lensa yang ditandai angka 70 mm ke atas ini memiliki sudut pandang yang sempit yang memberikan efek obyek jauh menjadi dekat. Jenis lensa ini sering digunakan untuk memotret moment olah raga atau *close up* yang tidak perlu mendekatkan obyek.

- Lensa *zoom*

Lensa ini lebih fleksibel, karena memiliki fungsi ganda bisa obyek dekat maupun obyek jauh yang memiliki angka 28-70 mm, 80-200 mm, dan sebagainya.

- Tombol Penekan

Tombol penekan merupakan tombol pelepas rana, yang digunakan untuk membuka dan menutup rana dalam menangkap obyek pada waktu pemotretan.

- Angka Penunjuk Film

Angka penunjuk dalam kamera merupakan alat penunjuk jumlah penggunaan film yang digunakan dalam pemotretan.

- Engkol Pemutar Film

Engkol pemutar berfungsi untuk memutar atau menggerakkan memajukan film agar film bisa digunakan lagi untuk pemotretan suatu obyek.

- Kaki Elektronik

Kaki elektronik merupakan sebagai tempat lampu flash dalam pemotretan obyek yang membutuhkan cahaya penyinaran.

- Jendela Pengamat

Jendela pengamat atau *view finder* adalah sarana untuk membidik suatu obyek berdasarkan komposisi dan

ketajaman gambar yang terbentuk oleh lensa obyektif.

➤ Penggulung Film

Penggulung film sebagai alat untuk memutar kembali film yang telah habis digunakan memotret agar film kembali seperti semula (sebelum digunakan).

➤ Tombol Medan Tajam

Tombol medan tajam berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh medan tajam yang dihasilkan setelah memotret mengatur ketajaman gambar.

➤ Gelang Pengatur Diafragma

Gelang pengatur diafragma adalah sebagai pengatur bukaan diafragma untuk memperoleh masuknya cahaya yang dikehendaki. Untuk mengatur masuknya cahaya dalam kamera ditentukan/diatur oleh angka-angka yang terdapat pada ring diafragma kamera, seperti, 2, 4, 5,6, 8, 11, 16, dan 22. Angka kecil menunjukkan terbukanya celah diafragma makin besar sehingga cahaya yang masuk ke dalam kamera semakin banyak, sebaliknya angka besar menunjukkan cahaya yang masuk ke dalam kamera semakin kecil/ sedikit.

➤ Titik Penentu Ketajaman

Titik penentu ketajaman merupakan penentu ketajaman gambar obyek yang ditangkap kamera melalui jauhdekatnya jarak (berapa meter).

➤ Gelang Pengatur Fokus

Gelang pengatur fokus terdapat angka-angka sebagai penentu fokus yang berfungsi untuk menajamkan gambar yang berskalakan meter. Fokus merupakan penentu jarak sebagai penajaman gambar dengan cara mengatur jauhdekatnya obyek yang dipotret. Pada gelang pengatur fokus terdapat angka; M, 0,45, 0,5, 0,7, 1, 3, 5, dan  $\infty$ . Semakin jauh obyek yang akan dibidik, maka jarak lensa dengan film semakin dekat. Sebaliknya semakin dekat yang akan dibidik, maka jarak lensa dengan film makin jauh. Ada empat sistem penemu jarak sebagai memfokuskan obyek, yaitu:

- Sistem gambar belah/ *split image*, cara memfokuskan adalah menyatukan, dan meluruskan garis vertikal obyek yang terlihat pada lensa bidik.
- Sistem gambar rangkap/ *double prisma*, cara memfokuskan adalah memutar lensa *ring focus* sambil melihat garis lingkaran dalam lensa bidik tampak jelas semua.

- Sistem prisma mikro/ *mikro prisma*, menyatukan garis pinggir/bentuk belah ketupat dengan lingkaran dengan cara memutar *ring focus*, sambil melihat apakah sudah jelas atau belum bisa dilihat dalam lensa bidik.
  - Sistem kaca buram/ *ground glass*, mengatur lensa *ring focus* agar tampak tidak adanya kekaburan yang terlihat pada lensa bidik.
- Tempat Tali Gantungan Kamera

Tali kamera dipasang di tempat tali gantungan kamera agar tidak terlalu capek memegang kamera, disamping berfungsi untuk menghindari agar kamera tidak mudah jatuh.

- Engkol Penunda Pelepas Rana

Alat ini digunakan untuk memotret dirinya sendiri terrekam dalam film yang dijepret secara otomatis sesuai dengan kecepatan rendah dalam kamera.

- Lensa

Lensa merupakan sepotong gelas optic di dalam bidang lengkung yang berfungsi untuk membentuk dan membentuk gambar.

- Skala Kecepatan Rana

Skala kecepatan rana merupakan titik penentu kecepatan rana yang berisi angka dan huruf yang dipilih dalam menentukan kecepatan pada waktu memotret.



Gambar 7.144: Kamera SLP

Angka dimulai dari B, 1, 2, 4, 8, 15, 30, 60, 125, 250, 500, 1000, 2000, 4000, dsb. B (bulb) bila menghendaki hasil foto beru-pa lintasan obyek foto, adapun angka menunjukkan per detik, seperti 1/1 detik, 1/500 detik, 1/2000 detik dan sebagainya.

➤ Tombol Pemutar Balik Film

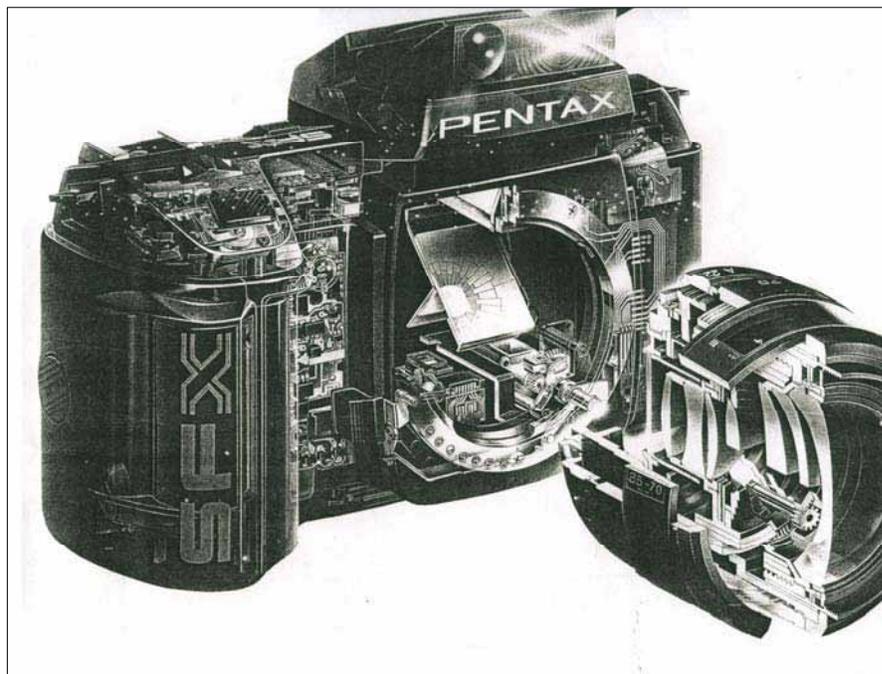
Tombol pemutar balik film terletak di bawah kamera yang berfungsi untuk melepaskan gigi roll agar bisa menggulung film yang sudah dipergunakan dengan cara menekan tombol.

➤ Lubang Ulir

Lubang ulir berfungsi untuk memasang tripod atau lampu kilat (flash) besar agar dalam pengambilan obyek tidak goyah.

➤ Gelang Selektor

Gelang selektor merupakan alat untuk memilih kepekaan film yang digunakan dalam memotret. Gelang selektor terdapat tulisan ASA/DIN dengan angka-angka, yaitu 25, 50, 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, dan 6400, kesemuanya ini dipilih berdasarkan penentuan kepekaan film yang digunakan dalam pemotretan.



Gambar 7.145: Fasilitas dalam kamera SLP

➤ Kunci Pembuka Film

Kunci pembuka film yang terletak di bagian atas kamera, dengan cara menarik ke atas sehingga kunci terlepas dan tutup di belakang kamera bisa dibuka untuk mengiri/mengambil kaset film.

➤ Rana Celah

Rana celah merupakan rana yang berupa celah yang disebabkan oleh gerakan rana di depan film sesuai dengan lambatcepatnya *sutter speed*. Rana celah terdapat di bagian belakang kamera yang membuka-menutup saat tombol kamera ditekan.

Jenis rana celah ada dua, yaitu *horizontal cloth* dan *vertical cloth*. *Horizontal cloth* adalah rana celah yang bergerak membuka dan menutup dari arah kiri ke kanan, sedangkan *vertical cloth* adalah yang membuka dan menutup seperti jendela dari atas ke bawah. Rana celah ini akan membuka-menutup dengan cepat bila menggunakan 1/400, bergerak sedang bila menggunakan 1/30, dan akan lambat bila menggunakan 1/4, atau "B" bila menghendaki lamanya membuka-menutup sesuai dengan yang dikehendaki.

➤ Tempat Memasang Kaset Film

Tempat memasang kaset film terletak di bagian belakang kamera, bila dibuka akan

kelihatan dua spul/boom film kanan dan kiri.

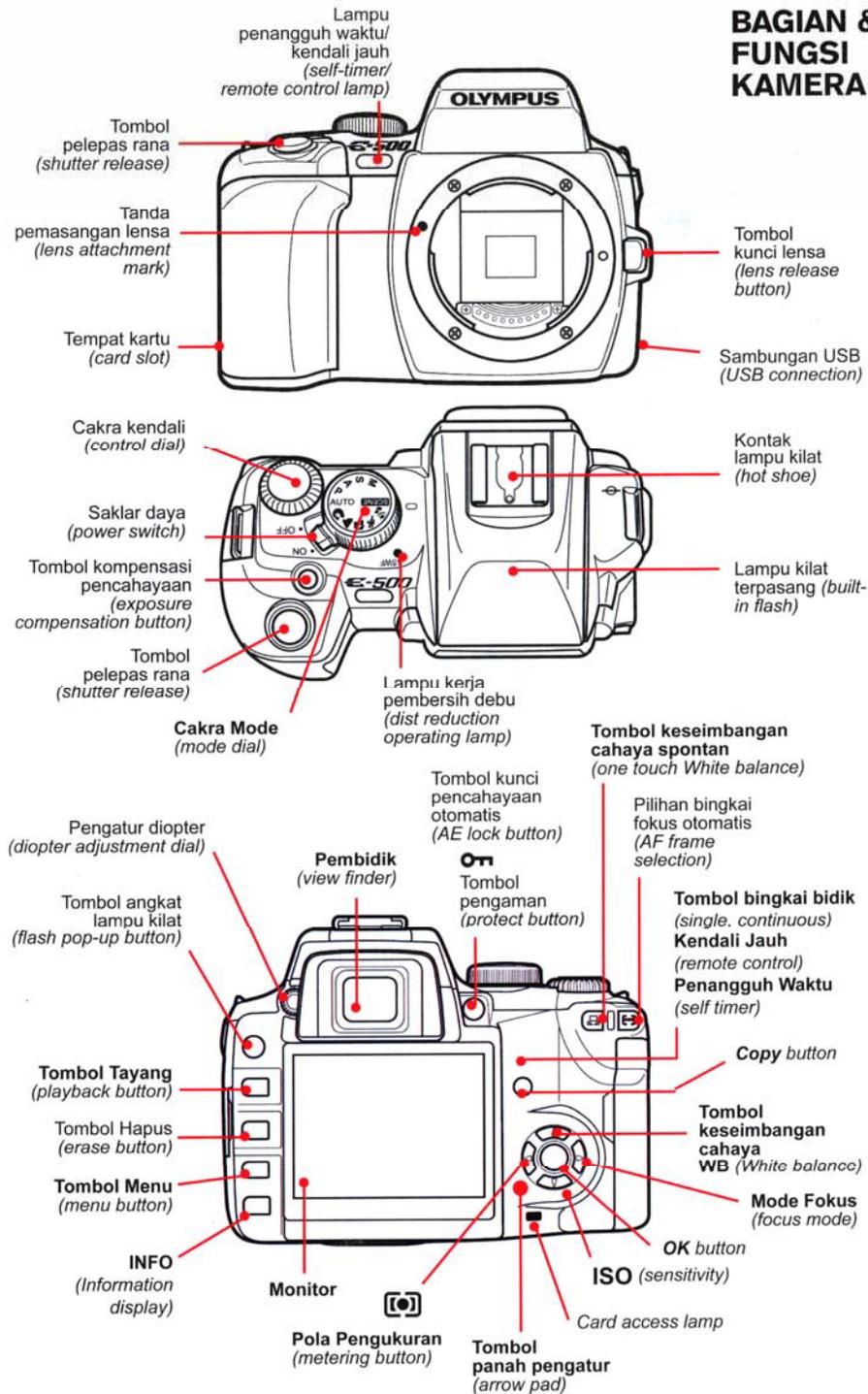
**Fasilitas Dalam Kamera Digital**

Kamera digital SLR merupakan kamera yang sering digunakannya, karena dianggap fasilitasnya lebih lengkap dan baik. Kamera digital merupakan kamera yang tidak menggunakan film, melainkan menggunakan *micro chip* seni konduktor yang disebut *charged couple device* (CCD) yang membentuk gambar pada kamera.

Cara kerjanya, CCD menangkap obyek melalui cahaya lalu diubah menjadi titik-titik kecil yang berubah jadi foto. Titik-titik inilah yang mempengaruhi bagus atau tidaknya sebuah foto, karena makin banyak titik-titiknya berarti makin padat yang berarti pula hasil fotonya lebih bagus dan yaitu resolusinya tinggi.

Karena tidak ada film negatif, maka pada kamera digital terdapat penyimpangan hasil pemotretan yang disebut *card*. Kemampuan *card* ini dipengaruhi oleh kemampuan kamera. Bila menggunakan foto yang bagus, maka kemampuan *card* menjadi sedikit. Sebaliknya bila menggunakan kamera ukuran kecil, maka *cardnya* bisa digunakan untuk menyimpan hasil jepretan lebih banyak.

## BAGIAN & FUNGSI KAMERA



Gambar 7.146: Fasilitas kamera digital SLR



Gambar 7.147:  
Kamera digital SLR

Keuntungan jenis kamera ini antara lain:

- Kamera lebih fleksibel untuk berbagai keperluan baik untuk pengambilan jarak dekat maupun jarak jauh
- Baterai kamera digital sangat kuat, bisa untuk mendokumentasikan ribuan gambar yang diambil.
- Komposisi obyek benar-benar nyata dan sudah dapat dilihat langsung.
- Dapat mengoreksi hasil gambar, karena tampak pada monitor.

Kelemahan jenis kamera ini antara lain:

- Kamera digital mempunyai lensa 200 mm setara lensa kamera biasa 300 mm, sehingga cakupan lensa lebih jauh.

- Sulit menampilkan *double expose* dalam satu *frame*.
- Tidak mempunyai dokumen film negatif, yang ada hanyalah mentranfer ke CD.

## 2) Alat Pendukung

### ➤ Lampu blitz (*Flash*)

Lampu *blitz* (*Flash*) merupakan alat yang berfungsi untuk menambah / memberi cahaya pada obyek yang akan dipotret, seperti obyek di dalam rumah atau malam hari. Bila kita tidak tepat dalam penggunaan lampu *blitz* akibatnya fatal, karena obyek yang dipotret tidak sesuai yang tampil pada film, seperti gambar obyek tidak muncul atau sebagian kecil saja yang muncul.

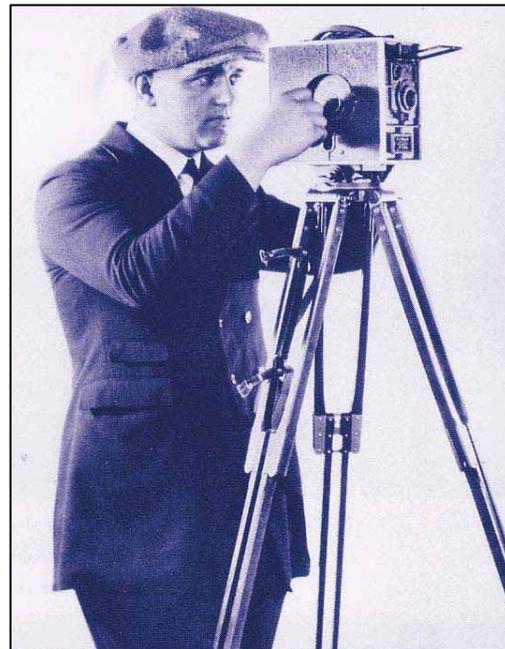
Rata-rata kamera selalu memberi kode tertentu dalam skala kecepatan rana bertuliskan angka 60 atau 125 tanda "silang" atau simbol "petir" berwarna merah. Ini menunjukkan bahwa bila dalam pemotretan penggunaan lampu *blitz* supaya disesuaikan nomor tersebut. Pengetahuan lain, yaitu, sebelum penggunaan lampu *blitz* sebaiknya harus mempelajari karakternya dari buku petunjuk atau membaca perintah ukuran di sisi belakang lampu *blitz*.

ASA \ JARAK	1,7 m	2,5 m	3,5 m	5 m
ASA 100	11	8	5,6	4
ASA 200	16	11	8	5,6
ASA 400	22	16	11	8
<i>Dan seterusnya</i>				



Gambar 7.148: Blitz

*Tripod* mempunyai tiga kaki dalam berbagai ukuran dan konstruksi yang digunakan untuk pemotretan menggunakan waktu penca-hayaan atau kecepatan lama supaya gamabat tidak kabur, seperti pemotretan di malam hari atau pemoteran makro untuk mencapai dept of field.



Gambar 7.149: Pemotretan menggunakan tripod

➤ *Tripod*

Sandaran atau penyangga kamera, yang dibutuhkan untuk mencegah guncangan dan getaran kamera (*kamera shake*) terutama dalam pemotretan lebih lama dari 1/30 detik adalah *tripod* atau kakitiga.

➤ Filter

Filter merupakan aksesoris yang berfungsi menyaring cahaya, seperti filter merah, biru, kuning, hijau dan sebagainya. Adapun filter yang melindungi lensa terhadap kotoran, gesekan, dan benturan adalah filter *ultra violet* dan *sky*. Filter berbentuk bulat lingkaran atau berbentuk kotak yang menggunakan ring (*adapter*) yang dipasang di kamera depan lensa. Bila akan memasang filter, maka ukuran diameternya harus sama dengan lensa. Filter sangat jarang digunakan dalam bidang kurnalistik, karena dianggap rekayasa atau manipulasi gambar.

➤ Film

Film merupakan bahan yang menangkap atau peka cahaya, yang terdiri dari dua unsur plastik (*celluloid*) dan emulsi (*emulsion*). Makin besar unsur plastik dan kadar emulsinya, maka film sulit ditembus cahaya atau kurang peka, seperti ASA 100.

Lain Halnya dengan ASA 400 yang mempunyai kandungan plastik tipis dan emulsi kurang pekat lebih cepat dan mudah menangkap/ peka cahaya. Jenis film ini sangat berbeda dengan film yang dipasang di kamera digital. Film yang digunakan dalam kamera digital adalah sebuah media

lempengan sebagai penyimpan data, yaitu *compact flash*.

• ASA

ASA singkatan dari *American Standart Association*, merupakan nama sebuah kantor penentu norma (standart) dari berbagai macam bahan yang dipergunakan industri, seperti kecepatan reaksi film setelah kena cahaya. Kategori kecepatan film, antara lain:

- ASA 32 -- 100, merupakan film kepekaan lambat/ rendah
- ASA 200 -- 800, merupakan film kepekaan sedang
- ASA 1000 -- 3200 ke atas merupakan ke-lompok film kepekaan tinggi.



Gambar 7.150: ASA pada film

Makin rendah kepekaan film (ASA) akan menghasilkan detail obyek yang tajam, dan warna yang bagus, seperti wajah, produk, perhiasan, dan sebagainya. Hanya saja jenis film ini diperlukan pencahayaan yang cukup, maka bila

pemotretan sebaiknya dilakukan di luar dengan cahaya matahari yang cukup. Film dengan kepekaan sedang mempunyai detail dan ketajaman terbatas, maka bila pemotretan sebaiknya dilakukan di tempat yang teduh, di dalam ruangan perlu bantuan lampu blits. Film kepekaan tinggi sangat sesuai dengan obyek kecepatan tinggi, seperti memotret olah raga, *fashion show*, dan cahaya rendah.

- DIN

DIN singkatan dari Deutsche Industrie Narmung, merupakan penerapan kecepatan film di Jerman. Film-film Jerman biasa ditulis dengan ASA dan DIN. Film yang dipakai di siang hari merupakan film cepat, sedangkan yang dipakai malam hari adalah film lambat, atau film cepat dengan menggunakan lampu kilat (*flash*).

### e. Proses Pemotretan

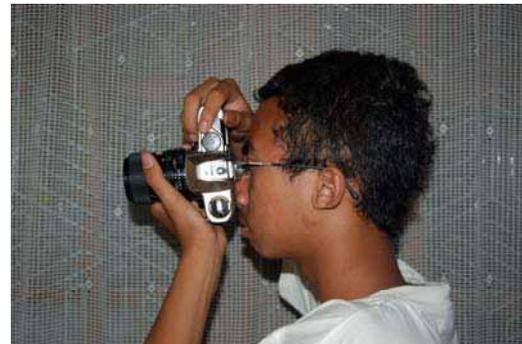
#### 1) Memegang Kamera

Berhasil atau tidaknya suatu pemotretan bisa disebabkan oleh cara memegang kamera yang kurang tepat, sehingga menyebabkan hasil fotonya tidak jelas, atau tidak focus yang disebabkan waktu pemotretan kameranya goyah. Untuk menghindari kondisi ini, maka diperlukan cara mem-

egang kamera yang tepat, baik secara vertikal maupun horizontal.

- Posisi Vertikal

Posisi ini sering dilakukan untuk membidik obyek yang kea rah vertical, yaitu berdiri, setengah badan, pohon, dan bangunan yang tinggi. Teknik ini tangan kanan berada di atas kamera sambil jari telunjuk menekan tombol penekan kamera, adapun tangan kiri sebagai penyangga sekaligus berfungsi untuk mengoperasikan/memutar gelang pengatur diafragma dan gelang pengatur fokus.



Gambar 7.151: Posisi Vertikal

- Posisi Horisontal

Posisi ini sering dilakukan fotografer pemula atau fotografer professional. Salah satu mata (kanan atau kiri) membidik pada lensa jendela pengamat, sedangkan tangan kiri memegang kamera sambil ibu jari dan telunjuk mengoperasikan / memutar gelang

pengatur diafragma dan gelang pengatur fokus. Tangan kanan memegang sisi kanan kamera serta jari telunjuk siap menekan tombol penekan kamera.



Gambar 7.152: Posisi Horisontal

## 2) Langkah-langkah Pemotretan

- Persiapan (Memasang Film)

Buka tutup punggung kamera dengan mengangkat tombol di bagian atas kamera. Film gulung yang berada dalam spul dimasukkan dalam ruang sebelah kiri lalu tombol dikembalikan sebagai pengunci pada rol kaset.



Gambar 7.153:  
Lubang-lubang pada pinggir film merupakan merupakan tempat gerigi engkol pemutar film

Lajur film yang keluar dari rol kaset ditarik lalu dimasukkan ke celah spul di sisi kanan sambil memutar engkol pemutar film lalu tutup punggung kamera sampai rapat berbunyi "klik". Pastikan kalau lubang-lubang di pinggir film bisa tertarik oleh gigi engkol pemutar film. Tegangkan film dengan cara memutar penggulung film sebelah kiri dengan engkol pemutar film di sisi kanan kamera.

Gerakkan engkol pemutar film ke kanan dan lihat penggulung film, apakah ikut bergerak atau tidak. Kalau bergerak berarti film sudah masuk ke gigi engkol yang berarti sudah digunakan untuk pemotretan, tetapi kalau tidak ada gerakan berarti tidak sambung, film tidak *nyantol*, harus di pasang ulang. Bila film sudah dianggap benar memasangnya, putar engkol film lalu jepretkan hingga 2 kali sambil melihat penunjuk nomor film pada kanan kamera di mulai huruf S (*Start*).

- Teknik Pemotretan
  - Sudut pandangan pemotretan

Pengambilan sudut pandangan dalam pemotretan merupakan pilihan pribadi seorang fotografer baik secara obyektif maupun subyektif. Alasan tersebut tentunya didasarkan atas beberapa pertimbangan, antara lain tentang arah datangnya sinar, pengambilan

pemanfaatan *back-ground* sebagai obyek yang harus didokumentasikan, mengabaikan *background* dengan mengutamakan *close up* obyek, pengaturan komposisi foto, dan sebagainya.

- o Pandangan Burung (*Birds Eye View*)

Pemotretan dari posisi yang tinggi, seperti dari udara, pohon, tangga kearah yang lebih rendah, atau pemotretan anak yang sedang duduk yang dipotret fotografer dalam posisi berdiri.



Gambar 7.154:  
Pandangan Burung (*Birds Eye View*)

- o Pandangan Katak (*Frogs Eye View*)

Pemotretan dari posisi yang rendah atau dekat tanah yang diarahkan ke tempat yang lebih tinggi. Biasanya fotografer dalam memotret de-

ngan tiarap, berbaring, atau posisi badan berdiri dengan kamera menghadap ke atas obyek.



Gambar 7.155:  
Pandangan Katak (*Frogs Eye View*)

- o Setinggi Mata Mendatar (*Eye Level Viewing*)

Cara ini paling sering dilakukan oleh sebagian besar orang yang baru belajar fotografi sampai fotografer profesional, yaitu kamera dibi-dikan setinggi mata.



Gambar 7.156:  
Setinggi Mata Mendatar (*Eye Level*)

- o Setinggi Pinggang (*Waist Level Vie-wing*)

Pemotretan obyek dengan posisi kamera setinggi pinggang atau dada. Dalam

pemotretan, kamera diarahkan ke obyek tanpa pengintaian mata, tetapi mata memperhatikan pada obyek yang diambil dalam pemotretan. Pemotretan dengan cara ini agar pelaku (fotografer) tidak diperhatikan orang di sekelilingnya. Cara ini tentunya perlu latihan berkali-kali agar terbiasa untuk menghasilkan karya foto yang baik.

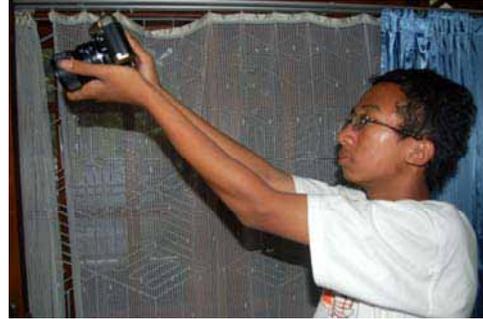


Gambar 7.157:  
Setinggi Pinggang (*Waist Level*)

- o Posisi Tangan Tinggi (*High Hand-held Position*)

Pemotretan dilakukan dengan cara mengangkat kamera setinggitinginya tanpa mengintai dengan mata. Teknik ini dilakukan bila di depan banyak yang menghalangi dalam pemotretan, seperti banyaknya orang/fotografer yang berjubel memburu sebuah obyek untuk pemberitaan. Untuk mendapatkan hasil foto yang baik, sering kali gambarnya tidak memfokus, miring, kabur, atau

salah sasaran, maka perlu banyak latihan.



Gambar 7.158:  
Posisi Tangan Tinggi (*High Hand-held Position*)

- o Posisi badan

Pengaturan posisi badan dalam pemotretan untuk mendukung posisi tangan dalam memegang kamera dan menjaga kestabilan posisi badan untuk mendukung ketenangan kamera. Pengaturan posisi badan ini dapat dikelompokkan berdasarkan sikap atau gaya.

- o Sikap Berdiri

Kestabilan sangat diharapkan dalam sikap berdiri, yaitu satu kaki ditempatkan di depan, tubuh bagian atas menghadap ke arah obyek yang dibidik. Perlu adanya relax, semua otot-otot tangan, punggung, perut, kaki, dan leher yang dikonsentrasikan ke otak untuk membidik moment yang dipotret.



Gambar 7.159: Kerelekan sangat dibutuhkan dalam pemotretan

- o Sikap Jongkok  
Sikap ini diperlukan untuk memotret obyek secara riil dan nyata dari depan. Sikap relax dan stabil sangat diperlukan, dengan cara siku kiri bersandar pada lutut kiri sambil memegang kamera, sedangkan lutut kanan bersandar di atas tanah sebagai penyangga kekuatan dalam mengintai kamera.

- o Sikap Tiarap  
Sikap ini sama dengan sikap tiarap orang akan menembak. Caranya siku kiri bersandar di atas tanah agak ke depan sambil memegang kamera, lalu siku kanan diposisikan ke kanan agak kebelakang sebagai pemijit tombol penekan. Sikap yang diperhatikan adalah kedua tangan harus mencapai keseimbangan, rileks, dan stabil.



Gambar 7.160: Memotret dengan sikap Jongkok



Gambar 7.161: Memotret dengan sikap Tiarap

### o Sikap Berbaring

Sikap berbaring adalah punggung bersandar di atas tanah dengan posisi muka menghadap ke langit sambil kedua tangan memegang/ mengoperasikan kamera. Posisi tangan seperti pemotretan pada posisi berdiri, adapun posisi kamera bisa diarahkan ke atas, serong ke kanan atau ke kiri.



Gambar 7.162: Sikap Berbaring

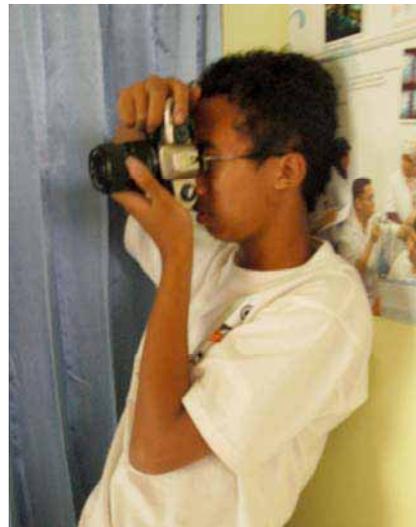
### o Sikap Bersandar

Sikap bersandar merupakan sikap yang sering dilakukan untuk mencapai kestabilan dalam membidik obyek dengan kecepatan kamera rendah. Fotografer bisa menyandarkan kameranya di atas kursi, meja, tembok sambil menahan nafas untuk melepaskan tombol penekan dengan harapan hasil jepretannya berkualitas.

## 3) Memotret Obyek

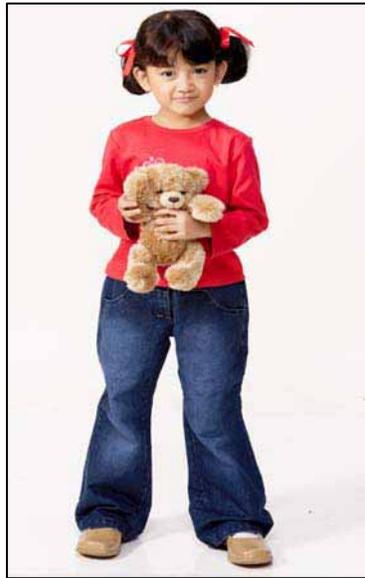
Beberapa hal yang harus dilakukan dalam melakukan pemotretan, adalah sebagai berikut:

- Langkah pertama adalah memilih obyek atau mempersiapkan obyek yang akan dipotret. Obyek bisa berupa manusia, binatang, benda dilingkungan kita, atau pemandangan alam.
- Atur dan dekatilah obyek yang akan dipotret sesuai dengan arah posisi pembidikan. Atur komposisi gambar dalam bingkai pengamatan / jendela pengamat berdasarkan dengan tempat, arah gerak, volume dan kekuatan obyek tampil dalam satu frame.

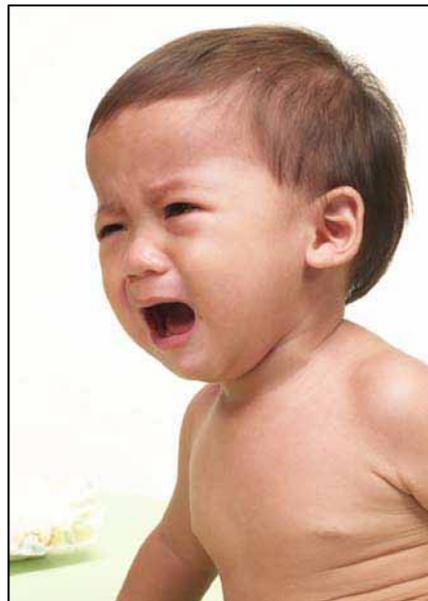


Gambar 7.163: Sikap Bersandar

- Perhatikan dengan arah sinar, karena dapat mempengaruhi nilai kehidupan obyek, atau mempengaruhi masuknya sinar pada kamera. Arah jatuhnya sinar sangat penting dalam usaha membentuk gambar, karena sinar dapat menampilkan obyek yang sebaik-baiknya.
  - Latar belakang sangat penting dalam pemotretan. Warna putih, seperti tembok, langit, matahari sangat dominan dalam mempengaruhi kegagalan tampilan obyek, karena sinar sangat menyorot langsung ke kamera sangat kuat. Begitu juga latar belakang yang semrawut, kacau, simpang siur juga mengganggu tampilnya suatu obyek.
  - Langkah selanjutnya adalah, mengatur jarak, memfokuskan obyek, dan memilih komposisi yang baik. Jika semua sudah dianggap tepat maka secara pelan tombol penekan sampai terdengar "krek".
  - Memotret dengan *frame* lain dengan cara memutar engkol film dengan cara menggerakkan ibu jari ke arah kanan sambil melihat penggulung film yang juga ikut berputar.
  - Lihat angka penunjuk film, apakah menunjukkan angka 10 atau 24/36 tergantung jumlah film.
  - Putarlah engkol pemutar film, bila lancar berarti film masih bisa digunakan, tetapi bila tidak bisa diputar berarti film sudah habis. Bila tidak bisa diputar hal ini jangan dipaksakan yang mengakibatkan film lepas dari ikalan sehingga sulit di gulung kembali.
  - Bila anda sudah menghabiskan seluruh rol, gulunglah film dengan cara menekan tombol pemutar baik film lalu putarlah ke kanan penggerak engkol pemutar film sampai terdengar "krek" hingga pemutaran terasa ringan. Setelah itu, barulah pintu punggung kamera di belakang kamera dengan cara mengangkat penggerak engkol pemutar film.
  - Angat gulungan film dari bodi kamera, masukkan ke tabung film dan simpanlah ke tempat yang jauh dari sinar agar film tidak bereaksi/hangus. Selanjutnya film siap dicuci dan dicetak.
- Ada beberapa teknik dalam pemotretan penekanan suatu obyek, antara lain:
- *Long Shot*  
Pengambilan gambar menyeluruh, bila obyeknya orang dari ujung rambut hingga ujung sepatu, maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.



Gambar 7.164:  
Pengambilan seluruh tubuh



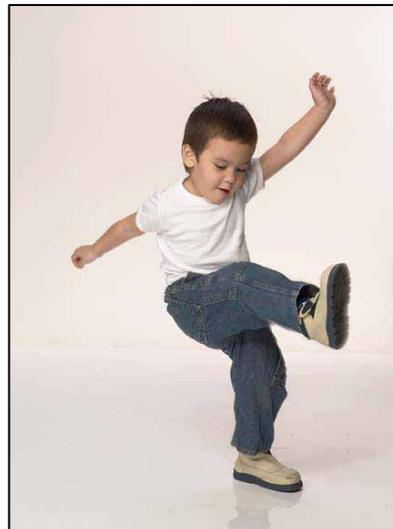
Gambar 7.165:  
Menariknya menangkap  
seluruh obyek bergerak

- *Medium Shot*

Bila obyeknya orang, maka yang tampak hanya kepala hingga punggung.



Gambar 7.166:  
*Medium shot* dengan tampilan anggun



Gambar 7.167:  
Ekspresi anak menangis sangat  
bagus diabadikan dengan teknik  
*medium shot*

- *Close Up*

Pengambilan obyek yang memfokus secara penuh, sebagai contoh bila obyeknya orang, yang tampak hanya wajah, namun bila obyeknya benda akan kelihatan karakternya atau bagian-bagiannya.



Gambar 7.168: *Close up* dapat mengekspos sebuah obyek untuk penjas berita



Gambar 7.170: Pengambilan *high angle* mendapatkan foto yang menarik



Gambar 7.169: Bagaimana ekspresi seorang penari dan peniup seruling, *close up* berperan



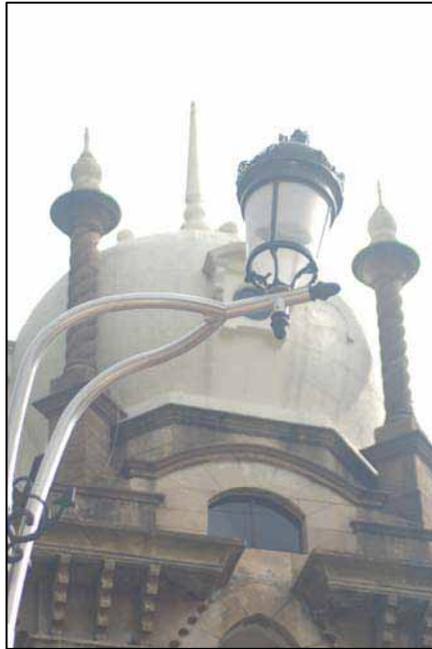
Gambar 7.171: Pengambilan *high angle* dari arah belakang

- *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas obyek, sehingga kesan obyek jadi mengecil yang memberi kesan dramatis.

- *Low Angle*

Pengambilan obyek dari arah bawah, sehingga obyek menjadi kesan besar.



Gambar 7.172: Pengambilan *low angle* Sebuah bangunan yang tampak lebih kokoh



Gambar 7.173: Pengambilan *low angle* bisa menambah keanggunan

- *Foreground*

Pengambilan obyek utama yang dipadu dengan obyek lain yang letaknya di depan obyek utama, namun fokus tetap pada obyek utama. Hasil foto terkesan bahwa obyek utama terhalangi oleh obyek lain di depannya.



Gambar 7.174 a,b: Pengambilan obyek dengan teknik *foreground* memberi kesan dramatis

- *Background*

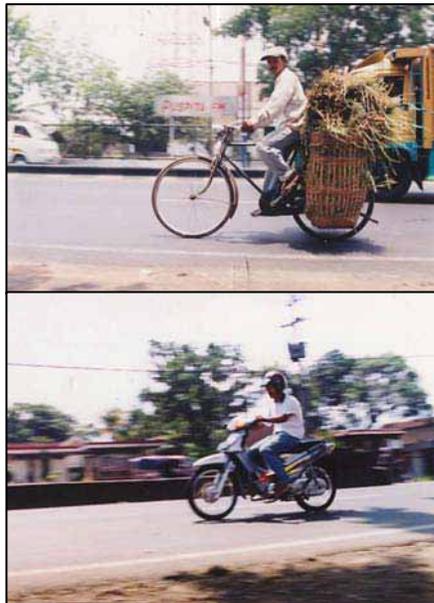
Kebalikan dengan *foreground*, bahwa pengambilan obyek utama yang letaknya di depan didukung dengan obyek lain yang letaknya di belakang. Hasil foto akan terlihat obyek fokus terlihat jelas, sedangkan obyek lain sebagai pendamping dibelakang terlihat kabur.



Gambar 7.175 a,b: Teknik *background* memberi kesan mempertegas obyek utama

- *Panning*

Pemotretan suatu obyek yang bergerak atau pembekuan obyek dengan cara mengatur kecepatan merekam dalam kamera. Obyek hasil pemotretannya kelihatan bergerak sangat cepat. Teknik ini adalah menggerakkan kamera mengikuti obyek dengan menggunakan kecepatan rendah di bawah 1/60. *Panning* hanya bisa dilakukan dengan jarak pendek sekitar 2-4 meter agar latar belakang terlihat kabur. Teknik lain adalah membidik obyek yang bergerak dengan menggunakan kecepatan tinggi di atas 250 (sesuai dengan kecepatan obyek), sehingga obyek dan latar belakang akan kelihatan semua.



Gambar 7.176 a,b: 2 karya di atas menggunakan teknik panning memberi kesan berialan

- *Zooming*

Teknik pemotretan dengan cara mengerakkan/memutar lensa *zoom*, sehingga kesan yang didapat adalah obyek mendekat / menjauh. Teknik pemotretan dengan menggunakan kecepatan di bawah 1/60 sambil memutar ring *zoom* yang melebar atau memanjang, sehingga mendapatkan kesan obyek berkesan mendekat atau menjauh.

- *Multiple exposure*

Teknik pemotretan obyek beberapa kali dalam satu frame (bingkai film). Hasil yang didapat adalah tampilnya obyek yang sama dalam posisi beda yang hadir dalam satu *frame*. Teknik ini akan lebih baik menggunakan *tripod* agar kamera tidak goyang. Cara yang dilakukan adalah dengan menekan tombol pemutar balik film pada bagian bawah kamera sebagai pembidikan obyek ke dua, begitu juga seterusnya.



Gambar 7.177: *Multiple exposure* memberikan obyek gambar yang sama dalam satu foto

- *Window Light*

Teknik pemotretan dengan cara memanfaatkan cahaya dari satu sumber, seperti cahaya dari jendela, cahaya lilin yang dekat dengan obyek. Hasil yang didapat adalah sebagian obyek yang kena cahaya akan jelas, tetapi yang tidak kena cahaya akan gelap tidak kelihatan.



Gambar 7.180: Percampuran cahaya pantulan dan gerak dapat didokumentasi menggunakan teknik *window light*



Gambar 7.178: Memanfaatkan cahaya dari jendela

- *Siluet*

Teknik pemotretan dengan memanfaatkan cahaya dari sumber langsung baik matahari atau bulan. Hasilnya, latar belakang terang sedangkan obyek di depan kelihatan gelap.



Gambar 7.179: Kesan dramatis yang dihasilkan oleh pantulan cahaya lilin



Gambar 7.181 a,b: Cahaya diwaktu sore hari Sangat bagus didokumentasikan

## f. Memotret Moment

Moment merupakan kegiatan yang harus didokumentasi agar kejadian yang pernah dilakukan tidak begitu saja hilang dari ingatan, atau ada bukti bahwa masa lalu pernah dilakukan suatu kegiatan. Memotret moment harus mengetahui gerak, langkah, ataupun maksud adanya gerakan, mimik muka, atau ekspresi.

### 1) Memotret Close-Up (Pas Foto)

Memotret *close-up* adalah pengambilan gambar dengan mengutamakan obyek yang dibidik. Bila pengambilan manusia biasanya memfokuskan pada raut wajah yang difoto. Teknik ini sering digunakan tukang foto untuk memotret orang sebagai syarat untuk dihadirkan dalam surat-surat berharga, seperti Ijazah, Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM), atau pengambilan gambar waktu orang tersebut mengadakan kegiatan yang jarang dilakukan, seperti menari, karena wajahnya berbeda seperti biasanya.

Memotret dengan mengutamakan segi wajah ini harus benar-benar mengetahui, untuk apa hasil foto ini, seperti foto untuk surat-surat penting harus menampilkan gambar yang formal dan serius.

Apapun foto *close-up* pada moment tertentu, seperti waktu kegiatan tari, maka foto tersebut sifatnya santai, lucu, tidak serius, dan non formal.



Gambar 7.182 a,b: Berekspresilah sewaktu actions menunggu giliran pentas

### 2) Memotret Keluarga

Keluarga minimal terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Potret keluarga biasanya dipasang di ruang tamu atau ruang keluarga. Terpasangnya foto keluarga menunjukkan terjadi keharmonisan dalam keluarga tersebut. Dipasanginya foto tersebut tuan rumah dengan bangga memperkenalkan anggota keluarga melalui gambar.

Keluarga merupakan obyek yang menarik untuk dipotret, karena tiap individu mempunyai karakter dan gaya masing-masing. Bila hal ini ditampilkan dalam satu bingkai maka akan tampak kelucuan, kepolosan, ceria, kewibawaan, romantis, lembut, bergabung menjadi satu, yaitu kedamaian dalam keluarga.



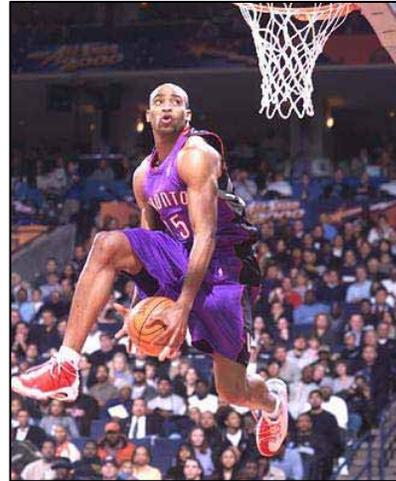
Gambar 7.183: Keharmonisan keluarga bisa diwujudkan dalam satu foto

### 3) Memotret Kegiatan Olah Raga

Olah raga merupakan jenis kegiatan yang paling suka diikuti oleh semua orang, mulai kegiatan maupun beritanya. Dalam masmedia banyak ditampilkan foto-foto yang menarik seakan-akan pembaca mengikuti secara langsung.

Memotret olah raga merupakan moment yang sangat sulit untuk dibidik dalam kamera. Ada gerakan-gerakan, gaya berolah raga, maupun kejadian yang menarik atau lucu yang sengaja dibidik untuk disuguhkan kepada pembaca. Menghentikan gerakan merupakan pekerjaan yang sulit, karena kamera

harus terus mengikuti arah gerakan tersebut, dan juga mengatur beberapa fasilitas kamera, seperti kecepatan, diafragma, jarak, dan sebagainya. Bila pembidikan berhasil tentunya akan memuaskan diri sendiri atau orang lain.



Gambar 7.184: Menghentikan gerakan olah raga dalam jepretan perlu latihan sungguh-sungguh

### 4) Memotret Seni Pertunjukan

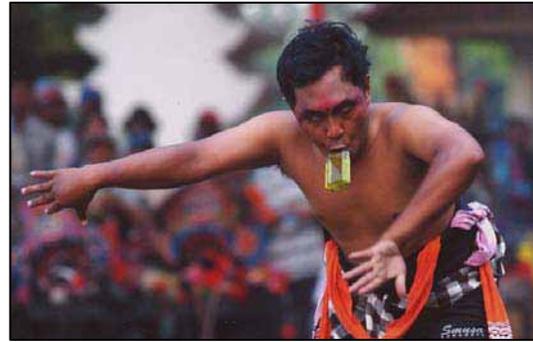
Seorang fotografer yang handal dalam memotret seni pertunjukan harus menjiwai atau setidaknya mengetahui fungsi dan tujuan seni pertunjukan yang akan dipotret. Gerakan teri yang mengandung arti yang dalam apakah pengagungan atau menolak kejahatan. Ini tentunya memberi bekal seorang fotografer untuk mengambil gerakan yang mempunyai falsafah tinggi. Gerakan tangan kanan lebih

bagus bila dibandingkan dengan tangan kiri. Begitu juga gerakan tangan bisa mengajak mata kita menuruti arah tangan sekaligus ini sebagai keseimbangan ruang.

Bila ingin menampilkan suasana hidup, tampilkan gerakan yang fantastik dan menawan, sehingga ada kesan gambar hidup. Gerakan itulah yang membawa hasil jepretan akan lebih berwibawa, karena foto tersebut sulit membidiknya dan dapat menyuguhkan karya nyata atraktif.



Gambar 7.185:  
Perlu ketajaman rasa dalam membidik obyek bergerak



Gambar 7.186: Membidik ekspresi penari yang kesetanan merupakan pekerjaan yang sulit

### 5) Memotret Pernikahan

Pernikahan merupakan upacara sacral yang tidak terlupakan. Upacara ini perlu diabadikan agar nantinya anak cucu bisa melihat waktu orang tua atau eyangnya nikah dahulu. Untuk itulah kegiatan ini perlu diabadikan agar nantinya bisa sebagai bukti visual.

Dalam pengabdian atau pemotretan *moment* pernikahan tersebut bisa di luar gedung atau di dalam gedung. Di luar gedung biasanya dilakukan sebelum resepsi pernikahan, sekaligus gambarnya bisa digunakan sebagai penghias undangan pernikahan. Bila dilakukan di dalam ruang tentu perlu pengaturan khusus, seperti penyinaran, obyek yang ditampilkan sebagai pendamping mempelai.



Gambar 7.187:  
Bagaimana mengabadikan mempelai berdua dengan keluarganya



Gambar 7.188:  
Pengambilan outdoor yang sekarang baru trend untuk diabadikan

### g. Membuka Film

Berapa kali anda menjepret dengan menekan tombol untuk menghabiskan film yang ada dalam kamera. Hal ini tidak usah dihitung, karena sudah tertera dalam angka penghitung pada kamera.

Apabila engkol pemutar film sudah tidak mau lagi diputar, berarti film sudah habis, kalau keadaan ini engkol pemutar film tetap dipaksa maka film akan rusak dan tidak bisa diambil dengan sempurna.

Bila film sudah habis dalam kondisi normal, proses pengambilan adalah dengan cara menekan tombol pemutar balik film terletak di bawah kamera untuk melepas roga gigi film.

Tombol masih ditekan sambil memutar penggulung film ke arah kanan hingga habis berbunyi "klek". Setelah itu tarik engkol pemutar film ke atas, tutup kamera akan terbuka dan rol film bisa diambil dari kamera. Agar film hasil jepretan tetap terjaga, maka simpanlah di tempat yang gelap, hindari dari cuaca dan cahaya, atau film segera dibawa di studio untuk diproses cuci film dan cetak.

#### **h. Pencucian Film**

##### 1) Film Analog Hitam Putih

a) Kelengkapan yang diperlukan dalam mencuci film hitam putih.

- Kamar gelap / *Changing bag*: untuk proses memasukkan film ke dalam rel/rol penggulung film.
- Alat pencatat waktu: untuk mengukur waktu yang dibutuhkan dalam proses pencucian film.
- Alat pengukur suhu: untuk mengukur suhu air yang akan dibuat pelarut.
- Gunting: untuk memotong film agar mudah dimasukkan ke dalam rel/rol penggulung film.

- Penjepit gantungan: untuk menggantung film saat film dikeringkan.
- Tangki: sebagai tempat rel/rol penggulung yang berisi film yang dicuci.
- Rel/rol penggulung film: sebagai tempat menggulung film yang akan dicuci untuk dimasukkan ke dalam tangki.
- Bahan kimia: bahan larutan yang terdiri dari *developer*, *fixer*, dan *wet agent*
- Air bersih: merupakan air tawar yang dipergunakan untuk membersihkan tangki atau bahan pelarut.

##### b) Proses:

- Persiapan (dalam keadaan terang)
  - Menyiapkan film yang akan di cuci. Film hasil pemotretan sudah siap untuk di cuci
  - Menyiapkan larutan penimbul.  
Sediakan air 40°C sebanyak 500 cc, lalu masukkan bungkus kecil *developer* ke dalamnya sambil mengaduk-aduk hingga rata. Selanjutnya masukkan bungkus besar sambil diaduk-aduk sampai larut tanpa kelihatan butiran-butiran. Setelah selesai tambahkan air hingga sebanyak 1 liter kemudian simpanlah di dalam botol.

- Menyiapkan larutan (stop) penghambat  
Buatlah larutan penghambat (*stop bath*), dengan cara mencampur air tawar sebanyak 1 liter dengan 1 sendok makan cuka dapur diaduk pelan-pelan hingga rata. Setelah larutan tersebut dianggap rata lalu simpanlah ke dalam botol, dan tulisi botol tersebut dengan nama bahan larutan agar tidak salah dalam pengambilan.
- Menyiapkan (fiksasi) penutup  
Siapkan larutan fiksasi, dengan cara mencampur larutan *acifix* sesuai aturan yang tertera dalam kemasannya, atau 1 sendok makan *hypo* ke dalam 1 liter air. Aduk hingga rata, lalu simpan di dalam botol, serta menulisi botol sesuai dengan nama larutan.
- Mengukur suhu larutan-larutan  
Sediakan pengukur suhu untuk mengetahui sejauhmana panas air yang akan dibutuhkan dalam pembuatan larutan.
- Memasang *timer*  
Menyediakan alat pengukur waktu adalah untuk membatasi tahapan proses pencucian film.
- Penimbulan/ pengembangan (dalam keadaan gelap)

Larutan penimbul berfungsi untuk memproses (menimbulkkan) gambar pada film, sehingga menjadi tampak dan jelas gambarnya.

- Memasang film ke dalam rel.  
Guntinglah di bagian lidah film secara sejajar agar mudah dimasukkan ke dalam rel penggulung film di kamar gelap. Bila film masih di dalam kamera, maka semuanya dimasukkan ke dalam *Changing bag* lalu dimasukkan ke dalam rel penggulung film. Cara memasukkan film ke rel penggulung adalah dengan cara memutar ke kanan kembali ke kiri dan kenan lagi begitu seterusnya sampai film sudah masuk semua.
- Memasukkan rel berisi film ke dalam tangki  
Setelah semua film masuk ke dalam rel penggulung, selanjutnya masukkan ke dalam tangki dan tutup sampai rapat agar tidak terkena cahaya.
- Setelah dianggap rapat dan siap, masukkan air tawar (kran) ke dalam tangki berisi film sebanyak dua kali dimasukkan dan dibuang, sambil tangki digoyang-goyang, setelah itu air dikeluarkan/dibuang.
- Setelah air dikeluarkan dari tangki, masukkan larutan

- pengembang (*developer*) ke dalam tangki. Pada saat ini Pasang penunjuk waktu (bisa menggunakan jam), perhatikan mulainya menunjukkan jam berapa, bila perlu dicatat. Ditandai *timer* tersebut dari tanda dimulai hingga diakhirinya. Goncang-guncanglah tangki dan putarlah rel penggulung film arah jarum jam hingga waktu yang dibutuhkan kurang lebih 30 detik.
- Setelah selesai tuangkan/keluarkan larutan penimbul dari tangki sampai bersih. Ingat tuangkan larutan tersebut pada tempat yang benar jangan sampai tertukar pada tempat larutan yang lain.
  - Penghambatan (Tangki tertutup)
 

Larutan penghambat atau *stop bath* berfungsi menghentikan sekaligus membersihkan film dari sisa-sisa larutan pengembang.
  - Agar tangki bersih dari larutan penimbunan / pengembangan, maka masukkan air tawar (kran) ke dalam tangki berisi film sebanyak dua kali dimasukkan dan dibuang, sambil tangki digoyang-goyang, setelah itu air dikeluarkan/dibuang.
  - Isilah tangki dengan larutan stop (penghambat), setelah itu goyang-goyangkan tangki dan putarlah rel penggulung film arah jarum jam hingga waktu yang dibutuhkan kurang lebih 2 – 3 menit.
  - Keluarkan larutan stop (penghambat) dari tangki ke tempat yang telah disediakan dan masukkan ke botol larutan penghambat atau *stop bath*.
  - Penutupan (tangki tertutup)
 

Larutan penutup atau penetap berfungsi untuk penyetop pengembangan (*fixer*).
  - Bersihkan tangki larutan penghambat atau *stop bath*, lalu masukkan air tawar (kran) ke dalam tangki sebanyak dua kali dimasukkan dan dibuang, sambil tangki digoyang-goyang, setelah itu air dikeluarkan/ dibuang sampai bersih.
  - Setelah tangki bersih, isi tangki dengan larutan fiksasi (penutup) yang sudah disediakan. Setelah larutan dimasukkan, putar rel penggulung film arah jarum jam berulang-ulang sambil menggoyang - goyangkan tangki selama 10 – 15 menit.

- Keluarkan larutan fiksasi dari tangki ke tempat larutan fiksasi. Ingat jangan samai tertukar tempat lain, karena larutan ini bisa digunakan kembali.
  - Pembilasan (tangki tertutup)
  - Setelah selesai film diberi larutan penghambat atau *stop bath*, proses selanjutnya adalah membersihkan film dengan cara memasukkan air tawar mengalir (kran) ke dalam tangki secara perlahan-lahan sampai kedalam lubang disela-sela rel penggulung film. Goyang dan putar tangki berkali-kali hingga waktu 15 – 30 menit.
  - Setelah selesai dan dianggap cukup, tangki bisa dibuka dan film bisa diambil.
  - Pengeringan
  - Ambil film dari tangki, bila kurang bersih bisa dibersihkan di tempat yang lebih besar dengan cara mengusap film dengan spon.
  - Setelah dianggap bersih, proses selanjutnya adalah mengeringkan film dengan cara menjepit ujung film lalu digantung pada tempat yang telah disediakan.
  - Keringkan film tanpa menggunakan sinar matahari. Agar cepat kering bisa menggunakan alat dengan kipas angin/AC.
- c) Hasil
- Setelah film bisa dikatakan kering secara sungguh-sungguh, maka film siap untuk di cetak.
- ## 2) Film Warna
- a) Persiapan
- Apabila akan mencampur bahan larutan untuk mencuci film berwarna, harus mengetahui cara mencampurnya dan urutannya, mulai dari *developer*, *stop bath*, pengering *bleach*, dan *fixer*.
- Mencampur bahan penimbul (*developer*) kotak A ke dalam air 70-80°C sebanyak 350 gram. Kemudian tambahkan kotak B dan yang terakhir dicampur kotak C, lalu diaduk hingga rata.
  - Campurlah *stop bath* dalam air 70-80°C sebanyak 350 ml, aduk sampai larut/rata.
  - Campurlah bahan pengeras (*hardener*) bagian A ke dalam air 70-80°C sebanyak 350 ml. Setelah larut, lalu campurkanlah bagian B yang berisi *formaldehyde*, aduk hingga rata. Hati-hati dalam mencampur larutan ini

karena bila kena kulit atau mata akan terasa panas dan pedas.

- Siapkan *blech* bagian A yang telah dicampur ke dalam air sebanyak 350 ml. Kemudian aduklah campuran bagian B hingga rata. Ingat, bahwa bahan ini bisa membuat logam mudah berkarat, maka jangan sampai ke duanya bersentuhan.
- Mencampur bahan penguat (*fixer*) ke dalam air 350 ml hingga rata. Dalam mencampur ini jangan sampai ada debu yang dapat mengganggu dalam mencuci film.

#### b) Proses

- Masukkan film hasil pemotretan ke dalam tangki secara perlahan jangan sampai tercantol. Ingat dalam pengerjaan ini dalam keadaan gelap. Setelah film benar-benar telah masuk ke dalam tangki dan tertutup rapat, barulah anda menyalakan penyelamat berwarna merah. Siapkan bahan larutan yang telah disediakan sesuai dengan urutan.
- Kocok / aduklah larutan yang telah tersedia lalu masukkan sesuai urutan bahan larutan seperti proses pencucian film hitam putih.

- Terakhir, bersihkan film dalam tangki dengan air mengalir beberapa kali agar film lebih bersih terhindar dari gelembung atau kotoran yang melekat.
- Setelah itu film dikeringkan tanpa sinar matahari langsung, yaitu dengan cara mengatus

#### c) Hasil

Setelah film bisa dikatakan kering, maka film siap untuk di cetak.

#### i. Teknik Mencetak

Mencetak foto dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu: *contact printing* dan membesarkan gambar.

##### 1) Mencetak kontak (*contact printing*)

Mencetak dengan teknik ini bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu mencetak dengan lampu petromaks, dan mencetak dengan lampu listrik.

Kelengkapan yang diperlukan:

- Bingkai pencetak yang terbuat dari kayu: sebagai tempat mencetak foto
- Lampu merah: sebagai penerang ruangan sebelum foto dicetak
- Lampu putih: sebagai alat penyinaran mencetak foto

- Kaca dan bingkainya: merupakan alat untuk mengepaskan atau sebagai tempat kertas foto diletakkan.
  - Tutup bingkai Kertas hitam: sebagai pembatas pinggir kertas foto yang akan dicetak.
  - Kertas hitam: berfungsi sebagai alat untuk menutupi kertas foto sebelum dimulainya cetak.
  - Lampu petromak/listrik: sebagai alat pencahayaan untuk menyinari kertas foto dalam mencetak.
  - Kertas foto: sebagai bahan untuk memvisualkan gambar positif.
  - Bak sebagai tempat hasil cetakan: sebagai tempat untuk membangkitkan dan mencuci kertas foto yang baru dicetak.
  - Larutan: *developer* dan *fixer*, merupakan sebagai pembangkit dan penguat gambar pada kertas foto.
  - Alat pengukur waktu: sebagai alat pengukur waktu, khususnya pada penyinaran dalam pencetakan.
  - Pengering kertas: sebagai alat pengering, agar kertas foto cepat kering.
- a) Proses dengan lampu petromaks
- Siapkan bingkai pencetak di atas meja
  - Siapkan kaca lalu letakkan negatif (*emulsi*) menghadap ke atas
- b) Proses mencetak dengan lampu listrik
- Siapkan peralatan dalam kamar gelap dengan menggunakan lampu merah
  - Pasanglah negatif di antara kaca pada kotak
  - Siapkan kertas foto dengan posisi bagian emulsi mengarah ke bawah yang menghadap ke *emulsi*
  - Tutuplah bingkai dengan rapat dan kuat ke dalam film.
  - Dalam proses pencetakan, bingkai dibalik dan dimasukkan pada kotak barulah diadakan proses penyinaran.
  - Masukkan hasil penyinaran ke cairan pengembang (*developer*), dengan cara memutarbalikkan kertas foto sampai kelihatan gambarnya.
  - Selanjutnya dipindah ke bak air bersih yang mengalir dalam waktu dua detik.
  - Agar cairan yang melekat di kertas foto tidak mengembang terus maka perlu adanya penyetopan, yaitu dimasukkan ke cairan *fixer*, dengan waktu secukupnya.
  - Proses selanjutnya adalah membersihkan kertas foto dari larutan kimia ke dalam air yang mengalir, kemudian kertas foto dikeringkan.

- o pencetak dalam keadaan terbuka.
  - o Pasanglah kertas foto emulsi menghadap ke atas yang diletakkan di bawah kotak pencetak, yang siap untuk disinari.
  - o Setelah siap, nyalakan lampu putih menghadap ke kertas foto selama 8 detik dengan jarak sesuai dengan yang diinginkan.
  - o Setelah selesai penyinaran matikan lampu
  - o Pindahkan kertas foto ke bak air bersih yang mengalir dalam waktu dua detik.
  - o Agar cairan yang melekat di kertas foto tidak mengembang terus maka perlu adanya penyetopan dengan cairan *fixer*.
  - o Proses selanjutnya adalah membersihkan kertas foto dari larutan kimia ke dalam air yang mengalir.
  - o Keringkan kertas foto dengan cara menganginkan.
- Ruang gelap: sebagai tempat untuk mencetak foto, yang dilengkapi dengan lampu merah.
  - Enlarger: sebagai alat memperbesar yang dilengkapi dengan lampu diaphragma dan lampu kurang lebih 70 watt.
  - Kaca dan bingkainya: merupakan alat untuk mengepaskan atau sebagai tempat kertas foto diletakkan.
  - Kertas foto: sebagai bahan untuk memvisualkan gambar positif.
  - Bak sebagai tempat hasil cetakan: sebagai tempat untuk membangkitkan dan mencuci kertas foto yang baru dicetak.
  - Larutan: *developer* dan *fixer*, merupakan sebagai pembangkit dan penguat gambar pada kertas foto.
  - Alat pengukur waktu: sebagai alat pengukur waktu, khususnya pada penyinaran dalam pencetakan.
  - Pengereng kertas: sebagai alat pengerin, agar kertas foto cepat kering.

### c) Hasil

Setelah melalui proses penyinaran, maka terjadilah karya nyata tranfer obyek melalui lensa dalam kamera, yaitu hasil foto yang tampak pada kertas.

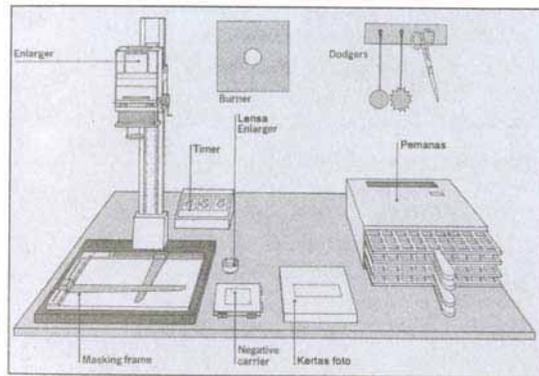
### 2) Mencetak membesarkan gambar

#### a) Kelengkapan yang diperlukan

#### b) Proses

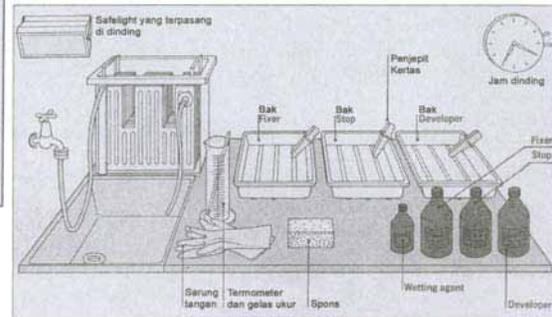
- Lampu merah dihidupkan sedangkan lampu putih dimatikan agar tidak mempengaruhi proses pencetakan di kamar gelap
- Mengukur foto di dalam papan pengukur

- Atur ketajaman dengan mengatur diafragma dalam enlarger
- Atur sorotan gambar negatif yang akan dijadikan foto dengan cara menaikkan turunkan kepala alat pembesaran hingga memenuhi ke papan pengatur hingga fokus satu titik
- Kecilkan diafragma sampai f/8 hingga sorotannya sama
- Geser penyaring merah ke posisi di bawah lensa
- Atur kertas foto dengan emulsi menghadap ke atas
- Masukkan kertas foto posisi menghadap ke atas dalam cairan pengembang selama 1 – 1,5 menit dalam posisi miring dan gerakkan
- Setelah itu bersihkan dengan cairan penghambat dengan cara menggerak-gerakkan kertas foto selama 5 – 10 detik.
- Masukkan dan gerakkan kertas foto hingga rata ke dalam cairan penetap selama 6 – 10 menit
- Lakukan pembilasan ke dalam air kran yang mengalir selama 30 menit
- Keringkan kertas foto dengan cara mengangin-anginkan.



Gambar 7.189: Sarana prasarana dalam mencetak foto

- Sinarilah kertas foto dengan cara menggeser penyaring warna merah, hitung satu hingga delapan detik, tarik kembali penyaring warna merah ke bawah lensa.
- Matikan lampu, bawa kertas foto yang sudah disinari ke tempat cairan yang telah disediakan



Gambar 7.190: Sarana dan prasarana dalam pencucian kertas foto

### c) Hasil

Setelah melalui proses penyinaran, maka terjadilah karya nyata tranfer obyek melalui lensa dalam kamera, yaitu hasil foto yang tampak pada kertas.

## j. Proses Finishing

Proses finishing yang dilakukan dalam mengemas karya (gambar) adalah dengan cara teknik mounting dan pemberian pigura. Sebelum memulai proses, sebaiknya mengelompokkan dan memilih satu persatu segala sesuatunya yang akan dilekatkan/ditempelkan di pinggir karya seni. Kebingungan sering kali muncul pada waktu menempel, maka diperlukan uji coba alternatif segala bentuk dan warna.

### 1) Teknik *Mounting*

Teknik *mounting* adalah membingkai atau memberi bidang antara karya seni dengan pigura. Dengan kata lain, gambar tidak berkontak langsung dengan bingkai tetapi dikelilingi dengan batas tepi yang luas sebagai pemisah gambar dari bingkai. Inilah yang disebut dengan menempel, sedangkan ruang di antara isi gambar dan bingkai disebut dengan 'ruang pernafasan'.



Gambar 7.191: Pemilihan warna dalam *mounting* untuk mencari keserasian karya

Tidak ada aturan yang kaku dalam mengatur apakah anda harus atau tidak menempel dalam bingkai anda, tetapi, sebagai pedoman dasar, maka pertimbangkanlah karya seninya seperti mengatur jarak ruang kosong yang luas dalam komposisinya, seperti dalam hal gambar garis pada latar belakang putih yang terang? Jenis gambar ini akan tampak efektif hanya dengan sejumlah kecil pinggiran, atau mungkin dengan tanpa pinggiran sama sekali. Di sisi lain, semakin besar sebuah gambar maka akan mengun-tungkan pinggir ruang antara gambar dan bingkai.

*Mount* harus dipilih sebelum dibingkai, karena *mount*-lah yang akan mendukung penampilan sebuah karya. Banyak sekali yang dipikirkan dalam pengaturan 'proporsi' *mount* luas ruang yang harus diperhatikan pada bagian bawah, sisi kanan-kiri dan atas gambar. Pada kenyataannya pilihan tersebut adalah bersifat pribadi dan tak ada hal-hal magis tentang pengukurannya. Ada yang harus diperhatikan dalam menampilkan *mount*, yaitu:

- **Lebar *Mount*.**

Lebar *Mount* memiliki pengaruh langsung pada gambar yang dibingkai secara keseluruhan. Jika *mount*-nya terlalu kecil, yang memberi kesan

gambar terlihat kaku dan terbatas. Lebar *mount* yang sama di semua sisi akan bekerja dengan baik terhadap suatu imej. Jika *mount* terlalu lebar dibandingkan dengan gambar, biasanya akan lebih baik jika gambar diletakkan lebih tinggi dalam bingkai, sehingga batas tepi *mount* di bagian dasar gambar lebih dalam daripada sisi gambar.

- **Memilih warna.**

Pemandangan yang ditunjukkan di sini tampak dalam kesunyian dengan warna-warna bumi. Dengan lukisan seperti ini, disarankan untuk memilih warna yang harmonis dengan subyek. *Mount* berwarna terang membuat gambar akan terlihat lebih gelap; warna hijau zaitun pudar akan menghasilkan warna hijau dalam komposisi; hitam menekankan isi linear.

Kadang-kadang warna tidak ada kaitannya dengan karya, seperti magenta akan terlihat kontras secara atraktif dengan warna hijau dan coklat dalam gambar.

Proporsi *mount* harus disesuaikan dengan proporsi karya seni yaitu, gambar yang besar tidak perlu membutuhkan *mount* yang lebar dan gambar yang kecil tidak selalu bagus bila diberi *mount* yang sempit.



Gambar 7.192:  
Pemilihan mount yang salah mengakibatkan karya tenggelam

Secara umum dikatakan, gambar yang kecil jauh lebih baik dengan menggunakan *mount* yang lebar dan bingkai yang terlihat hebat. Foto yang kecil kadang-kadang bisa tampak bagus dengan *mount* yang sempit.

Cetakan modern yang semakin lebih bagus bila menggunakan *mount* yang lebar. Hasilnya biasanya lebih efektif jika anda menghindari untuk memberi kesan visual bahwa anda telah benar-benar menggunakan bidang *mount*

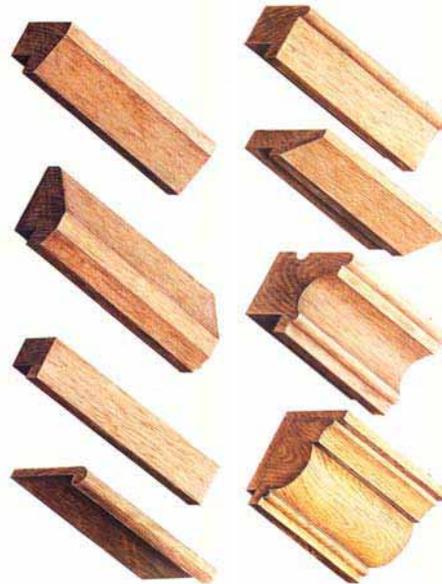
yang sama dengan berkarya seni. Jika lebar ruang sisi-sisi di sekitar karya seni adalah sama, maka bagian dasarnya akan tampak lebih kecil daripada sisi yang lain. Karenanya, kesan simetris lebih baik dibuat dengan memberi ruang bagian bawah sedikit lebih lebar daripada batas tepi sisi yang lain, kira-kira 6 mm atau 18 mm, tergantung pada ukuran karya seni.

## 2) Membingkai (Pigura)

Hadirnya bingkai (pigura) dalam sebuah karya seni merupakan sebagai penghias, pemanis, meningkatkan kualitas, dan memfokuskan pandangan terhadap karya seni yang di bingkai. Beberapa jenis bingkai, berdasarkan ketebalannya, warnanya, profilnya, maupun bahannya yang semuanya ini bila dipasang sesuai bisa mengangkat derajat karya seni yang ditampilkannya.

Bingkai (pigura) yang berurat dan halus dengan tepi dalam yang timbul berdiri sempurna merupakan salah satu pilihan. Kelompok kayu yang berurat dan berlapis mengilustrasikan jejeran bingkai yang tersedia. Jenis bingkai untuk gambar oval, termasuk oval kecil emas akan mempertinggi karya yang berharga. Gaya formal sebuah ruangan akan kelihatan ruangan lebih formal, seperti pigura yang halus merupakan ciri

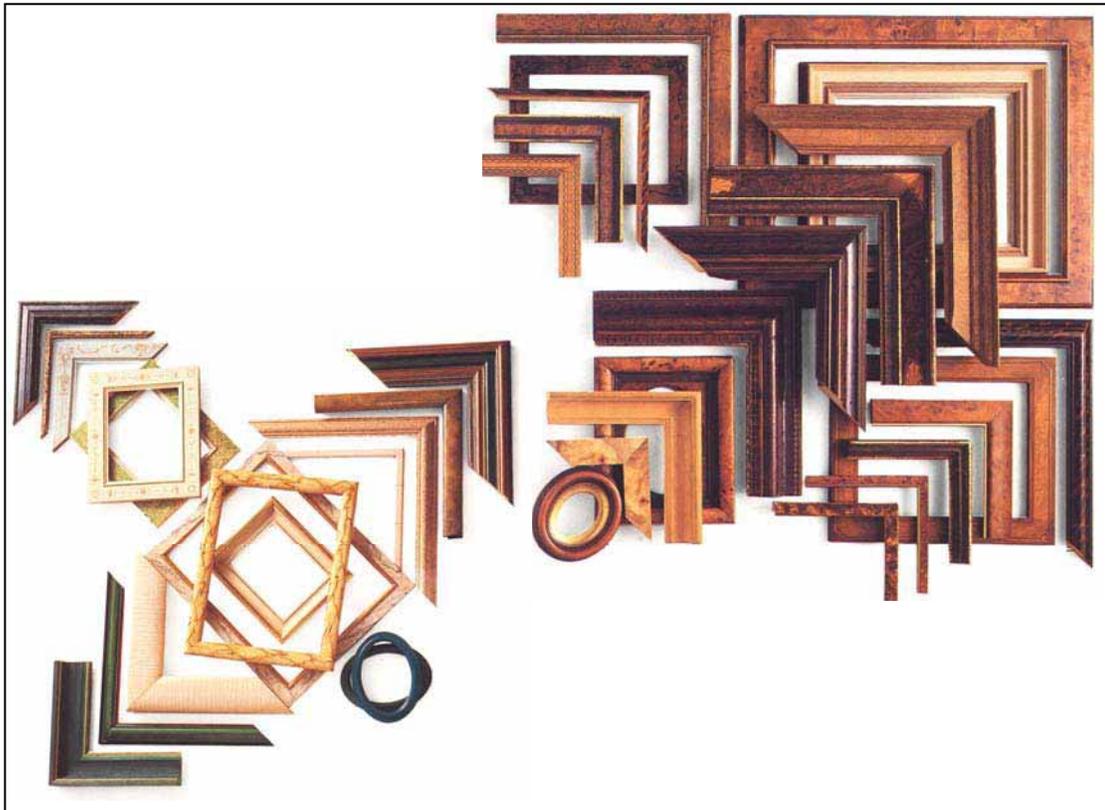
khas dari pigura yang cocok. Ada beberapa jenis pigura, antara lain pigura ukuran kecil ber-warna emas yang elegan, potongan pigura berlapis kenari yang antik, beberapa pigura yang besar dan solid berupa tataan kayu berbentuk kipas. Maka berhati-hatilah ketika memilih pigura dari berbagai macam jenis ini, pertimbangannya tergantung dari jenis gambar yang akan dipigura, tetapi juga kecocokan pigura dengan lingkungan dimana gambar tersebut akan dipasang. Semua bingkai profil yang sudah dipotong, dipadukan agar mempunyai cita rasa tradisional dengan penyelesaian eksperimental modern.



Gambar 7.193: Bila pemilihan profil pigura tidak cocok akan mengakibatkan menurunnya kualitas karya

Bingkai profil pualam yang berwarna kuning ditampilkan di bagian tengah merupakan pemanis penampilan. Hasilnya adalah versi teknik permarmeran tradisional yang bercita rasa seni, meskipun warna-warna yang dipilih hanya dapat berpadu dengan interior modern.

Ada juga serangkaian produk imitasi, dan dua sampel sempit dan elegan yang dibuat dalam warna merah dan biru bunga karang, diikuti dengan bingkai yang menyolok dengan berbagai penyelesaian dekoratif, termasuk dua persegi yang bermotif diberi hiasan di atas putih dan hijau yang ditempel di bagian dasar.



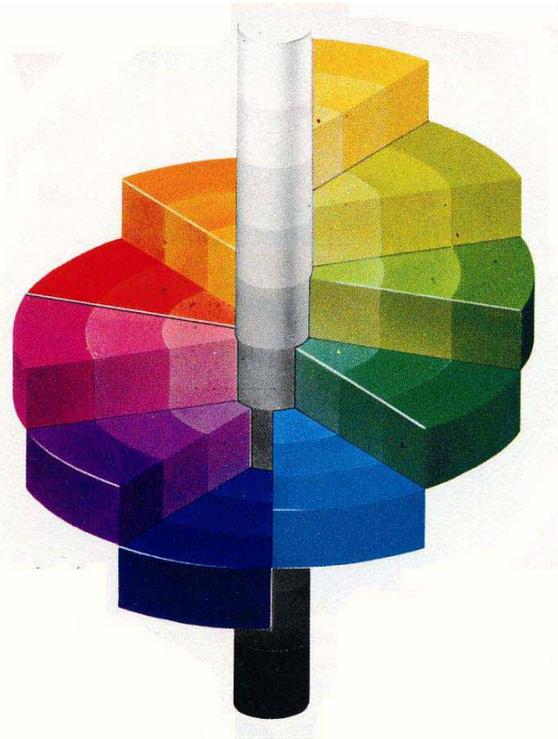
Gambar 7.194:  
Pemilihan pigura yang tepat akan mempercantik karya yang ditampilkan

### C. Warna

Warna merupakan faktor yang dominan dalam tampilan sebuah desain grafis. Orang akan tertarik pada desain grafis pertama kali pada warna yang dapat mencerminkan suasana hati bagi yang melihatnya. Warna dalam grafis komunikasi bisa ditampilkan pada *background*, ilustrasi, atau pada tipografi yang kontras. Jenis warna yang ditampilkan sesuai dengan tempat lay-outnya jelas mempunyai maksud dan tujuan dalam komunikasi, sesuai dengan fungsi informasi, apakah tampilan pada ilustrasi /gambar, tipografi, dan *background*.

Setiap warna memberi kesan tersendiri, karena dipengaruhi oleh alam sekitar kita dan pengalaman / suatu kejadian yang pernah dialaminya sebelumnya. Warna biru kadang dipengaruhi oleh warna langit atau air laut. Warna hijau yang mengingatkan pada kita sebuah gunung yang lebat atau tanaman yang subur. Warna merah kadang kita diingatkan pada darah yang keluar dari binatang kurban, atau api yang membara melalap sederetan pertokoan. Warna kuning yang mengingatkan kita pada sebuah warna jeruk atau padi yang sudah siap panen. Kesemuanya itu merupakan pengalaman atau kejadian yang pernah dialami untuk sebagai

dasar berpikir dalam menampilkan warna dalam karya grafis komunikasi.



Gambar 7.195:  
Lingkaran warna muda dan tua

#### 1. Komposisi Warna

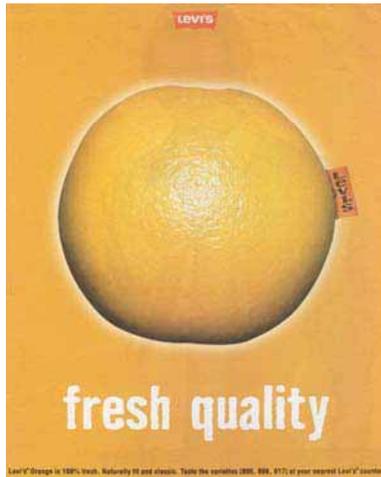
Kita mengenal dua golongan warna, yaitu warna panas (merah, jingga, kuning) dan warna dingin (hijau, biru, ungu). Dua kelompok warna ini kadang ditampilkan dalam karya grafis komunikasi mengarah ke warna panas, warna dingin, atau penggabungan warna panas dengan warna dingin (warna kombinasi).

### a. Warna Panas

Dari sudut kejiwaan, warna panas dihubungkan dengan sikap spontan, meriah, terbuka, memacu gerak, dan menggelisahkan. Kelompok warna panas ini antara lain warna merah dianggap warna jantan, lambang darah yang mengalir di dalam tubuh.



Gambar 7.196: Warna panas sebagai penguat reaksi



Gambar 7.197: Kualitas keceriaan dan kesegaran pada hadirnya warna rodok

Merah jambu mengesankan kewanitaan. Warna jingga mengesankan bersih, membangkitkan selera, ramah dan hangat. Warna kuning menandakan penuh gairah, ceria, dan tenang.

### b. Warna Dingin

Warna dingin dihubungkan dengan sikap tertutup, sejuk, santai, penuh pertimbangan. Kelompok warna dingin, antara lain warna hijau melambangkan bangkitkan ketenagaan di bumi, atau sesuatu yang tumbuh dan adanya harapan. Warna biru memberikan kesan tenang, dan kesunyian di langit.



Gambar 7.198: Suasana sejuk menghiasi cover majalah ini

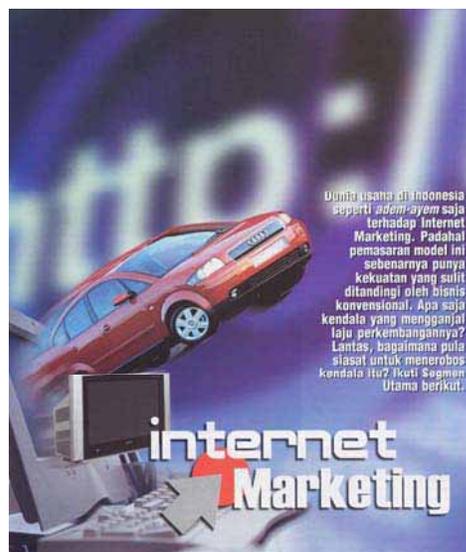


Gambar 7.199: Dua warna dingin dipadukan dengan mempertimbangkan kekuatan warna, seperti warna hijau di bidang yang sempit dihimpit oleh warna biru tua yang mempunyai bidang luas

### c. Warna Kombinasi (Panas dan Dingin)

Warna kombinasi merupakan penggabungan kelompok warna dingin dengan kelompok warna panas yang ditampilkan dalam sebuah karya grafis komunikasi.

Warna panas bisa dipakai sebagai warna dasar atau *background*, begitu juga sebaliknya warna dingin bisa dipergunakan sebagai warna dasar atau *background*. Itu semua sah saja asalkan mempertimbangkan keseimbangan secara keseluruhan dan maksud tujuan media.



Gambar 7.200: Warna biru yang dipadukan dengan obyek warna merah namun menyatu kekuatannya



Gambar 7.201: Meskipun warna kuning dipadukan dengan sedikit warna biru tetap warna kuning yang dominan untuk mengejar estetika verbal, yaitu keceriaan, dan kesegaran

Hanya saja bila warna dingin sebagai *background*, maka obyek lain yang berwarna panas akan tampak kelihatan meskipun ukurannya lebih kecil. Beda halnya dengan warna panas sebagai *background*, tentu akan lebih dominan meskipun obyek yang ditampilkan berwarna dingin.

## 2. Penerapan Warna

### a. Warna Sebagai Identifikasi Budaya/Tradisi.

Masyarakat yang masih kental dengan tradisi budayanya, atau masih mengemban warisan nenek moyang, tentunya aturan-aturan, perilaku, adat-istiadat, hukum, atau kebiasaan selalu dijaga dan diemban. Kegiatan-kegiatan bernuansa agamis atau kepercayaan terus dipertahankan untuk mencapai kelanggengan di dunia.

Bila berani menentang atau melanggarnya akan mengakibatkan musibah pada diri manusia. Warna, salah satu pedoman kepehaman peninggalan masa lalu, seperti falsafah warna penggabungan Hindu Islam jaman Sunan Kalijaga di bawah ini:

- 1) Warna hitam yang dikenal dengan *luamah* atau *ego-sentros*, yang mempunyai sifat angkara murka, dan menghalang maksud baik. Atau warna hitam menunjukkan arah Utara, yaitu arah menuju kematian.
- 2) Warna kuning yang dikenal sebagai *sufiah* atau *eros*, yang mempunyai sifat budi yang kurang baik, perusak, dan merintangi keselamatan. Warna kuning juga diartikan sebagai arah Barat, yaitu arah menuju kerusakan.

Warna Sebagai Identifikasi Budaya/Tradisi

NO	WARNA	LAMBANG
1	Kuning	Kehidupan, kemulyaan
2	Merah	Perempuan, larangan, rakus
3	Hijau	Kesuburan, kematian
4	Biru	Kesakitan, gelap
5	Ungu	Romantis, taubat
6	Putih	Laki-laki, harum, hidup, terang
7	Hitam	Tua, kematian, keras kepala

- 3) Warna merah yang dikenal dengan nama *polemos* atau *amarah*, yang mempunyai sifat pemaarah, hawa nafsu, dan menutup kewaspadaan. Warna merah menunjukkan ke arah Selatan, yaitu arah menuju kedewasaan dan kecermatan.
- 4) Warna putih yang dikenal dengan *religios* atau *mutmainah* yang mempunyai sifat jujur, ketenangan, dan ketentraman jiwa. Warna putih menunjukkan ke arah Timur, yaitu arah menuju awal kebangkitan.

Bila ditinjau lebih luas sesuai dengan peradaban dan kegiatan manusia, tentunya warna bisa berkembang pengertiannya, seperti warna merah diidentikkan perempuan men-truasi.

Warna hijau yang selalu dipakai untuk menutupi orang yang meninggal dunia, atau warna hitam sebagai tanda kelanggengan dalam kematian abadi.

#### **b. Warna Sebagai Penguat Lembaga**

Lembaga yang bonafide dan professional tentunya mempunyai identitas warna lembaga. Warna lembaga merupakan strategi komunikasi lembaga terhadap masyarakat, di samping itu bila lembaga mempunyai warna khas tanpa kesulitan masyarakat mengenali tanpa harus berpikir panjang terhadap lembaga yang memakainya. Sebagai contoh seorang *seles promotion* yang memakai baju merah tua yang mengedarkan produk rokok tertentu, jelas ini mempromosikan produk rokok keluaran rokok Djarum.

Warna Sebagai Penguat Lembaga

NO	WARNA	PERUSAHAAN	LEMBAGA
1	Kuning/ Orange	Perusahaan jamu Air Mancur, SCTV, ANTV, TVRI	Universitas
2	Merah	Perusahaan rokok Gudang garam, Perusahaan rokok Jarum, Tran TV, JTV, TV7	Palang Merah Indonesia
3	Hijau	Perusahaan rokok Wismillak	Institut, Dinas Pertanian, MUI
4	Biru	Perusahaan rokok Bentoel, Bank BCA, Bank Mandiri, RTCI, TPI	Dinas Air Minum, BKKBN
5	Ungu	Perusahaan konsmetik Tulib, Bank Jatim, Indosiar, MetroTV	Lembaga Kristiani
6	Putih	Perusahaan rokok Sampurna	Dinas Kesehatan
7	Hitam	Perusahaan rokok Diplomat	Lembaga Permasayarakatan

Warna yang dipakai dalam perguruan tinggi, seperti kuning yang dipakai oleh Universitas Negeri, warna hijau menunjukkan Institut Negeri, dan sebagainya.

Merembaknya kampanye dalam pemilihan umum sering kali jalan dibanjiri oleh warna kaos tertentu, ada merah, kuning, hijau, biru, ungu dan sebagainya. Sehingga orang bilang, "di jalan raya baru banjir darah", maksudnya dipenuhi partai yang berwarna merah. Kostum kesebelasan sepakbola yang selalu memakai warna tertentu.

Warna yang dipakai pemain sepakbola tersebut sebenarnya menunjukkan tempat atau daerah, seperti Arema warnanya biru, atau kesebelasan Indonesia yang selalu memakai merah-putih.

### c. Warna Sebagai Pendekatan Rasa Psikologis

Warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, baik semangat hingga malas. Keceriaan merupakan sifat seseorang. Keadaan ini bisa diwujudkan dengan menggunakan warna kuning, sebagai lambang keceriaan.

Warna Sebagai Pendekatan Rasa Psikologis

NO	WARNA	SIFAT	LAMBANG
1	Kuning	Terang, cemerlang, bahaya, ceria, hidup, ada harapan, riang gembira	Keceriaan, kegembiraan, kejayaan, kebesaran, kematangan
2	Merah	Agresif, merangsang, menarik, menggairahkan	Berani, bahaya, jantan, kuat, perselisihan, semangat
3	Hijau	Pasif, istirahat, tenang, segar, alami	Kepercayaan, keabadian, kesegaran, muda, mentah
4	Biru	Dingin, damai, nyaman, tentram	Harapan, kesepian, keakraban, kebersamaan
5	Ungu	Agung, wibawa, angkuh, negatif, mundur, tenggelam, khidmat	Perkasa, sedih, murung, menyerah, tobat
6	Putih	Positif, bersih, cemerlang, ringan	Perdamaian, kesucian, Kepolosan, kesopanan
7	Hitam	Menekan, gelap	Menakutkan, misterius, kehancuran, kesalahan

#### d. Warna Sebagai Penunjuk Produk

Warna dalam kemasan biasanya diarahkan ke produk atau isi kemasan khususnya kemasan makanan dan minuman. Warna dalam aplikasi ke kemasan antara lain:

- Citra merek  
Warna dapat menciptakan citra merek atau perusahaan.
- Mengabadikan isi produk.  
Yaitu merekam warna produk yang divisualkan ke dalam kemasan.
- Pajangan  
Mempunyai daya tarik kepada konsumen bila kemasan dipajang di *etalase*.
- Penjelas  
Kemasan dapat memperjelas isi produk, tanpa membuka kemasan

#### • Keamanan

Warna merupakan sebuah tanda, misalkan warna merah yang berarti produknya rasanya manis atau pedas. Tanda ini bagi orang yang sakit tidak suka pedas jelas akan memilih warna lain.

#### e. Warna Sebagai Daya Tarik

Warna mempunyai daya tarik yang tinggi, khususnya warna-warna yang cerah. Anak-anak dalam pemilihan warna banyak yang cerah, sebaliknya bagi orang dewasa memilih warna yang kalem, lembut, dan tua. Kondisi inilah ditangkap desainer kemasan selain diarahkan ke produk juga diarahkan ke sifat konsumen.

Warna Sebagai Penunjuk Produk

NO	WARNA	RASA	JENIS BENDA
1	Kuning/Orange	Asam	Jeruk
2	Merah	Pedas, manis	Cabe, <i>strawberry</i>
3	Hijau	Pahit	Jamu
4	Biru	Sejuk	Mint
5	Ungu	Manis	Anggur
6	Putih	Manis	Susu
7	Hitam	Lembut, kelam	Rambut

Warna Sebagai Daya Tarik

NO	JENIS WARNA	PERPADUAN WARNA
1	<i>Komplementer</i>	Merah dengan hijau Kuning dengan ungu Biru dengan jingga
2	<i>Analog</i>	Biru ke kuning Kuning ke merah Merah ke biru
3	<i>Chroma</i> intensitasnya tinggi	Kuning, jingga, dan merah

#### D. *Corporate Identity*

*Corporate identity* adalah unsur desain yang digunakan oleh perusahaan maupun lembaga periklanan lainnya untuk menciptakan identitas diri yang konsisten dan dapat dikenal melalui kegiatan komunikasi, promosi dan distribusi produk/jasa. *Corporate identity* pada hakekatnya suatu lambang dari suatu perusahaan yang mempunyai rasa tanggung jawab terhadap apa yang diinformasikan, sehingga layak percaya dan mendapat kepuasan terhadap layanannya. Bila suatu perusahaan sangat memperhatikan konsumen, maka dengan sendirinya konsumen akan percaya dan fanatik terhadap apa yang diinformasikan. Sebagai contoh produk elektronik Sony yang sudah dirasakan keunggulannya oleh layak, suatu saat perusahaan ini meluncurkan produk barunya tanpa ragu lagi konsumen sudah percaya keunggulannya. Hal ini membuktikan bahwa layak/konsumen dapat menilai terhadap *corporate identity* dari informasi yang disampaikan dengan produk yang dikeluarkan.

Makin banyak *corporate identity* di berbagai bidang sehingga dikenal dan diingat oleh layak maka diciptakan identitas yang simpel dan menarik, yaitu logo, simbol, atau *trade mark*. Tanpa

*corporate identity* tersebut biasanya mengandung beberapa faktor, antara lain: sejarah, identitas/khas, asosiatif, artistik, komunikatif, simbolik, mengandung keaslian, mudah terbaca, menggugah, dan mudah diingat.

Peran *corporate identity* dapat mendorong penjualan suatu produk atau jasa melalui pembelian merek. Bila kita memperhatikan perilaku konsumen sering terjadi seseorang membeli merk terutama barang/jasa yang dapat menaikkan gengsi atau derajat di pemakai. Tidak mengherankan bila *corporate identity* sering dibajak atau diikuti perusahaan lain agar produknya laku di pasaran. Membuntuti suatu *corporate identity* yang sudah terkenal ini merupakan agar produknya mudah diingat dan ikut dompleng ketenarannya. Hal tersebut dapat kita jumpai pada iklan kola-kola yang mendompleng ketenaran Coca-Cola, atau produk-produk pakaian yang diproduksi dari Bandung dengan label Levi's, dan masih banyak lagi lainnya.

Dalam komunikasi visual, *corporate identity* seruing ditampilkan di sudut-sudut atau dibagian paling bawah yang seakanakan lepas dengan elemen-elemen yang lain. Penampilan berukuran kecil dengan warna yang khas

dominan yang seakan mengajak pembaca untuk membacanya secara sepintas. Penampilan yang berbeda ini memang dibuat sengaja agar pembaca bila membedakan mana yang diinformasikan dan mana yang menginformasikan berita.

### 1. Logo

Penggalan ide dalam pembuatan logo perlu digali semaksimal mungkin melalui tampilan beberapa alternatif. Beberapa alternatif inilah nanti-nya akan terpilih sebagai salah satu alternatif yang dikembangkan melalui berbagai warna tampilan.

Berbagai alternatif ini diharapkan klien (pemesan) diberi kebebasan atau kelonggaran dalam memilih sebagai desain terpilih untuk dikembangkan lagi. Proses berkelanjutan dengan pencarian ide pengembangan inilah yang dinamakan evolusi.



Gambar 7.202: Logo RCTI ke 13 dalam satu warna



Gambar 7.203: Logo RCTI 13 berwarna

Logo RCTI terdiri dari huruf RCTI berwarna biru yang dipadu dengan huruf R bersimbolkan burung garuda dengan dipertegas tujuh garis horisontal yang membelah masing-masing huruf yang menandakan jumlah pemegang saham. Adapun burung rajawali sebagai simbolisasi bahwa RCTI siap menghadapi tantangan masa mendatang. Sedangkan warna biru adalah warna *broadcasting* atau stasiun televisi. Logo tersebut dapat diartikan, bahwa Rajawali dan Citra itu adalah dua perusahaan yang menjadi pemilik RCTI.

Sebagian masyarakat beranggapan bahwa angka 13 merupakan angka sial, namun bagi RCTI angka 13 dalam acara hari ulang tahun ini memberi arti yang beda karena dirancang dengan warna emas. Logo 13 HUT

RCTI memberikan kesan kokoh, kualitas tinggi, mahal, eksklusif, prestise tinggi, dan memberi kesan setia.

## 2. Lambang

Lambang adalah tanda lewat perjanjian, maksudnya yang mempunyai hubungan antara tanda dan obyeknya yang ditentukan oleh suatu peraturan tertentu yang sifatnya umum.

Lambang adalah suatu wujud pembabaran yang langsung dari idea pembuatnya, atas dasar kedalaman *feelingnya*. Apa yang terkandung dalam lambang itu merupakan statu kehidupan perasaan pembuatnya. Karena lambang merupakan pembabaran langsung dari ide, tentu di dalamnya juga terdapat suatu perpaduan spontan dengan feeling.

Lambang terdapat di luar badan kita dan tidak terikat oleh naluri jasmaniah kita, yang akan muncul bila manusia sedang belajar, proses belajar berlangsung.

Lambang memperhatikan suatu dari kaidah-kaidah yang berlaku dalam perbuatan manusia, pengertian dan ekspresi, sebagai contoh piramida yang ada di Mesir berbentuk segitiga yang menyimpulkan adanya Tuhan, sekat kepada-Nya.

Lambang negara Indonesia "Burung Garuda" yang mempunyai pengertian yang dalam terhadap sejarah kemerdekaan Indonesia melawan penjajah. Arti lambang dari "Burung Garuda" tersebut adalah; 17 Agustus 1945, yaitu tanggal 17 terdapat pada jumlah bulu sayap, Agustus (bulan 8) tertera pada jumlah bulu ekor, tahun 1945 (45) terwujud dalam jumlah bulu leher.



Gambar 7.204: Lambang Garuda

## 3. Brand

*Brand* berasal dari bahasa Inggris (*brand*) yang mengacu pada pengidentifikasi-ifikasi ternak. Pada waktu itu, pemilik ternak menggunakan "cap" khusus yang terbuat dari logam panas untuk menandai ternaknya agar beda dengan ternak milik orang lain.

Adanya cap ini memudahkan menawarkan ternaknya kepada calon pembeli. Cara ini sudah dilakukan sejak 2000 SM seperti tanda gambar yang tertera di dinding-dinding kuburan Mesir Kuno.

Perdagangan di abad pertengahan yang dikendalikan oleh serikat pekerja yang memberikan semacam tanda sertifikat kualitas yang selanjutnya dipakai oleh beberapa negara sebagai dasar hukum perdagangan. Pada akhir abad 19 para perusahaan menggunakan merek untuk mengidentifikasi produk spesifik, seperti mesin jahir Singer, minuman ringan Coca-Cola, film Kodak, rokok Dji Sam Soe, jamu Iboe, dan sebagainya.



Gambar 7.205: Merek mencerminkan kewibawaan dan prestise perusahaan

Merek (*brand*) identitas produk dalam bentuk tulisan nama, tanda, simbol, atau desain untuk mengidentifikasi barang dan jasa dari satu atau

kelompok penjual dan membedakannya dari barang dan jasa dari pesaingnya. Dari segi hukum, merek mencerminkan hak kepemilikan yang dilindungi secara hukum. Merek dari segi perusahaan mencerminkan nilai korporat diperluas ke berbagai macam kategori produk. Adapun dari segi identitas, merek memberikan makna pada produk dan menentukan identitasnya. Bagi produsen, merek berperan penting sebagai:

- Sarana identifikasi untuk mempermudah proses pelacakan atau pencatatan akuntansi bagi perusahaan.
- Sebagai dasar hukum terhadap merek, karena dilindungi melalui merek dagang terdaftar, hak paten, hak cipta, dan desain.
- Sebagai pemuas pembeli agar selalu teringat dan puas yang membuatnya jadi loyalitas terhadap merek produk.
- Sarana penciptaan makna yang unik sehingga bisa membedakan dengan merek produk saingannya.

#### 4. Piktograf

Secara psikologi, manusia celih cepat mempelajari dan lebih lama mengingat sesuatu bila ditampilkan secara visual,

sederhana, singkat, dan jelas. *Piktograf* termasuk media grafis komunikasi yang memenuhi syarat didaktif, oleh karena itu *piktograf* secara langsung bisa berkomunikasi dengan *audience*. Suatu informasi bila dikomunikasikan melalui tulisan maupun sederetan angka tidak terlalu menatik, jenuh, bahkan bosan.



Gambar 7.206: Menyederhanakan bentuk guna meringankan silang pendapat terhadap informasi

Maka munculah *piktograf* sebagai media yang bisa mewakili informasi melalui bahasa gambar, bahkan para ahli menciptakan *piktograf* tingkat internasional, seperti tanda lalu-lintas, atau tanda yang dipasang di kamar kecil

pria maupun wanita, dan sebagainya.

Bila penciptaan *piktograf* baru maka awalnya harus dilengkapi dengan bahasa verbal (tulisan) agar tidak ada kesalahan persepsi dalam berkomunikasi. Agar cepat lebih komunikatif, maka penggambaran dibuat sederhana mungkin.

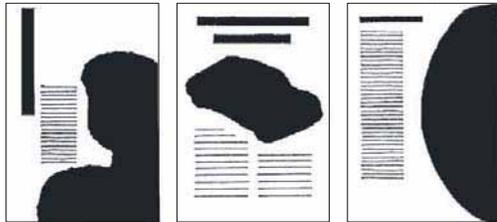
### E. Layout

Langkah akhir dalam pengerjaan desain cetakan grafis adalah memilih dan menata elemen-elemen yang ada untuk membawakan pesan atau informasi. Hasil yang diharapkan adalah suatu sarana komunikasi yang efektif, hal ini menyangkut fungsi dan keindahan. Oleh karena itu penempatan ilustrasi serta tulisan baik mengenai sifat, ukuran, bentuk dan jarak ditentukan oleh *layout*.

Ada tiga macam *layout* masing-masing dikelompokkan menurut ketelitian cara pembuatannya yang dipengaruhi oleh tujuan, kegunaan, atau fungsinya. Ke tiga macam itu adalah *layout* miniatur atau sketsa kecil, *layout* kasar dan *layout* komprehensif. (Alan Swan.1987). Ke tiga *layout* ini merupakan suatu urutan proses tahapan dalam merancang desain grafis.

## 1. *Layout* Miniatur

*Layout* miniatur merupakan *layout* gagasan atau ide merupakan tahap awal dalam proses visualisasi grafis komunikasi. Secara visual merupakan gagasan berupa beberapa coretan dasar ukuran skala kecil dengan mempertimbangkan susunan komposisi tata letak. *Layout* ini merupakan proses eksperimen dalam pencarian susunan yang sesuai, cocok, dan artistik yang selanjutnya akan dibuat langsung secara manual atau komputer sesuai dengan ukuran yang sederhana.



Gambar 7.207: *Layout* miniatur salah satu langkah kerja mencari keindahan maksimal merancang

*Layout* miniatur dapat dibuat selera ukuran, tetapi harus mempunyai perbandingan tertentu atau skala dengan ukuran sebenarnya. *Layout* miniatur mempunyai tiga keuntungan yaitu:

- (1) Merupakan sarana ekonomis untuk menguji berbagai rancangan.

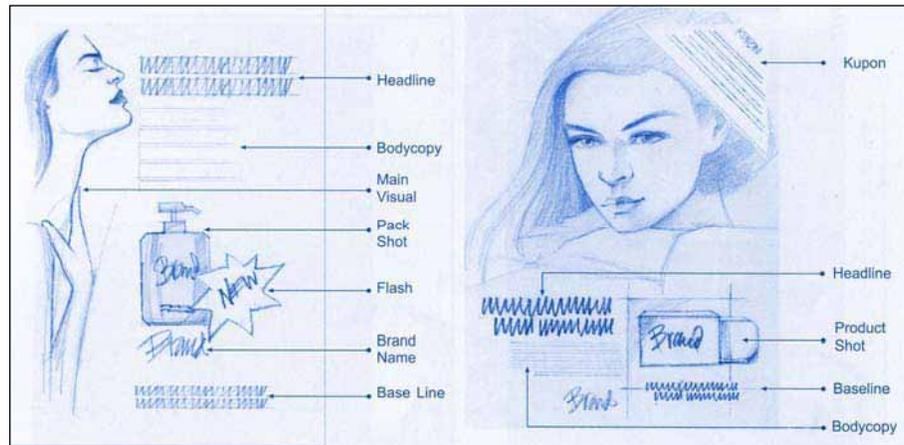
- (2) Dapat dikerjakan dengan cepat dan bebas membuat beberapa rancangan.

- (3) Akan menimbulkan gagasan-gagasan lebih lanjut, karena ada kehangatan untuk berkreasi dan produktif.

## 2. *Layout* Kasar (sketsa)

*Layout* kasar adalah pembesaran sesungguhnya dengan ukuran sebenarnya dari *layout* miniatur yang terpilih. Hal ini dilakukan terutama dipergunakan untuk percobaan dengan membuat beberapa rancangan untuk diadakan revisi ataupun perubahan yang nantinya menjadi rancangan akhir menyerupai desain yang sesungguhnya.

*Layout* kasar merupakan kelanjutan dari proses *layout* miniatur. Caranya, yaitu *layout* miniatur yang terpilih dikembangkan dan disempurnakan sesuai dengan ukuran perbandingan yang proporsional, seperti 1:2, 1:3, 1:4, 1:5 dan sebagainya. *Layout* kasar bisa dikerjakan dengan cara manual atau computer berukuran lebih besar dari *layout* miniatur. Proses *layout* kasar merupakan proses pencarian karya yang terpilih, baik melalui pemilihan warna, pemilihan huruf, pengaturan komposisi.



Gambar 7.208:  
*Layout* kasar sudah menampakkan adanya kejelasan, baik ilustrasi yang dihadirkan atau elem-elemen yang lain dalam satu bidang grafis komunikasi

### 3. *Layout* Komprehensif

*Layout* komprehensif adalah *layout* yang pasti. *Layout* yang memperhatikan bagaimana wajah hasil akhir itu nantinya. Semua sudah tersusun apakah jenis huruf, korps (logo), ilustrasi, warna maupun penyusunannya dan elemen lainnya, sehingga orang yang melihatnya dapat terbayangkan bagaimana kira-kira kalau sudah jadi dalam bentuk desain grafis yang sesungguhnya.

*Layout* komprehensif merupakan lanjutan *layout* kasar yang terpilih. *Layout* komprehensif merupakan desain final siap cetak sesuai dengan ukuran sesungguhnya atau ukuran perbandingan yang dianggap bisa mewakilinya.

Beberapa alternatif pada *layout* komprehensif merupakan cara memudahkan klain untuk membandingkan atau memilih yang sesuai dengan harapan pemesan

### 4. Proses *Layout*

Ide *layout* sering mempunyai beberapa macam interpretasi, namun kadang-kadang berisikan sket-sket kasar untuk memvisualisasikan yang terkandung konsep, judul maupun tema yang mewakili komposisi desain dan unsur-unsur yang lain. *Layout* dikerjakan untuk memperoleh *eye-catcher* yang kuat serta mengenai sasaran. Ahli *layout* berusaha mempengaruhi publik melalui karyanya. Perasaan mereka terhadap keindahan di dalam apa yang dibentang untuk

diterima sebagai standard bagi perasaan masyarakat.

Sebelum membuat desain yang sesungguhnya, terlebih dahulu membuat beberapa sketsa yang masih mentah (belum matang), namun masih dapat mewakili bagaimana desain yang akan dibuat sesungguhnya. Sketsa dapat dibuat dengan pensil dengan menampilkan kepala karangan atau judul, ilustrasi maupun teks-teks pendukung untuk mempertegas atau memperjelas apa yang dimaksud pada kepala karangan.

Membuat beberapa sketsa nantinya bisa dipilih, mana yang paling sesuai untuk suatu produk desain grafis. Perlu diingat pula kemampuan desain grafis yang akan dicetak offset, maka dalam memilih ilustrasi yang mengarah ke garis atau gradasi, sparsi harus diperhatikan kemampuan mesin cetak, karena tiap jenis atau tipe mesin mempunyai keterbatasan tersendiri.

Setelah sketsa besar jadi dan dipilih yang paling sesuai, maka dicobakan dengan komposisi warna (bila berwarna). Warna dalam cetakan sangat ditentukan oleh bahan yang akan dicetak, besar kecilnya huruf, ruang dan jenis warna yang ditampilkan. Kalau menginginkan ke harmonisan tentunya warna banyak yang mengarah ke warna bahan.

Untuk menginginkan ada sedikit pemanis, bisa diberi warna yang sedikit berbeda sebagai tanda emphasis untuk tatapan mata pertama yang ditampilkan pada unsur yang dominan dan patut ditampilkan. Maka sebaiknya warna dapat menguasai pada apa yang diharapkan pada suasana keseluruhan pesan.

Proses *layout* adalah merangkai unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang menyenangkan dan mencapai suatu tujuan. Untuk itulah perlu dirancang dengan saksama baik penyajian secara visual dan proses berpikir untuk menghasilkan suatu keputusan.

Sebuah *layout* bisa dikatakan memuaskan apabila dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini:

- 1) Apakah hasilnya sesuai dengan maksud pekerjaan (misalnya untuk cetak undangan, poster, cover buku) ?
- 2) Apakah hasil grafis yang dikerjakan tersebut mempunyai bobot keaslian ?
- 3) Apakah komposisi keseluruhan dikerjakan dengan baik ?
- 4) Apakah pilihan bentuk ilustrasi, jenis huruf, warna dan bahan yang akan dicetak ada satu kesatuan ?
- 5) Apakah bahasa yang dipakai sudah dianggap baik

sebagai bahas informasi dan komunikasi?

- 6) Apakah pekerjaan tersebut sudah diterima klien dengan baik ?.



Gambar 7.209: Layout komprehensif yang siap di cetak

## 5. Gambar Kerja (Artwork)

Setiap pekerjaan desain yang melalui proses pencetakan akan memerlukan gambar kerja atau yang disebut *artwork*. *Art*, sebutan untuk *artwork* atau disebut juga *mechanical* atau gambar kerja (*artwork*) adalah suatu model yang akan dikerjakan selanjutnya dibagian penyiapan acuan cetak. Gambar kerja dibuat berdasarkan desain jadi atau layout komprehensif yang sudah disetujui.

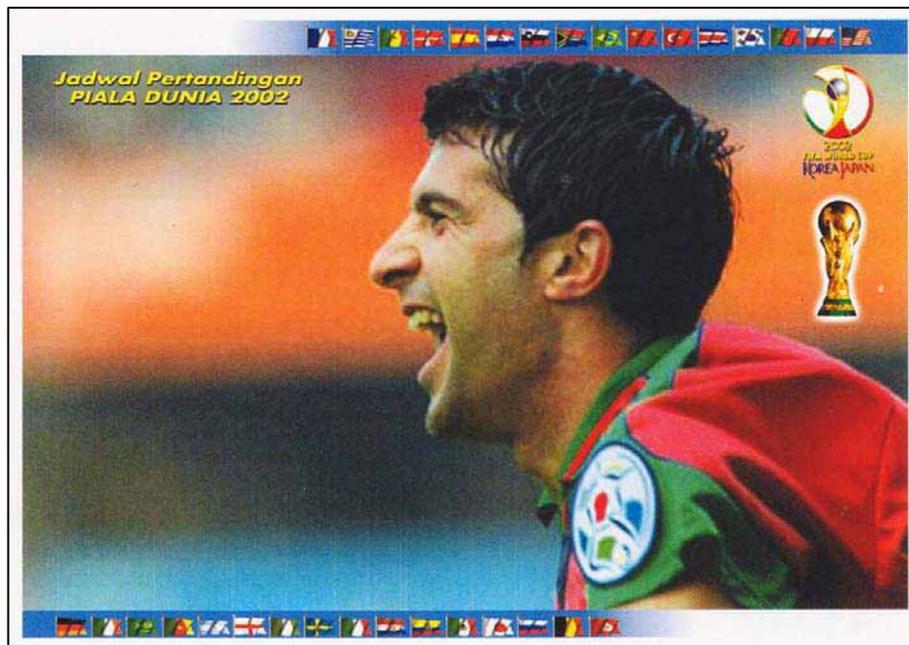
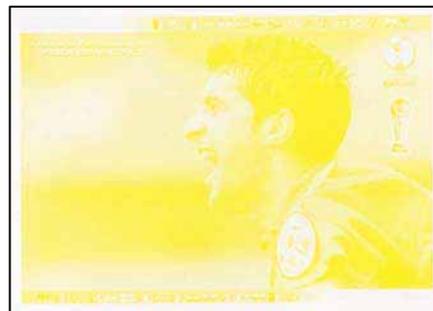
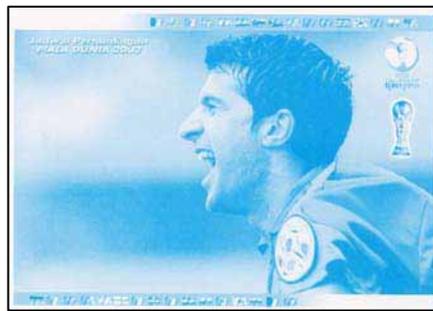
Diharapkan kerapihan, ketepatan di dalam menyiapkan gambar kerja sudah mendekati kesempurnaan aslinya se-

hingga tidak akan menyulitkan dalam proses pencetakan.

Dulu *artwork* dibuat secara manual, ditempel-tempel di atas karton tebal, semua tulisan dan gambar sebelum ditempel direpro dulu, hasil repro disebut *bromide*, dan *bromide* tersebut yang akan ditempel di permukaan karton. Gambar yang berwarna kadang tidak perlu direpro cukup di-*trace* di permukaan karton tersebut (sebagai *guide* ukuran yang diperlukan). Warnawarnanya diperinci berdasarkan CMYK. *Artwork* kini cukup dipersiapkan dengan komputer dengan prinsip-prinsip yang sama. *Artwork* merupakan karya yang siap cetak, oleh karena itu semua harus dikerjakan dengan benar, kesalahan yang dilakukan di sini akan banyak memakan biaya.

Supaya tidak terjadi kesimpang siuran dalam proses pencetakan sebaiknya pada pembuatan gambar kerja disertai instruksi tertulis guna memperjelas dan menghindari kemungkinan akan adanya kesalahan dalam proses cetak.

Sebelum melangkah ke proses desain grafis perlu diteliti lagi apakah gambar kerja sudah siap benar.



Gambar 7.210 a,b,c,d,e:  
Artwork sparasi CMYK Cyan (biru muda), Magenta (merah muda)  
Yellow (kuning), Black (hitam), dan hasil akhir cetak offset

Adapun beberapa yang harus diteliti meliputi:

- 1) Bagaimana teks atau huruf sudah ada dan lengkap.
- 2) Apakah gambar yang ditampilkan sudah lengkap.
- 3) Apakah warna yang ditampilkan sudah sesuai.
- 4) Apakah komposisi yang dihadirkan sudah enak dilihat.
- 5) Apakah sudah sesuai dengan fungsi atau kegunaan.
- 6) Apakah sudah disetujui oleh si pemesan (bila produk pesanan).
- 7) Apakah sudah dapat dijangkau dengan proses desain grafis, dan sebagainya.

Sebuah logo akan lebih mudah dan cepat dikerjakan dengan cara menggabungkan beberapa elemen desain berdasarkan kelompok perencanaan grafis berdasarkan empat warna cetakan (sparsi), yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Maka seorang desainer grafis harus melakukan langkah kerja (artwork) untuk menghasilkan desain yang bagus dan berhasil, harus memperhatikan segi komunikasi, informasi, fungsi, dan estetika.



Gambar 7.211: Artwork film sparsi

## F. Pendalaman

1. Buatlah Logo perusahaan "Matu Terus" yang bergerak di bidang kontraktor bangunan. Ukuran kertas A4 dengan teknik bebas. Logo, nantinya bisa dicetak berwarna atau hitam putih.
2. Buatlah ilustrasi bertema ulang tahun. Ukuran kertas A3, bahan dan teknik bebas.
3. Potretlah sebuah sepeda motor dari segala posisi. Ingat, bahwa hasil foto ini latak dijadikan obyek untuk iklan otomotif.



### A. Sejarah Gambar Teknik

Gambar teknik grafis komunikasi sering disebut sebagai gambar kerja atau gambar produksi yang tujuannya untuk menterjemahkan gambar desain menjadi gambar terukur yang dapat dipahami oleh pelaksana, bagian produksi atau disiplin lain yang akan menghitung / menilai tentang bentuk, tampilan, ukuran, daya tarik, komunikasi, penggunaan media, biaya, dan sebagainya. Standar gambar mengacu berdasarkan kesepakatan, atau ditentukan oleh pihak perusahaan yang disetujui oleh pemesan (klien) sesuai dengan kebutuhan untuk media komunikasi. Gambar teknik grafis komunikasi atau “bahasa gambar”, merupakan sarana media bagi desainer grafis untuk menyampaikan gagasannya ke pada yang memberi tugas (klien) kepada calon pelaksana atau pihak yang terkait yang berkepentingan.

Bila kita menoleh ke zaman Purba, manusia telah mengenal gambar sebagai sarana/media komunikasi melalui gagasan si penyampai. Tahun 2200 sebelum Masehi bangsa Mesopotamia telah mengenal gambar teknik, seperti gambar denah bangunan yang berada pada pangkuan patung Gudea. Di Mesir Kuno, membuat gambar rencana pada lembaran daun papyrus,

lempengan batu, dan pada sebilah kayu. Pelaut Yunani Kuno telah membuat peta geografi bagianbagian bumi yang telah mereka jajahi, dan bangunan rumah, istana, benteng, dan lain-lain yang dibuat secara detail.

Dalam perkembangannya, manusia dihadapkan oleh persoalan pelik, yaitu bagaimana caranya menggambar benda dua dimensi dan tiga dimensi yang bisa diketahui ukuran panjang, lebar, dan tinggi atau kedalaman pada bidang datar yang bisa dilihat dari berbagai arah. Persoalan ini bisa terjawab pada abad ke 15 oleh seorang jenius asal Italia bernama Leonardo da Vinci (1452-1519) yang telah melakukan studi matematis tentang gambar dan lukisan. Hasil karya besar ini merupakan cikal bakal gambar proyeksi dan perspektif yang kita kenal sekarang ini.

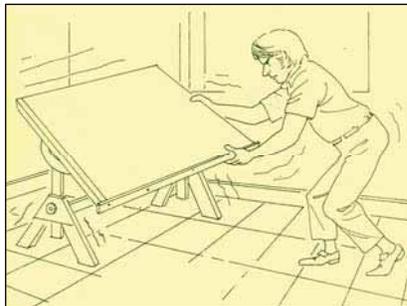
Di Indonesia, gambar teknik mulai dikenal pada masa zaman penjajahan Belanda melalui pelajaran di sekolah menengah kejuruan dan pendidikan tinggi teknik. Dalam perkembangannya, gambar teknik di Indonesia merupakan perpaduan antara metode Eropa dan Amerika. Kondisi ini disebabkan oleh banyaknya kontrak dibidang rekayasa dengan negara Amerika, Eropa, dan negara-negara Asea.

Munculnya teknologi komputer di masa abad ke 20 banyak mempengaruhi perkembangan gambar teknik, terutama dalam kecepatan dalam pengerjaannya, ketelitian, kerapian, kerumitan, dan kualitas gambar. Meskipun demikian, pengetahuan dan kemampuan menggambar teknik manual yang konvensional tetap menjadi prasyarat mutlak untuk menggunakan komputer secara optimum dalam mengerjakan gambar teknik.

## B. Bahan dan Peralatan

### 1. Meja atau papan gambar

Meja merupakan peralatan gambar yang dibuat dari sehelai papan diberi kaki.



Gambar 8.1: Meja gambar yang bisa dirubah posisinya sesuai kebutuhan

Meja gambar termasuk perlengkapan yang utama, karena tanpa meja gambar kita tidak bisa menggambar dengan leluasa. Meja untuk grafis komunikasi dirancang khusus dengan papan datar

yang sedikit miring ke arah perancang. Kemiringan papan meja tergantung kebutuhan perancang grafis komunikasi untuk memperoleh kenyamanan dalam penggarapan/pengerjaan karya grafis komunikasi.

### 2. Mistar segi tiga

Mistar segi tiga merupakan alat untuk menggambar, khususnya obyek yang mengarah garis lurus maupun tegak lurus. Alat ini berbentuk segitiga, yang terdiri dari dua jenis, yaitu (1) mistar siku dengan sudut  $90^\circ$  sedangkan kedua sudutnya  $45^\circ$ , (2) Mistar salah satu bersudutnya  $90^\circ$ , yang dipadu dengan sudut  $60^\circ$ , dan sudut  $30^\circ$ . Mistar segi tiga dalam penggunaannya sering untuk menggambar garis miring/diagonal.

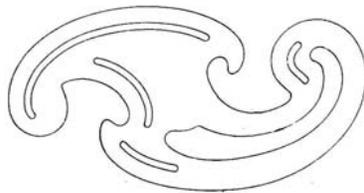
### 3. Jangka

Jangka merupakan alat yang terbuat dari logam atau kayu berbentuk huruf "A" berkaki dua yang dapat dilebarkan maupun disempitkan yang berfungsi untuk membuat garis berbentuk bulatan dan lingkaran.

### 4. Mal atau Sablon (*template*)

Peralatan lain yang digunakan dalam menggambar teknik komunikasi adalah Mal dan Sablon. Mal atau Sablon ada-

lah alat bantu untuk membuat sebagian atau segmen-segmen garis lengkung, seperti lingkaran, ellips, parabola, dan sebagainya. Kegunaan alat ini adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses penyelesaian sebagai pengganti jangka untuk menghasilkan gambar yang rapi. Meskipun alat ini sebagai alat bantu dalam mendesain suatu suatu proyek, sebaiknya sebelum anda menggunakannya lebih dulu terampil dalam membuat bentuk lingkaran maupun huruf.



Gambar 8.2: Salah satu alat template untuk menggaris obyek lengkung

## 5. Busur derajat

Busur derajat merupakan alat seperti penggaris yang berbentuk setengah lingkaran, dipinggirnya tertera angka yang menandakan ukuran derajat. Alat ini untuk menentukan seberapa besar sudut yang diperlukan dalam menentukan kemiringan obyek.

## 6. Pensil

Pensil merupakan alat untuk menulis atau penggambar berupa kayu kecil berisi arang keras. Pensil berkualitas standar dibuat sesuai dengan ukuran keluanakan atau kekerasan sesuai dengan kebutuhan dan penggunaannya. Ukuran standard tertulis dalam pensil yang dinyatakan dengan huruf, mulai dari 9H (paling keras), F (sedang), hingga 6B (paling lunak). Pada pensil keras intinya kecil, sedangkan pensil lunak intinya besar.

6B	: Paling lunak, palin hitam ( <i>softest, blackest</i> )
5B	: Luar biasa lunak ( <i>extremely soft</i> )
4B	: Ekstra lunak ( <i>extra soft</i> )
3B	: Sangat lunak ( <i>Very soft</i> )
2B	: Lunak plus ( <i>soft plus</i> )
B	: Lunak ( <i>soft</i> )
HB	: Agak lunak ( <i>medium soft</i> )
F	: Sedang ( <i>intermediate between soft and hard</i> )
H	: Agak keras ( <i>medium hard</i> )
2H	: Keras ( <i>hard</i> )
3H	: Keras plus ( <i>hard plus</i> )
4H	: Sangat keras ( <i>very hard</i> )
5H	: Ekstra keras ( <i>extra hard</i> )
6H	: Ekstra keras plus ( <i>extra hard plus</i> )
7H	: Luar biasa keras ( <i>extremely hard</i> )
8H	: Luar biasa keras plus ( <i>extremely hard plus</i> )
9H	: Paling keras ( <i>hardest</i> )

### Kegunaan/fungsi pensil sesuai ukuran kelunakan

		6B	4B	4B	3B	2B	B	HB	F	H	2H	3H	4H	5H	6H	7H	8H	9H
Perencanaan	Gambar kerja																	
	Denah																	
Gambar Seni																		
Seni Grafis																		
Komputer																		
Penggunaan Umum																		

## 7. Kertas

Nama kertas diambil dari bahasa Yunani (*papyrus*), Inggris (*paper*), dan Belanda (*papier*) suatu tanaman air yang telah digunakan oleh orang-orang Mesir kuno sebagai bahan untuk menulis. Kertas merupakan barang tipis atau lembaran serbasama yang biasa ditulisi atau digambari yang terbuat dari jalinan serat selulosa, bahan rumput, jerami, kayu dan sebagainya dengan bantuan zat pengikat yang dibuat berbagai jenis untuk berbagai macam tujuan.

Menurut tingkat kehalusan kertas bisa ditinjau dari proses pengerjaan kertas akhir, antara lain; *antique*, *eggshell*, *vellum*, *machine finish* (MF), dan *english finish* (EF).

Untuk mencapai kehalusan yang lebih baik diperoleh dengan cara super *calendering* (SC), serta pengerjaan akhir seperti *linen*, wol (*tweed*), koral (*pebble*), awan (*cloud*) yang ditimbulkan ketika kertas dikeluarkan mesin. Desainer perlu mempertimbangkan susunan serat atau arah serat untuk melipat, kekuatan, mutu cetak, warna, derajat putih, kepekatan, kilapan, dan sefat pembiasannya.

### 1) Jenis-jenis Kertas

- Kertas bond (*bond paper*) umumnya dipakai untuk kertas surat. Mudah menerima tinta, mudah dihapus, biasanya ukuran lembaran 21,25 x 27,5 cm.

- Kertas teks (*text paper*) berukuran 62,5 x 95 cm. Kertas ini terdapat dalam berbagai macam tekstur dan warna yang menarik. Kertas ini berfungsi untuk pemberitahuan, buku kecil (buklet) dan blosur khusus.

- Kertas berlapis (*coated paper*) berukuran 62,5 x 95 cm. Kertas ini berupa kertas biasa yang lapisannya halus dan mengkilap. Digunakan untuk karya cetak yang berkualitas tinggi.

- Kertas sampul (*cover paper*) berukuran 50 x 65 cm. Cirinya agak berat dan tebal, berlapis, dan memiliki berbagai warna yang menarik. Jenis ini biasa digunakan untuk kulit buku.

- Kertas buku (*book paper*) berukuran 62,5 x 95 cm. Kertas ini mempunyai permukaan halus yang biasanya untuk buku umum serta buku pelajaran.

- Kertas ofset (*offset paper*) mempunyai ukuran 62,5 x 76,25 cm, yang serupa kertas buku namun berlapis. Jenis kertas ini sangat sesuai untuk percetakan ofset.

- Kertas kartotik (*index paper*), kertas yang kaku, tidak mahal, dan mudah ditulisi dengan tinta ini berukuran 56,25 x 87,5 cm dan 63,75 x 76,25 cm.

- Kertas koran (*Newsprint paper*), merupakan kertas yang

mempunyai daya isap tinggi berukuran 60 x 90 cm. Kertas dengan harga murah ini biasa digunakan untuk surat kabar.

- Kertas etiket (*tag paper*) berukuran 60 x 90 cm ini mempunyai satu muka atau dua muka berwarna. Kertas ini mempunyai kualitas lentur yang baik dan bisa dipakai untuk segala macam cetakan.

- Kertas karton  
Kertas karton merupakan kertas yang beratnya melampaui 170 gram/m<sup>2</sup>. Dalam grafis komunikasi biasanya terbagi menjadi 4 macam karton, yaitu:

- (1) Karton yang tidak diputihkan

- (2) Karton berlapis, satu atau kedua mukanya

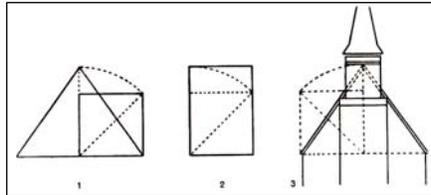
- (3) Karton lapis (*paste-board*) terdiri dari 2 atau lebih lapisan yang dilekatkan bersama mempunyai berat 200 gram/m<sup>2</sup>

- (4) Karton *emboss* yang mempunyai permukaan khusus yang dikerjakan oleh mesin *emboss*, seperti *linen* atau kertas sejenis lainnya.

## 2) Ukuran Kertas

Ukuran standarisasi Kertas Internasional pada tahun 1680 semula dari Deutsche Industrie Normen (DIN) merupakan acuan yang dipakai hingga saat ini. Ukuran ini disebut

sebagai proporsi geometris dan tepat guna yang mempunyai proporsi 1:√2 (1:1,41) yang dikenal sebagai segitiga diagonal.



Gambar 8.3: Ukuran kertas dengan proporsi geometris

1. Setengah garis dasar merupakan satu sisi dari sebuah bujursangkar
2. Garis diagonal bujursangkar membentuk ketinggian baru pada lebar segitiga
3. Segitiga diagonal dipakai pada sebuah bangunan

Pemilihan ukuran kertas didasarkan atas pertimbangan, antara lain;

- Memudahkan dalam memperkecil dan/atau memperlebar kertas sesuai dengan kebutuhannya.
- Luas kertas A<sup>0</sup> adalah dua kali luas kertas A<sup>1</sup>,  $A^2 = 2 \times A^1$  dan begitu juga seterusnya.
- Memudahkan penyimpanan di studio gambar.
- Mudah dibawa sewaktu *survey*/tugas di lapangan.

Ada tiga kelompok standarisasi, yaitu:

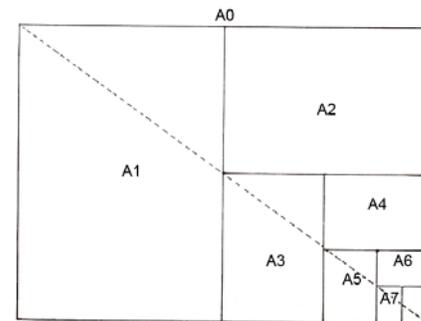
A: Ukuran jadi yang harus dipakai sebagai ukuran dasar, seperti kartupos A6, poster A3, A2, A1, dan A0

B: A0 adalah ukuran yang terbesar dan isinya sama dengan meter persegi (841 x 1189 mm = 999949 mm<sup>2</sup>)

C: Ukuran sampul surat

A4: 210 x 294 mm = untuk kepala surat

C4: 229 x 324 mm = sampul suratnya



Gambar 8.4: Ukuran standarisasi kertas

Hubungan dari semua ukuran dalam grup yang sama merupakan prinsip dalam memotong. Setiap potongan yang makin kecil merupakan hasil potongan yang lebih besar, atau setiap potongan yang lebih besar merupakan dua kali lipat potongan ukuran kecil.

## 8. Penghapus

Penghapus merupakan alat untuk menghapus atau menghilangkan gambar yang salah atau tidak terpakai. Agar dalam menghapus gambar yang tidak terpakai benar-benar bersih, maka harus mengetahui jenis penghapus serta kegunaannya.

### 1) Jenis-jenis Penghapus

a. Penghapus yang lunak dan lembut.

Jenis penghapus ini paling banyak dipakai, karena termasuk penghapus serbaguna yang bisa untuk menghapus sekaligus dapat untuk membersihkan.

b. Penghapus yang dapat diremas.

Penghapus ini berwarna abu-abu digunakan untuk pensil kapur, pastel dan arang. Penghapus ini bersifat lembut, sedangkan didalam penggunaannya, penghapus ini dapat dibentuk sesuai kemauan si pemakai.

c. Penghapus tinta.

Penghapus ini bersifat keras dan kesat yang dapat mengikis bercak-bercak tinta yang bertahan.

d. Penghapus gom.

Jenis penghapus ini bersifat lembek, tidak berlemak, dan tidak mengikis, namun bila digunakan akan menjadi *remuk*. Penghapus ini berfungsi untuk menghilangkan garis - garis

pensil diantara garis tinta. Dalam hal ini garis tinta tetap bertahan, sebaliknya garis pensil hilang bersih.

e. Penghapus plastic (*vynil*).

Jenis penghapus ini keras dan tidak bisa *remuk*. Ini sering digunakan untuk menghapus atau menghilangkan garis yang tidak terpakai atau kotoran yang ada di permukaan kalkir maupun film.

f. Penghapus berbalut kertas

Penghapus ini berbentuk seperti pensil, ada yang lunak dan ada yang kesat. Jenis penghapus ini dikhususkan untuk menghapus dibagian sudut-sudut yang sempit, karena alat ini bisa diruncingkan.

g. Penghapus berupa bantal

Penghapus ini bersih dan kering yang tersedia dalam kantong yang dirajut. Bila digunakan, karet akan menonjol keluar dari rajut. Digunakan untuk membersihkan bidang luas seperti papan iklan, peta, dan sejenisnya.

h. Penghapus dari *fiber glass*

Penghapus ini berbentuk cecutu, satu ujungnya seperti sikat yang difungsikan untuk menghilangkan yang sulit dihapus.

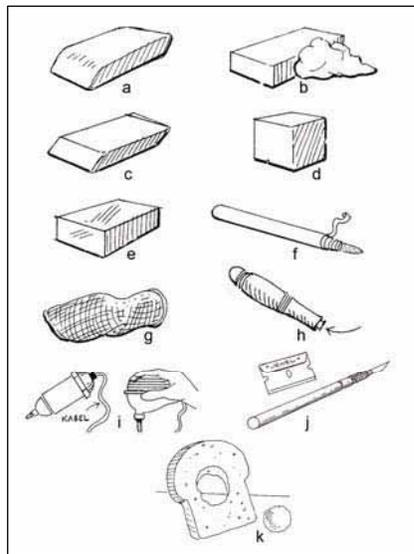
i. Penghapus listrik.

Penghapus ini dapat digunakan berbagai keperluan. Ujung penghapus ini ada yang halus, ada yang kesat. Proses kerjanya berputar secara

perlahan-lahan sambil menghilangkan bekas garis yang sulit dihapus.

j. Penghapus pisau silet  
Alat ini dapat digunakan untuk membuang lapisan tinta atau cat tebal yang melekat pada kertas, dengan cara menggerik perlahan-lahan. Proses berikutnya baru menggunakan penghapus yang halus.

k. Penghapus gulungan roti.  
Di sekitar anda tidak ditemui penghapus, apa langkah saudara?. Bila dalam keadaan yang sangat mendesak anda perlu menghilangkan goresan pensil yang salah pada karya anda. Caranya, ambillah bagian tengah dari irisan roti tawar, gulunglah menjadi segumpal bola kecil, lalu gunakan sebagai penghapus.

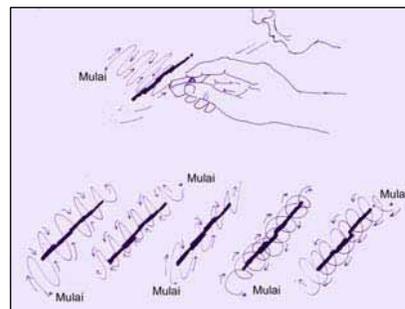


Gambar 8.5: Jenis dan cara menghapus gambar yang tidak dipakai di permukaan kertas

## 2) Cara menghapus

Hal terpenting yang harus diingat dalam menghapus adalah untuk menghilangkan noda atau bekas goresan yang tidak dipakai dengan bersih dan sempurna. Bila cara menghapus salah akan mengakibatkan rusaknya kertas, bisa jadi sobek atau berlubang. Cara yang tepat untuk menghapus, adalah:

- Ambil penghapus yang sesuai dengan masalah yang dihadapi.
- Hapuslah noda atau garis yang tidak terpakai dengan lembut dan perlahan-lahan.
- Usahakan gerakan dalam menghapus dari berbagai arah dan selalu berubah ke arah atas-bawah, zig-zag atau spiral.
- Sambil menghapus, tiuplah serbuk-serbuk kotoran, jika tidak butir-butir kotoran akan kembali ke permukaan kertas.
- Lakukan dengan sabar hingga kertas kembali putih bersih.



Gambar 8.6: Gerakan cara menghapus garis atau gambar yang salah di permukaan kertas

### C. Dasar-dasar Menggambar Proyeksi

Teknik menggambar dengan pendekatan teori proyeksi kemudian dikenal sebagai teori proyeksi sistem Amerika atau Eropa. Gambar proyeksi umumnya memiliki penampakan depan, samping kiri, samping kanan, belakang, atas, dan jika diperlukan juga bawah dari suatu benda yang diproyeksikan tegak lurus pada satu bidang datar. Proyeksi mempunyai obyek, garis proyeksi, dan bidang gambar, sedangkan obyek selalu diproyeksikan pada bidang gambar (kertas).

Proyeksi merupakan bagian terpenting dalam teknik menggambar, karena desainer grafis akan lebih mudah menjelaskan idea dan hasil kerjanya.

#### 1. Menggambar Proyeksi Orthogonal

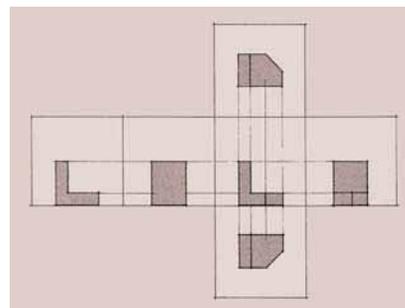
*Orthogonal* berasal dari bahasa Latin; “*Pro*” yang artinya kedepan, “*Jacere*” berarti melemparkan, dan “*Ortho*” artinya lurus, vertikal. Proyeksi *orthogonal* merupakan dasar dari hampir semua metode yang dikenal dalam gambar teknik. Proyeksi *orthogonal* dipakai untuk memperlihatkan bentuk sebenarnya dari sebuah benda dari berbagai posisi dengan cara menarik garis-garis proyeksi lurus terhadap dua

atau lebih bidang proyeksi. Tujuan dari metode ini antara lain:

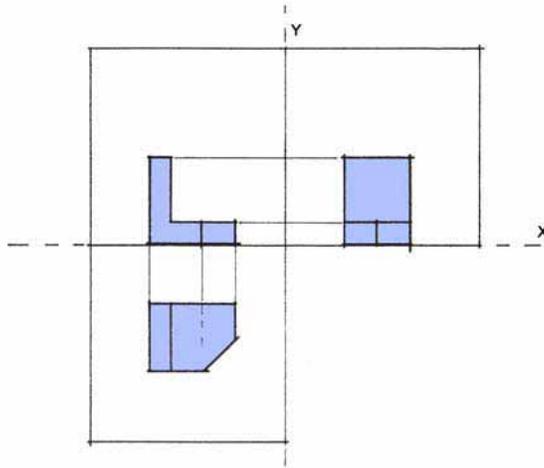
- Menemukan ukuran sebenarnya dari sepotong garis atau bagian garis
- Menemukan garis luar (*outline*) dari sebuah bidang
- Menemukan titik tembus suatu garis pada bidang
- Menemukan bentuk sebenarnya dari permukaan sebuah bidang

Ada dua jenis proyeksi *orthogonal*, yaitu sistem Amerika dan sistem Eropa. Sistem Amerika terdiri dari enam bidang proyeksi, yaitu depan, belakang, samping, atas dan bawah yang berbentuk sebuah kotak sebagai tempat benda yang akan diproyeksikan.

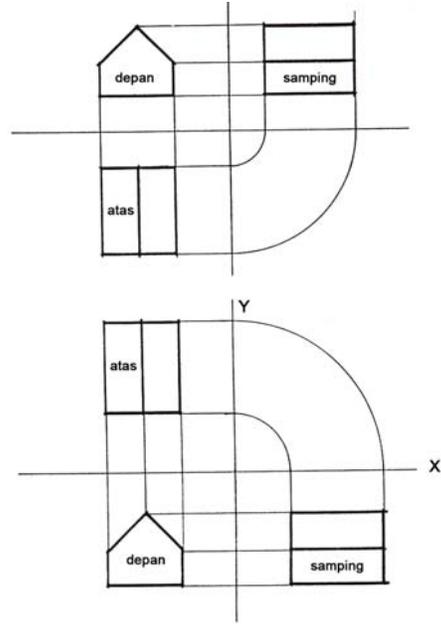
Secara teknik menggunakan enam bidang yang ditarik garis proyeksi tegak lurus menghasilkan gambar tampak depan, tampak belakang, tampak samping sisi kiri, tampak samping sisi kanan, tampak atas, dan tampak bawah.



Gambar 8.7: Proyeksi *orthogonal* sistem Amerika dan sistem Eropa

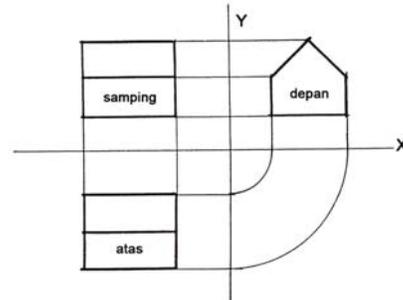


Gambar 8.8: Proyeksi *orthogonal* sistem Eropa yang menggunakan sumbu X-Y sebagai sumbu perputaran bidang proyeksi



Dari ke lima dari enam dibuka, diputar, dan dirubah letaknya menjadilah bidang ke enam. Semua bidang ini akan menghasilkan gambar yang sama dari sudut pandang yang berbeda yang dibatasi oleh garis-garis proyeksi.

Lain halnya dengan sistem Eropa yang hanya menggunakan tiga bidang proyeksi, yaitu tampak depan, tampak samping, dan tampak atas. Sistem ini sering kita gunakan, karena praktis, dan sudah bisa mewakili suatu obyek/benda. Dalam gambar teknik dikenal sebagai gambar tampak depan (potongan depan), tampak samping (potongan samping), dan tampak atas (potongan atas).



Gambar 8.9: Beberapa alternatif perletakan gambar proyeksi

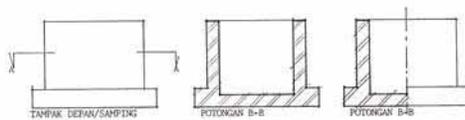


Gambar 8.10: Penggunaan proyeksi *orthogonal* pada industri mobil

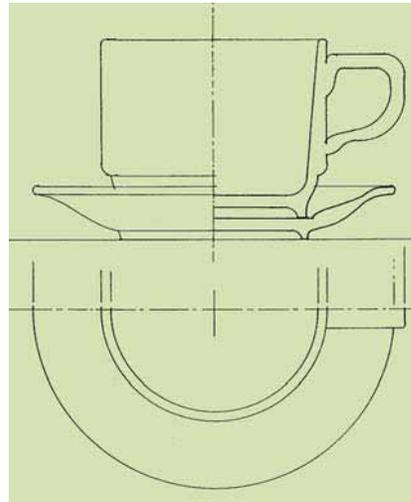
## 2. Menggambar Proyeksi Irisan

Gambar irisan (*section*) dibuat untuk memperlihatkan bagian dalam sebuah benda, yaitu materialnya, isinya, detailnya bentuk, maupun konstruksinya. Bila benda yang bentuknya sederhana, detailnya bisa digambar dengan menggunakan garis putus-putus di atas gambar benda, namun bila bendanya rumit maka dibutuhkan garis putus-putus yang begitu banyak dan rumit. Garis irisan dipergunakan secara sistematis dengan perbedaan ketebalan garis tertentu, seperti garis irisan selalu lebih tebal dari garis tampak.

Secara teknis, benda diiris oleh sebuah bidang proyeksi pada bagian-bagian penting benda dari tiga macam posisi, yaitu penggalan, irisan horisontal, dan irisan vertikal. Benda yang sederhana dan simetris, penggalan atau irisan dapat dibuat dengan garis semu (*phantom lines*) atau bisa diwakili setengah benda, adapun setengah sisanya tetap gambar tampak.



Gambar 8.11: Contoh irisan (*section*) pada sebuah benda



Gambar 8.12: Contoh irisan (*section*) cangkir

## 3. Menggambar Proyeksi Putaran

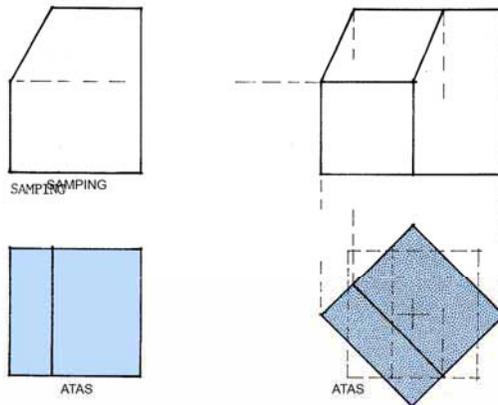
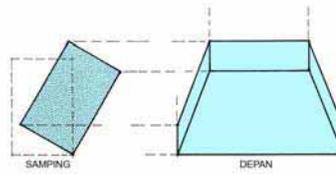
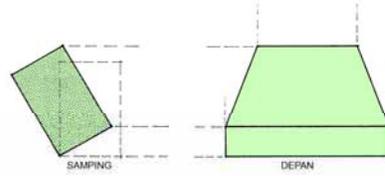
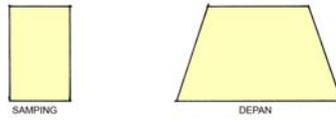
Metode putaran (*revolution*) merupakan cara proyeksi yang ingin memperlihatkan dimensi suatu benda agar lebih jelas dengan cara merubah posisinya dalam gambar proyeksi *orthogonal*. Perubahan posisi dilakukan dengan cara memutar benda melalui tiga sumbu putaran, yaitu: Sumbu tegak lurus pada bidang horisontal, sumbu tegak lurus pada bidang vertikal, dan sumbu tegak lurus pada bidang samping.

Hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan metode putaran ini, ialah:

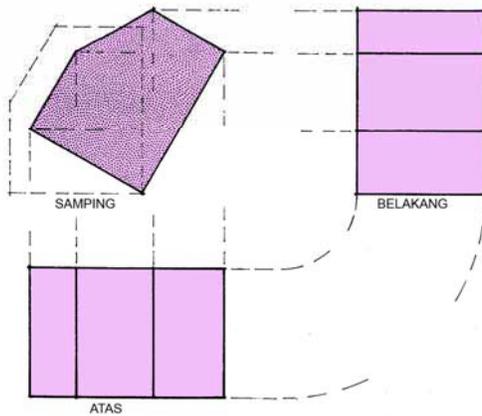
- Proyeksi dari benda yang tegak lurus dengan sumbu putaran, tidak berubah

kecuali posisinya, sebab sumbu tersebut letaknya tegak lurus pada bidang dimana benda itu diproyeksikan.

- Jarak-jarak yang sejajar sumbu putaran tidak berubah, sebab jarak-jarak ini sejajar dengan bidang yang diproyeksikan.



Gambar 8.14: Penarikan balok ke arah camping pada proyeksi *orthogonal*



Gambar 8.13: Putaran proyeksi sebuah balok

#### 4. Menggambar Proyeksi Bukan

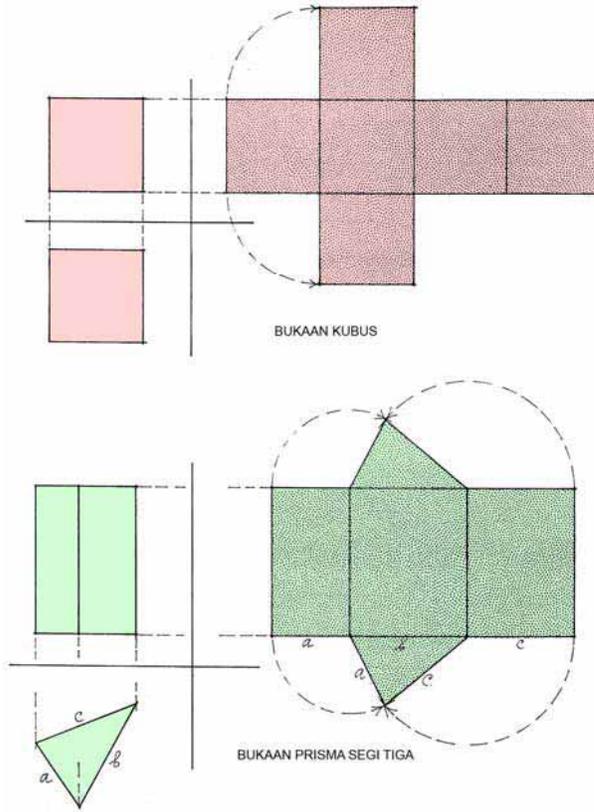
Metode ini digunakan untuk menemukan bentuk dan ukuran permukaan benda-benda geometris berongga (*hallow*) yang dibuat dari bahan lembaran pembentuk bidang, misalnya kubus, balok, prisma, silinder, kerucut, dan sebagainya.

Metode ini memproyeksikan suatu bentuk / benda dengan cara memindahkan bentuk dan ukuran bagian permukaan benda ke atas sebuah bidang datar. Bidang bukan (pola) sangat penting peranannya dalam memproduksi benda-benda, karena sebelumnya harus terlebih dahulu membuat

pola agar lebih efisien bahan, waktu, dan penggunaan alat yang tepat.

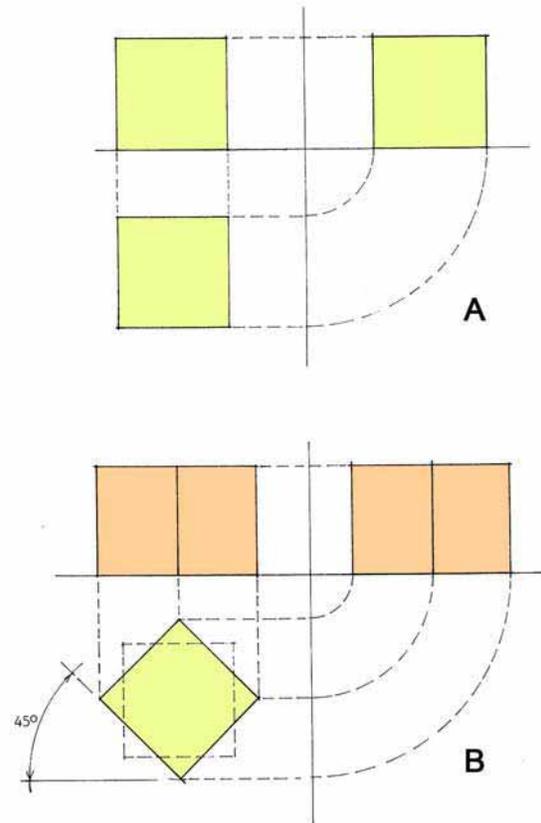
## 5. Menggambar Proyeksi Isometri

*Isometri* merupakan metode proyeksi yang menggunakan sistem putaran. Metode ini merupakan metode tiga dimensi yang paling banyak dipakai. Pada metode *isometri*, ukuran benda diterapkan pada proyeksi *isometris* yang dikerjakan dalam kerangka tiga garis/sumbu yang bertemu dalam satu titik.



Gambar 8.15: Konruksi bukaan pada sebuah kubus dan prisma segi tiga

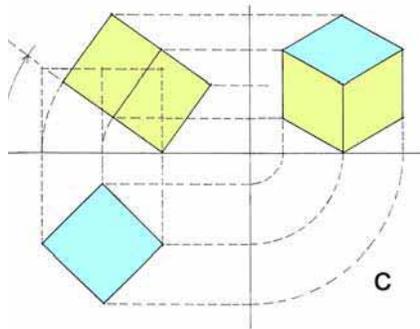
Secara teknis, bukaan bisa dibuat pada salah satu bidang proyeksi *orthogonal* dengan cara menarik garis bukaan yang berfungsi sebagai garis ukur. Pada garis bukaan ini diukurkan bagian-bagian dari pola yang akan dibuat, kemudian dikonstruksikan dengan sistematis garis-garis proyeksi.



Gambar 8.16: Proyeksi *isometris* lurus dan putaran sudut  $45^\circ$  pada sebuah balok

Masing-masing membuat sudut yang sama ( $120^\circ$ ), satu dari tiga sumbu selalu vertikal. Titik pertemuan tiga sumbu adalah titik ukur sebagai titik permulaan untuk semua ukuran, sedangkan semua ketiga garis sumbu merupakan garis ukur.

Gambar 1a: Menunjukkan proyeksi lurus dari sebuah kubus. Kemudian kubus diputar pada sumbu vertikal hingga letaknya berubah dengan putaran sebanyak  $45^\circ$  (gambar 1b).



Gambar 8.17: Pemutaran kubus dalam proyeksi *isometris*

Tampak depan dan tampak samping dari sebuah kubus yang diputar, masing-masing dua persegi empat sama besarnya akan berdempetan yang akan menghasilkan kesan tiga dimensi (gambar 1c).

Perbandingan dalam gambar proyeksi *isometri* kadang juga diterapkan untuk memperbesar benda agar lebih detail dan jelas. Penerapan metode ini garis-garis lebih pendek dengan mengukur langsung

dengan skala, hanya hasil gambarnya tidak sebgus dengan metode yang lain.

#### D. Dasar-dasar Menggambar Perspektif

Gambar perspektif adalah sebuah gambar bentuk yang statis, terikat pada waktu, dan dilihat dari titik pandang tertentu. Teknik menggambar dengan satu atau beberapa titik hilang sebagai acuan dalam menentukan sudut dari obyek gambar.

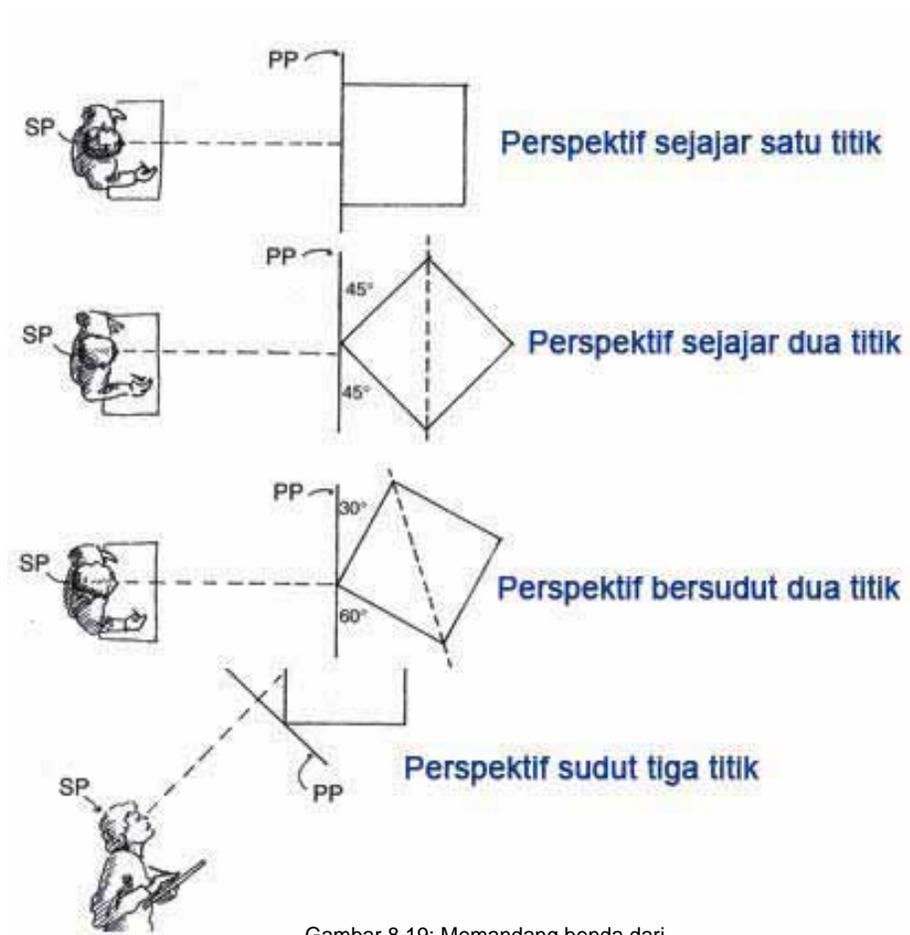
Begitu kita menetapkan titik pandang, maka bidang pandangan normal mengembang menjadi sebuah kerucut yang memancar dari mata. Kerucut pandangan ini terdiri dari beberapa garis pandang yang memusat menjadi sumbu utama. Kerucut pandangan ini dijadikan sebagai pedoman penentu titik pandangan sebagai batas gambar perspektif.

Jika kita memperhatikan sebuah kubus, tentu akan menemukan kumpulan tiga garis, yaitu garis sejajar, garis vertikal, dan garis horisontal.

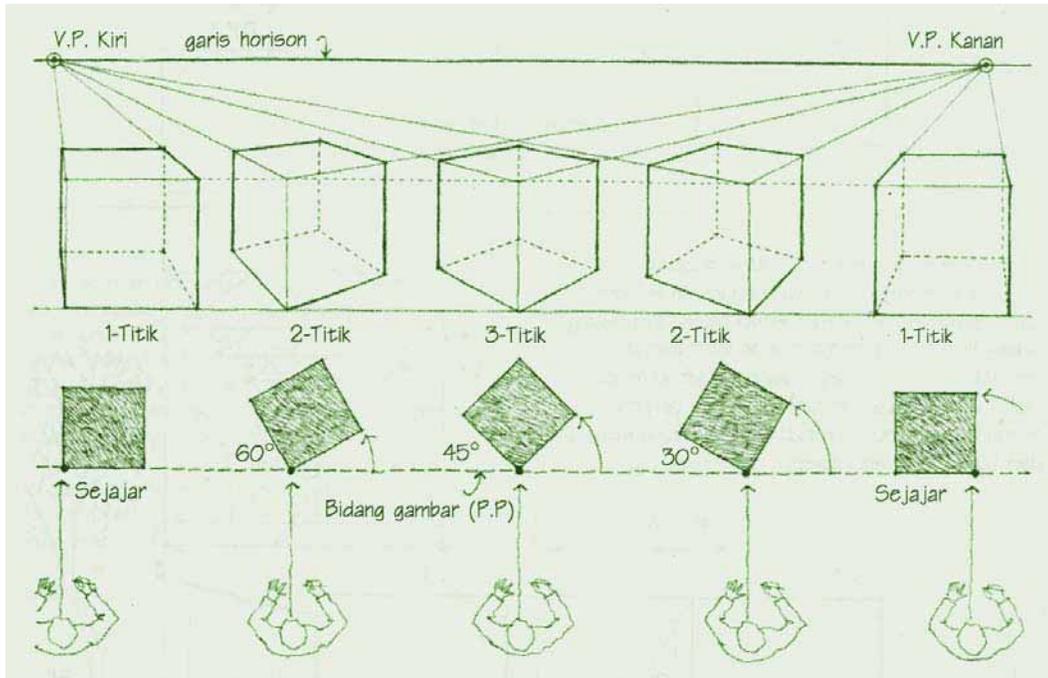
Kumpulan garis mempunyai titik hilang dalam perspektif. Berdasarkan hukum konvergensi atau titik pandang, kita dapat mengatakan bahwa perspektif terbagi menjadi tiga jenis, yaitu perspektif satu titik mata, dua titik mata, dan tiga titik mata.



Gambar 8.18: Gambar tampak samping kanan, depan kiri, dan belakang pada sebuah mobil



Gambar 8.19: Memandang benda dari berbagai sudut pandang perspektif

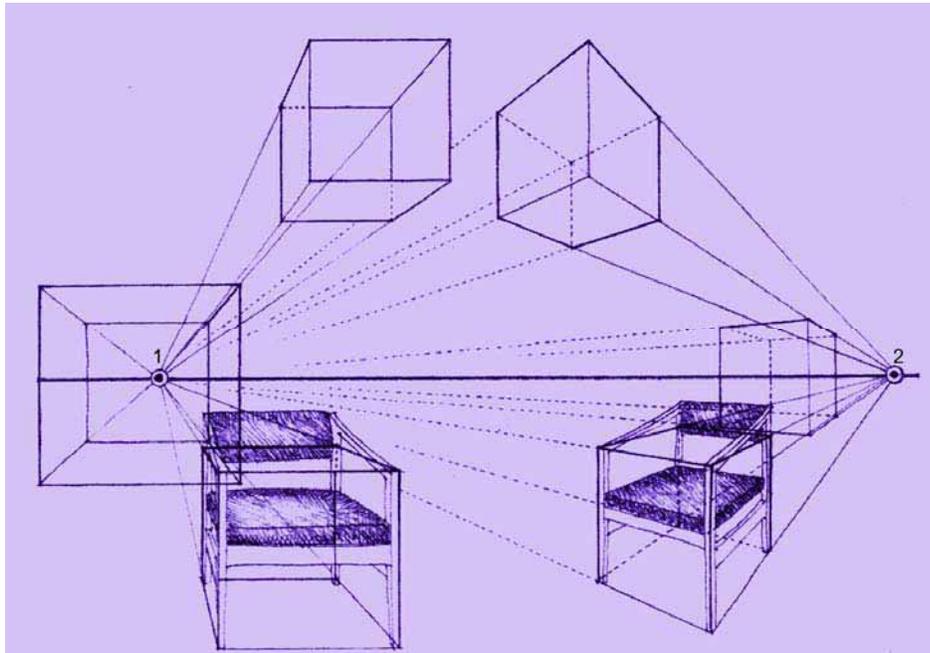


Gambar 8.20: Teknik tarikan garis menggunakan 1 titik, 2 titik, 3 titik dengan penempatan sudut yang berbeda dalam perspektif

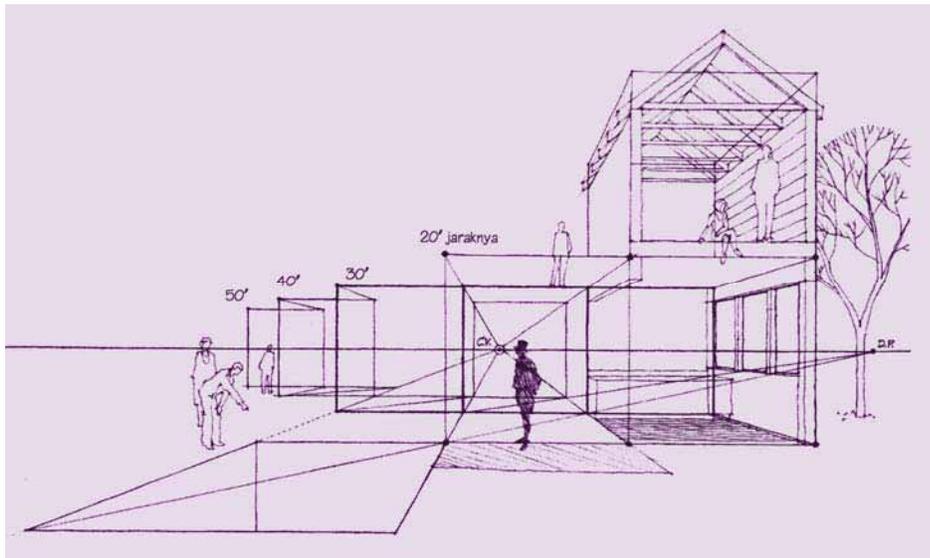
### 1. Menggambar Perspektif Satu Titik Mata

Jika kita memperhatikan sebuah kubus secara tegak lurus berhadapan dengan salah sisi permukaan kubus. Garis-garis vertikal dan horisontal yang sejajar dalam sisi kubus atau dalam bidang gambar tetap vertikal dan horisontal. Garis-garis horisontal atau vertikal yang sejajar dengan pusat pandangan akan tampak bertemu pada titik pusat pandangan, inilah yang dimaksud perspektif satu titik mata. Gambarnya kita memandang permukaan kubus transparan dalam posisi tegak lurus satu muka.

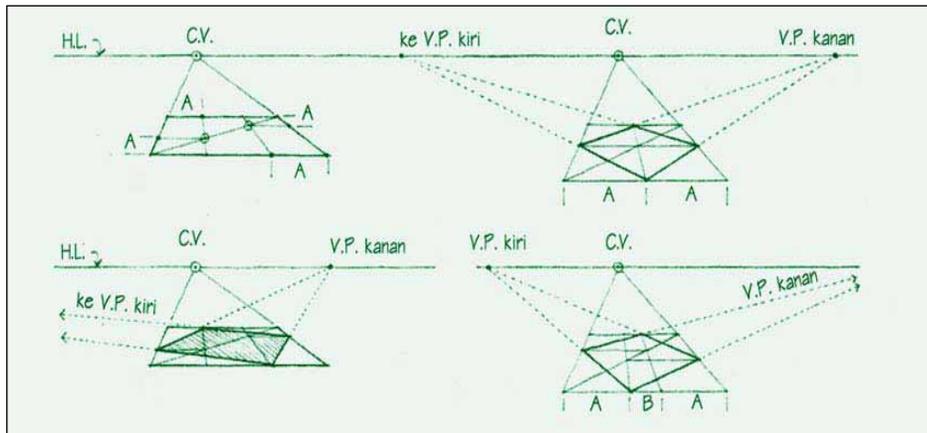
Pertama-tama kita mulai menggambar permukaan bujur sangkar, lalu temukan titik pusat pandangan sebagai penghubung garis-garis sudut bujur sangkar. Garis-garis tersebut sebagai batas horisontal kubus yang sejajar dengan garis pusat pandangan yang bertemu pada titik pusat pandangan. Jika titik pusat pandangan terletak di sebelah kanan maka bidang sebelah kiri kubus akan banyak terlihat, sebaliknya bila titik pusat pandangan terletak disebelah kiri maka bidang kubus di sebelah kanan akan tampak lebih banyak.



Gambar 8.21: Benda yang digambar dengan perspektif satu titik dan dua titik pandang



Gambar 8.22: Kontruksi rumah yang digambar dengan perspektif satu titik



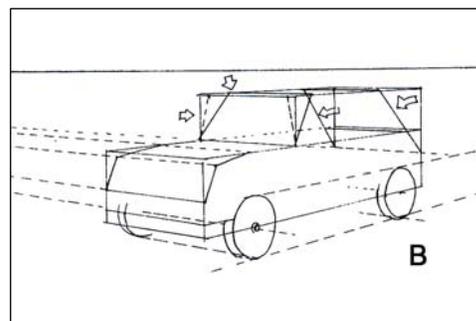
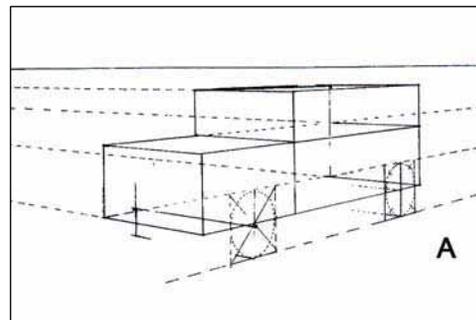
Gambar 8.23: Bantuan garis horisontal untuk menentukan titik awal yang ditarik ke titik lenyap

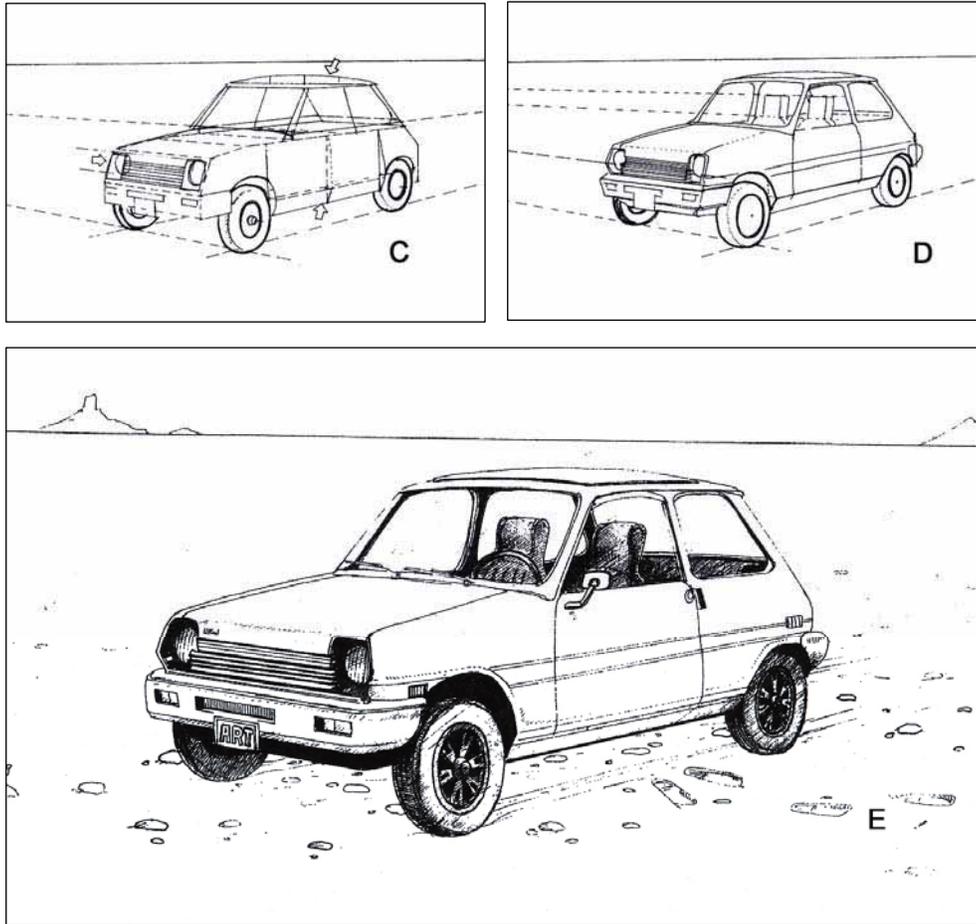
## 2. Menggambar Perspektif Dua Titik Mata

Jika kita memperhatikan kubus dari sisi menyudut/miring tetapi tetap mempertahankan garis pusat pandangan kita secara horisontal, adapun garis-garis vertikal tetap dalam kondisi vertikal. Kedua kumpulan garis-garis horisontal sekarang menjadi miring terhadap bidang gambar yang memusat pada dua titik memusat, satu disebelah kiri, dan satu lainnya disebelah kanan. Kedua titik yang memusat inilah yang disebut perspektif dua titik mata.

Jika kubus diputar sedikit menghadap serong ke kanan dan ke kiri yang mempunyai pusat pandangan dua titik mata, maka akan terjadi bersinggungan masing-masing sudut pada beberapa bidang.

Pusat pandangan dua titik mata sebagai pusat untuk menarik garis-garis horisontal sebagai batas garis-garis vertikal sekaligus sebagai batas volume kubus.

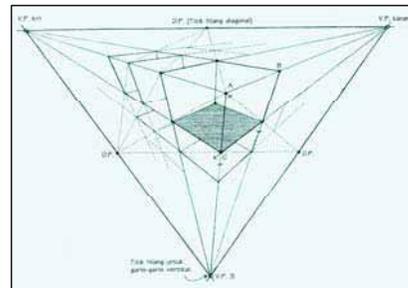




Gambar 8.24 A, B, C, D, E:  
Proses menggambar mobil dengan menggunakan teknik perspektif dua titik mata

### 3. Menggambar Perspektif Tiga Titik Mata

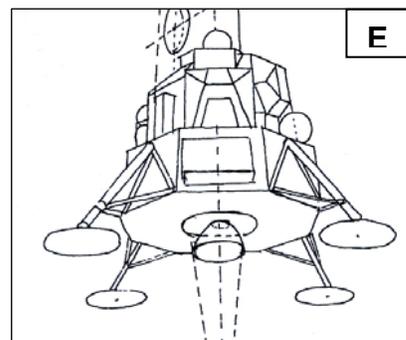
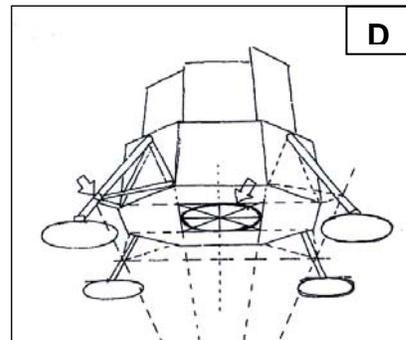
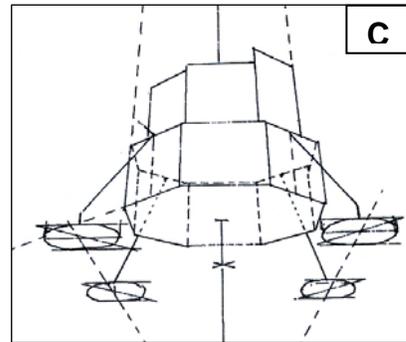
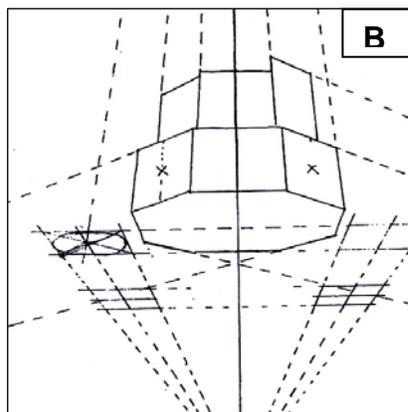
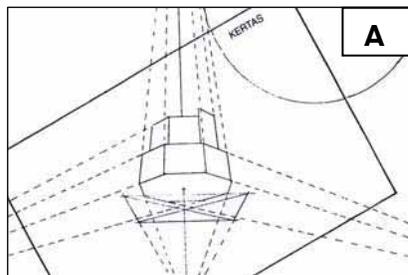
Jika kubus kita condongkan yang terangkat dari bidang dasar, atau garis pusat pandangan kita terarah ke bawah atau ke atas kubus. Maka ketiga kumpulan garis pada kubus tersebut tampak miring terhadap bidang gambar.



Gambar 8.25: Pandangan perspektif tiga titik mata

Pandangan perspektif ini disebabkan oleh penarikan beberapa garis yang memusat ke tiga titik lenyap, maka dikatakan perspektif tiga titik mata. Penggunaan tiga buah titik pusat pandangan (sudut) sebuah segitiga merupakan titik lenyap kubus dalam perspektif tiga titik mata.

Kedua sudut titik lenyap yang dihubungkan dengan garis-garis horisontal baik ke kanan maupun ke kiri, sedangkan satu titik lenyap menghubungkan garis-garis vertikal ke arah bawah, tergantung pada titik pandangan kita. Menjauhkan ketiga titik lenyap yang berarti akan memperpanjang garis-garis vertikal dan horisontal sehingga akan mempengaruhi gambar perspektif.



Gambar 8.26 A, B, C, D, E: Proses menggambar alat transportasi ruang angkasa dengan menggunakan teknik perspektif tiga titik mata

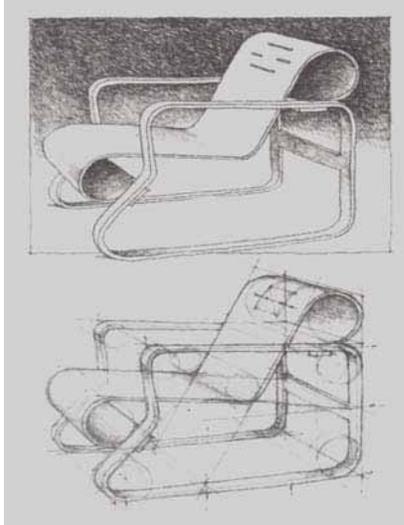
#### 4. Obyek dalam Tampilan Perspektif

Bila kita bisa membayangkan dan menguraikan apa saja benda yang kita dilihat, maka kita akan lebih mudah menggambar dan mempelajari satu sama yang lain. Kita bisa

mengatur dengan cara menambahkan, pengurangi, penajaman benda, penyajian, maupun memberi cahaya agar lebih menarik dan bisa memberi penekanan suatu obyek.

#### a. Bentuk Penambahan

Sebuah kubus dapat diperbesar ke arah horisontal dan vertikal yang menjauh pada gambar perspektif. Kursi akan berubah menjadi unit ukuran tiga dimensi yang dapat digunakan untuk membentuk dan mengatur berbagai macam komposisi turunannya. Penggunaan cara ini, kita dapat menggunakan elemen-elemen formal seperti garis, bidang, dan volume untuk membuat struktur benda yang akan kita gambar.

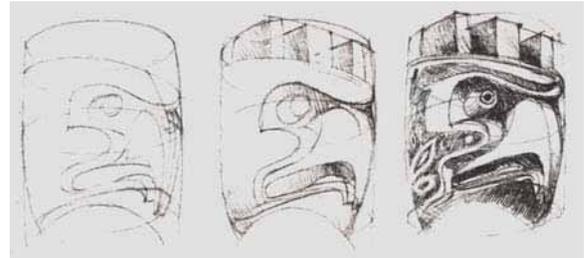


Gambar 8.27a,b: Perlu penambahan bidang dan volume dalam perspektif untuk mendapatkan kesan dimensi

#### b. Bentuk Pengurangan

Memulai dari gambar bentuk yang sederhana dan beraturan, kita secara selektif bisa mengurangi bagian-bagian tertentu yang dianggap tidak perlu tanpa menghilangkan identitas dan keutuhannya. Dalam proses pengurangan ini, yang harus kita perhatikan adalah penggunaan hubungan antara padat-hampa pada ruang dan benda sebagai dasar penciptaan gambar.

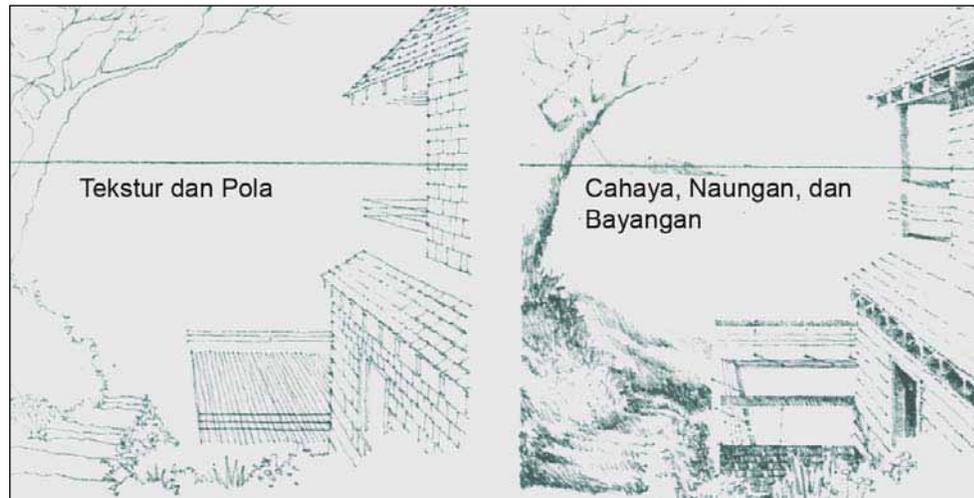
Dalam prakteknya, kita harus mencoba menggunakan beberapa titik pandang yang berbeda untuk melihat beberapa kombinasi dari gambar grafis perspektif yang paling sesuai dengan bentuk dan proporsi.



Gambar 8.28: Bentuk pengurangan merupakan cara alternatif dalam menggambar obyek, asal dalam pengurangan ini tidak mempengaruhi karakter dan ketajaman obyek

#### c. Penajaman Imaj

Mempertajam imej sebuah gambar merupakan cara untuk mempertegas bentuk atau ruang, seperti tata letak bentuk-bentuk dalam ruang atau struktur ruang yang dibentuk oleh benda.



Gambar 8.29: Mempertajam imaj merupakan cara memperdalam bobot dan kualitas gambar

Dalam mempertajam imej, kita mulai yang umum ke yang spesifik, mulai memperjelas kualitas bentuk, ruang, tekstur, dan cahaya tanpa mengurangi kualitas keutuhannya.

Dalam menggambar obyek benda, kita tidak perlu menyelesaikan gambar seperti bentuk nyata dalam foto, tetapi kita harus berusaha mengkomunikasikan kualitas spesifik dan mempertajam bentuk dan ruang.

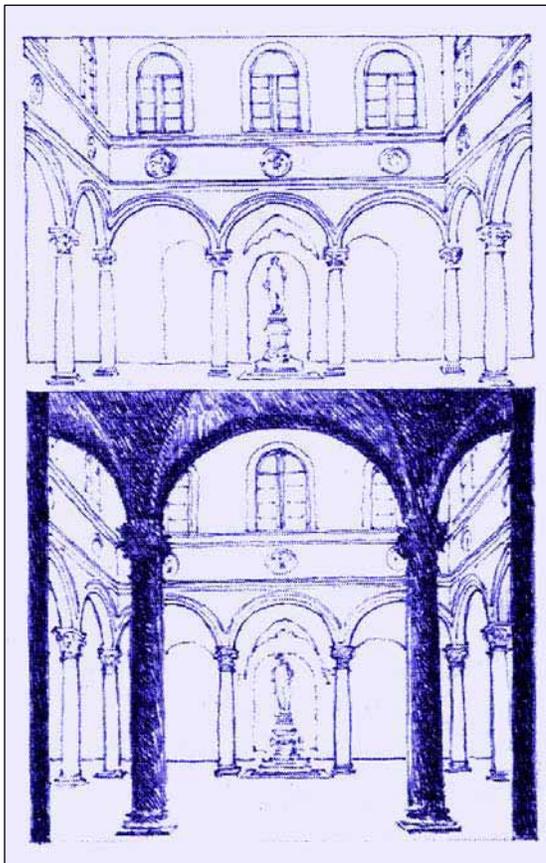
Gambar tidak selalu selesai secara penuh, namun bila penajaman kualitas bentuk dan ruang sudah dianggap selesai, karena gambar tersebut dapat mengundang untuk berpartisipasi dan penyempurnaannya.

Cara ini sebagai mempercepat proses berkarya tanpa harus menyelesaikan seluruh detail obyek, namun sudah bisa dianggap mewakili dari semua obyek yang dikomunikasikan.

#### d. Penyajian Ruang

Bila menggambar pandangan ruang eksterior maupun interior, maka harus berusaha memberikan adanya perasaan seolah-olah berada pada suatu tempat yang mempunyai karakteristik yang istimewa. Sebelum menampilkan gambar, sebaiknya kita menentukan bentuk, skala, dan batas yang melingkupi ruang tersebut, barulah mempertajam bagian permukaan, material, warna, tekstur, dan cahaya.

Pilih salah satu titik pandang yang membingkai obyek, tegaskan bahwa obyek tersebut mempunyai ruang dan kedalaman, seakan orang yang melihat berada dalam ruangan atau luar ruangan. Dalam suasana ini, kita harus memasukkan elemen-elemen latar depan-belakang, atas-bawah, samping kanan-kiri yang dapat dirasakan adanya suasana ruang.



Gambar 8.30:  
Daya tarik sebuah gambar salah satunya hadirnya ruang yang memberi kesan

#### e. Penampilan Cahaya

Cahaya membuat benda akan terkesan berat, tampil volumena, kelihatan permukaan, dan teksturnya. Adanya cahaya gelap-terang adalah untuk menegaskan persepsi kita tentang benda, membedakan suatu bentuk yang satu dengan bentuk yang lain, menghubungkan hubungan spasi / arak antar benda, dan menunjukkan kesan kedalaman benda.

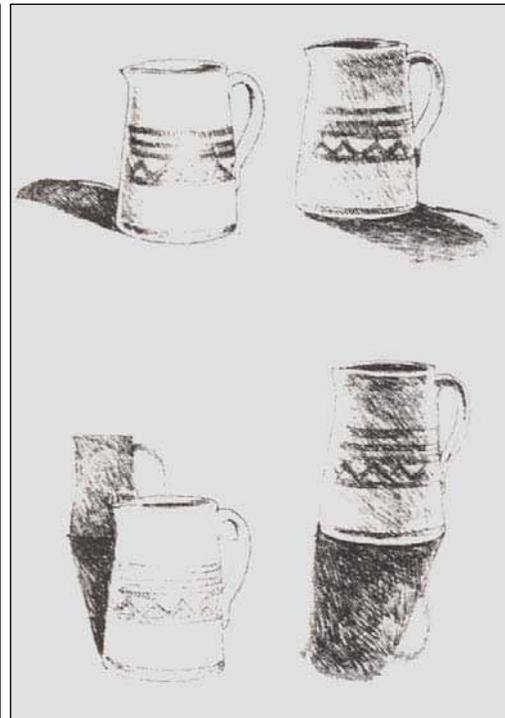
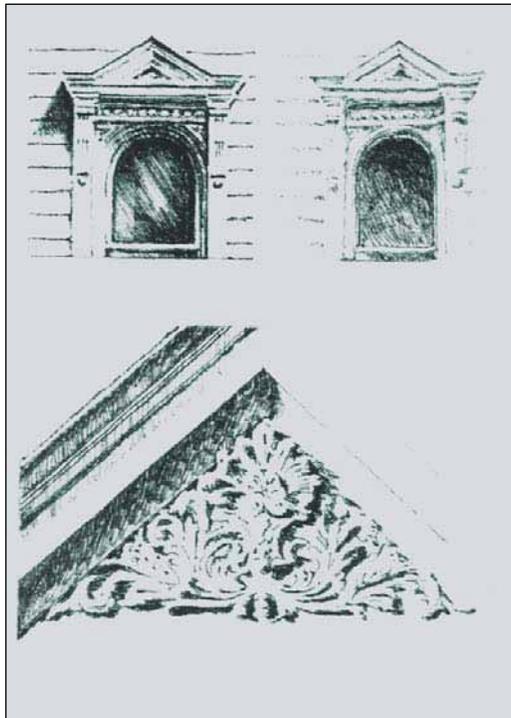
Ketika menggambar benda yang kita lihat, akan menemui cahaya-gelap terang yang sebenarnya, baru kemudian sebagai pedoman untuk menampilkan asiran nada gelap-terang dan tekstur. Karena sudah menjadi kebiasaan menampilkan gelap-terang pada benda, maka ketika menggambar suatu benda tidak kelihatannya cahaya yang memancarkan benda tersebut, maka pikiran kita sudah dapat membayangkan mana yang harus kita berikan bayangan gelap-terang tersebut. Oleh karena itu kita harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu untuk mengarahkan dalam penggunaan cahaya bayangan, yaitu:

- Jika tujuannya untuk membatasi rupa dan bentuk, maka pembentuk bayang-bayang nyata tidaklah penting (hanya global saja).

- Kekontrasan gelap-terang sangat penting, karena untuk memperoleh persepsi sisi-sisi dan sudut-sudut.
- Permukaan yang terkena bayangan, biasanya tidak padat agar terjadi adanya gelap-terang.

Gambar 8.31  
(Kiri bawah)  
Bayangan akan membuahkanya karya tampak tiga dimensi dan berbobot

Gambar 8.32:  
(Kanan bawah)  
Gelap-terang dalam bangunan memberikan kesan ada kedalaman atau ruang



### D. Pendalaman

1. Gambarlah sebuah kubus dengan lebar sisi 5 cm bersudut pandang  $30^\circ$  dalam perspektif satu titik mata dan dua titik mata.
2. Gambarlah sebuah balok dengan lebar sisi 5 cm, panjang 7 cm, tebal 5 cm bersudut pandang  $60^\circ$  dalam perspektif tiga titik mata.

## IX. TEKNOLOGI CETAK PRINTING (SABLON)

### A. Sekilas Tentang Sablon

Cetak Sablon (*Screen Printing*) merupakan cetakan sederhana yang menghasilkan produk cetakan yang bisa diandalkan. Bila orang haus akan kemajuan, cetak Sablon akan berkembang seiring dengan kemajuan cetak yang lain. Bila dikerjakan dengan penuh kesabaran dan ketelitian dengan melahirkan desain-desain baru tentu akan dapat diandalkan sebagai tambahan ekonomi keluarga.

Dalam prakteknya, cetak Sablon melalui beberapa tahapan pengerjaan, antara satu dengan yang lain saling berhubungan dan mempengaruhi. Tahapan dalam cetak Sablon meliputi perancangan desain yang berupa sketsa, pembuatan klise, pengafdrukan hingga pencetakan dengan alat dan bahan yang telah ditentukan.

Berhasil atau tidaknya suatu produk cetak Sablon dapat dilihat dari desain akhir yang ditampilkan, baik mengenai huruf yang ditampilkan, ilustrasi yang dihadirkan, layout yang diterapkan, juga komposisi secara keseluruhan.

Bagi seorang desainer yang kreatif dalam pengolahan dan penataan unsur-unsur tersebut tidak banyak mengalami kesulitan.

Tetapi kalau bagi calon desainer (pemula) hal tersebut merupakan suatu problem tersendiri yang harus terselesaikan dengan kerja keras, meskipun hasilnya masih dibawah standar. Bila pemula terus mencoba dan mencoba lagi dengan desain-desain baru tentu akan lebih lancar dan berhasil.

Dalam pembuatan desain harus mengetahui fungsi juga proses pengerjaannya, karena hal ini cukup penting untuk mengukur kemampuan desain dengan kegunaan (fungsi) dan proses yang akan dikerjakan. Misalnya desain cetak undangan mempunyai teknik dan proses yang berbeda dengan cetak tekstil atau yang lain.

Langkah awal dalam proses pembuatan desain merupakan roda dari semua proses cetak Sablon. Karena pertama kali melangkah untuk bergerak adalah membuat / merancang desain.

Desain yang baik akan baik pula hasil akhir (produk) yang dicetaknya dan memberi kegarahan untuk berbuat lebih banyak dan maju dengan teknik-teknik yang rumit. Desain yang baik orang akan senang melihatnya dan ingin memilikinya. Dalam produk cetak Sablon seperti itu merupakan promosi tanpa biaya.

Melihat hasil desain dan cetakan yang begitu bagus tentunya orang yang melihatnya akan bertanya. Siapa yang membuat cetakan tersebut, di percetakan mana produk cetakan itu dibuat. Berarti kerja keras dalam membuat produk cetakan tidak sia-sia, bahkan membawa hasil sanjungan dan keuntungan.

## B. Alat dan Bahan

### 1. Alat

Alat pada cetak Sablon terdiri dari alat pokok, alat afdruk dan alat pendukung atau pelengkap. Semua alat tersebut mempunyai peran tersendiri, tetapi saling mendukung dan mengisi. Kurang satu alat saja dalam mengerjakan Sablon merasa kurang enak dan kurang memuaskan yang mengakibatkan hasil cetakan kurang bagus atau tidak berhasil. Maka dari itu dalam perencanaan Sablon harus memperhatikan alat yang diperlukan. Alat-alat yang dimaksud adalah alat pokok, alat afdruk, dan alat pendukung.

#### a. Alat Pokok

Alat pokok dalam percetakan Sablon adalah alat yang harus tersedia, karena jenis ini adalah mempunyai peran penting, sehingga tanpa jenis alat ini cetak Sablon tidak akan jalan. Kalau mengingat nama Sablon dalam arti cetak saring yang

diambil dari salah satu jenis alat ini yaitu *Screen* (kasa atau saring), yang berarti pula alat untuk menyaring tinta atau cat cetak. Sedang jenis alat untuk nekan untuk memasukkan tinta cetak ke dalam saringan (*Screen*) disebut Raket.

### 1). Screen

*Screen* dalam percetakan Sablon adalah alat yang terbuat dari kain kasa dari serat sintetis seperti; *Nylon*, *Nyral*, *Nybolt*, *Monyl* dan sebagainya yang direntangkan dalam kerangka kayu. Sifat dari kain kasa pada *Screen* adalah lentur (fleksibel), sehingga mudah ditekan ke bawah dan kembali ke atas (waktu mencetak).

Dalam pemilihan *Screen* dapat dilihat nomor pada *Screen* atau fungsi cetakan (untuk mencetak apa), sehingga akan lebih sesuai dengan ukuran besar atau kecilnya lubang *Screen*. Bila menginginkan hasil cetakan Sablon yang halus (kecil) tentunya memakai *Screen* yang lubangnya kecil dengan nomor *Screen* besar.

Perlu diperhatikan bahwa nomor pada *Screen* menandakan jumlah lubang tiap inci. Misalnya nomor *Screen* 200 berarti dalam 1 inci *Screen* terdapat 200 lubang. Dalam hal ini, besar kecilnya lubang *Screen* dapat dilihat dari nomor yang tertulis pada kerangka *Screen*.

### (a). Memilih Screen

Bagaimana memilih *Screen* yang baik?. Ada beberapa yang harus diperhatikan dalam pemilihan *Screen*, yaitu:

(1). Kerangka:

- Dipilih kerangka jati tua yang baik.
- Kayu tidak banyak mata serat, sehingga nantinya bila dipakai kena air dan zat kimia tidak akan mengelupas.
- Kontruksi siku kayu yang kuat, tidak bergelombang (mulet) bila kena cuaca panas atau dingin
- Sudut siku 45 derajat, supaya lebih mudah mengukur desain maupun yang akan dipakai.
- Sudut luar tidak lancip (enak dipegang)
- Kerangka yang halus, tidak ada benjolan-benjolan yang nantinya akan mengganggu dalam pencetakan.
- Ketebalan kerangka kurang lebih 3--5 Cm.

(2). Kasa *Screen*:

- Mempunyai daya tarik yang tinggi
- Warnanya kuning bersih (bila *Screen* kuning) dan putih bersih (bila *Screen* putih)
- Bila dilihat tidak ada garis putih membujur maupun melintang
- Anyaman tidak bergeser miring

- Tidak lubang kena benda runcing atau percikan api rokok
- Kasa bila dipegang terasa halus dan licin
- Mempunyai ketahanan yang tinggi terhadap zat-zat kimia
- Mudah dibersihkan dan dipakai lagi.

### (b). Ukuran *Screen* Menurut Typenya

Ukuran *screen* menurut lubang kasa tiap inci, dapat juga ukuran menurut typenya. Type dalam *Screen* ditentukan dari berat satu yard persegi, yaitu:

- a) Type **S**, artinya type yang paling ringan (*Light*).
- b) Type **M**, artinya type yang ringan (*Medium*).
- c) Type **HD**, artinya type agak berat (*Extra-Heavy*).
- d) dan Type **T**, artinya type berat (*Heavy*).

### (c). Fungsi *Screen*

Alat *Screen* mempunyai fungsi dan sifat sesuai dengan ukuran lubang *Screen*. *Screen* mempunyai nomor T60, T90, T120, T180, T200 dan sebagainya, menunjukkan banyaknya lubang tiap satu inci (persegi). Seperti T60 berarti satu inci terdapat 60 lubang, T200 berarti satu inci terdapat 200 lubang. Berarti *Screen* bernomor kecil akan mempunyai lubang yang besar, sebaliknya bila bernomor besar mempunyai lubang yang kecil. *Screen* berlubang besar

termasuk *Screen* kasar, sedang berlubang kecil termasuk *Screen* halus.

*Screen* dibuat beberapa ukuran, dimaksudkan untuk mencetak barang atau benda yang sesuai dengan karakter bahan, misalnya:

- *Screen* T60 ,digunakan untuk mencetak kain,
- *Screen* T120, T165, digunakan untuk mencetak kertas,
- *Screen* T180, T200, T220, digunakan untuk mencetak plastik.

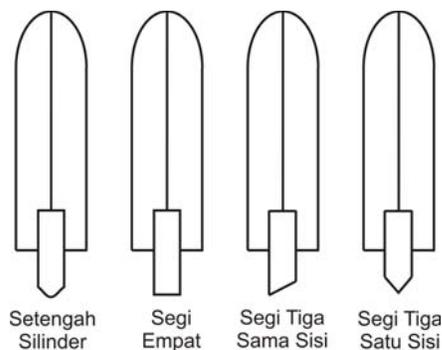
Dalam penerapan pencetakan Sablon sebaiknya diperhatikan pula lebar, besar kecilnya bahan yang akan dicetak. Seandainya bahan yang akan dicetak tidak terlalu lebar (besar) akan lebih baik menggunakan *Screen* yang kecil (sekiranya cukup). Kalau mencetak benda kecil menggunakan *Screen* yang lebar (dalam arti lebar spanram) akan menyulitkan dalam pencetakan, karena tidak bisa cepat atau leluasa bergerak bebas untuk menempatkan desain cetakan. Seperti cetak tekstil yang harus mengetahui pengulangan motif.

Di samping kurang leluasa untuk bergerak juga akan memboroskan bahan pengafdruck dan bahan cetak. Bila menggunakan *Screen* yang cukup tidak begitu banyak membuang bahan afdruck, karena kalau mengafdruck

harus seluruh permukaan *Screen*, padahal dalam mencetak hanya menggunakan sebagian kecil permukaan *Screen*. Dalam mencetak juga akan mengalami pemborosan cat, karena sebagian menempel pada permukaan *Screen* yang tidak dibutuhkan.

## 2). Rakel

Alat Rakel fungsinya untuk menggaruk atau memasukkan tinta (cat) cetak melalui celah-celah *Screen*. Kalau dilihat dari bahannya ada yang keras, kenyal, lentur atau lemas. Untuk mencetak kertas maupun plastik menggunakan Rakel yang keras, sedang untuk kain menggunakan yang lemas. Apabila dalam penggunaan salah akan mengakibatkan hasil cetakan yang kurang sempurna.



Gambar 9.1:  
Beberapa jenis rakel

Bila mencetak kain menggunakan Rakel plastik (keras), hasilnya tidak akan rata atau jelas karena cat yang masuk

menempel pada kain terambil lagi oleh Raket. Begitu juga sebaliknya bila mencetak plastik dengan Raket kain (lemas), hasilnya tidak akan rata karena kurang adanya tekanan sehingga catnya tidak banyak yang masuk pada pori-pori atau lubang *Screen*.

Pada dasarnya Raket terdapat empat bentuk sesuai selera atau kebiasaan mencetak, namun fungsinya tetap sama. Bentuk raket tersebut adalah sebagai berikut:

- a). Bentuk setengah silinder,
- b). Bentuk segi empat,
- c). Bentuk segi tiga satu sisi,
- d). Bentuk segi tiga sama sisi.

Dalam mencetak Sablon perlu diperhatikan dalam memilih Raket yang baik guna mencapai hasil yang baik pula. Raket yang memenuhi syarat adalah:

- Kayu Raket halus sehingga tidak terasa sakit bila dipakai.
- Kayu Raket tidak menyerap tinta cetak.
- Kayu Raket tahan terhadap zat kimia.
- Kayu Raket kuat dan keras tidak muda mengelupas.
- Kayu Raket mempunyai rongga penjepit karet raket yang sama.
- Karet Raket harus rata dan tidak bergelombang.
- Karet Raket tidak bergerigi.

- Karet Raket lengket dan tidak lepas dari kayu Raket.
- Karet Raket mudah dibersihkan dari sisa-sisa cat cetakan.
- Karet Raket kenyal dan tahan terhadap zat-zat kimia.
- Karet Raket mempunyai ketebalan atau ketipisan yang sama.

### **b. Alat Afdruk**

Berhasil atau tidaknya cetakan Sablon bisa juga dipengaruhi oleh kelengkapan alat afdruk. Untuk menghasilkan afdruk yang lebih baik tentunya alat kelengkapan setidak-tidaknya tersedia. Alat afdruk tersebut antara lain: Mangkok (tempat mengaduk obat), Penggaris atau raket, Kaca 5 Cm selebar *Screen* atau meja kaca, Kain hitam (gelap), Lembaran kayu (triplek), Spon (busa), Solasi, Pendingin (kipas angin atau sejenisnya), Kompur dan seng.

### **c. Alat Pendukung**

Alat pendukung disini adalah selain alat pokok dan alat afdruk, tetapi juga berfungsi untuk lancarnya dalam percetakan Sablon. Alat pendukung biasa digunakan sebelum persiapan yaitu membuat klise dan dalam percetakan yaitu untuk membantu lancarnya dalam proses percetakan.

Alat-alat pendukung dalam percetakan Sablon tersebut meliputi:

- Pencil dan penghapus (dalam pembuatan klise)
- Rapido, pent atau sejenisnya (dalam pembuatan klise)
- Penggaris dan jangka (dalam pembuatan klise)
- Kuas kecil dan besar (dalam pembuatan klise)
- Catter (dalam pembuatan klise)
- Solasi (dalam pembuatan klise dan proses percetakan)
- Kapas, kain perca atau lap (dalam proses percetakan).

## 2. Bahan

Antara alat dan bahan tidak dapat dipisahkan di dalam cetak Sablon. Bahan mempunyai peran pada proses cetak yang nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang diharapkan. Maka dalam pemilihan bahan yang tepat, pengolahan yang tepat, serta cara pemakaian yang tepat pula akan menghasilkan cetakan yang baik. Dalam cetakan Sablon dapat dikelompokkan menurut proses pengerjaannya yaitu; bahan pembuatan klise, bahan afdruk dan bahan cetak.

### 2.1. Bahan Pembuatan Klise

Sebelum melalui proses afdruk, terlebih dahulu melalui proses pembuatan klise. Dalam pembuatan klise diper-

lukan bahan yang sesuai dengan rencana layout dan hasil cetakan akhir. Secara umum dalam pembuatan klise cetak Sablon diperlukan beberapa bahan antara lain:

- Kertas gambar (untuk membuat sketsa).
- Kertas roti, kertas kalkir (untuk cetakan blok dan huruf besar).
- Mica, *Codactrys*, Film (untuk cetakan garis, raster dan huruf kecil).
- Tinta cina (bak), Opaque (untuk membuat ilustrasi).
- Huruf gosok (untuk menulis rapi).
- Kertas milimeter (sebagai alas kertas transparan, mica atau sejenisnya untuk membuat klise).
- Bedak (fungsinya untuk menggosok mica supaya tidak licin bila digambar ilustrasi dengan tinta cina atau *Opaque*)

### a. Bahan Afdruk

Bahan afdruk mempunyai kepekaan cahaya, maka dalam mencampur dan mengoleskan atau meratakan ke dalam Screen tidak boleh kena sinar lampu atau matahari yang boleh hanya sinar lampu merah. Jenis bahan afdruk ada yang dicampur dengan air panas ada juga dengan air dingin. Dua jenis bahan ini mempunyai kelebihan daya rekat dan kehalusan masing-masing.

Bahan yang memakai air panas, mempunyai kepekaan yang kuat dan melekat yang kuat dalam *Screen*, sehingga sulit untuk dibersihkan. Begitu juga hasil pada afdrukan pada *Screen* tidak halus ( ada gelembung-gelombang kecil ) yang dikarenakan reaksi bahan afdruk dalam mengaduk.

Bahan yang memakai air dingin daya rekatnya kurang, sehingga kurang mampu untuk mencetak banyak. Sedang kehalusan afdruk pada *Screen* cukup baik dan mudah dibersihkan. Bahan jenis ini sangat menguntungkan bagi orang yang masih tahap belajar atau mencetak produk yang tidak terlalu banyak.

Dalam pengafdrukan pada *Screen* diperlukan bahan tertentu yang sifatnya peka cahaya, bahan inilah yang dimanfaatkan untuk mengafdrukan karena kepekaannya. Dalam prakteknya terdapat dua jenis bahan afdruk yaitu bahan yang menggunakan campuran air panas dan bahan dengan campuran air dingin. Adapun bahan afdruk tersebut adalah:

1). Bahan yang dicampur dengan air panas.

Dapat dipakai untuk mencetak kertas, kain, plastik, kaca maupun logam. Bahan tersebut antara lain: *Chromatine*, *Chrom Gelatine*, *Gelatine Bichromat*, dan sebagainya

2). Bahan yang Dicampur dengan Air Dingin.

Untuk kertas, plastik dan logam, yaitu: Ulano 133, Ulano 421, Deima, Autosol (Beta), dan sebagainya. Untuk kain yaitu: Ulano TZ, Ulano TZD, Deima Tekstil, Autosol (Beta) Tekstil, dan sebagainya.

#### **b. Bahan Cetak**

Bahan cetak Sablon merupakan zat pewarna yang dimasukkan ke celah pori-pori *Screen* sesuai dengan warna yang akan dicetak. Bahan cetak Sablon yang dimaksud adalah cat untuk menyablon benda atau barang seperti kertas, plastik, kain dan sebagainya. Cat yang digunakan dalam mencetak Sablon terdapat beberapa jenis sesuai dengan sifat maupun fungsinya. Hal ini dimaksudkan supaya sesuai dengan bahannya dan hasil cetaknya supaya mencapai hasil yang baik kualitasnya.

Perlu diketahui bahwa dalam mencetak kertas, plastik dan kaca berbeda dengan tekstil. Kalau cetak kertas, plastik, kaca dan sejenisnya digunakan bahan yang sudah jadi (maksudnya tinggal mencampur dengan minyak mengencer saja). Tetapi kalau mencetak tekstil harus mencampur sendiri dari beberapa bahan (secara kelompok bahan) yang dibantu dengan pengencer air.

Ada beberapa cat cetak Sablon yang sering dipakai untuk membuat produk tertentu seperti :

#### 1). Bahan Cetak untuk Kertas

Cat (tinta cetak) yang dipakai dalam mencetak kertas antara lain: PVC (Beta), *Gross Vinyl Ink*, Cerani, Pagoda, Toyo, *Peacock*, *Von-Son*, *Peony*, *Epiphos 301* (memantulkan cahaya), dan sebagainya. Pengencer yang dipakai antara lain: *Reduser*, M3, Fujisol, Tinner A, dan sebagainya.

#### 2). Bahan Cetak untuk Plastik.

Cat (tinta cetak) yang digunakan dalam mencetak plastik antara lain: Toyo, PE (*Polythylene*), PP (*Poly Propylene*) dan sebagainya. Pengencer yang digunakan antara lain: Terpin, Toloune, Minyak Tanah, dan sebagainya.

#### 3). Bahan cetak untuk Kain (Kaos).

Cat (tinta cetak) yang dipakai dalam mencetak kain antara lain: *Pigmen*, *White of*, NF *Medium*, *Rubber* warna, *Foaming Binder*, *Binder NF*, Air (pengencer).

### C. Proses Persiapan Cetak

#### 1. Pembuatan Desain dan Klise

Pada tahap awal membuat desain secara kasar di atas kertas gambar dengan pensil yang hampir mendekati desain

jadi. Dalam pembuatan desain dibuat beberapa alternatif, guna untuk perbandingan dan memilih mana yang paling sesuai dengan produk yang akan di cetak Sablon. Setelah terpilih salah satu dari beberapa alternatif bisa dilanjutkan untuk diselesaikan dengan desain sesungguhnya yang siap dibuat klise.

Desain yang diperlukan sebaiknya memperhatikan teknik pembuatan klise. Apakah klise dibuat dengan tembakan film (mesin repro di studio) atau dibuat secara tradisional dengan tangan. Jika ingin mencetak teknik raster atau gradasi akan lebih baik menggunakan film repro sehingga hasilnya lebih sempurna dan rapi. Namun jika menghendaki cetakan yang banyak bloknnya lebih baik memakai yang tradisional.

Bagaimana dengan tulisan atau huruf?. Kalau tulisan, sebaiknya melihat dulu besar-kecilnya huruf yang ditampilkan. Jika menginginkan tulisan kecil dan banyak, akan lebih baik dan praktis bisa memesan di studio (setting). Tetapi jika menghendaki tulisan yang besar, sedikit dan huruf yang aneh (seperti logo) bisa dibuat sendiri secara tradisional. Perlu diingat, bahwa sekarang ada komputer dengan program *Photoshop* dan *Corel Draw* yang bisa untuk menggambar, tulisan

aneh (tipografi secara khusus), logo atau yang lain, sehingga dapat untuk mempercepat pembuatan desain atau klise.

Pembuatan klise secara tradisional yang harus dipersiapkan adalah kertas milimeter yang diletakkan di meja gambar atau bawah rencana klise. Fungsi dari pada kertas milimeter tersebut adalah untuk membuat tulisan dengan huruf gosok supaya lebih teratur dan lurus. Setelah itu kertas Kalkir, *Kodactrys* dan atau sejenisnya (pilih yang dikehendaki), baru kemudian diberi gambar atau ilustrasi maupun huruf dengan tinta cina atau *Opaque*.

Sebagai catatan bahwa mica maupun *Codactrys* sebelum dipakai sebaiknya digosok bedak terlebih dahulu.

Pemberian atau penggosokan dengan bedak ini dimaksudkan supaya tinta cina ataupun *Opaque* lebih mudah lengket pada bahan tersebut. Dalam pemberian tinta cina maupun opaque harus benar-benar tebal dan rata supaya cahaya tidak masuk. Hal ini dimaksudkan supaya hasil afdruck lebih baik dan hasil cetakan akan lebih jelas dan tajam. Setelah jadi dan beres klise siap untuk diafdruck.

## 2. Proses Mengafdruck

Semua bahan afdruck cetak Sablon peka cahaya, baik yang menggunakan pengencer air panas maupun air dingin. Maka bila mencampur harus ditempat yang gelap atau tidak kena sinar secara langsung. Dalam prakteknya jenis bahan afdruck tersebut mempunyai cara tersendiri maupun sifat tersendiri.

Gambar 9.2 (bawah):  
Klise bersumber dari seni  
dan budaya



## a. Menuangkan Bahan Afdruk pada Screen

### 1). Campuran dengan Air Panas.

Bahan yang dipersiapkan adalah *Chromatine* atau sejenisnya, air panas 60 derajat dan mangkok tempat untuk mengaduk. Caranya, air panas dituangkan ke dalam tempat yang telah disediakan baru kemudian bahan *Chromatine*. *Chromatine* dicampur dengan air panas dengan perbandingan 1:3 (1 untuk *Chromatine* , 3 untuk air), kemudian diaduk searah sampai rata dan mencair. Kalau dalam mengaduk tidak searah akan menghasilkan gelembung-gelembung yang mengakibatkan noda atau cacat titik-titik kecil pada *Screen* (hasil afdruk).

Setelah *Chromatine* dianggap rata, kemudian dituangkan atau dikuas pada *Screen* sedikit demi sedikit dan diratakan dengan alat Raket atau Penggaris dalam posisi miring 60 derajat. Cara menarik Raket atau Penggaris dari bawah ke atas dibagian muka *Screen* sampai rata, begitu juga di bagian belakang. Setelah rata, kemudian *screen* dikeringkan tetap diruang yang gelap dengan posisi tengkurap dan datar.

Kalau ingin cepat kering bisa menggunakan kipas angin atau sejenisnya, bisa juga

kompur yang di atas api kompor diberi lapisan seng.

### 2). Campuran dengan Air Dingin

Bahan yang digunakan seperti Ulano, Outosol, Deima dan sejenisnya. Semua bahan afdruk tersebut terdiri dari dua bagian yaitu bagian obat pokok dan yang satu lagi adalah zat penguat (SR) berwarna kuning.

Perbandingan 1 botol besar obat pokok dengan 1 botol kecil penguat (SR). Sedang air dingin digunakan sebagai pengencer supaya agak cair. Proses mengaduk dan penuangan hingga pengeringan sama dengan proses di atas (campuran dengan air panas).



Gambar 9.3:  
Proses menuangkan bahan afdruk dalam posisi 45° - 60°

## b. Penyinaran dalam Afdruk

Penyinaran afdruk pada *Screen* ada dua cara, yaitu dengan sinar matahari dan sinar lampu listrik.

## 1). Penyinaran dengan sinar matahari

Jika screen yang diberi obat afdruck benar-benar sudah kering (bila dilihat, tidak tampak adanya pantulan cahaya sinar dan bila ditabuh seperti bunyi gendang atau rebana), maka sudah siap untuk disinari dengan matahari.

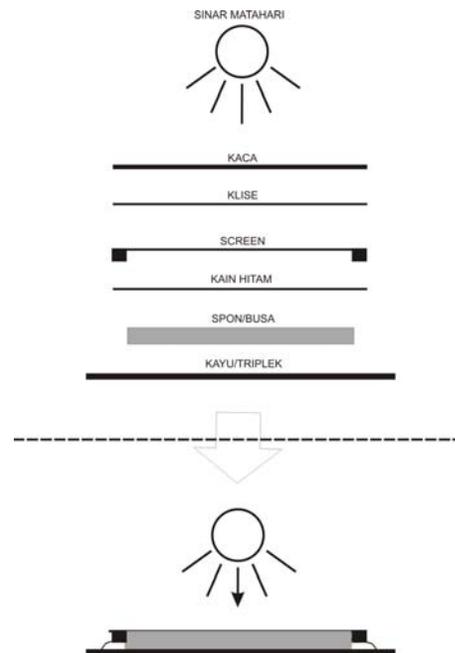
Caranya sebagai berikut:

Ambil lembaran kayu atau tripleks, kemudian di atasnya diberi spon berlapis kain hitam. Setelah itu ambil *Screen* yang siap diafdruck beserta klise yang ditempel pada *Screen* dalam posisi terbalik. Dalam penempelan klise ini dibantu dengan solasi supaya gambar tidak geser. Selanjutnya di atas klise diberi kaca putih bersih tebal 5 milimeter guna merekatkan klise lebih tepat (dempet dengan *screen*), baru kemudian ditutup kain hitam melebihi *Screen* supaya sinar tidak dapat masuk.

Setelah semuanya siap, lalu diangkat keluar untuk disinari (screen tetap tertutup kain hitam). Pada waktu penyinaran *Screen* diletakkan pada tempat yang datar, kemudian kain dibuka sesuai dengan waktu yang dibutuhkan (untuk bahan afdruck ulano kurang lebih jam 11.00 sampai jam 13.00 waktu yang dibutuhkan antara 8 samapi 12 detik), sedang Autosol 2 kali dari Ulano dan Deima 3 kali dari Ulano. Se-

telah waktu penyinaran cukup, screen tutup kembali dengan kain hitam.

Sesudah penyinaran, *Screen* dibawa ke dalam ruang gelap masih dalam keadaan tertutup. Setelah itu *Screen* dibuka dan klise dilepas. Bila ada tanda putih muda bekas klise pada screen berarti sudah ada harapan untuk jadi.



Gambar 9.4:  
Proses mengafdruck dengan sinar matahari

Proses selanjutnya *Screen* disiram air di bagian muka kemudian belakang. Untuk memperjelas supaya *Screen* benar-benar lubang, maka bisa menggunakan alat semprotan air yang biasa

digunakan untuk menyemprot tanaman hias (untuk mempertajam afdruck). Setelah semua dianggap beres, *Screen* dijemur ditempat yang panas (sinar matahari langsung) dengan tidak terjangkau oleh anak-anak.

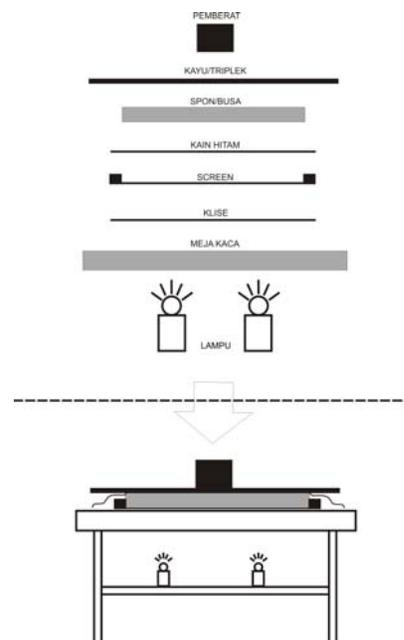
## 2). Penyinaran dengan Lampu Listrik

Teknik penyinaran ini hampir sama dengan penyinaran matahari. Hanya perbedaannya pada arah *Screen*, tetapi semua tetap menghadap pada sinar dimana cahaya dibutuhkan. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

Siapkan meja kaca dengan lampu neon TL. 20 Watt dua buah. Sebelumnya lampu dicoba dahulu nyala dan tidaknya. Kalau sudah beres nyala lampu dimatikan dahulu, kemudian menyiapkan *Screen* yang sudah ditemplei klise. Kemudian *Screen* yang ada klisenya diletakkan di atas meja kaca dengan posisi manghadap ke atas (berlawanan dengan penyinaran matahari). Sesudah posisi *Screen* ditutup dengan kain hitam, selanjutnya ditumpangilah spon. Supaya tidak bergeser *Screen* tidak bergeser dan klisenya mepet dengan *Screen* maka harus diberi pemberat. Baru setelah itu lampu dinyalakan.

Penyinaran dengan sistem tersebut di atas dibutuhkan waktu kurang lebih 4-6 menit (kalau

memakai TL 10 Watt dua buah, menggunakan waktu 15-25 menit). Sekiranya waktu sudah cukup, lampu dimatikan, kemudian *Screen* diangkat dan dicuci (pencucian seperti proses penyinaran dengan matahari). Setelah dianggap lubang pada desain yang dikehendaki dan beres lalu screen dijemur di tempat yang panas dan jauh dari jangkauan anak-anak.



Gambar 9.5:  
Proses mengafdruck dengan lampu listrik

## c. Perbandingan Bahan Afdruck Panas dengan Dingin

Bahan afdruck memakai air panas berbeda dengan bahan afdruck dengan campuran air

dingin, karena ke duanya mempunyai sifat yang berbeda pula. Walaupun di pasaran terdapat beberapa jenis merk produk bahan afdruk Sablon yang di tawarkan, namun dalam prakteknya tetap menggunakan pencampur air panas maupun air dingin. Jenis bahan Dalam tabel di bawah ini merupakan perbandingan diantara kedua jenis bahan tersebut, yaitu:

AFDRUK DENGAN AIR PANAS	AFDRUK DENGAN AIR DINGIN
<i>Bichromat Chromatine, Chrom Gelatin, Gelatin</i>	Ulano, Autosol (beta), Deima
Bahan dalam satu tube	Bahan terdiri dari dua tube
Bahan berupa serbuk	Bahan berupa pasta
Bahan berwarna kuning	Bahan berupa biru, ungu muda dan hijau muda
Bahan langsung dicampur dengan air panas	Dua bahan dicampur, bila kurang encer bisa ditambah air
Cara mengaduk searah dan pelan-pelan	Mengaduk bebas tapi harus rata
Mengaduk bahan harus di tempat yang gelap	Mengaduk bahan boleh di tempat redup asal cahaya tidak langsung.
Memakan banyak waktu	Waktu lebih cepat
Harga bahan lebih murah	Harga bahan cukup mahal
Bila untuk mengafdruk lebih	Bila untuk afdruk lebih cepat

lama	
Dalam mencampur harus menyediakan banyak peralatan	Dalam mencampur sangat praktis
Bekas afdruk sulit untuk dibersihkan	Bekas afdruk mudah untuk dibersihkan
Lebih irit dalam mengafdruk	Lebih boros dalam mengafdruk
Dalam penyinaran lebih cepat	Dalam penyinaran agak lama
Bahan dapat digunakan untuk mencetak berbagai jenis produk	Bahan hanya untuk mencetak pada produk-produk tertentu
Bisa untuk screen nomor kecil maupun besar	Hanya pada nomor-nomor tertentu (khusus)



Gambar 9.6:  
Proses menyemprot, agar afdrukannya bisa lubang

#### d. Kesalahan Mengafdruk

Lancar dan tidaknya, baik dan tidaknya sebuah produk cetakan Sablon dapat juga dipengaruhi oleh hasil afdruk yang dikerjakan. Dapat dikatakan bahwa hasil afdruk adalah tiang dari pada proses cetak

Sablon. Dalam mengafdruck tidak selalu membawa hasil yang memuaskan dikarenakan kesalahan pemrosesan.

Kesalahan-kesalahan tersebut antara lain:

### 1) Kesalahan dengan Bahan Afdruk Panas

- Kurang ratanya dalam mengaduk yang menimbulkan bintik-bintik atau gelembung udara kecil pada *Screen* yang mengakibatkan rusak lubang-lubang kecil pada *Screen* cetakan.
- Kurang panasnya air untuk mencampur bahan afdruk yang mengakibatkan kurang lengketnya pada *Screen* cetakan.
- Terlalu tipisnya bahan afdruk yang diratakan pada *Screen* yang mengakibatkan bahan afdruk rontok pada waktu pencetakan.
- Terlalu tebalnya bahan afdruk yang diratakan pada *Screen* sehingga sulitnya dalam pencucian atau membersihkan *Screen* bila akan dipakai lagi.
- Bahan afdruk terlalu lama tidak dipakai, sehingga bila pengafdruckan selalu rontok atau tidak menempel pada *Screen* cetak.
- Kurang dalam penyinaran akan menimbulkan rontoknya bahan afdruk pada waktu pencucian afdruk.
- Terlalu lama dalam penyinaran akan mengakibatkan

tertutupnya pada desain yang diharapkan (*Screen* tidak lubang atau tertutup).

- Gambar atau tulisan kurang jelas (kabur) yang dikarenakan kaca dan pemberat kurang menekan antara klise dengan *Screen*.

### 2). Kesalahan dengan Bahan Afdruk Dingin

- Kurang campuran SR (tube kecil) pada bahan afdruk yang diaduk, mengakibatkan rontoknya bahan afdruk pada *Screen* waktu dicuci.
- Terlalu banyaknya SR akan menyulitkan lobang yang dikehendaki (*Screen* sulit bisa tembus).
- Terlalu lama bahan afdruk yang dicampur, yang mengakibatkan sulitnya bahan afdruk menempel pada *Screen*.
- Kesalahan pemilihan bahan afdruk yang mengakibatkan rontoknya bahan afdruk pada waktu pencetakan.
- Terlalu tipisnya bahan afdruk yang diratakan pada *Screen* yang mengakibatkan rontokan bahan afdruk pada waktu pencetakan beberapa kali saja.
- Terlalu tebalnya bahan afdruk yang diratakan dalam *Screen* yang mengakibatkan sulitnya dalam pencucian *Screen* bila akan dipakai lagi.
- Kurang dalam penyinaran, akan menimbulkan rontok-

nya pada waktu pencucian proses afdruk (karena kurang matang).

- Terlalu lama dalam penyinaran, akan mengakibatkan tertutupnya desain yang di-
- harapkan (*Screen* tidak lubang).

#### D. Proses Mencetak

Proses cetak Sablon antara kertas, kain dan plastik maupun kaca menggunakan tempat cetak yang berbeda. Untuk kain, dicetak di atas meja spon yang dilapisi dengan karpet plastik, sedang kertas dan plastik di meja kaca tembus pandang yang dibawahnya diberi lampu, begitu juga kaca menggunakan tempat yang lain pula. Perbedaan tempat untuk mencetak tersebut karena dipengaruhi bahan yang akan dicetak.

Sebelum mencetak, meja atau tempat cetakan dibersihkan terlebih dahulu supaya tidak ada kotoran yang nantinya dapat mengganggu dalam percetakan. *Screen* yang akan digunakan pada bagian pinggirnya sebaiknya disolasi pada bagian muka atau belakang, supaya nantinya dalam percetakan, cat tidak tembus atau bocor pada bagian pinggir *Screen* yang dapat merusak hasil cetakan. Setelah *Screen* tersolasi, benda yang akan dicetak ditempatkan di bawah *Screen* dengan posisi yang paling tepat.

Selanjutnya dituangkan cat Sablon dibagian pinggir *Screen* lalu digores, ditarik dengan rakel dengan sudut 60 derajat hingga tembus *Screen* terjadilah hasil cetakan yang diharapkan. Bila hasilnya blobor (tidak jelas) berarti cat yang dituangkan terlalu cair (kebanyakan pengencer), begitu juga sebaliknya bila hasilnya tidak nampak berarti cat yang dipergunakan terlalu kental (kurang cair atau encer). Untuk itulah perlu pemahaman khusus mengenai hal tersebut, misalnya *Screen* berpori-pori besar (bernomor kecil) menggunakan cat cetak yang kental begitu juga sebaliknya.

Penyablonan dikerjakan secara terus-menerus hingga memenuhi target cetakan yang dikehendaki. Apabila dalam pencetakan terjadi kemacetan atau blobor pada hasil cetakan yang diakibatkan penggoresan rakel, cepat-cepat dibersihkan dengan kain perca yang bersih, setelah bersih bisa berjalan lagi untuk melanjutkan cetakan seterusnya.

#### 1. Mencetak Undangan

Mencetak undangan selalu dikaitkan dengan sifat kebahagiaan, formal namun santai yang ditujukan untuk kabar sebuah resepsi atau acara tertentu. Formal pada tulisan kata dan kalimat yang disuguhkan juga kesan santai

pada desain yang ditampilkan. Secara keseluruhan, desain yang ditampilkan merupakan penggabungan antara pemesan dengan pendesain untuk melahirkan sebuah desain baru, tapi ide pendesain tetap diharapkan.

Dari desain undangan yang dipesan oleh konsumen dapat mengukur sampai dimana kemampuan seseorang (yang mengundang), atau jelasnya kemampuan pemesan dapat dilihat lewat undangan yang dipesan.



Gambar 9.7:  
Proses mencetak kertas/undangan

Mencetak undangan dikerjakan pada meja kaca yang dibawahnya ada lampu yang menyala, sedang *Screen* di catok di sisi depan meja supaya tidak geser dan mudah untuk meluruskan dan menempatkan produk yang akan dicetak. Pengerjaan di meja kaca ini sangat menguntungkan,

karena tembus pandang, mudah untuk ditata dan bila ada kekeliruan dapat dibaca atau dilihat. Dengan cara ini hasilnya lebih baik dan cepat mengerjakannya dan resiko meleset atau rusak sangat kecil sekali.

Dalam mencetak dapat ditumpuk hanya jangan terlalu tebal yang mengakibatkan *Screen* tidak dapat rata dalam mencetak sehingga tinta cetakan tidak rata. Mencetak dilakukan secara terus-menerus dengan hasil cetakan yang masih basah bisa diangin-anginkan dalam rak khusus pengeringan kertas atau sejenisnya yang dibuat dari kawat casa saringan pasir.

Mencetak undangan lebih cepat dari pada mencetak produk cetak Sablon lainnya, karena pengaruh pengencer cat yang dicampur cat cetak dan sifat kertas yang meresap cat. Bila tidak cepat dalam mencetak akan mengakibatkan *Screen* akan mampet tertutup oleh cat cetak, maka dari itu dalam praktek cetak Sablon perlu adanya pembantu untuk mengambil dan meletakkan juga mengemas produk yang baru dicetak. Pembantuan tenaga ini sangat menguntungkan karena dapat mempercepat jalannya cetak dan dapat mengontrol hasil yang baru dicetak bila ada sesuatu yang tidak beres.

## 2. Mencetak Kain (Kaos)

Mencetak Sablon pada kaos berbeda dengan pencetakan tekstil (kain lembaran). Penyablon kaos bisa dilakukan dengan dua cara, pertama penyablona sebelum kaos jadi (masih dalam lembaran kain) dan yang kedua penyablonan setelah kaos sudah jadi. Untuk penyablonan pertama sering dilakukan di perusahaan konveksi kaos, tetapi kalau yang ke dua sering diterapkan pada perusahaan kecil (rumah tangga), maupun bagi yang baru belajar cetak Sablon.

Pencetakan Sablon kaos setelah jadi lebih sulit karena harus mengira di mana letak desain yang baik, tidak ketinggian ataupun terlalu rendah. Kurang pasnya letak desain akan mengurangi keindahan itu sendiri, bila ini terjadi tentu pemesan tidak akan menerima. Pencetakan desain kaos bisa secara umum dilakukan di bagian depan (dada) dan bagian belakang (punggung). Peletakan desain di depan dada biasanya desain-desain eksklusif yang disuguhkan pada lawan bicara supaya lebih dekat. Kalau desain di belakang hanya mengingatkan pada seseorang apa yang dilihat di depannya secara jarak jauh.

Peletakan desain di bagian depan kurang lebih 5 Cm kebawah dari krah (leher) kaos

hingga ke pinggang. Usahakan desain tetap tampil, walaupun kaos dimasukkan ke dalam celana. Untuk desain di bagian belakang bisa ditampilkan 15 Cm kebawah dari krah(leher).



Gambar 9.8 a,b:  
Proses mencetak kaos, perlu kesabaran

## E. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mencetak

Cetak Sablon merupakan pekerjaan yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian juga kerajinan dengan penuh perhatian khusus. Perhatian khusus disini dalam arti apa yang

harus diperhatikan supaya membawa hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Semua itu tidak akan lepas dari bahan, alat, proses maupun perawatannya, kalau tidak ada perhatian khusus terhadap hal tersebut tentu hasilnya tidak akan memuaskan yang mengakibatkan rugi waktu, tenaga dan biaya.

Seorang akan berhasil jikalau ada perhatian khusus terhadap apa yang dijalankan atau dikerjakan. Seperti halnya Sablon, bagaimana supaya Sablon itu bisa berjalan lancar dengan menghasilkan produk yang baik. Hal inilah yang harus diperhatikan dalam penyablonan guna lancarnya proses yang dikerjakan.

### **1. Perhatian Terhadap Alat dan Bahan**

Cetak Sablon mempunyai peralatan dan bahan sendiri-sendiri sesuai dengan fungsi dan sifat. Bahkan sekarang banyak merk-merk baru untuk mempercepat proses dan mengejar kualitas maupun kuantitas. Untuk itulah sebelum membeli alat maupun bahan harus bertanya dulu pada yang berpengalaman atau toko dimana menjual alat dan peralatan cetak Sablon.

Untuk memperkuat pendapat dari beberapa orang yang sudah tahu bisa membaca pada tulisan yang menempel

pada alat dan bahan, atau buku mengenai cetak Sablon. Semua itu sangat perlu khususnya bagi pemula dalam mempelajari cetak Sablon.

Mengenai alat yang digunakan dalam mencetak Sablon, jelas mempunyai fungsi yang berbeda diantara berbagai produk jenis alat. Misalnya *Screen* untuk mencetak kain berbeda sekali dengan *Screen* untuk mencetak kertas yang dipengaruhi oleh jenis bahan cetak yang berbeda. *Screen* untuk kain dengan pori-pori/ kasa yang besar bila untuk mencetak kertas tentu akan blobor (hasilnya kotor), sebaliknya *Screen* kertas dengan pori-pori kasa yang kecil tidak bisa untuk mencetak kain, karena cat cetak tidak dapat masuk ke pori-pori *Screen*.

Penggunaan Raket juga harus diperhatikan, karena alat tersebut mempunyai fungsi sendiri-sendiri. Raket untuk cetak kain tidak sesuai untuk mencetak kertas, disamping hasil cetakannya tidak bagus juga Raket akan cepat rusak (hancur) karena tidak tahan terhadap minyak pengencer. Kalau Raket kertas untuk mencetak kain akan menghasilkan cetakan yang kurang rata atau cat cetak tidak akan tampil secara menyeluruh yang diakibatkan cat yang masuk dalam pori-pori kasa *Screen* terambil lagi oleh Raket.

Bahan afdruk juga berbeda antara bahan yang dicampur air panas dengan bahan yang dicampur air dingin. Bahan *Chromatine* dan sejenisnya harus menggunakan air panas, sedang Ulano dan sejenis hanya menggunakan air dingin. Bila bahan *Chromatine* menggunakan air dingin tidak bercampur dan tidak menjadi larutan afdruk. Bahan afdruk yang sama diproduksi pabrik yang sama, belum tentu sama penggunaannya sebagai contoh Ulano 4, Ulano 5, Ulano 133, Ulano TZ dan sebagainya. Jenis ini mempunyai fungsi yang berbeda, seperti Ulano 4 dan 5 berfungsi untuk menghapus tetapi Ulano 133 dan TZ untuk mengafdruk. Ulano 133 dengan Ulano TZ juga berbeda fungsinya, kalau Ulano 133 berfungsi untuk mengafdruk cetakan kertas, plastik dan sejenisnya, tetapi Ulano TZ untuk mengafdruk cetakan kain. Kalau fungsi ini tidak diperhatikan akan merugikan dalam pencetakan, misalnya mencetak kain menggunakan bahan afdruk kertas atau sebaliknya. Bahan afdruk kertas yang sudah jadi dalam *Screen* tidak akan kuat dengan air begitu juga bahan afdruk kain dalam *Screen* tidak kuat terhadap minyak. Padahal pengencer cat cetak kertas harus menggunakan dengan minyak begitu juga pengencer cat cetak kain menggunakan kain, jelas hal

ini sangat berlawanan atau bertentangan.

Bagaimana bahan cetak digunakan?. Hal ini juga berbeda sesuai dengan fungsi masing-masing. Untuk kertas menggunakan bahan cetak dengan campuran minyak tetapi kalau untuk kain menggunakan bahan cetak yang dicampur dengan air. Seandainya dalam penerapan juga salah, akan menghasilkan produk cetakan yang kurang bagus, misalnya mencetak kain dengan bahan cetak kertas hasilnya akan kaku dan tidak enak dipakai. Dalam mencetak kertas menggunakan bahan cetak kain juga akan menghasilkan cetakan yang kurang sempurna, karena hasilnya tidak cemerlang dan tidak rapi yang disebabkan resapan air pada kertas.

## **2. Perhatian Terhadap Proses Cetak**

Perhatian terhadap proses yang dimaksud adalah perhatian khusus produk cetakan yang dihasilkan dengan penuh ketelitian dan kesabaran. Berhasilnya produk cetakan disamping pada desain, layout dan pendukungnya juga dalam pencetakan. Faktor cetakan harus benar-benar diperhatikan supaya hasilnya jernih tidak blobor (kotor) dan menarik. Untuk menghasilkan cetakan yang benar dan baik perlu adanya pengalaman

disamping ketelitian dan kesabaran. Cara mencetak perlu diulang-ulang supaya bisa mapan, merasakan dan mengira-ira seberapa cair cat cetakan yang diperlukan untuk dituangkan dan seberapa tekanan pada Raket atau beberapa kali dalam menggores *Screen* dengan Raket. Misalnya gambar blok berlainan dengan bertekstur, baik menyangkut *Screen*, cat cetak maupun jumlah menggores Raket dan tekanan.

Perlu diperhatikan pula *Screen* sering tutup (mampet), sehingga cat cetakan tidak bisa masuk ke lubang *Screen*. Hal ini dikarenakan:

- Terlalu panasnya sinar lampu (di bawah meja cetak) pada waktu mencetak.
- Lamanya menarik *Screen* ke atas atau mendiamkan terlalu lama.
- Kurang sesuainya ukuran *Screen* dengan cat yang dituangkan, misalnya *Screen* berlubang kecil memakai cat kental
- Kurang seringnya *Screen* dibersihkan bila ada sedikit gangguan pada lubang atau pori-pori *Screen*
- Kecilnya desain atau gambar seperti titik dan garis.

### **3. Perhatian Setelah Proses Cetak**

Perhatian pada masalah ini khususnya mengenai alat

setelah selesai dalam pencetakan Sablon. Bagaimana caranya supaya alat bisa digunakan kembali dengan lancar, apakah dengan desain yang sama atau desain yang berbeda pada produk yang berbeda pula.

Setelah pencetakan selesai, terlebih dahulu harus dilakukan adalah membersihkan *Screen* dan Raket yang masih menempel pada alat tersebut. Kalau tidak cepat-cepat dibersihkan dan mengering nantinya akan menyulitkan dalam pencucian sehingga mengganggu dalam pencetakan berikutnya.

Pertama kali *Screen* harus segera dibersihkan atau dicuci dahulu, dengan maksud supaya lubang-lubang *Screen* tidak tersumbat oleh tinta cetak. Kalau terlalu lama cat cetak menempel pada *Screen* akan menyulitkan dalam pencucian dan *Screen* akan cepat rusak karena reaksi oleh bahan kimia tersebut. Selanjutnya Raket segera dibersihkan supaya cat cetak tidak lengket terlalu kuat yang nantinya sulit dibersihkan, juga akan mengakibatkan cepat rusaknya Raket karena kena reaksi bahan kimia tersebut.

Selanjutnya meja cetak yang segera dibersihkan pula supaya tidak ada gangguan dalam pencetakan berikutnya. Kalau tidak segera dibersihkan, cat

cetak akan cepat kering yang mengakibatkan sulit untuk dibersihkan. Kotornya meja cetak akan mengganggu pandangan mata yang mengakibatkan malasnya kerja cetak.

## F. Membersihkan Screen

Membersihkan *Screen* yang dimaksud adalah bukan membersihkan *Screen* pada waktu percetakan berlangsung, tetapi membersihkan pada waktu *Screen* tidak dipakai lagi dalam cetakan yang sama. Membersihkan *Screen* adalah berfungsi supaya *Screen* bersih dari cat cetakan dan bahan afdruck (obat), sehingga bisa dipakai untuk mengafdruck dan mencetak lagi. Cara membersihkan *Screen* adalah sebagai berikut:

### Tahap I:

Sebelumnya *Screen* dibersihkan terdapat kotoran bekas cat cetakan sablon yang menempel hingga bersih. Cara membersihkan adalah dengan pengencer cat cetak sablon yang digosok dengan kain katun atau perca yang bersih. *Screen* digosok terus-menerus dengan kain perca (kain perca selalu diganti dengan yang bersih bila sudah kotor) sampai bersih dari cat sablon. Kemudian ambil Tinner B atau minyak tanah untuk membersihkan cat akhir.

Catatan:

Kalau pengencer bahan cetaknya dicampur air harus dibersihkan dengan air, tetapi kalau penegncernya dengan minyak harus dengan minyak.

### Tahap II:

Setelah bersih, baru *Screen* cetak Sablon digosok dengan air Coustic Soda atau Soda Ash untuk bahan afdruck yang campurannya dengan air panas, tetapi untuk bahan afdruck yang memakai air dingin seperti Ulano, Deima dan Auto-sol harus pakai merk sejenis tersebut seperti Ulano 4 atau Ulano 5 atau sejenisnya. Sebelum *Screen* digosok terlebih dahulu diulasi bahan penghapus selama 5-10 menit agar bereaksi untuk mudah dihapus. Waktu jangan terlalu lama tidak merusak *Screen*. Atau *Screen* sulit dibersihkan karena bahan pengafdruck yang melekat pada *Screen* mengeras.

Hal tersebut di atas dilakukan terus menerus sampai bahan afdruck yang menempel pada *Screen* lepas. Bagaimanaandainya bahan afdruck tidak lepas atau ada bayangan (flek) pada *Screen*? Coba ambil Vregant yang berbentuk pasta, lalu oleskan pada bagian yang diinginkan secara bolak balik pada *Screen* dan diamkan hingga seperempat jam, baru kemudian dibersihkan lagi de-

ngan air (disemprot). Bila masih ada berkas-berkas cetakan atau bahan afdruck yang masih menempel pada *Screen* coba lakukan sekali lagi. Perlu diingat pula bahwa jenis bahan ini kalau kena kulit terasa perih, maka hindari dengan cara pakai sarung plastik.

Untuk mempercepat lubang pada *Screen* bisa menggunakan semprotan air yang biasa untuk nyemprot hama tanaman hias. Semprot sampai sekeras-kerasnya hingga lubang, tembus dan bersih betul. Setelah itu *Screen* disiram dengan air dingin yang sedikit dicampur cuka dapur sampai tiga kali supaya meresap pada pori-pori serat *Screen*. Penyiraman air yang dicampur cuka tersebut supaya *Screen* licin tapi tidak menolak bahan afdruck yang dioleskannya.

### **Tahap III:**

Setelah dicuci bersih, langkah berikutnya adalah menjemur. Dalam menjemur diusahakan di tempat yang aman dari jangkauan anak-anak. Cara menjemur dalam posisi miring 60 derajat (tengkurap) supaya air cepat mengalir ke bawah dan cepat kering. Setelah kering betul *Screen* disimpan di tempat yang aman. Sebaiknya disimpan di atas atau digantung dengan maksud aman dari benda-benda runcing atau

binatang kecil yang dapat merusakkan *Screen*.

### **G. Pendalaman**

1. Buatlah desain undangan ualngtahun yang akan dicetak melalui cetak sablon.
2. Cetaklah desain yang saudara buat ke dalam bentuk visual (produk jadi).
3. Bagaiman seandainya ada sedikit masalah mengenai cat cetak yang tidak dapat keluar pada celah-celah *Screen*, permasalahan hal tersebut bisa terjadi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto. 2001. *Copywriting: seni mengasah kreativitas dan memahami bahasa iklan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alwi, Audy Mirza. 2004. *Foto jurnalistik: Metode memotret dan mengirim foto ke media massa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batey, Ian. 2003. *Asian branding: a great way to fly*. Jakarta: Buana Ilmu Populer
- Berryman, Gregg. 1980. *Notes on graphic design and visual communication*. California: William Kaufmann.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer gramedia.
- Budiman, Kris. 1999. *Kosa semiotika*. Yogyakarta: LkiS.
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonisitas: semiotika sastra dan seni visual*. Yogyakarta: BukuBaik.
- Bungin, Burhan. 2001. *Imaji media massa: konstruksi dan makna realitas social iklan televisi dalam masyarakat kapitalistik*. Yogyakarta: Jendela.
- Cangara, Hafied. 1998. *Lintasan sejarah ilmu komunikasi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Carter, David E. 2001. *The big book of 5,000 fonts (and where to get them)*. New York: Harper Collins.
- Danger, E.P. 1992. *Memilih warna kemasan: pedoman aplikasi*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: sebuah pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Durianto, Darmadi (dkk). 2003. *Invasi pasar dengan iklan yang efektif: Strategi, program dan teknik pengukuran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Effendi. Dadan. 1989. *Buku pegangan praktis fotografi*. Surabaya: Usaha Nasional
- Eisner, Will. 1985. *Comics & sequential art*. Florida: Poorhouse Press.
- Fishel, Catharine. 2003. *Logolounge: 2,000 international identities by leading designers*. Massachusetts: RockportPublishers.
- Freeman, Michael. 1991. *The photographer's studio manual*. New York: Harper Collins.

- Giwanda, Griand. 2002. *Panduan praktis teknik studio foto*. Jakarta: Puspa Swara.
- Gollwitzer, Gerhard. 1986. *Menggambar: bagi pengembangan bakat*. Bandung: Penerbit ITB.
- Gray, Bill. 1976. *Petunjuk praktis studio gambar: untuk seniman dan desainer grafik*. Bandung: angkasa.
- Gray, Nicolete. 1986. *A history of lettering*. Oxford: Phaidon Press.
- Gunadi, YS. *Himpunan istilah komunikasi*. Jakarta: Graznido
- Hahn, Fred E. And Kenneth G. Mangun. 1999. *Do it your self advertising & promotion = beriklan dan berpromosi sendiri*. Jakarta: Grasindo.
- Hakim, Budiman. 2005. *Lantaran tapi relevan*. Yogyakarta: Galangpress.
- Hamm, Jack. *Drawing: the head and figure*. New York: Grosset & Dunlap.
- Hardiman, Ima. 2006. *400 istilah Public relations: media dan periklanan*. Jakarta: Gagas Ulung.
- Henn, John. 1996. *Introduction to painting and drawing*. London: Grange Books.
- Heskett, John. 1980. *desain industri*. Jakarta: Rajawali.
- Junaedhie, Kurniawan. 1991. *Ensiklopedi pers Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Pengantar estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kusmiati, Artini R. 1999. *Teori dasar desain komunikasi visual*. Jakarta: Djambatan
- Kuwayama, Yasaburo. 1992. *Trademarks & symbols of the world, vol.4*. Tokyo: Kashiwasobo publishing.
- Kuwayama, Yasaburo. *Trade mark and symbols, vol.2*. Van Nostrand Reinhold.
- Lee, Monle and Carla Johnson. 2004. *Prinsip-prinsip pokok periklanan dalam perspektif global*. Jakarta: Prenada.
- Lee, Monle and Carla Johnson. 2007. *Prinsip-prinsip pokok periklanan dalam perspektif global*. Jakarta: Kencana
- Lewis, Richard W. 1996. *Absolut book: the absolute vodka advertising story*. Boston: Journey Editions.
- Lubis, Hary. *Gambar teknik. Diktat untuk mata kuliah DS. 215 gambar teknik di jurusan Desain pada fakultas Seni Rupa dan Desain ITB 1995*. Bandung: FSRD-ITB.
- Madjadikara, Agus S. 2004. *Bagaimana biro iklan memproduksi iklan: bimbingan praktis penulisan naskah iklan*

- (*copywriting*). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mauro PR. 1979. *Teknik menggambar arsitektur*. Bandung
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Miller, Anistatia. 2000. *Global graphics: symbols. Designing with symbols for an international market*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Mofit. 2004. *Cara mudah menggambar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Montague, John. 2001. *Dasar-dasar gambar perspektif: sebuah pendekatan visual*. Jakarta: Erlangga.
- Morissan. 2007. *Periklanan dan komunikasi pemasaran terpadu*. Jakarta: Ramdina Prakarsa.
- Mulherin, Jenny. 1987. *Presentation techniques: how to sell your ideas effectively*. London: Quarto Publishing.
- Mulyanta, Edi S. 2007. *Teknik modern fotografi digital*. Yogyakarta: Andi
- Murphy, John and Michael Rowe. 1988. *How to design trademarks and logos*. Ohio: North Ligth book.
- Nababan, Wilson. 1999. *Wiraswasta cuci cetak foto hitam putih*. Jakarta: Puspa Swara.
- Noviani, Ratna. 2002. *Jalan tengah memahami iklan: antara realitas, representasi dan simulasi*. Yogyakarta: pustaka relajar.
- Nugroho, R.Amin. 2006. *Kamus fotografi*. Yogyakarta: Andi.
- Nuradi (dkk). 1996. *Kamus istilah periklanan Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Panuju, Redi. 1995. *Komunikasi bisnis: bisnis sebagai proses komunikasi, Komunikasi sebagai kegiatan bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia. 2005. *Reka reklame: sejarah periklanan Indonesia 1744-1984*. Yogyakarta: Galang press.
- Pujyanto (dkk). 2000. *Perkembangan studi menggambar ilustrasi ditinjau dari ukuran proporsi tubuh manusia bagi mahasiswa program Deskomvis angkatan 1999*.
- Pujyanto. 1997. *Etika rancangan periklanan dalam pangsa pasar*. Malang: Proyek IKIP Malang.
- Pujyanto. 1999. *Teori Periklanan*. Malang: Proyek IKIP Malang.

- Putra R. Masri Sareb. 2007. *Media cetak: bagaimana merancang dan memproduksi*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Quon, Mike. 1995. *Corporate graphics*. New York: PBC International
- Riyanto, Bedjo. *Iklan surat kabar: dan perubahan masyarakat di Jawa masa Colonial (1870-1915)*. Yogyakarta: Tarawang.
- Roberts, Lucienne. 2006. *Good: an introduction to ethics in graphic design*. Switzerland: AVA Publishing.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media: instruksional edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sachari, Agus (editor).1987. *Antara seni, desain, teknologi: konflik dan harmoni*. Bandung: Nova
- Sachari. 1989. *Estetika terapan: spirit-spirit yang menikam desain*. Bandung: Nova
- Sachari, Agus. 2002. *Estetika*. Bandung: Penerbit ITB
- Santosa, Sigit. 2002. *Advertising guide book*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-dasar tatarupa & desain (nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode perancangan komunikasi visual periklanan: metode perancangan dengan sistem modul praktis, belajar sendiri tanpa pembimbing*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Scheder, Georg. 1977. *Perihal cetak mencetak*. Yogyakarta: Kanisius
- Setiawan, M. Nashir. 2002. *Menakar Panji koming: tafsiran komik karya Dwi Koendoro pada masa reformasi tahun 1998*. Jakarta: Penerbit buku Kompas.
- Setiyono, Budi. 2004. *Cakap kecap (1972-2003)*. Jakarta: Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia.
- Shimp, Terence A. 2000. *Periklanan promosi: aspek tambahan komunikasi pemasaran terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi: dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Simon, Howard. 1996. *Teknik menggambar*. Semarang: Effhar
- Soekojo, Makarios. 2007. *Dasar fotografi digital*. Jakarta: Prima Infosarana Media.
- Sonneman, Milly R. 2002. *Mahir berbahasa visual: mengungkapkan gagasan*

- lebih cepat daripada kata.*  
Bandung: Kaifa
- Sudiana, Dendi. 1989.  
*Komunikasi periklanan cetak.*  
Bandung: Remadja Karya
- Suhandang, Kustadi. 2005.  
*Periklanan: manajemen, kiat dan strategi.* Bandung: Nuansa.
- Sulistyo, Edy Tri. 2005. *Kaji dini pendidikan seni.*  
Surakarta: LPP UNS.
- Surayin. 1975. *Photografi.*  
Surabaya: Karya Anda
- Sutherland, Max and Alice K. Sylvester. 2005. *Advertising and the mind of the consumer: bagaimana mendapatkan untung berlipat lewat iklanyang tepat.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sutrisno, Mudji. 1999. *Kisi-kisi estetika.* Yogyakarta: Kanisius.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi desain grafis untuk periklanan: dilengkapi sample iklan terbaik kelas dunia.* Yogyakarta: Andi
- Suyanto, M. 2006. *Strategi perancangan iklan outdoor kelas dunia: dilengkapi lebih dari 200 sampel iklan outdoor kelas dunia.* Yogyakarta: Andi.
- Swann, Alan. 1987. *Basic design and layout.* Oxford: Phaidon.
- Tjiptono, Fandy. 2005. *Brand management & strategy.*  
Yogyakarta: Andi.
- Trisnanto, Adhy. 2007. *Cerdas beriklan. Ide hangat, biaya hemat, iklan tepat, bisnis dasyat.* Yogyakarta: Galangpress
- Wheeler, Alina. 2003. *Designing brand identity: a complete guide to creating, building, and maintaining strong brands.* New Jersey: John Willey & Sons.
- Widowati, Heningtyas (editor). 2007. *Irama visual: dari toekang reklame sampai komunikator visual.*  
Yogyakarta: Jalasutra.
- Widyatama, Rendra. 2007. *Pengantar periklanan.*  
Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- 1996. *Tata Krama dan Tata Cara Periklanan Indonesia yang Disempurnakan.* Jakarta: Komisi Periklanan Indonesia
- 2006. *Petasan Grafis (Katalog).* Jakarta: ADGI

ISBN 978-979-060-071-3

ISBN 978-979-060-073-7

Buku ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah dinyatakan layak sebagai buku teks pelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran.

HET (Harga Eceran Tertinggi) Rp. 23.650,00