

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan karya media promosi ini, maka perlu adanya beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang akan digunakan antara lain:

2.1 Multimedia

Definisi multimedia menurut Suyanto (2003) dalam bukunya “*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*”, Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Suyanto (2003) mengatakan bahwa multimedia menjadi penting karena dapat dipakai sebagai alat persaingan antar perusahaan. Disamping itu, pada abad ke-21 ini multimedia menjadi suatu ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Selain itu multimedia juga mengubah hakikat membaca itu sendiri, dari segi kegiatan membaca dengan dinamis yang memberikan dimensi-dimensi baru pada kata-kata. Multimedia juga disebut pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dalam PT. Trivia Nusantara sangat erat kaitannya dengan penggunaan multimedia. Mengingat banyak sekali kegunaan-kegunaan yang mampu

mengimplementasikan terhadap masa depan. Salah satu keunggulan multimedia adanya gambar atau yang disebut desain grafis. Perkembangan desain grafis sekarang semakin pesat dan semakin beragam. Penambahan dalam desain grafis berbagai macam jenisnya, salah satu adalah komposisi desain grafis untuk memperindah desain grafis itu sendiri.

Desain grafis yang telah dibuat di dalam PT. Trivia Nusantara yakni Desain Grafis Industri (Promosi) atau advertidsing, tidak hanya itu berbagai macam desain yang dibuat oleh PT. Trivia nusantara seperti desain pada cover Book, desain dan cutting stiker, dan berbagai promosi media cetak lainnya. Desain grafis ini sangat diperlukan oleh perusahaan – perusahaan yang sudah ada maupun yang baru memulai, desain piagam penghargaan beasiswa untuk PT. Sampoerna adalah salah satunya yang dibuat oleh PT. Trivia Nusantara.

2.2 Desain

Sebelum pada pengakaran istilah desain, dalam bukunya Dr. Agus Sachari yang berjudul *Pengantar Metodologi penelitian budaya rupa*, awalnya desain merupakan kata baru berupa peng-indonesia-an dari kata *Design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata rancang/rancangan/merancang yang di nilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Dalam kurun waktu hampir tiga dekade, istilah ‘desain’ telah masuk dalam kosa kata bahasa Indonesia yang mantap dan dipergunaakan meluas dalam percaturan keilmuan maupun profesi dibandingkan istilah ‘rancang’ yang mengandung pengertian amat umum.

Aka-akar istilah desain pada hakikatnya telah ada sejak zaman purba, dengan perhatian yang amat beragam. Istilah ‘*Arch*’, ‘*Techne*’, ‘*Kunst*’, ‘*Kagunan*’, ‘*Kabinagkitan*’, ‘*Anggitan*’, dsb, merupakan bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang.

Secara etimologis kata desain diduga berasal dari kata *designo* (italia) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa inggris di abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School Of Design* tahun 1836. Sedangkan dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain kerap dipadankan dengan reka bentuk, reka rupa, tata rupa, perupaan, anggitan, rancangan, rancang bangun, gagas rekayasa, perencanaan kerangka, sketsa ide, gambar, busana, hasil ketrampilan, karya kerajinan, kriya, teknik presentasi, penggayaan, komunikasi rupa, denah, layout, ruang (interior), benda yang bagus, pemecahan masalah rupa, seni rupa, susunan rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, grafis, dekorasi, (sebagai kata benda) atau menata, mengkomposisi, merancang, merencana, menghias, memadu, menyusun, mencipta, berkreasi, menghayal, merenung, menggambar, meniru gambar, menjiplak gambar, melukiskan, menginstalasi, menyajikan karya (sebagai kata kerja) dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan proses perupaan dalam arti luas.

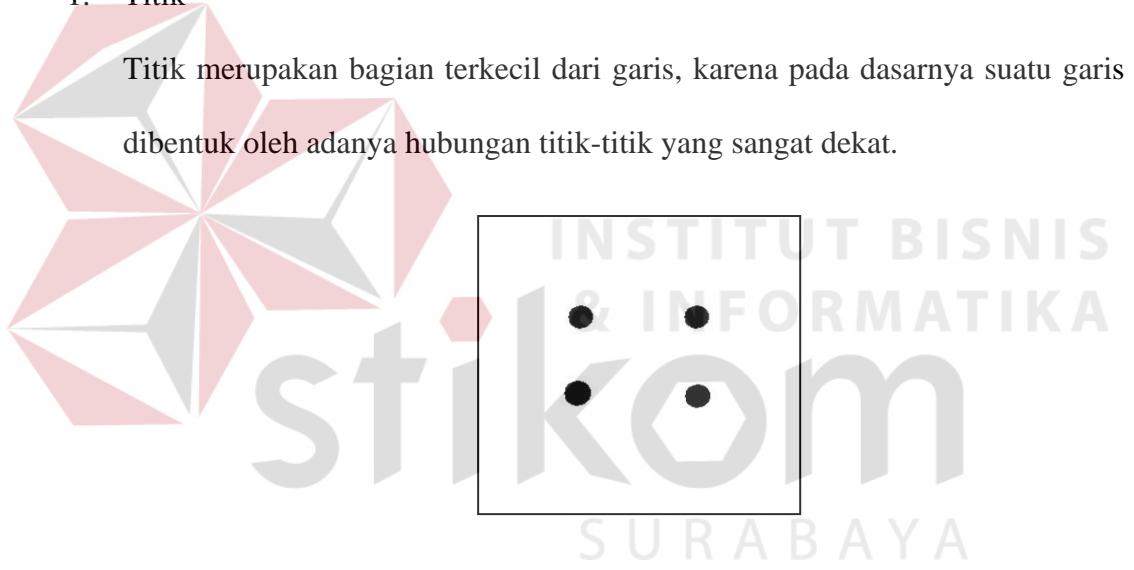
Banyak macam tentang pengertian desain menurut para ahli di bidangnya, tetapi tidak hanya dalam perbedaan definisi desainnya saja, desain juga mempunyai lingkup desain sebagai praksis, lingkup desain dapat memiliki batas

yang tidak pasti, hal tersebut dikarenakan setiap saat terjadi pengembangan-pengembangan sejalan dengan wacana kebudayaan dunia. Desain melingkupi semua aspek yang mungkin dipecahkan oleh imaji dan kreativitas manusia.

2.3. Elemen-Elemen Desain Grafis

Dalam desain terdapat berbagai macam element-element yang terkandung di dalamnya seperti:

1. Titik



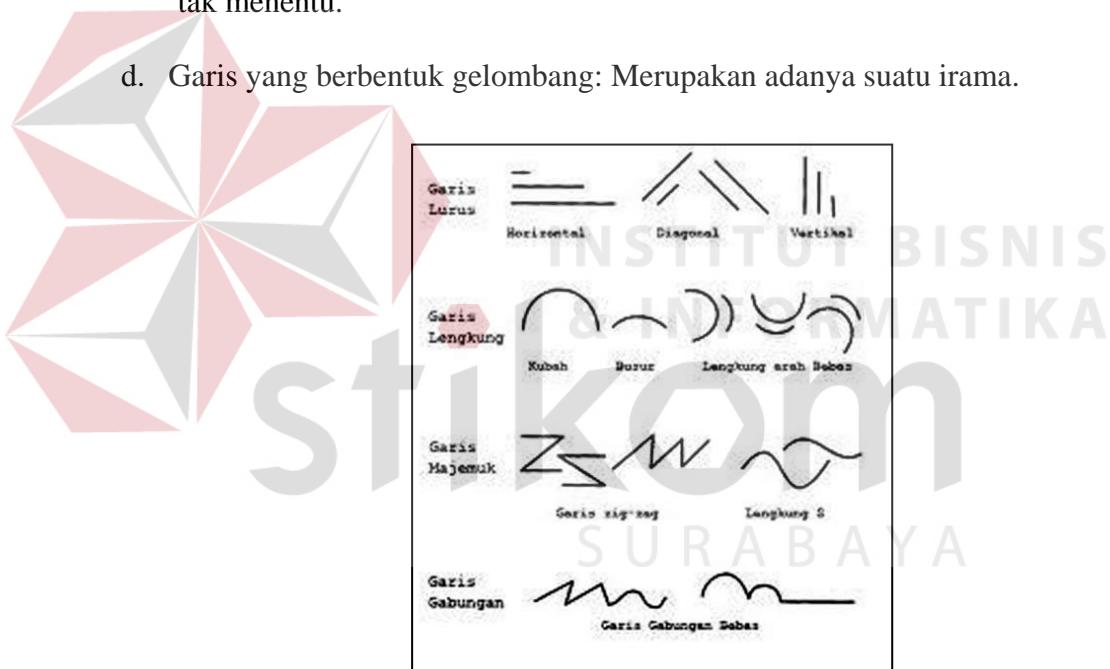
Gambar 2.1 Contoh Titik
(Sumber: www.escaeava.com)

2. Garis

Garis merupakan dasar yang dapat dibentuk untuk membuat huruf, grafik dan elemen desain grafis lainnya. Garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan arah dari gerakan mata yang melihat

elemen dalam suatu karya desain grafis. Garis terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu:

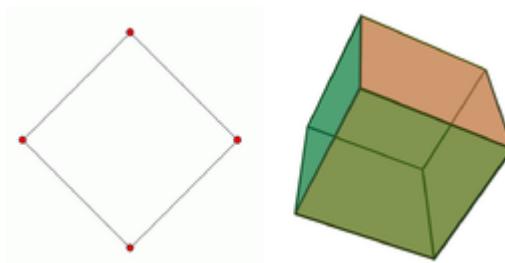
- a. Garis Vertikal: Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.
- b. Garis Horizontal: Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
- c. Garis Diagonal: Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.
- d. Garis yang berbentuk gelombang: Merupakan adanya suatu irama.



Gambar 2.2 Contoh Macam – Macam Garis
(Sumber: www.escaeva.com)

3. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra)



Gambar 2.3 Contoh Bidang 2 Dimensi dan 3 Dimensi
(sumber: www.google.com)

4. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya, ada beberapa jenis tekstur, diantaranya adalah:

- a. **Tekstur Halus:** tekstur dengan kualitas permukaan datar yang berkarakter halus. Seperti kain, kertas, dan plat logam
- b. **Tekstur Semu:** tekstur dengan kualitas permukaan datar yang memiliki kesan keras, menonjol dan memiliki kesan dalam.
- c. **Tekstur Nyata:** tekstur dengan kualitas permukaan bidang yang menonjol atau memiliki nilai raba kuat di atas permukaan bidang datar, seperti relief.

5. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain menjadi menarik. Menurut Russel dan Verrill dalam bukunya yang berjudul *Otto Klepper's Advertising Procedure* (1986: 416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

- a. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
- b. Beberapa produk akan menjadi realistik, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
- c. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
- d. Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.



Gambar 2.4 Lingkaran Warna
(Sumber: www.edukasi.kompasiana.com)

2.4 Pengelompokan Desain

Di Indonesia kegiatan desain secara praktis dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian besar yang terdiri dari :

1. Desain Produk Industri (*industrial Design*), desain produk adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan baik dari segi fungsi, inovasi teknologi, ekonomi, ergonomi, teknik, material, sosial budaya, nilai estetis, pasar hingga pertimbangan-pertimbangan lingkungan. Beberapa lingkup desain produk industri adalah:
 - a. Desain Produk Perkakas
 - b. Desain Perkakas Lingkungan (*Environmental Design*)
 - c. Desain Alat Transportasi (*Transportation Design*)
 - d. Desain Kriya (*Craft Design*)
 - e. Desain Alat Rumah Tangga
 - f. Desain Perangkat Hiburan, Olahraga, dan Rekreasi.
 - g. Desain Furniture
 - h. Desain Peralatan Kedokteran, Kesehatan, dan Keselamatan.
 - i. Desain busana dan Perhiasan.
 - j. Desain Peralatan Keamanan dan Militer
 - k. Desain Digital
2. Desain Komunikasi Visual (*Visual Communication Design*), Desain komunikasi visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain. Dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik hal yang menyangkut

komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat. Lingkup desain komunikasi visual diantaranya meliputi:

- a. Desain Grafis Periklanan (*Advertising*).
- b. Fotografi, Tipografi, poster, dan Ilustrasi.
- c. Desain Identitas Usaha (*Corporate Identity*).
- d. Desain Marka Lingkungan (*Environmental Graphics*).
- e. Desain Multimedia.
- f. Desain Grafis Industri (promosi).
- g. Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dll).

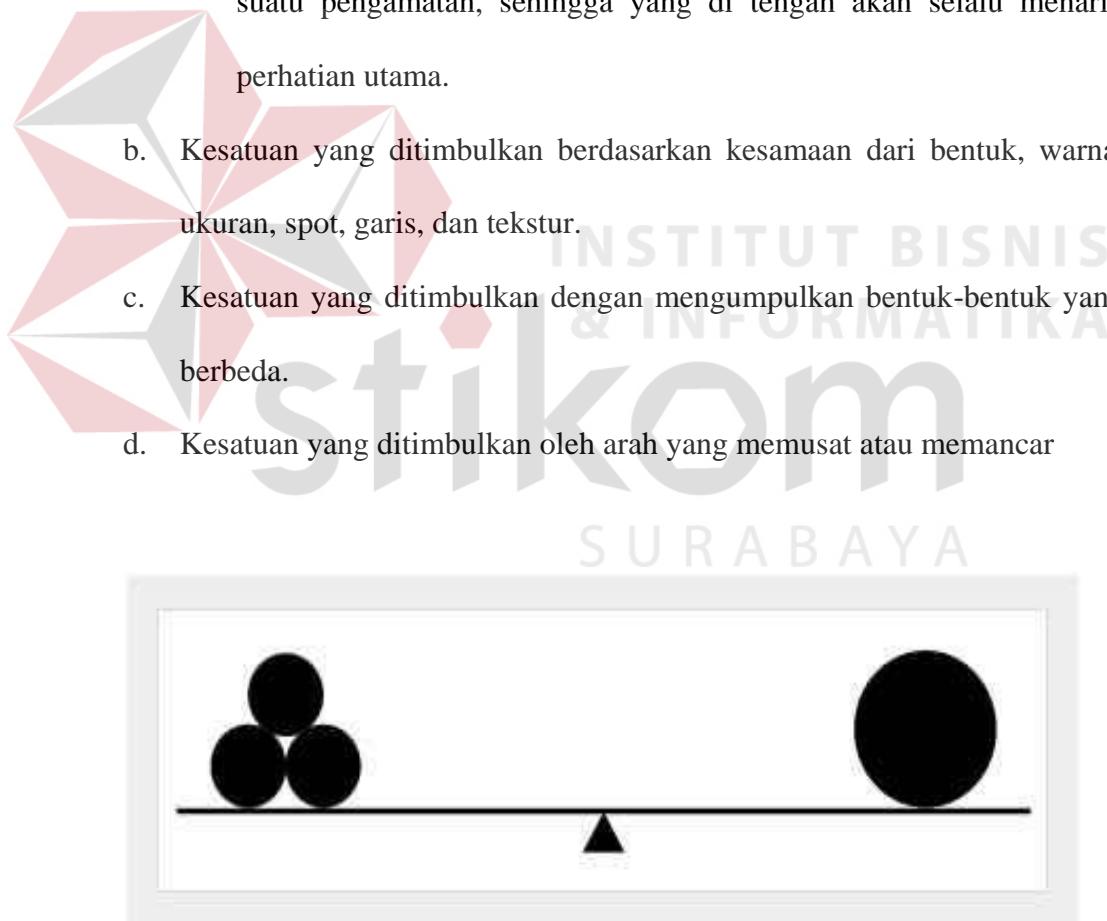
2.5 Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip desain, yaitu:

1. Kesatuan

Dalam bukunya yang berjudul *Nirmana Dwimatra*, Drs Arfial Arsyad Hakim (1984: 37-119) menjelaskan bahwa dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual.

- a. Kesatuan yang ditimbulkan oleh dominasi pada suatu bagian atau unsur, sedangkan pada bagian yang lain lemah, antara lain:
 - 1) Jika Ukuran: lebih besar, maka lebih cepat menarik perhatian dari pada yang kecil.
 - 2) Intensitas warna: Warna yang lebih terang akan lebih menonjol dibandingkan dengan yang lebih gelap.
 - 3) Cara penempatan: Mata penonton selalu tertarik pada pusat dari suatu pengamatan, sehingga yang di tengah akan selalu menarik perhatian utama.
- b. Kesatuan yang ditimbulkan berdasarkan kesamaan dari bentuk, warna, ukuran, spot, garis, dan tekstur.
- c. Kesatuan yang ditimbulkan dengan mengumpulkan bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Kesatuan yang ditimbulkan oleh arah yang memusat atau memancar

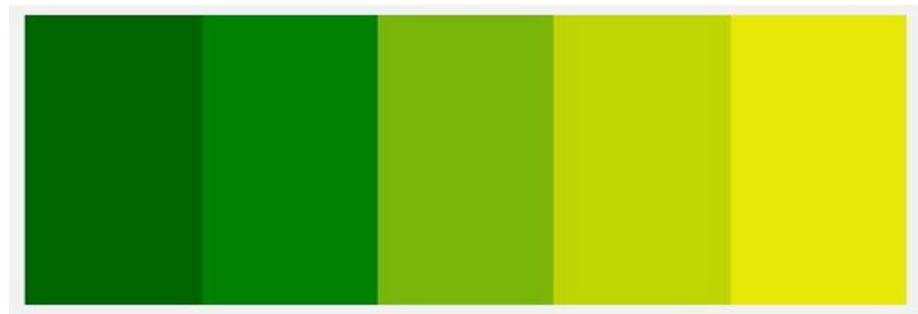


Gambar 2.5 Keseimbangan
(sumber: www.google.com)

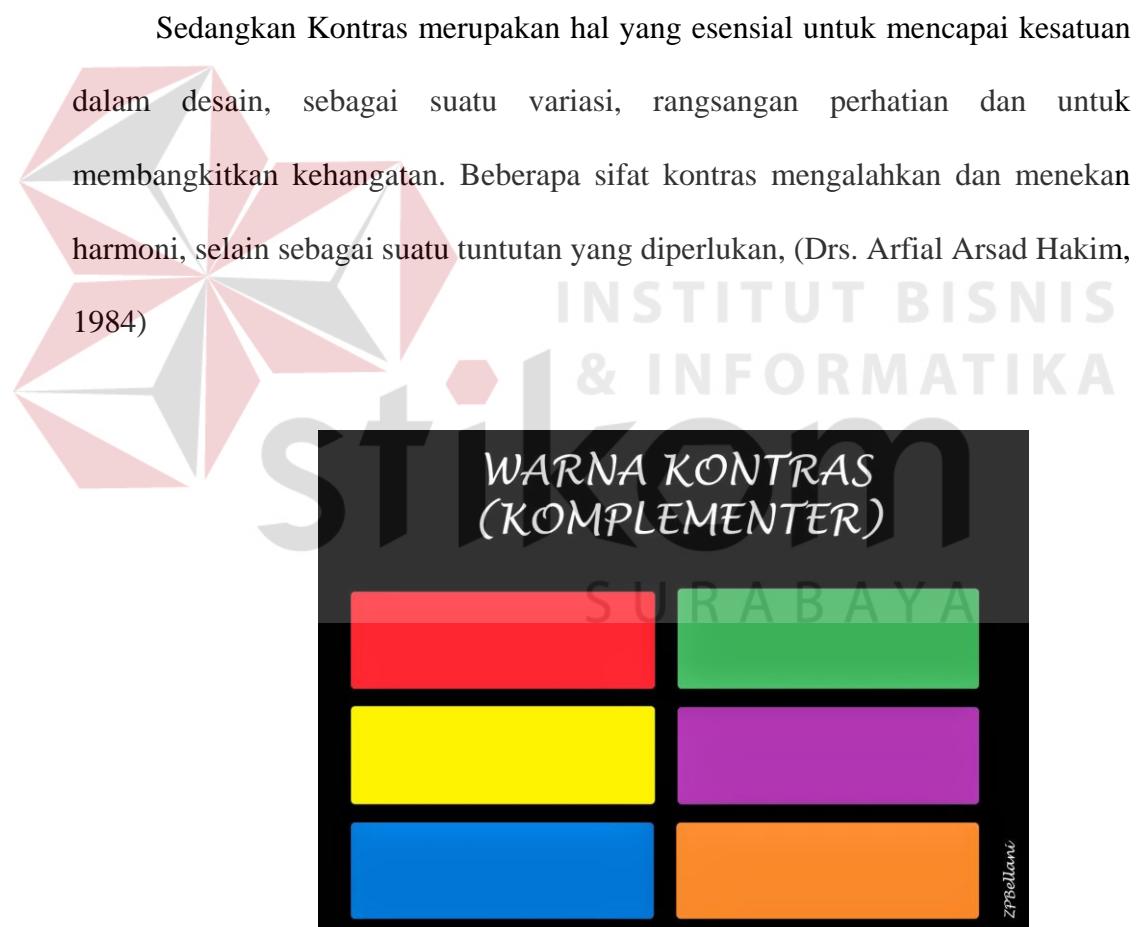
2.6 Keselarasan (Harmony)

Ritme, repitisi, dan dominasi merupakan transisi, penghubung bagi tercapainya suatu kesatuan hubungan dari unsur-unsur sehingga terwujudnya harmoni dalam bidang gambar. Harmoni menyebabkan tercapainya kesatuan, sedangkan ritme, repitisi, dan dominasi merupakan faktor yang esensi untuk mencapai harmoni. Ritme dalam seni rupa adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak. Repetisi merupakan metode yang menarik perhatian penonton secara terus menerus terhadap unit-unit visual pada suatu pola, dan merupakan cara yang mudah untuk mengikat keseluruhan unsur-unsur desain kedalam suatu Dominasi, setiap bagian dari suatu bentuk karya hendaknya mendapat perhatian atau tingkat kekuatan yang layak. Kelayakan tingkat dominasi dari unsur-unsur pendukung suatu desain akan mencapai harmoni, dan akhirnya kesatuan hubungan, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

Sedangkan Gradasi adalah suatu deret tangga dimana suatu kekontrasan telah dijembatani oleh suatu rangkaian dari suatu kesamaan, peralihan atau langkah yang selaras. (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).



Gambar 2.6. Gradasi
(sumber: www.ahlidesain.com)



Gambar 2.7. Warna Kontras
(sumber: www.google.com)

Discord adalah ekstrim kontras (sangat kontras), dimana kontras tersebut terdiri dari berbagai unsur, misal kontras dalam warna, shape, ukuran, dan arah, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

2.7 Keseimbangan (Balance)

Dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984). Faktor yang mendukung keseimbangan yaitu posisi atau penempatan, proporsi, kualitas, dan arah dari unsur-unsur pendukungnya. Komposisi yang bagus, artinya yang indah dipandang mata merupakan keharusan dalam mendesain. Tata letak sangatlah penting karena itu akan membuat orang yang melihatnya terkagum-kagum. Jadi tata letak yang benar menentukan bagaimana nilai dari karya desain tersebut, (Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).



Gambar 2.8. Keseimbangan Warna
(sumber: www.pesandesain.com)

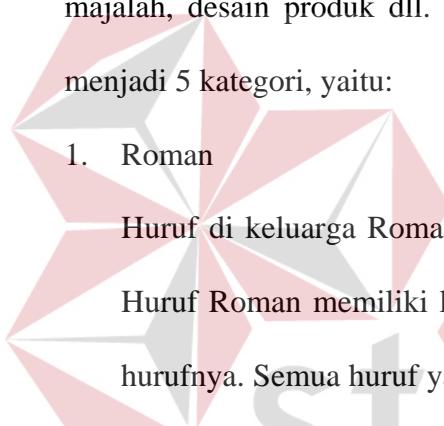
2.8 Tipografi

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca. Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dekorasi, kesesuaian dengan tema, tetapi juga meliputi tata letak vertikal atau horizontal tulisan pada sebuah bidang desain. Ilmu tipografi digunakan pada banyak bidang diantaranya desain grafis, desain web, percetakan, majalah, desain produk dll. (<http://www.satriamultimedia.com/>, 2014). tipografi menjadi 5 kategori, yaitu:

1. Roman

Huruf di keluarga Roman memiliki ciri khas tersendiri yang muda dikenali.

Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan pada setiap garis di huruf – hurufnya. Semua huruf yang ada di bawah naungan kategori Roman memiliki ciri khas klasik, anggun, tegas, lemah gemulai dan feminim. Keluarga huruf Roman sudah ada sekitar abad 11 atau 12. Karena itu, huruf Roman merupakan salah satu kategori huruf yang paling tua. Jenis font yang ada di kategori huruf Roman antara lain Bodoni, Georgia, dan Times New Roman.



Times New Roman

Gambar 2.9 Contoh Huruf *Roman*
(Sumber: Olahan Peneliti)

2. Egyptian

Huruf yang berada di bawah keluarga Egyptian memiliki ciri huruf seperti papan. Berbeda dengan kategori Roman yang memiliki tebal tipis di hurufnya, Egyptian memiliki ketebalan yang hampir sama di setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf Egyptian adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil. Jenis font yang ada di kategori Egyptian adalah Rockwell dan Typo Slab – Serif.



3. Sans Serif

Huruf yang berada di bawah keluarga Sans Serif hampir mirip dengan huruf yang berada di bawah keluarga Roman, hanya saja jenis huruf ini tidak memiliki sirip di ujung. Ketebalan hurufnya pun tidak tebal tipis, melainkan solid. Kesan yang ditimbulkan jenis huruf ini adalah modern, kontemporer, dan efisien. Bisa dibilang huruf di kategori Sans Serif merupakan versi modern dari Roman. Jenis font yang ada di kategori Sans Serif adalah Arial, Century Gothic, Futura, Helvetica, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.

Arial

Gambar 2.11 Contoh Huruf *Arial*
(Sumber: Olahan Peneliti)

4. Script

Sama seperti namanya, huruf yang berada di bawah kategori ini memiliki rupa layaknya tulisan tangan. Tetapi bukan huruf cetak ya. Seperti tulisan tangan sambung yang dibuat dengan pena, kuas, atau pensil tajam. Biasanya huruf di bawah kategori ini memiliki ciri khas miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan oleh kategori huruf ini adalah pribadi dan akrab. Jenis font yang ada di kategori ini adalah Freestyle Script dan French Script.

Freestyle Script

Gambar 2.12 Contoh Huruf *Freestyle Script*
(Sumber: Olahan Peneliti)

5. Miscellaneous

Huruf yang berada di kategori ini tidak memiliki ciri khas atau rupa yang spesifik seperti 4 kategori lainnya. Huruf yang berada di bawah kategori ini biasanya merupakan pengembangan dari bentuk – bentuk yang sudah ada, hanya ditambahkan hiasan, ornament atau garis – garis dekoratif. Jenis font yang ada di bawah kategori ini sangat banyak, antara lain Comic Sans MS, Joker, dan Magneto.



Gambar 2.14. *Typografi*
(sumber: www.mediabisnisonline.com)

2.9 Anatomi Huruf dalam Tipografi

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf ‘m’ dengan ‘p’ atau ‘C’ dengan ‘Q’. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt. Teori ini berbasis pada ‘pattern seeking’ dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalsisi dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dan teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau ‘membaca’ sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan figure dan ruang negatif yang disbut dengan ground. (<http://www.satriamultimedia.com>). Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain:

1. Roman

ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulakn adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer sama.

4. Script

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

5. Miscellaneous

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

2.10 Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain, setiap warna akan memberikan efek tersendiri bagi suatu desain dan juga yang melihat. Setiap warna, bahkan hitam putih sekali pun mengandung arti dan makna tersendiri yang dapat menyampaikan suatu pesan tertentu.

Disinilah desain piagam penghargaan yang dibuat sangat berkaitan dengan berbagai elemen-elemen ada, yang mengkaji pada sebuah bentuk desain, informasi dan visualisasi dalam mengkomunikasikan sebuah desain

2.10.1 Teori Warna

Warna itu sendiri adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti: merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat penting domina pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, (*tension*), deskripsi alam (*naturalisme*), ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam ini akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). (Mikke Susanto, 2002: 113).

1. Fungsi Warna Dalam Desain

- a. Untuk identifikasi
- b. Menarik perhatian
- c. Menimbulkan pengaruh psikologis
- d. Pengembangan asosiasi
- e. Menciptakan citra
- f. Sebagai unsur dekoratif
- g. Memberi kesan terhadap temperatur
- h. Serta membangkitkan trend

2. Tingkatan Warna

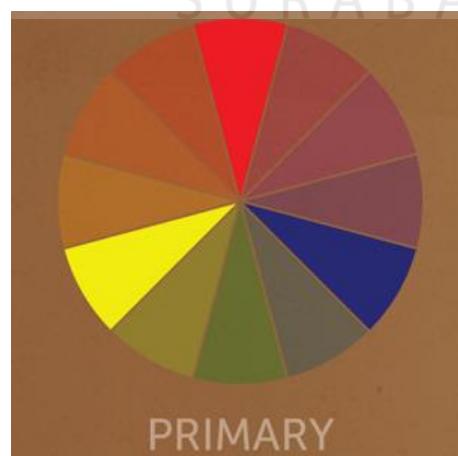
- a. Warna primer
- b. Warna sekunder
- c. Warna tertier

Dalam situs ahli desain, Lizard Wijanarko menjelaskan tentang pembagian warna yang dibagi kedalam beberapa bagian yaitu, warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna Merah, Kuning, dan Hijau. Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah:

- a. Merah (seperti darah)
- b. Biru (seperti langit atau laut)
- c. Kuning (seperti kuning telur)

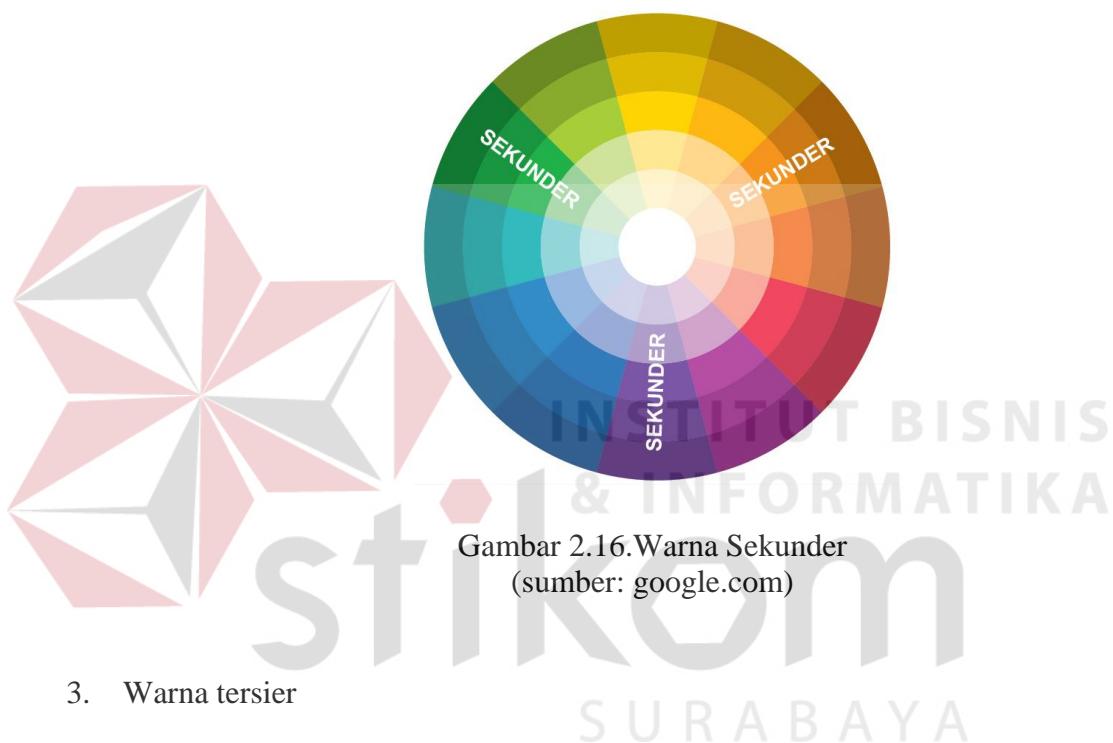


Gambar 2.15 Warna Primer
(sumber: google.com)

2. Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1.

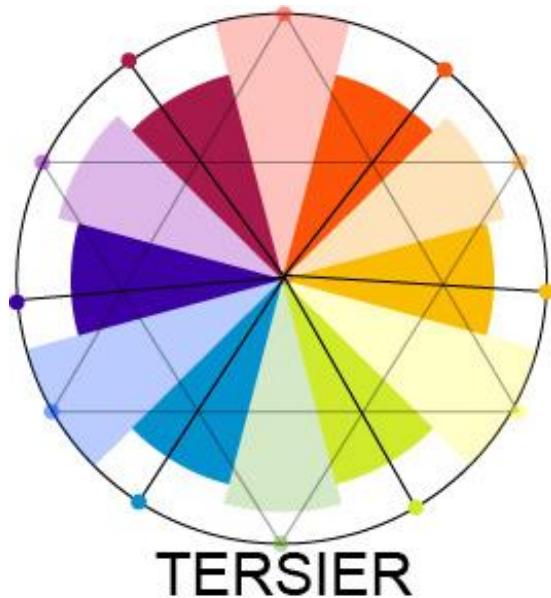
Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 2.16. Warna Sekunder
(sumber: google.com)

3. Warna tersier

Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 2.17 Warna Tersier
(sumber: www.mediabisnisonline.com)



2.11 Karakter Warna

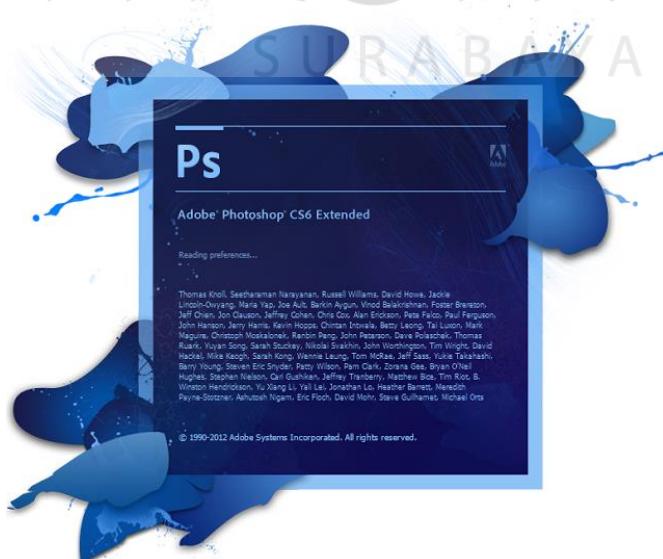
Dalam warna terdapat beberapa karakteristik dan memiliki arti tersendiri, yaitu:

1. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
2. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
3. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
4. Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).

5. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
6. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
7. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

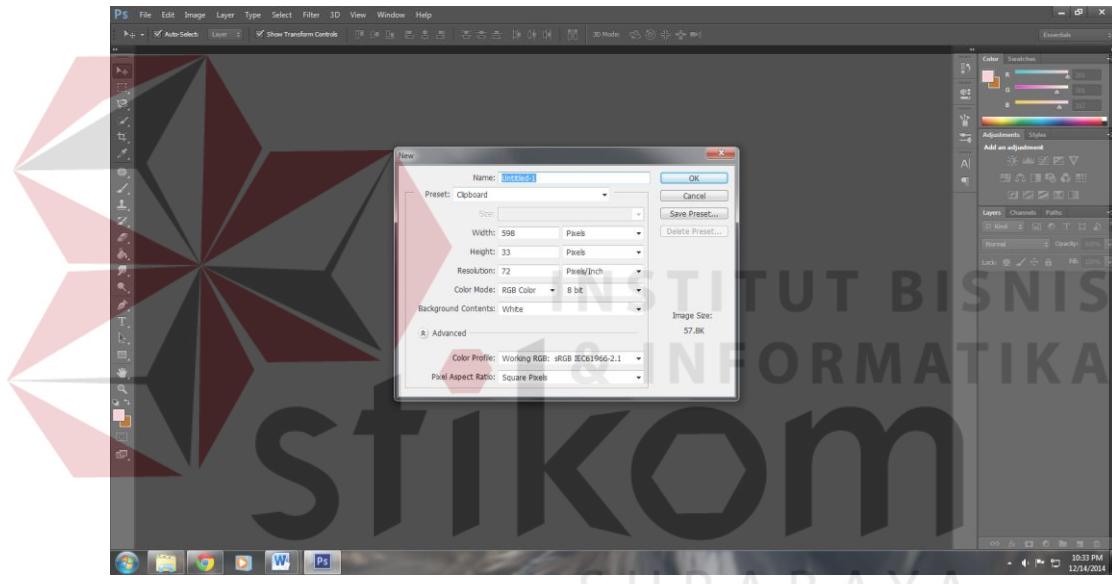
2.12 Pengenalan Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 merupakan software untuk membuat desain. Banyak sekali software yang dapat digunakan seperti *Adobe Ilustration*, *Corel Draw*, dan *Adobe Photoshop*. Dalam pembuatan desain piagam penghargaan ini memakai adobe photoshop CS6.



Gambar 2.18 Tampilan awal Adobe Premiere Pro CS6
Sumber: (Screenshot Pribadi)

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Photoshop CS6. Cara mengakses Adobe Photoshop CS6 pertama kali yaitu menu file dan klik pada tulisan New atau tekan tombol Ctrl+N, maka akan muncul tampilan setting halaman kerja yaitu Document Setup.



Gambar 2.19 *Document Setup*
Sumber: (Screenshot Pribadi)

Di *Document Setup* bisa memberi nama file, mengatur ukuran halaman yang sesuai dengan orientasi desain kita. Tidak hanya itu, didalamnya juga terdapat pengaturan ukuran halaman dan orientasi, mengubah ukuran halaman dengan cara mengetikkan nilai lebar dan tinggi yang sobat inginkan. Awalnya akan terlihat ukuran *Default Photoshop Size*, apabila menu *dropdown* di klik akan menemukan ukuran umum seperti *letter*, *legal*, *tabloid*, dll. Jika ingin membuat

ukuran sendiri, tinggal mengetik angka atau nilai-nilai yang dinginkan. (<http://www.trikmudahphotoshop.com>). Dengan mengatur Tinggi dan Lebar sesuai orientasi halaman yang sobat cerdas inginkan. Didalamnya terdapat beberapa pengaturan yaitu:

1. *Resolusi* adalah jumlah piksel pada area cetak dari suatu gambar. Semakin tinggi resolusi, semakin banyak pixel terdapat pada halaman sehingga semakin baik pula kualitas gambar. Namun, juga perlu perhitungan resolusi tinggi dapat berefek meningkatkan ukuran file. Standar resolusi yang direkomendasikan untuk dicetak pada gambar adalah 150 - 300 sedangkan untuk Web gambar itu ukuran pixelnya adalah 72.
2. *Color Mode* Berfungsi memilih mode warna yang paling sesuai dengan proyek Sobat Cerdas. Sebagai contoh, ketika membuat grafik untuk website, maka pilih RGB. Ketika membuat gambar untuk Cetak Pilihlah CMYK.
3. *Latar Belakang / Background* digunakan untuk memilih latar belakang / background : putih, warna dasar atau transparan. Setelah Sobat memasukkan semua pengaturan dokumen, klik Ok.