

# PENGANTAR

Dunia komputer grafis sangat luas dan kompleks karena terdapat beberapa aplikasi pengolah gambar dan tata letak halaman publikasi. Munculnya berbagai aplikasi pengolah gambar dan tata letak disebabkan kebutuhan yang berbeda-beda mulai dari: printing, adversting, broadcasting maupun keperluan lain. Jika dikaji lebih mendalam, aplikasi tersebut dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu:

## **1. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)**

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop).

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe FrameMaker
- Adobe In Design
- Adobe PageMaker
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Quark Xpress

## **2. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe Illustrator
- Beneba Canvas
- CorelDraw
- Macromedia Freehand
- Metacreations Expression
- Micrografx Designer

## **3. Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semu objek yang diolah dalam progam-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi

dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik.

Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- Macromedia Xres
- Metacreations Painter
- Metacreations Live Picture
- Micrografx Picture Publisher
- Microsoft Photo Editor
- QFX
- Wright Image

## PIXEL VERSUS VEKTOR

Mungkin banyak di antara para desainer pemula bertanya mengenai perbedaan yang mendasar antara pixel dan vektor. Sebenarnya, dalam komputer grafis hal tersebut merupakan prinsip dasar yang perlu dipahamai. Ketika menyimpan sebuah obyek dari program pengolah gambar

maupun garis telah tersimpan tentang objek tersebut yang berupa faktor pembentuk sebuah objek.

Sebagai contoh sebuah kotak persegi berwarna biru, dalam aplikasi pengolah garis (vektor) menyimpan informasi pembentuk objek tersebut dalam sebuah warna yang solid. Sehingga ketika objek tersebut tampilannya diperbesar secara maksimal (sebesar-besarnya) maka akan tetap solid. Sedangkan jika objek tersebut diolah dengan aplikasi pengolah gambar (pixel) apabila tampilan diperbesar secara maksimal maka akan nampak sebagai titik-titik kecil dengan kerapatan tertentu, perbedaan warna sangat jelas dengan ruang kosong, dan warnanya pun akan terurai.

Aplikasi pengolah garis (vektor) sering disebut sebagai resolution independent karena berapapun resolusi yang digunakan, bentuk dan warna objek tidak akan berubah, apalagi mengalami perpecahan warna. Salah satu bukti teori ini adalah saat Anda mengekspor sebuah obyek dalam bentuk vektor ke dalam sebuah aplikasi pengolah garis (pixel) dalam format .eps (Encapsuled Postscript) maka akan muncul kotak dialog yang akan menanyakan tentang resolusi yang diinginkan. Namun ketika Anda mengekspor objek dari aplikasi pengolah gambar (pixel) dalam format .eps. kotak dialog tersebut tidak akan muncul.

Buku ini sengaja disusun untuk sekedar membagi ilmu dan pengalaman yang pernah saya alami ketika

mendesain publikasi maupun mendesain web. Tidak lengkap memang, namun harapan saya semoga dapat menjadi referensi dalam mempelajari dan mengembangkan kemampuan agar menjadi seorang desain grafis yang handal.

Meskipun di sana-sini masih banyak kekurang mohon kiranya para pembaca dapat mengirimkan pesan lewat email maupun konsultasi di Yahoo Massanger. Semoga buku ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Bogor, Awal tahun 2006

Penulis

[slametr@brainmatics.com](mailto:slametr@brainmatics.com)

[sl4metr@yahoo.com](mailto:sl4metr@yahoo.com)

YM : sl4metr