

METODE **REPROGRAFIKA**



# #01 dari Ide jadi **PRODUK**



Dosen Pengampu :  
**Hermansyah Muttaqin, M.Sn**

# DINAMIKA GRAFIKA

## Perkembangan alfabet

Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

# Perkembangan huruf

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (*scribes*), maka lahirlah huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Disamping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak di atas satu halaman buku.

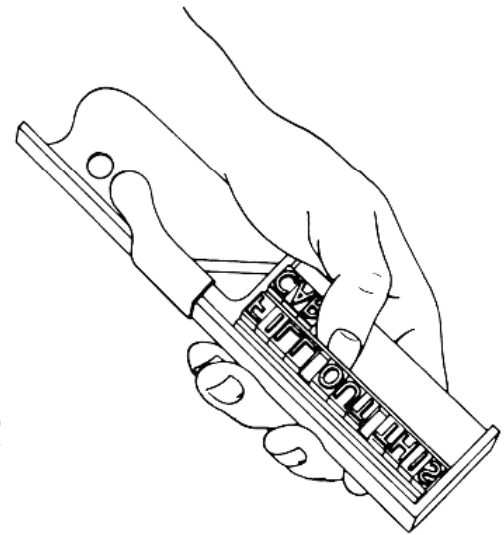
1 11  
9  
③  
Quid loquar de secti hominibus.  
tū apud paulus: vas electōnis.  
et magister gentiū. qui de conscientia  
tanti in se hospitis loquebat. dicens. An  
experimentū queritis eius qui in me  
loquitur xps. Post damascū arabiāq;  
lustratā: ascendit iherosolimā ut videt  
petrū et mansit apud eū diebus quindecim.  
Hoc enim initio ebdomadis et octo.

# Perkembangan teknologi cetak

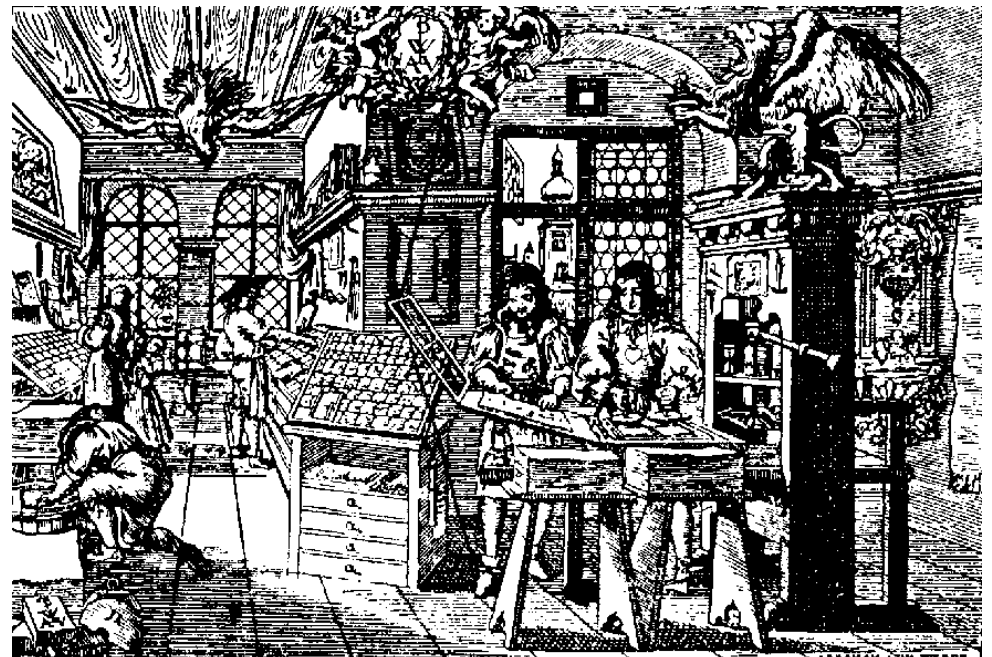
Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan pada tahun 1447 dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di Rhineland, Jerman untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.



Johannes Gutenberg (1398-1468)



Tehnologi *Handsetting* dan huruf *type mold*

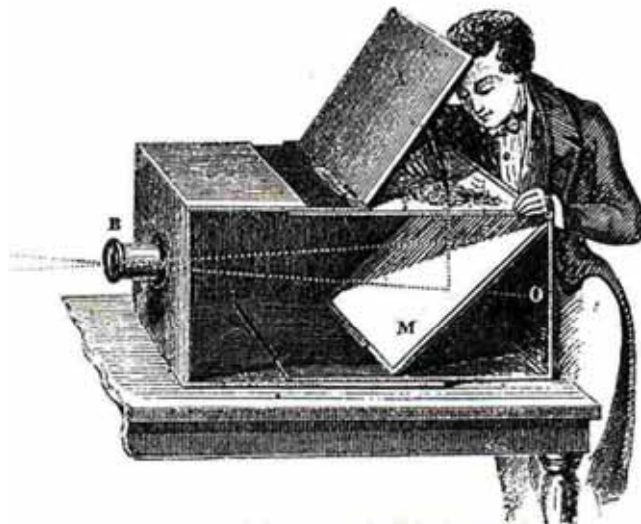


Mesin cetak Johannes Gutenberg

# Perkembangan fotografi

Berasal dari bahasa Yunani, *Photos* (cahaya) dan *Grafos* (gambar).

Kamera Obscura merupakan kamera yang pertama kali digunakan untuk menggambar kemudian memotret. Tahun 1665 orang menggunakan kamera Obscura untuk membuat eksperimen fotografi.



Tahun 1826 Joseph Niepce (Perancis, 1765-1833) menemukan prinsip pemindahan bayangan atau citra ke permukaan lempeng tembaga setelah melalui proses penyinaran seharian lalu dicuci dengan minyak lavender. **Foto pertama**

**dibuat pada tahun 1826 selama 8 jam.**

Dalam proses pengembangan tsb, Niepce bekerjasama dengan Louis Jacques M. J. M. Daguerre (1799-1851). Setelah Niepce meninggal, Daguerre menyempurnakan alat tsb menjadi

sebuah kamera yang diberi nama *daguerreotype*. **Louis**

**Jacques Daquerre dinobatkan sebagai**

**Bapak Fotografi Dunia (1837).**



William Henry Fox Talbot (1800-1877) menemukan prinsip memotret tanpa kamera yang disebut Fotogram. Dibantu oleh ahli kimia Sir John Herschel, menemukan proses kimia pada kertas peka cahaya dan membalikkan lembar negatif tersebut menjadi lembar positif. William kemudian **dikenal sebagai Penemu Negatif Film (Cliché).**

Tahun 1888, George Eastman Kodak (1854-1932) mengembangkan alat fotografi untuk kebutuhan komersial, yang kemudian dikenal dengan **kamera Kodak.**

Sedangkan **Flash** atau lampu kilat pertama kali **ditemukan** oleh Harold E. Edgerton pada **tahun 1938.**

Pada proses perkembangan fotografi kemudian terlihat adanya perbedaan motivasi seseorang untuk memotret, yang kemudian dikenal dengan 2 jenis pendekatan memotret, yaitu **fotografi peristiwa/*documenter*** dan **fotografi gambar/*pictorial***.

Foto Peristiwa bertujuan untuk (1) memenuhi rasa ingin tahu yg sederhana mengenai apa yang dapat direkam oleh kamera dalam budaya dan kehidupan masyarakat sehari-hari, (2) merekam secara kritis kondisi sosial masyarakat, (3) memenuhi kebutuhan riset/data ilmiah.

Foto Gambar bertujuan untuk media ekspresi rasa keindahan. Foto gambar berkembang menjadi sebuah seni baru di peralihan abad ke-19 hingga awal abad 20.

# 1659

## **Mesin cetak pertama kali didatangkan ke Indonesia (Batavia) pada tahun 1659**

Industri percetakan di wilayah Nusantara berkembang sejalan dengan penerbitan surat kabar dan buku yang diperkirakan berkembang sejak abad ke-17, ketika mesin cetak pertama kali di datangkan ke pulau Jawa pada tahun 1659. Karena tidak ada operatornya, mesin itu menganggur sampai berpuluh-puluh tahun.

Tujuan misionaris mendatangkan mesin cetak erat kaitannya dengan niat mereka untuk mencetak kitab suci dan buku-buku pendidikan Kristen. Selain mencetak kitab suci, mereka juga menerbitkan surat kabar berhaluan pendidikan Kristen.

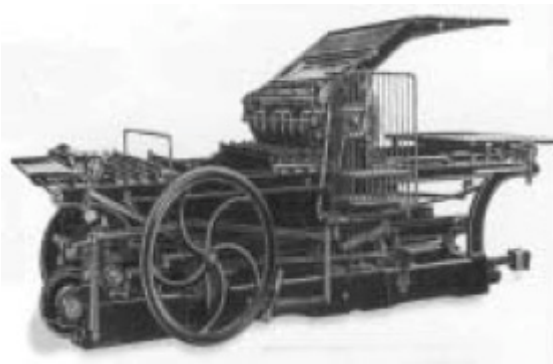
Para pembaca koran berbahasa Belanda di Hindia Belanda di awal-awal keberadaannya adalah orang-orang Eropa, kalangan bumiputra yang menjadi priyayi, kaum Tionghoa (untuk keperluan dagang), dan orang-orang indo/Belanda. Baru pemerintah jajahan di bawah Daendelslah yang berperan besar dalam urusan cetak-mencetak dengan membentuk percetakan negara yang berurusan dengan mencetak peraturan-peraturan Belanda. Maka mulailah dikenal surat kabar yang tidak hanya memuat informasi yang nilainya ekonomis, tetapi juga memuat peraturan-peraturan perundangan.

Tokoh periklanan pertama di Indonesia adalah Jan Pieterzoon Coen, orang Belanda yang menjadi Gubernur Jenderal Hindia Belanda pada tahun 1619-1629. Tokoh ini bukan hanya bertindak sebagai pemrakarsa iklan pertama di Indonesia, tetapi juga sebagai pengiklan dan perusahaan periklanan. Bahkan dia pun menjadi penerbit dari **Bataviasche Nouvelle**, surat kabar pertama di Indonesia yang terbit tahun 1744, satu abad setelah J.P. Coen meninggal.

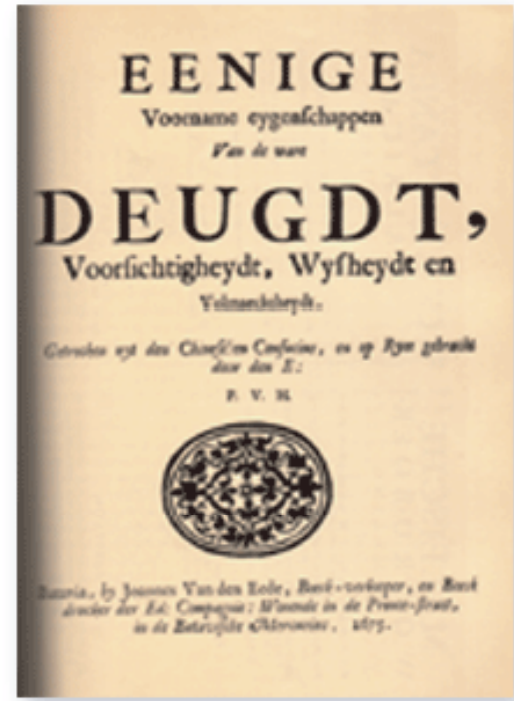
Iklan pertama yang diprakarsainya berupa pengumuman-pengumuman pemerintah Hindia Belanda berkaitan dengan perpindahan pejabat terasnya di beberapa wilayah. Namun dengan penerbitan surat kabar pertama yang memuat iklan itu, Jan Pieterzoon Coen membuktikan, bahwa pada hakekatnya untuk produk-produk baru, antara berita dan iklan tidak ada bedanya. Atau, bahwa berita pun dapat disampaikan dengan metode dan teknik periklanan. Kenyataan itu membuktikan pula, bahwa iklan dan penerbitan pers di Indonesia, sebenarnya lahir tepat bersamaan waktunya, dan keduanya saling membutuhkan atau memiliki saling ketergantungan.



Jan Pieterzoon Coen, Tokoh periklanan pertama di Indonesia



Mesin cetak merk 'Faber & Schleider' yang diduga diimpor pertama kali di wilayah Hindia Belanda.



Iklan pertama kali di Batavia tahun 1744

# historyaplikasi

**1977** : Steve Jobs dan Steve Wozniak mencipta dan mengembangkan Apple II.

**1981** : IBM mengeluarkan Personal Computer (PC) IBM, yang langsung terjual 35 ribu unit di tahun pertama.

**1984** : Apple Mac memperkenalkan Graphic User Interface (GUI).

Wacom pertama kali mengeluarkan tablet yg menggunakan pena elektronik dg nama WT Series WT-460M.

Domain Name System (DNS) diperkenalkan.

Jumlah internet host mencapai angka 1.000.

Cult of the Dead Cow mengklaim bahwa mereka yang menerbitkan E-Zine pertama.

**1985** : Istilah Desktop Publishing muncul dengan dikeluarkannya software PageMaker untuk platform Macintosh oleh Aldus dan Apple mengimbangnya dengan meluncurkan produk printer Apple Laser Writer untuk mendukung software tersebut.

# Apple introduces Macintosh. The computer for the bemused, confused and intimidated.



The first Apple  
you can carry  
in a bag.

Who understood how you feel.  
It's Cable-22. If you're busy enough to really benefit from a computer, you don't have the time to decipher the basic words, jargon, clutter and counter claims of "Computer Speak."  
So you're left bemused, confused or intimidated by an information overload.

But seems to create problems instead of solving them.  
So we decided, if computers are so smart, why don't we teach a computer how people work, instead of teaching people how computers work.  
The result is Macintosh. Macintosh is incredibly simple and easy to use. There are no complicated manuals, no convoluted sequences, no computer language.  
Macintosh works just the way you do, so it's about the same as using a typewriter.

All of these objects are on Macintosh's screen, just as they are on your desk. Say, for example, you want a file. On other computers, you'd refer to a manual, find a code, type that a few hours. And wait. A slow, laborious process. Especially if you don't type.  
With Macintosh, there is no typing. To open a file, you move a hand-held device on your desk, called a mouse.



of space as an 8 1/2 x 11 inch pad of paper. To understand how, forget computers. Imagine your desk. What do you see?  
An In and Out tray. A calendar. Pens, paper, scissors, tape, stacks of memos. Lots of things to do. A calculator. Trainers of files. And at the side, a trash can.

As you move the mouse, an arrow moves on the screen from the arrow to the file folder. Push the button on the mouse. And you're instantly working with that file.  
Every other object on Macintosh's screen works the



Macintosh's  
Personality.  
THE SERIOUS SIDE.



THE FUN SIDE.



If you can point,  
you can use  
Macintosh.



same way. Using the mouse, you can draw, a chart. Cut it out. And paste it into the text of a memo. Just by pointing and clicking.

With software like MacDraw, MacDraw, MacPaint and MacTerminal.

And there are hundreds more software programs on the way. Each on 5 1/4 inch disks that fit in your carry-the-contents-of-information.

In your shirt pocket, Macintosh itself weighs only 20 pounds. Which means you can literally carry your whole office home with you.

And to carry you through the largest workloads, is Macintosh's 12.5 MB microprocessor.

With twice the power of any 26-bit computer.

And because Macintosh is an Apple II+ SuperMac, it can work as a part of an integrated system with other Macintoshes, Laser and peripherals. It



can also communicate with IBM and IBM® mainframes. So Macintosh at your Apple dealer today.  
While it may seem you Macintosh certainly won't handle, analyze or summarize you.  
And neither will the price.

Soon there'll be just two kinds of people. Those who use computers and those who use Apple.



Macintosh and SuperMac are registered trademarks of Apple Computer, Inc. © 1978 Apple Computer, Inc. All rights reserved. IBM and IBM® are trademarks of International Business Machines Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

**1986** : **Adobe** mengeluarkan rilis awal software **Illustrator** untuk Macintosh.

**1986-87** : Ditemukan istilah **file gambar format JPEG** (Joint Photography Expert Group)

**1987** : **Quark Xpress**, program Desktop Publishing pesaing Pagemaker dirilis pertama kali khusus untuk Mac.

**1988** : Software **Freehand** dirilis oleh Aldus pertama kali untuk platform Macintosh.

**Online games** berbasis karakter grafis pertama, **Club Caribe**, diperkenalkan oleh Lucas Arts untuk komputer **Commodore 64**.

**Videoscape**, program rendering dan animasi yg diciptakan oleh Allen Hastings tahun 1988 dan **Modeler**, program 3D yg dikembangkan oleh Stuart Fergusson diciptakan. **Keduanya merupakan cikal bakal Lightwave 3D**, software yg digunakan dlm pembuatan efek visual utk teve.

**1989** : **CorelDRAW** dirilis pertama kali.

Penemuan **World Wide Web (WWW)**

**1990** : Software **Photoshop** versi awal dirilis oleh Adobe untuk Macintosh.



**1991** : True Type Font dirilis untuk Apple Macintosh.

Adobe mengeluarkan **Adobe Premiere**

**1992** : Quark XPress mengeluarkan versi Windows

**1993** : Versi awal **Acrobat Reader** dirilis oleh Adobe untuk Macintosh.

Versi awal software **After Effects** dirilis oleh Company of Science and Art (CoSA) pada bulan Januari.

Bulan Juli, CoSA diakuisisi oleh Aldus – kemudian diakuisisi oleh Adobe System th 1994 hingga sekarang, **Adobe After Effect**.

Jonathan Gray dkk mendirikan sebuah perusahaan software skala kecil dg nama FutureWave, dg produk pertama bernama Smart Sketch yg kemudian berganti nama menjadi **FutureSplash Animator**.

**1994** : Aldus dan PageMaker diakuisisi oleh Adobe System.

Munculnya **Yahoo!**

**1995** : **Toy Story**, film animasi 3D pertama dengan komputer dirilis diseluruh dunia.

**Microsoft FrontPage**, software penyunting HTML WYSIWYG dan perangkat admin website pertama kali dirilis.

**1996** : id software mengeluarkan game komputer 3D “**Quake**”.

**Macromedia** mengakuisisi FutureSplash Animator dan merilisnya kembali sebagai **Flash 1.0**.

**3dsMax**, software 3D utk video game (Autodesk Media & Entertainment) dirilis pertama kali.

**1997** : Macromedia mengeluarkan **Dreamweaver**, software pengembangan web.

istilah **weblog** pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Barger.

**1998** : **Macromedia Fireworks** (skrg Adobe Fireworks) dirilis pertama kali bulan Maret.

Alias merilis versi awal **Maya** (software 3D untuk keperluan film layar lebar) untuk platform Macintosh.

**Lightwave** versi awal (software 3D untuk keperluan film teve) diciptakan untuk platform Macintosh.

**FrontPage** versi Macintosh dirilis pertama kali.

**Adobe ImageReady** pertama kali dikeluarkan.

**1999** : Software Adobe PageMaker dihentikan dan digantikan dengan **Adobe InDesign** versi awal (software desktop publishing pertama yang mensupport Unicode untuk memproses teks, tipografi font Open Type, fitur transparansi lanjutan, dan margin optis). Dirilis awal untuk format Macintosh.

film **The Matrix I** yang sarat dengan efek visual dirilis.

**2001** : **Adobe Photoshop Elements** dirilis.

**2003** : **Adobe Premiere Pro** dirilis.

**2004** : Versi 1.0 dari **Adobe Premiere Elements** pertama kali dirilis pada bulan September.

**Wacom Intuous3** dirilis pada bulan September.

**2005** : **Photoshop versi 9.0 (CS 2)** dirilis

Alias Maya diakuisisi **Autodesk**.

**Adobe** mengakuisisi **Macromedia**.

**InDesign 4.0 (CS 2)** dirilis

**Flash 8.0** dirilis

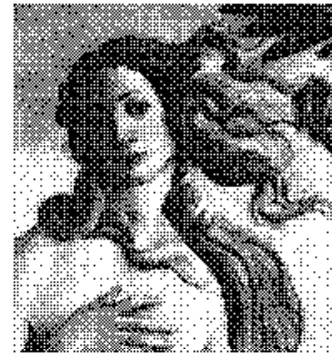
**Macromedia Dreamweaver** versi terakhir (8.0) dirilis pd bulan September.



PageMaker® by Aldus Corporation

© 1985, 1987, Aldus Corporation.  
Ranked Hyphenator System ©1986,  
1987 Houghton Mifflin Company. All  
rights reserved.

U.S. Version 2.0a



## ADOBE ILLUSTRATOR™

Mike Schuster, Bill Paxton, and John Warnock.  
Version 1.1. March 19, 1987.  
Copyright © 1987 Adobe Systems Incorporated.  
All Rights Reserved.  
Image licensed from The Bettmann Archive.  
Adobe Illustrator is a trademark of Adobe Systems  
Incorporated.

Personalized for:

Serial 23456789



## Quark™

Quark XPress®  
Version 1

© 1986, 87 Quark Inc.



## Aldus FreeHand™

U.S. Version 1.0

© 1988 Altsys Corporation  
All rights reserved



## Adobe Photoshop™

Macintosh version 1.0.7

Thomas Knoll, John Knoll, Steve Guttman  
and Russell Brown

Copyright ©1989-90 Adobe Systems Incorporated.  
All rights reserved. Adobe Photoshop and the  
Adobe Photoshop logo are trademarks of Adobe  
Systems Incorporated.

MacApp™ ©1985, 1986, 1987 Apple Computer, Inc.

Personalized for:



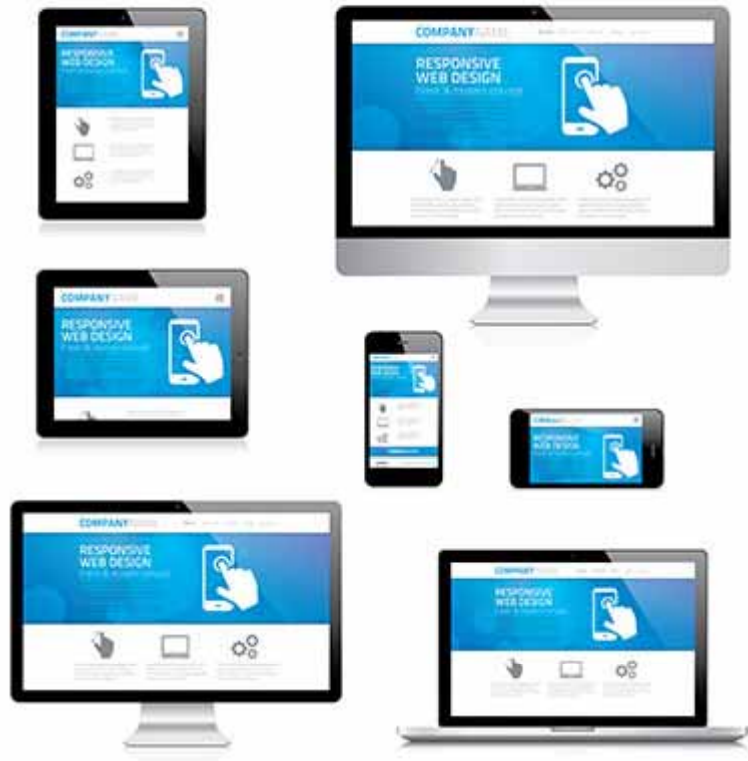
## COREL DRAW!

Version 1.21  
© Corel Systems Corp., 1988/89/90.  
All rights reserved.

PANTONE Color Computer Graphics Software  
© Pantone, Inc. 1986, 1988. \*Pantone, Inc.'s check-  
standard trademark for color reproduction and  
color reproduction materials.  
PANTONE® Computer Video simulations used in this  
product may not match PANTONE-identified solid  
color standards. Use PANTONE Color Reference  
Manuals for accurate color.

Tampilan  
software  
grafis  
versi  
awal.

# digital media



Internet



eBook,  
eMagz,  
ePub...

Ide



dari **Ide**  
jadi **PRODUK**

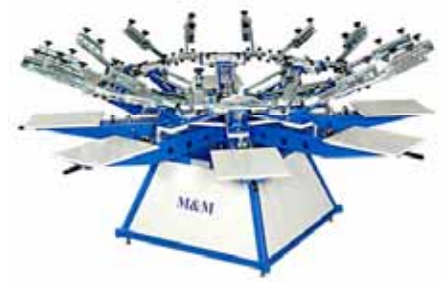
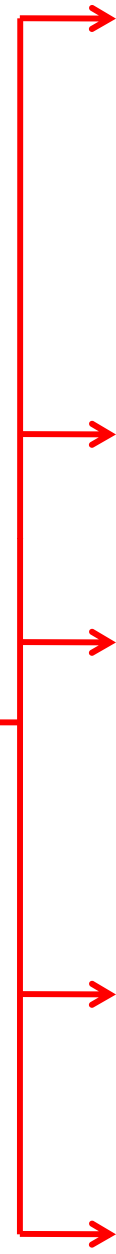


Sket desain



Eksekusi desain

Produk  
Cetak



## Pracetak / Prepress



Transfer F/A ke Plate

## Cetak / Press



Cetak ke media : kertas/plastik/kain

# PROSESCETAK

## Pascacetak / Postpress



- Potong
- Jilid
- Laminasi





# daftar pustaka

- Scheder Gerg. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta, Yayasan Kanisius
- Anne Dameraia. 2005. *Panduan Designer Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing*. Jakarta, Link & Match Graphics.
- \_\_\_\_\_, 2008. *Basic Printing; Panduan Dasar Cetak Untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta, Link & Match Graphics.