







IDSNMagz adalah sebuah kumpulan inspiaraasi dan suplemen kreatif yang dipublikasikan oleh IDESAINESIA.COM untuk bisa diunduh secara gratis oleh mereka para peminat dan penikmat desain grafis di seluruh penjuru nusantara.

Behind the damn desk:

Editor in Chief: Arwan Sutanto [@arwanod]
Ghostbuster: Danoe Adjie [@danoeadjie]
Deputy Sheriff: Sunardi PW [@sunardipw]

Advertising & partnership: hello@idesainesia.com

 fb.com/idesainesia

 [@idesainesia](https://twitter.com/idesainesia)

 [+idesainesia](https://plus.google.com/+idesainesia)

 [IDESainesia](https://www.youtube.com/IDESainesia)

 [idesainesia.com](https://www.idesainesia.com)

idetorial

KEKUATAN VISUAL

Ibarat seorang gadis, seni grafis juga akan terlihat menarik ketika ia mampu menghipnotis pada pandangan pertama. Disinilah seorang desainer grafis dituntut untuk menelurkan buah pikiran dan ide menarik untuk dikonsepsi. Selanjutnya di desain sedemikian rupa untuk memvisualisasikan pikiran-pikiran tersebut sehingga mampu diterima dan mempengaruhi khalayak.

Maka sudah selayaknya ketika seseorang ingin terjun dalam dunia desain grafis, bukan hanya fokus belajar software-nya tetapi juga melatih kemampuan berpikir, imajinasi dan kreativitas. Tak kalah penting adalah belajar terapan komunikasi publik. Tentu banyak caranya untuk belajar selain melewati bangku kuliah, terkadang pengalaman bisa menempa seseorang menjadi begitu hebat.

IDSNMagz pun berani hadir di edisi perdana ini sebagai buah dari pengalaman yang diambil dari berbagai macam manusia. Maka jangan heran ketika beberapa hal yang termuat didalamnya mungkin bertentangan dengan ilmu formal. Materi IDSN lebih banyak terjemahan dari bahasa praktisi yang lebih mendekati realita lapangan.

Selain beberapa materi yang terselip, **IDSNMagz** akan memuat galeri karya milik mereka yang punya passion di desain grafis, baik itu yang masih nubie, amatir mapupun yang sudah profesional. Tentu ini dimaksudnya sebagai bentuk ekspresi yang semestinya kita apresiasi, selain tentu saja bisa menjadi inspirasi.

Selamat berkarya!!

Salam,

A1

mata

Pada edisi perdana ini IDSNMagz mengusung tema kekuatan visual seperti yang telah sedikit dipaparkan di idetorial. Untuk mewakili tema tersebut, pihak redaksi membuat sendiri ilustrasi untuk cover yang dibuat oleh Dab Arwan.

Sketsa hitam putih dengan aksen kuning menggambarkan kekuatan visual yang ditangkap oleh mata dan diteruskan ke otak. Tentunya akan banyak beragam visual yang didepan kita dan akan ditangkap oleh mata sebagai sebuah pesan. Inilah salah satu tugas desainer grafis adalah membuat visualisasi yang indah. Indah dalam arti luas. Bukan sekedar indah lalu dilupakan orang tapi indah yang membawa pesan dan akan terus diingat oleh banyak orang.

Nah ayo gunakan mata kita untuk melihat sesuatu yang menginspirasi. Masa sih tiap hari nonton bokep mulu... Hehe...



INGIN BERPARTISIPASI UNTUK MENGISI COVER IDSNMAGZ?
KIRIMKAN KARYAMU KE HELLO@IDESAINESIA.COM
FORMAT JPG UK. 2000x1500PX. KATEGORI: DRAWING,
PHOTO MANIPULATION, VECTOR, ILLUSTRATION, TYPOGRAPHY

content

pinterview: Mengenal Papercutting



tutorinesia: Membuat Ilustrasi dengan Illustrator



galerinesia



profiljuara: Merajut Toleransi Hingga ke Jepang



Mengetahui Papercutting

Kiko Ardiansjah

Ada yang pernah belajar atau paling tidak pernah dengar seni papercutting? Yaitu seni memotong kertas. Tentu saja bukan sembarang memotong, tapi bagaimana membuat kertas itu menjadi bernilai seni setelah terkena pisau potong. Disinilah kita dituntut kreativitas, ketelitian dan kehati-hatian. Nah IDSN telah mewawancarai Kak Kiko Ardiansjah yang sudah malang melintang di dunia per-cutting-an. Termasuk nge-cut gadis-gadis juga gak ya? Ups!! Yuk simak!



Kenalan dulu dong kak biar makin sayang Siapa sih Kak Kiko ini? Bisa dideskripsikan secara singkat dan padat ya.

Halo, saya Kiko. Penikmat foto-foto abstrak, geometri, minimalis dan suka segala hal yang berhubungan dengan kertas. Belajar seni visual secara otodidak, namun sempat kecemplung di Industri periklanan. Saat ini banyak menghabiskan waktu untuk mempelajari lebih dalam tentang hand lettering dan paper cutting.

Sesuai tujuan awal, interview IDSN ini secara khusus ingin mengulik soal seni paper cutting, secara kak Kiko masternya dibidang ini. Tolong dong dijabarkan apa itu paper cutting biar pembaca tahu lebih jelas.

Haduh, kalau master sih nggak ya, hanya enthusiast aja :P Paper Cutting adalah seni memotong kertas. Awalnya

berkembang di daerah Cina, karena mungkin memang disana awal mula ditemukan kertas. Kemudian di Jepang juga ada, disebut dengan Kirigami, masih saudara dengan Origami (seni melipat kertas). Hasil karyanya adalah potongan kertas itu sendiri yang dipotong dengan pisau (cutter / scalpel). Paper cutting pada umumnya berbentuk 2 dimensi, dapat berupa ilustrasi (Rob Ryan, Nikki McClure), typography layout (Julene Harrison), dan lain-lain. Namun dalam perkembangannya, dapat berupa bentuk 3 dimensi dan juga digabung dengan seni melipat seperti Origamic Architecture yang dikembangkan oleh Prof. Masahiro Chatani dari Jepang.

Dari beberapa karya yang tersebar di media sosial, terlihat kalau kak Kiko sangat konsen dalam seni ini. Bagaimana cerita awal mulanya, dan mengapa kemudian memutuskan untuk mendalami paper cutting ini?

Sebenarnya baru memulai kok, sekitar 2012 akhir, tertarik untuk memulai karena membutuhkan medium untuk curhat colongan, sekaligus memberikan respon terhadap kejadian yang ada di lingkungan sekitar dan media sosial.

Apa sih bahan dan alat untuk membuat paper cutting? Dan apakah ada trik khusus agar bisa membuat karya yang unik dan menarik?

Bahan yang utama adalah kertas itu sendiri, kemudian cutter / art knife dan cutting mat (alas potong). Saya rasa ketiga ini yang sangat essential untuk awal-awal membuat sebuah karya paper cutting. Kalau trik khusus untuk membuatnya menarik seperti ini sangat relatif ya, karena tergantung style masing-masing. Saya percaya semua karya bisa unik dan menarik jika di dalamnya mempunyai sisi emosional yang kuat dari si pembuatnya, terlepas apapun genre nya.

Jika kawan IDSN ingin belajar lebih jauh tentang paper cutting, adakah referensi website yang bisa dibaca?

strictlypaper.com

Seni paper cutting ini biasanya diaplikasikan untuk keperluan apa?

Sekedar idealisme seni atau bisa dikomersialkan? Dua-duanya bisa rasanya. Dari hal yang simpel seperti greetings card, wall decoration, sampai ke aplikasi yang lebih kompleks seperti pembuatan Key Visual iklan cetak.

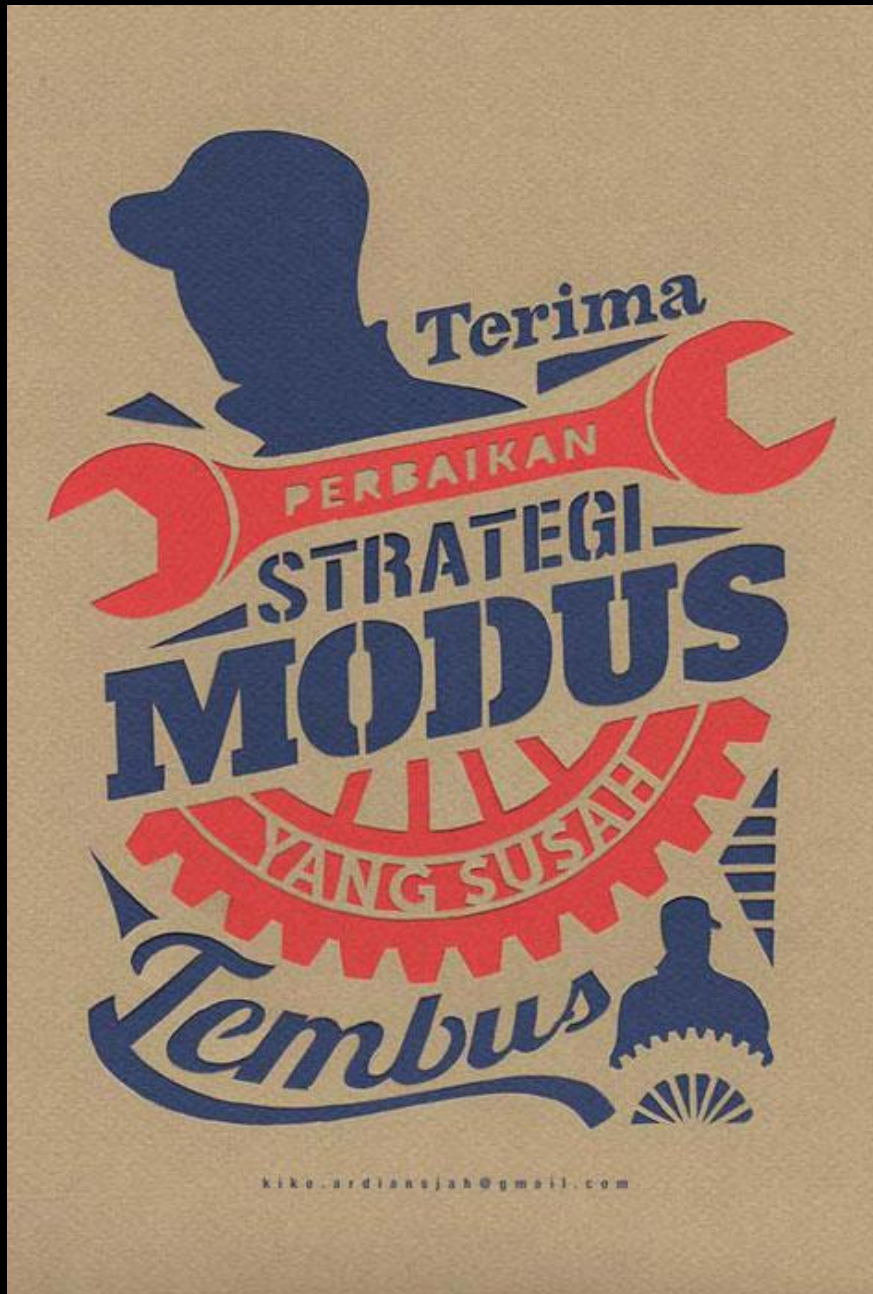
Terakhir. Pesan untuk Kawan IDSN agar lebih kreatif dalam berkarya.

Saya ingin mengutip kalimat dari Ika Vantiani, seorang teman yang juga penggiat seni kolase,. "Percaya semua orang itu kreatif, tapi tidak semua orang rajin".

Saya percaya semua karya bisa unik dan menarik jika di dalamnya mempunyai sisi emosional yang kuat dari si pembuatnya, terlepas apapun genre-nya.

Karya-karya Kiko Ardiansjah bisa Anda nikmati di halaman instagramnya: [instagram.com/regalisapertura](https://www.instagram.com/regalisapertura)





kontributor



Desainer grafis dengan banyak ketertarikan terhadap segala bidang industri kreatif. Menekuni brand identity dan tipografi. Hobi berbagi sedikit ilmu desainnya dengan

pengalaman mengajar diberbagai lembaga kursus sejak tahun 2000. Portfolionya bisa dilihat di www.displayintermaya.com



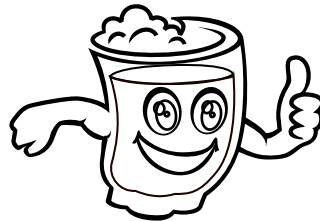
Untuk rikues tutorial atau ingin kontribusi tutorial seputar desain grafis, silakan kirim email ke hello@idesainesia.com

► MEMBUAT ILUSTRASI DENGAN ADOBE ILLUSTRATOR



Membuat ilustrasi karakter itu menyenangkan. Sama menyenangkannya seperti waktu kecil kita yang selalu asyik menunggu dan menonton acara kartun kesayangan di TV setiap hari libur. Mudah-mudahan Anda yang ingin belajar ilustrasi menemukan tutorial ini sama menyenangkan dan mudahnya seperti saya yang juga senang menyajikannya untuk Anda.

MENGENALI UNSUR VISUAL ILUSTRASI



OUTLINE adalah garis pinggir yang mendefinisikan ketegasan bentuk dari ilustrasi yang kita buat. Warna ini perlu dan tentunya tidak mutlak hitam tetapi biasanya lebih gelap dari warna dalam ilustrasi yang dominan.



FILL/COUNTER adalah area warna yang ada pada suatu bidang. Warna isi sesungguhnya adalah sebuah warna bidang yang bentuknya akan mengikuti ilustrasi yang kita gambar.

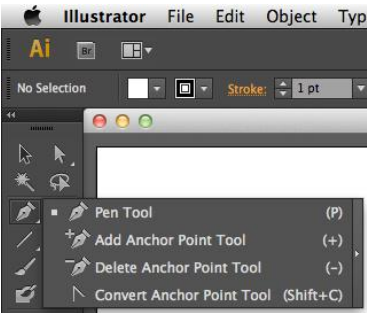


SHADOW adalah area berisi warna yang dibuat untuk mendefinisikan area gelap untuk membuat efek perspektif datangnya arah cahaya. Apabila cahaya dari sebelah kiri, berarti shadow kita definisikan di kanan.

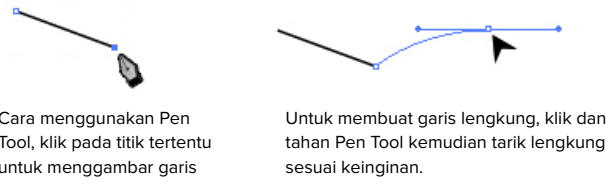


HIGHLIGHT adalah area warna yang dibuat untuk mendefinisikan area terang dimana cahaya itu jatuh pada obyek ilustrasi. Penempatannya tentu berlawanan dengan posisi shadow.

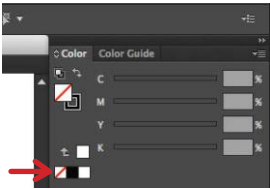
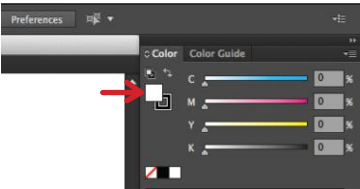
PENGENALAN MENGGAMBAR DENGAN PEN TOOL



Menggambar dengan **Pen Tool** pada prinsipnya adalah membuat bentuk gambar berupa garis dengan cara menghubungkan titik titik (anchor point) dengan mengklik Pen Tool pada koordinat yang kita tentukan sendiri. Garis ini dalam software pengolah gambar vector dikenal dengan nama **Path**.



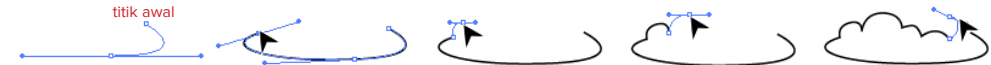
LANGKAH 1: MENGGAMBAR OUTLINE DASAR



PERSIAPAN

Sebelum menggambar, pastikan warna isi tidak terpilih warna tertentu, karena nantinya akan mengganggu proses menggambar. Apabila terpilih warna tertentu seperti gambar disamping, maka non-aktifkan dulu pada kotak silang merah sehingga warna isi (fill) kosong atau tidak terpilih.

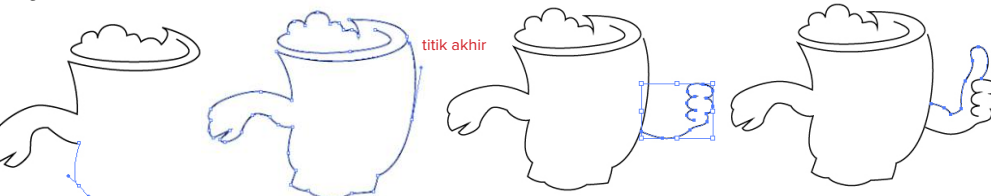
Kemudian dengan kondisi Pen Tool terpilih, mulailah klik di area document untuk memulai menggambar.



Titik awal ini biasanya hanya diklik saja. Titik selanjutnya apabila ingin membuat lengkung, setelah diklik kemudian tarik kearah yang diinginkan.

Setelah menarik lengkung, tetapi titik itu akan dijadikan titik bersudut, Anda bisa mengklik ulang titik lengkung tadi supaya dimatikan menjadi sudut runcing.

Lanjutkan proses menggambar hingga ke titik-titik sudut dan lengkung selanjutnya seperti pada contoh diatas. Apabila ada garis yang kurang melengkung sempurna, jangan khawatir, karena kita bisa mengoreksinya nanti setelah keseluruhan garis selesai.

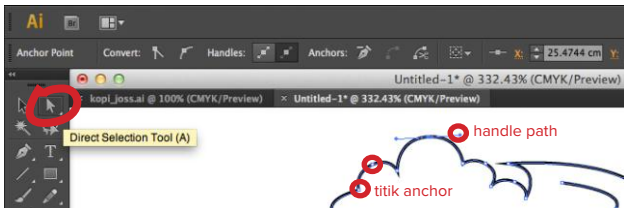


Disini penulis persingkat prosesnya hingga pada titik ini, karena proses lainnya hanya tinggal meneruskan langkah sebelumnya.

Lanjutkan terus prosesnya sampai pada titik terakhir diatas. Titik terakhir tidak harus menyentuh garis lain. Untuk menghentikan proses ini tekan tombol **ENTER**.

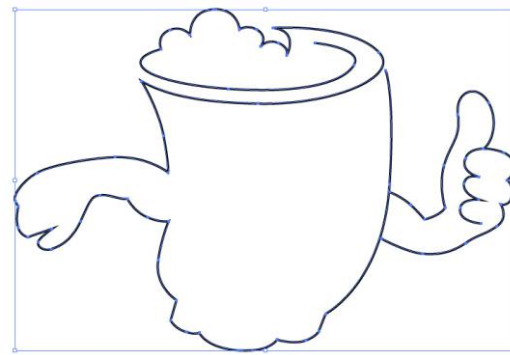
Gambar tangan sebelah dengan dua kali proses (dua garis yang terpisah). Seperti proses sebelumnya, akhiri dengan tombol ENTER untuk mengakhiri garis, kalau tidak garis Anda akan terus tersambung.

LANGKAH 2: MERUBAH GARIS MENJADI RUANG (FILL)



PERSIAPAN

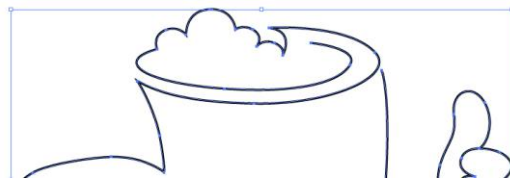
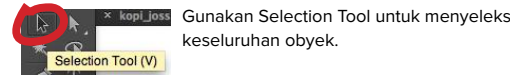
Sebelum merubah garis menjadi ruang (fill), Anda bisa mengoreksi kondisi garis terlebih dahulu, untuk memastikan lengkung dan sudut sudah terbuat dengan baik. Apabila ada sudut yang melenceng atau lengkung yang kurang seimbang, Anda bisa menggunakan Direct Selection Tool untuk merapikannya.



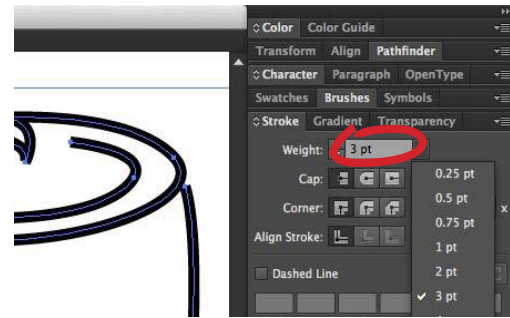
Untuk mendapatkan tampilan lebih detail, sebaiknya tampilan obyek dibesarkan dengan cara merubah zooming menjadi lebih besar menggunakan Zoom Tool. Atau dengan menekan tombol **[CTRL] [+]** untuk Windows atau **[COMMAND] [+]** untuk Mac.

Outline atau garis yang telah kita buat tersebut nantinya akan kita gunakan sebagai unsur yang mendefinisikan obyek kita lebih jelas, seperti keterangan tentang unsur visual ilustrasi sebelumnya.

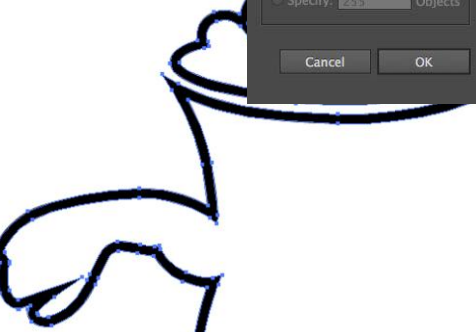
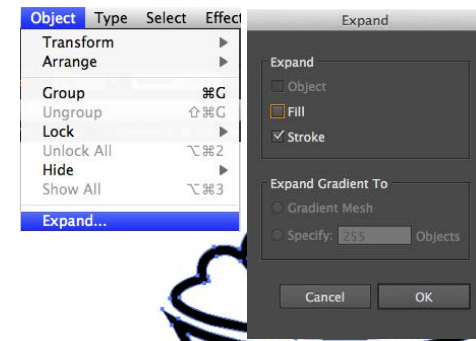
Alasan kenapa kita harus merubah garis menjadi ruang adalah, karena garis mempunyai bidang yang sama besar dari ujung ke ujung. Sementara dengan ruang, kita bisa mengatur lebar tipisnya bidang, sehingga efek kedalaman bentuk lebih terlihat.



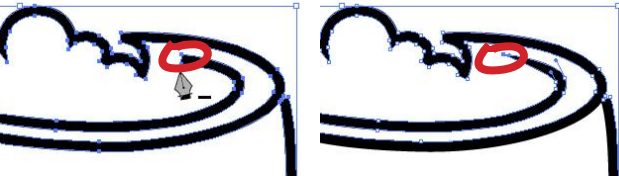
Supaya kita mendapatkan bidang yang cukup lebar, kita besarkan terlebih dahulu ukuran garis dengan menebalkan ukuran Stroke. Disini penulis memilih ukuran 3 pt (point).



Untuk merubah garis menjadi ruang (bidang), klik menu **Object > Expand**.



LANGKAH 3: MEMPERBAIKI BIDANG OUTLINE



Anda bisa memperbaiki bidang outline dengan mengurangi titik (anchor point) dengan **Pen Tool**. Saat Anda arahkan Pen Tool ke titik (anchor point) maka akan tampil Pen dengan tanda (-) atau **Delete Anchor Point**. Sementara untuk menggeser posisi titik boleh menggunakan **Direct Selection Tool**.

LANGKAH 4: MENAMBAH OBYEK BERBIDANG WARNA



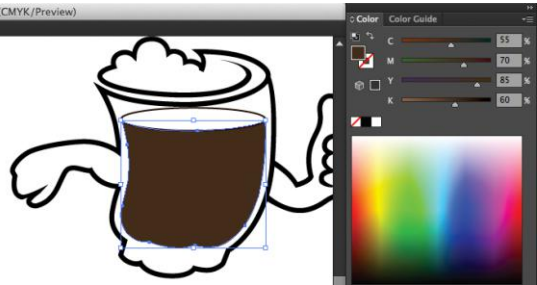
Pastikan tebal tipis dan kondisi lekuk dari bidang yang sudah terbuat sempurna.

Gambar sebuah bentuk didalam gelas seperti contoh dengan **Pen Tool**, diawali pada satu titik dan berhenti di titik (anchor point) yang sama.

Buat bentuk oval dengan menggunakan Ellipse Tool di atas obyek sebelumnya.



LANGKAH 5: MENGISI WARNA BIDANG



Dalam kondisi obyek terseleksi, definisikan warna dari Palette Color. Disini penulis menggunakan profile warna: C: 55% M: 70% Y: 85% K: 60% Pastikan hanya warna isi yang diwarnai. Warna garis pinggir pastikan kosong atau dikosongkan.



Pada obyek oval, seleksi dan definisikan warna lebih terang untuk mendapatkan dimensi dengan profile: C: 50% M: 70% Y: 80% K: 40%

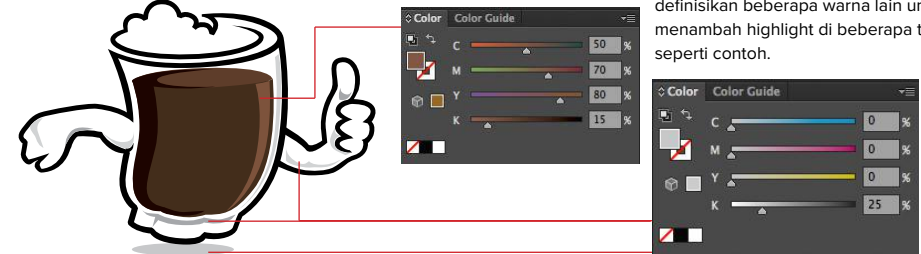
Dan pastikan juga hanya warna bidang (fill) yang terisi warna tersebut.



LANGKAH 6: MENAMBAH BIDANG SHADOW & HIGHLIGHT



Lakukan Langkah 4 untuk membuat obyek-obyek tambahan yang nantinya akan berefungsi sebagai area shadow. Kemudian isi warna seperti langkah 5. Penulis menggunakan warna lebih gelap yaitu: C: 50% M: 70% Y: 80% K: 80%



Buat obyek-obyek seperti contoh dan definisikan beberapa warna lain untuk menambah highlight di beberapa tempat seperti contoh.

LANGKAH 7: MENAMBAH OBYEK PELENGKAP



Untuk menggambar mata, gunakan Ellipse Tool. 1. Gambar lingkaran hitam 2. Gambar lingkaran putih lebih kecil 3. Gambar lingkaran lebih kecil lagi dengan warna hitam 4. Gambar lingkaran dengan warna putih 5. Gambar lingkaran lebih kecil di tengah berwarna putih



Setelah mata terbuat, lakukan perintah yang sama untuk mata sebelahny. Atau untuk mempercepat proses, Anda bisa menyeleksi obyek mata tersebut kemudian melakukan proses copy dengan cara klik dan tarik obyek tersebut sambil menekan tombol **ALT** di keyboard.

Langkah selanjutnya menambahkan obyek mulut dan pelengkap lain di atas gelas. Apabila Anda mengikuti langkah 4 sampai dengan 6, tentunya Anda tidak akan kesulitan untuk melakukan langkah ini.



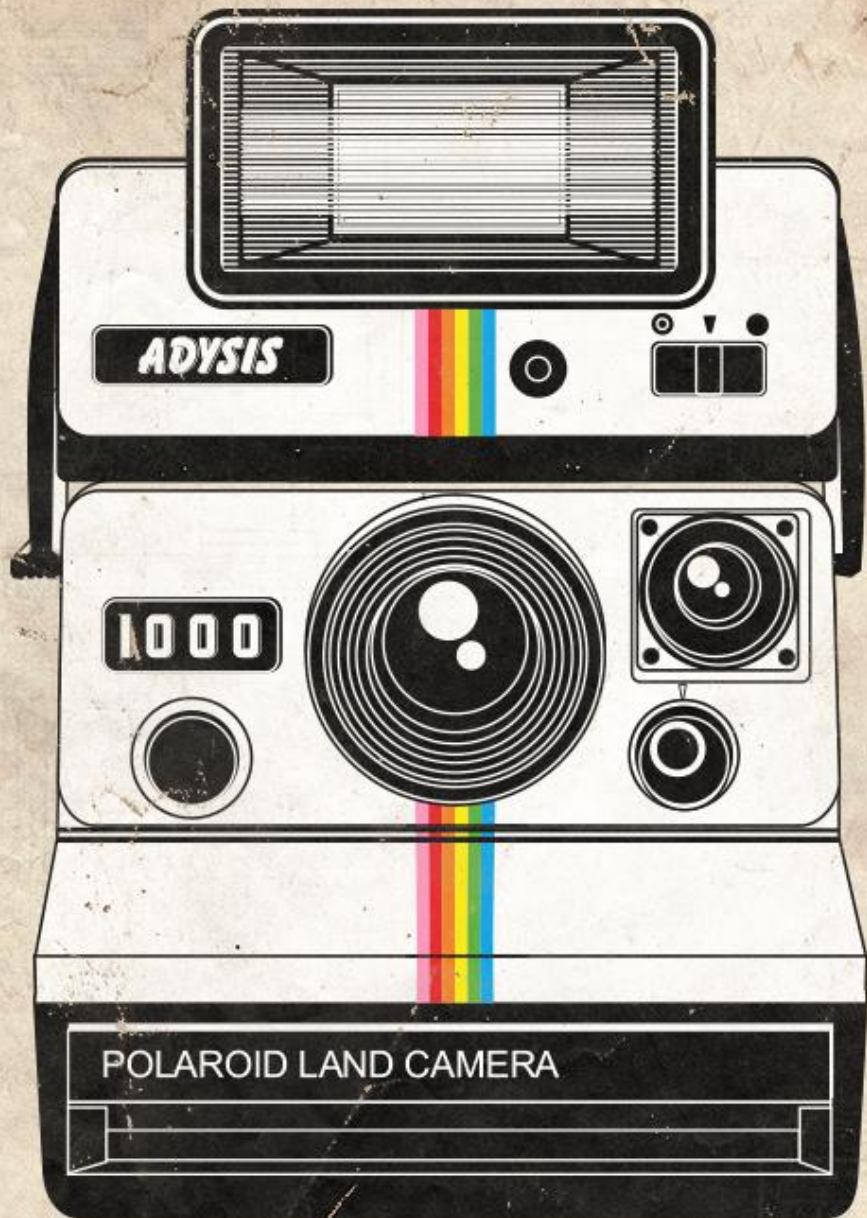
Kontributor

Abi Rahardian Utama
Ady Siswanto
Andika Patrya
Azam Ramadhan
BudimanSirajuddin
Ando Bayu Cahyadi Hutapea
Moh. Febri Adiawarja
Galih Abi Nuswantoro
Gusti Muhammad Sultan
Nurhadi
Andi Muh Al-israk
Ivan Pambudi Putra
Ghifara Prayudha
Jefry Maviskho Yordana
Witoko Aji Laksono
Matthew Fariz
Redha
Reku Hizaki
Rifandi R Sopyan
Yunita Anggraini Sulaiman
Rizaldy Ramadhan
Vadha Hidayat
Dhuhart
Tasya Arianti Putri





ABSTRACT VECTOR
/ Abi Rahadian Utama
/ T: @abirutama
/ Mahasiswa
/ Cilacap, Jawa Tengah
/ abirutama.deviantart.com



ADYSIS
アデシス

VECTOR
/ Ady Siswanto
/ T: @adysis
/ Mahasiswa
/ Jogja
/ adysis.deviantart.com

ADYSIS
アデシス

V V V V V
JKT48 KILL

JOAN D'ARC ON THE MIRROR
鏡の中のジャンヌダルク





POSTER / ILLUSTRATION
/ Andika Patrya
/ T: @distorsick
/ CCO Imajiworks
/ Pontianak
/ andikapatrya.deviantart.com



LOW POLY
/ Azam Ramadhan
/ T: @15ZAM15
/ Freelance Desainer Grafis
/ Surabaya
/ azeblueprint15.deviantart.com

ABRAHAM SAMAD
@buddysirajuddin



VECTOR PORTRAIT
/ Budiman Sirajuddin
/ T: @daengbuddy
/ Desainer Grafis
/ Takalar, Sulsel
/ shadowness.com/patonro



BayuSuixe

VECTOR
/ Ando Bayu Cahyadi Hutapea
/ T: @bayusuixe
/ Mahasiswa
/ Pematangsiantar
/ bayusuixe.deviantart.com





VECTOR ILLUSTRATION
/ Moh. Febri Adiawarja
/ T: @febriadiawarja
/ Pelajar
/ Jember, Jawa Timur
/ arjartdgi.deviantart.com



<http://shadowness.com/Arjart>
Febriadiawarja@gmail.com



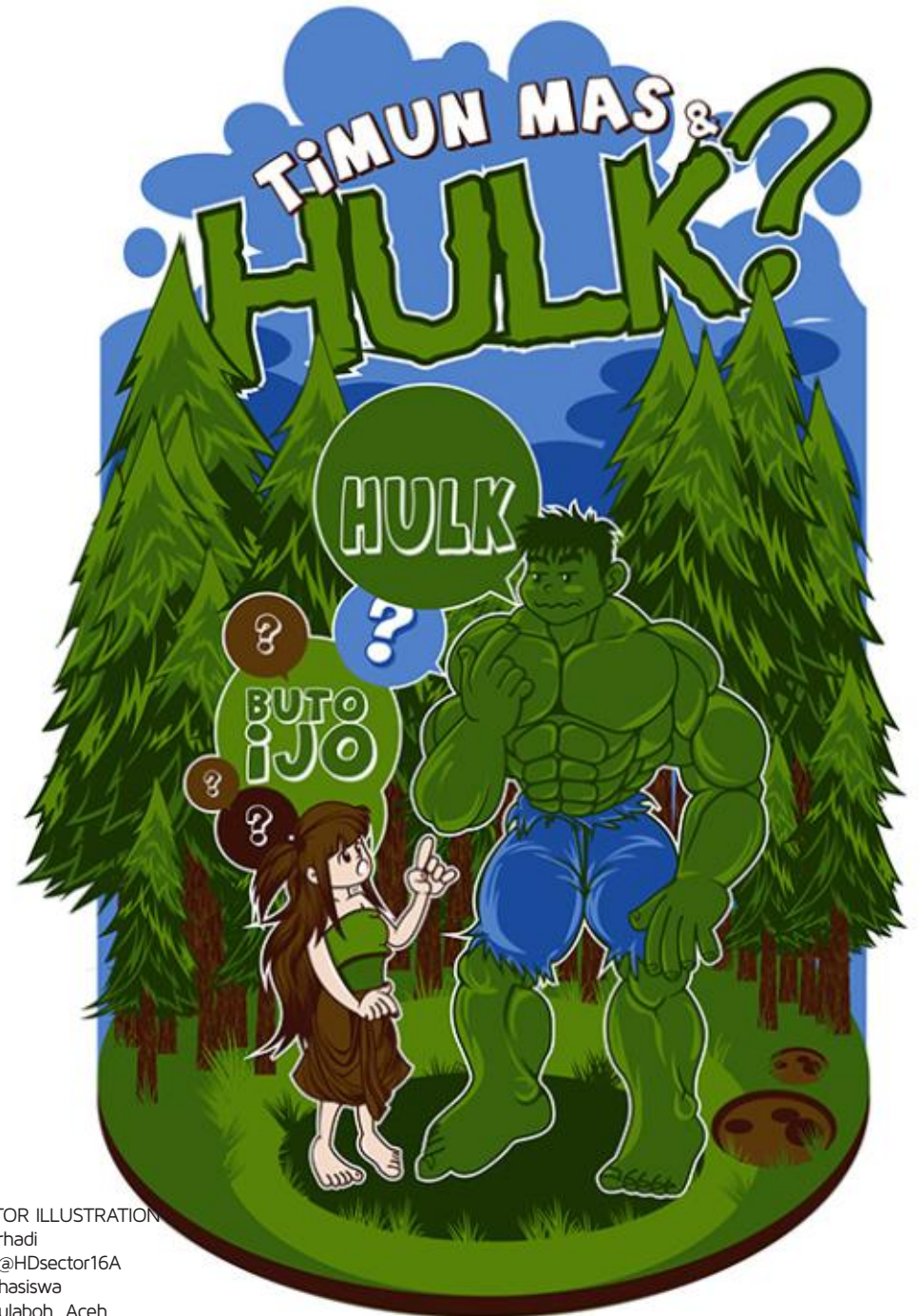
<http://shadowness.com/Arjart>
Febriadiawarja@gmail.com



TUXEDO

VECTOR & VEXEL
/ Galih Abi Nuswantoro
/ T: @GalihAbiN
/ Pelajar
/ Malang, Jawa Timur







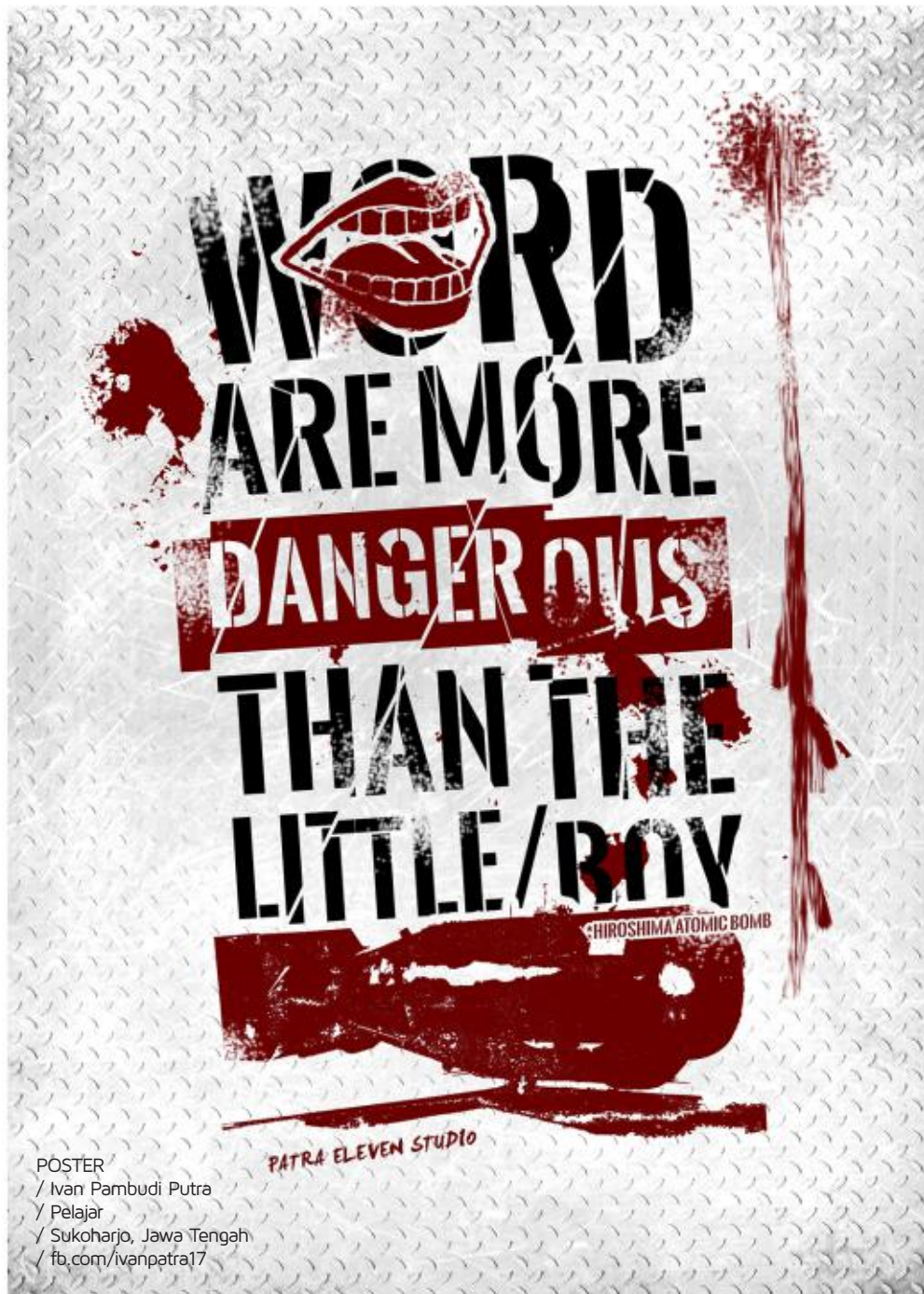


WPAP
/ Andi Muh Al-Israk
/ T: @andii_israk
/ Mahasiswa
/ Makassar

Jason

Mraz





LOGO DESIGN
/ Jefry Maviskho Yordana
/ T: TheDayMav
/ Freelance Designer
/ Cilacap, Jawa Tengah
/ behance.net/Skymav



Vapogem



Client :

Jouatel James

Location: France

Designer :

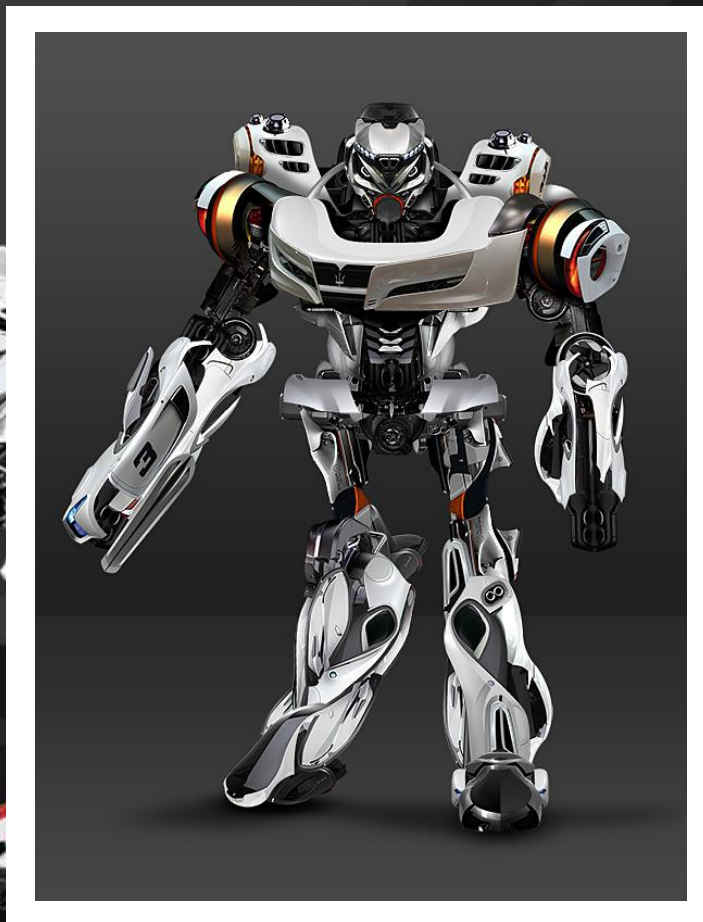
Jefry Maviskho Y

FEEL ALL RIGHT !

ILLUSTRATION
/ Witoko Aji Laksono
/ T: @art_jhey
/ Swasta
/ Klaten, Jawa Tengah



Alquam est amet neque sapien, a omare feli. Puase sollicitudin, velit at exheret lacinet, du
 tupa pulvinar justo, eget sagittis ante ipsum eu orci. Praesent tristique accumsan posuere.
 Etiam posuere aliquam adipiscing. Aenean rutrum ipsum et mauris cursus eget bibendum purus
 condimentum. Mauris sapien nunc, aliquet vitae dapibus nec, ultricies vel est. Vivamus eros
 tortor, interdum sit amet cursus tempus, egestas ullamcorper magna.



3D ART
 / Matthew Fariz
 / T: @matthewfariz
 / UI Web Designer
 / Bandung, Jawa Barat
 / matthewfariz.deviantart.com



3D ART
/ Redha
/ T: @redhaedo
/ Kota Bekasi
/ ozoredha.cgsociety.org

Being
**DEEPLY
LOVED**
BY
SOMEONE
GIVES YOU
Strength
WHILE LOVING
**SOMEONE
DEEPLY**
★★★★
GIVES YOU
★★★★
COURAGE


IF YOU LOVE
me
ONLY IN
DREAMS
MY
Let Me
Be Asleep
FOREVER



Rifandi R Sopyan

ILUSTRASI
 / Rifandi R Sopyan
 / T: @rifandijklmn
 / Mahasiswa
 / Bandung
 / rifandiramdhan.wordpress.com



DIGITAL PAINTING
 / Yunita Anggraini Sulaiman
 / T: @HyeZala
 / Illustrator
 / Jakarta
 / hyehallibel.deviantart.com





DIGITAL PAINTING
/ Yunita Anggraini Sulaiman
/ T: @HyeZala
/ Illustrator
/ Jakarta
/ [hyehallibel.deviantart.com](https://www.deviantart.com/hyehallibel)



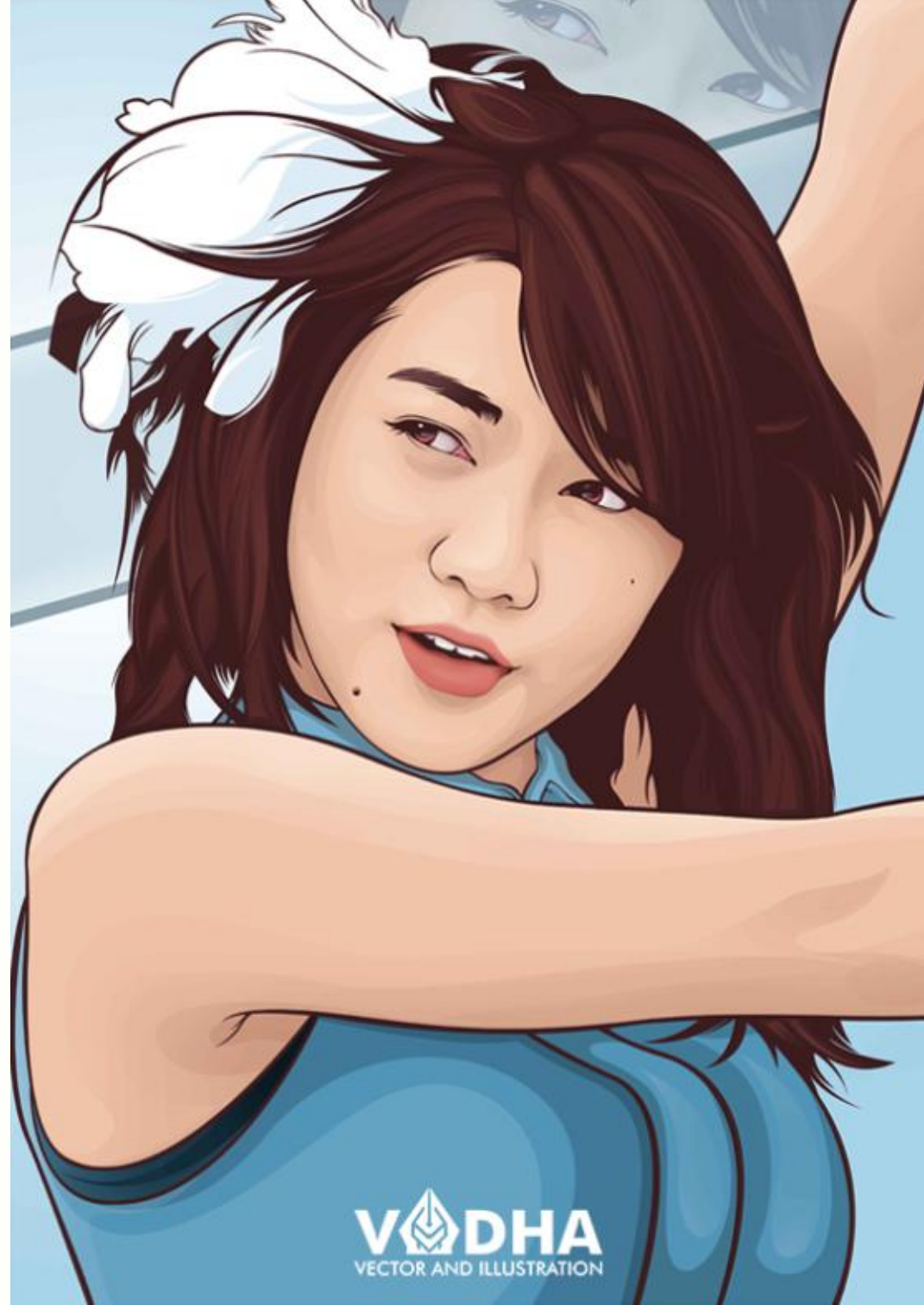


Look
At
ME

PHOTO MANIPULATION
/ Rizaldy Ramadhan
/ T: @RizaldyDing
/ Pelajar
/ Sidoarjo
/ shadowness.com/DingRama



VECTOR ILLUSTRATION
/ Vadha Hidayat
/ T: @vadhahidayat
/ Freelance Illustrator
/ Gresik, Jawa Timur
/ kreavi.com/vadhahidayat



VADHA
VECTOR AND ILLUSTRATION

Mari Makan Makanan Sehat untuk Hidup Lebih Sehat





@CACRUT

VECTOR ILLUSTRATION
/ Tasya Arianti Putri
/ T: @cacrut
/ Mahasiswa
/ Sidoarjo, Jawa Timur
/ xcacrutx.deviantart.com



@CACRUT







Angger Putri Tanjung

Merajut Toleransi Hingga ke Jepang

Toleransi yang yang saya lihat antara pemilik toko emas dengan penjual grontol inilah yang saya tuangkan menjadi judul poster saya dan toleransi adalah cahaya kehidupan...



Beberapa bulan yang lalu, berawal dari pesan singkat dari seorang kawan lama yang mengabarkan bahwa dia akan singgah ke Jakarta sebelum berangkat ke Jepang dalam rangka mendampingi Siswa didiknya untuk mewakili Indonesia pada Festival Seni Internasional untuk tingkat SMA se-Asia Pasifik.

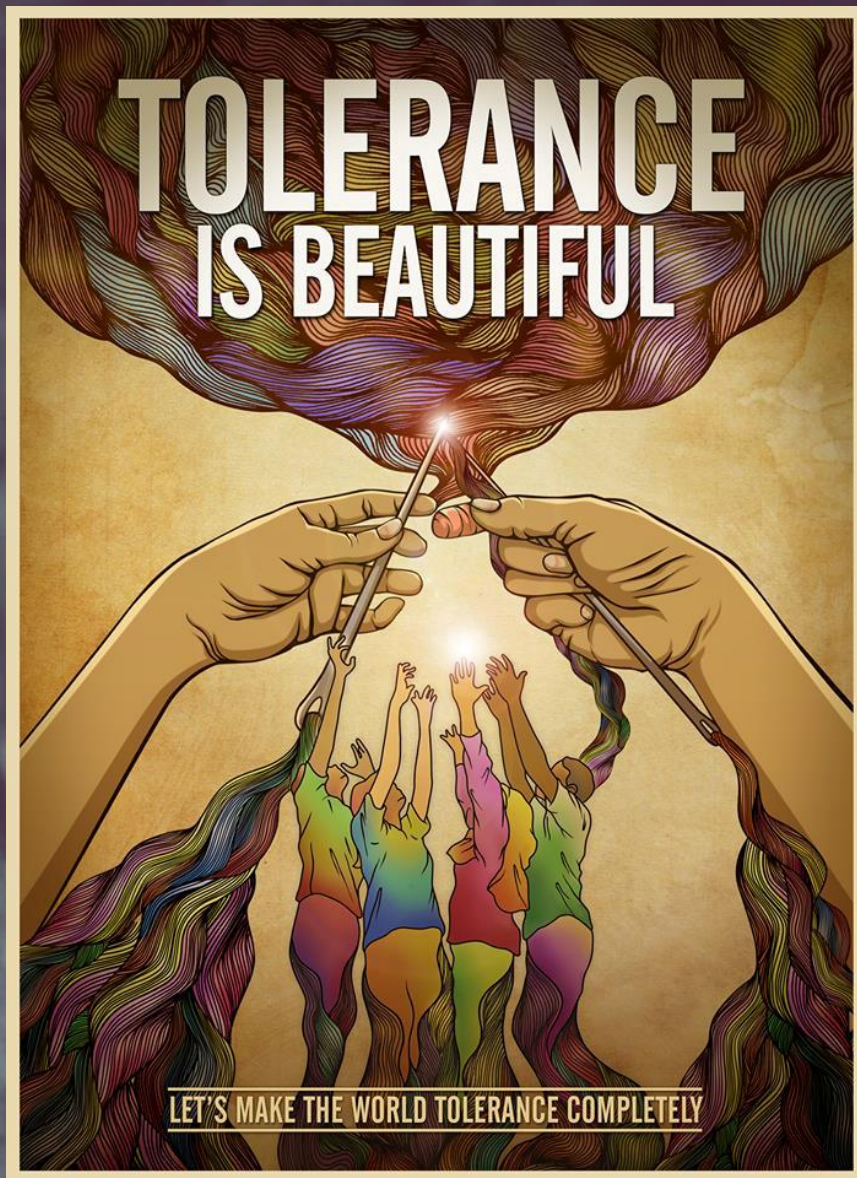
Alhamdulillah, sebuah keberuntungan bagi IDSN untuk bisa ketemu langsung dengan Angger Putri Tanjung, salah satu siswi berprestasi dari SMU Negeri 1 Rembang, Purbalingga, Jawa Tengah.

Anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Erizon dan Lidia Nining Purwanti ini telah berhasil meraih medali emas dalam ajang Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) yang digelar di Medan, 16-22 Juni 2014 lalu, mengalahkan 33 peserta dari seluruh Indonesia di kategori lomba poster.

Dalam proses pembuatan poster ini, Angger menggunakan teknik manual dan digital.

Tidak sampai sampai disitu, momentum ini sekaligus menobatkan dirinya sebagai wakil dari Indonesia untuk mengikuti "The International High School Arts Festival" ke-15 yang diselenggarakan di Jepang pada tanggal 3-7 Juli 2014 lalu.

Kabar gembira pun sampai kepada kami, dengan karyanya yang berjudul "Tolerance is Beautiful", Angger kembali meraih medali emas pada event tersebut untuk kategori poster social. Sungguh sebuah kebanggaan sekaligus anugerah yang tidak terhitung.



Angger, yang mewarisi bakat 'seni' dari kakeknya 'Mbah Ngalmi' yang juga seorang pelukis ini, menjelaskan judul karyanya tersebut yang diambil ini berasal dari ide pada saat jalan-jalan di Jogjakarta.

Pada saat itu Angger melihat seorang ibu-ibu tua dengan berpakaian sederhana berjualan "grontol" (jagung pipil godog) di depan toko emas, yang ternyata oleh pemilik toko emasnya tidak diusir.

"Toleransi yang yang saya lihat antara pemilik toko emas dengan penjual grontol inilah yang saya tuangkan menjadi judul poster saya dan toleransi adalah cahaya kehidupan," kata Angger.

Angger menuturkan, "Toleransi dalam poster saya itu digambarkan dalam bentuk rajutan. Dan untuk menopang toleransi itu harus ada empat penopang yang tergambar dalam bentuk orang berjumlah empat." Dimana, di dalam filosofi Jawa, empat penopang tersebut adalah tekan, tekun, tekan dan temoto. Tekan sebagai 'pegangan hidup'. Tekun itu 'serius'. Tekan itu 'sampai' dan temoto itu 'tertata'. Jadi makna yang terkandung dalam poster adalah apabila semua orang menjunjung tinggi toleransi maka kehidupan ini akan temata (tertata)".

Dalam proses pembuatan poster ini, Angger menggunakan teknik manual dan digital. Pada cara manual, menggunakan lukisan tangan yang kemudian di-'scan' yang kemudian dimasukkan kedalam program photoshop dan corel draw untuk keperluan proses digital-nya.

Untuk meneruskan 'passion'-nya dalam dunia seni, saat ini, Angger melanjutkan studinya di Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan mengambil Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

Jaya Putra-Putri Nusantara...Terus berkarya dan tetap SemangArt!

(danoe/IDSN)





CORPORATE
IDENTITY



WEBSITE
MAINTENANCE



WEBSITE
DEVELOPMENT



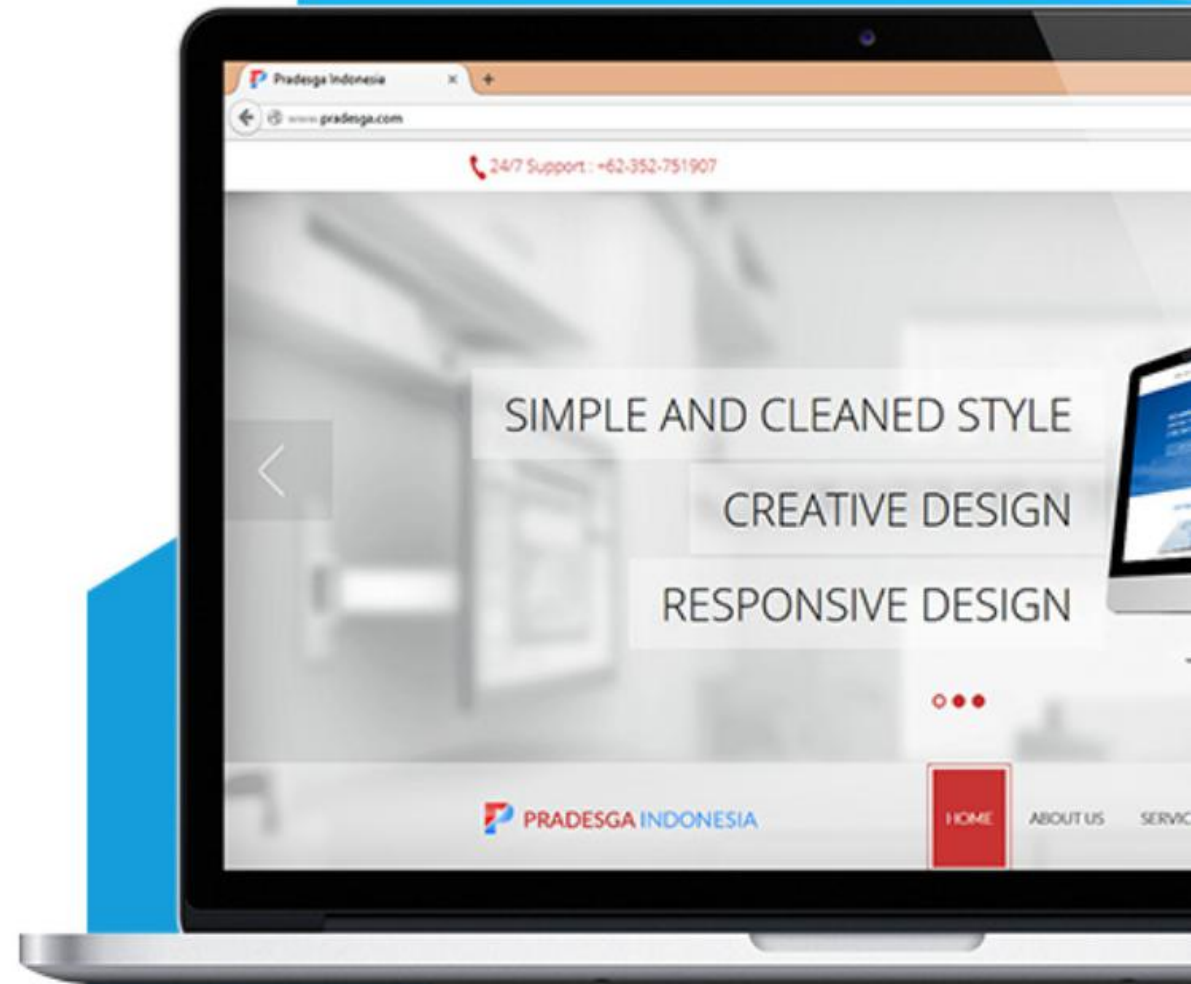
SEARCH ENGINE
OPTIMIZATION



SOFTWARE
DEVELOPMENT



WEBSITE CONTENT
MANAGEMENT



- Buatlah daftar. Gunakan aplikasi seperti paperless untuk iphone atau Google Keep untuk Android.
- Membawa buku catatan kemanapun. Saat pergi jangan lupa memasukkan sketch book atau moleskin ke tas kamu.
- Cobalah menulis bebas. Tuangkan dalam tulisan apapun yang ada dalam pikiran kita tanpa dibatasi oleh topik, ejaan, tata bahasa. Beberapa penulis sering menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan ide awal sebagai permulaan untuk menulis formal.
- Menjauh dari komputer. Sekali waktu lupakan komputermu. Jalan-jalan disekitar rumah, lakukan stretching atau berinteraksi dengan orang lain disekitarmu.
- Berhenti menghakimi diri sendiri. Akui kesalahan, susun rencana lebih baik, ambil langkah untuk perubahan dan lakukan apa yang bisa dilakukan.
- Ambil istirahat sejenak. Tidak perlu memaksakan diri ketika otak sudah penuh dan susah berkonsentrasi. Bermain game, mengunjungi teman atau hal apapun yang membuat pikiranmu rileks dan fresh kembali.
- Bernyanyi di kamar mandi. Ekspresi kreatif akan memotivasi otakmu.
- Minum kopi. Bagi sebagian orang, chemistry secangkir kopi adalah adrenalin yang mempercepat fungsi otak kembali.
- Mendengarkan musik baru. Menstimulasi otak dengan alunan musik yang memberi rasa nyaman.
- Terbuka. Pertimbangkan ide-ide baru dengan serius.
- Berinteraksi dengan orang-orang kreatif. Dapatkan pengalaman dengan bergaul dengan orang-orang yang lebih kreatif disekitarmu.
- Dapatkan umpan balik atau kritik. Jadilah rendah hati dan belajar dari orang lain dengan menerima kritik dan saran mereka. Behance atau deviantart bisa menjadi pilihan untuk memajang karyamu dan menerima kritikan.
- Berkolaborasi. Bekerja dengan orang lain dapat meningkatkan skill dan pengalaman. Kompetisi dan kerjasama adalah motivasi yang besar.
- Jangan menyerah. Ingat Dr Seuss ditolak 28 kali oleh penerbit sebelum ia menjadi terkenal di dunia.
- Latihan, latihan, latihan. Penelitian menunjukkan seseorang perlu melakukan profesinya rata-rata selama 7 tahun untuk menjadi yang terbaik dalam hal itu.
- Biarkan dirimu membuat kesalahan. Jangan takut berbuat kesalahan. Ide baru terkadang keluar dari sebuah kesalahan.
- Pergi ke tempat yang baru. Temukan ide dari tempat-tempat baru yang menarik untuk dikunjungi.
- Bersyukurlah untuk apa yang kamu miliki.
- Istirahat yang cukup. Ingat kamu tidak dalam kondisi terbaik jika kurang tidur.
- Ambil risiko. Semua peluang keberhasilan selalu dihantui dengan kemungkinan kegagalan.
- Langgar aturan. Kembangkan ide keluar dari ruang yang membatasi. Lakukan sesuatu yang 'out of the box'.
- Jangan memaksa. Beberapa hal yang terlalu keras terkadang tak sebanding dengan usaha. Cobalah perspektif baru.
- Baca kamus. Pelajari kosakata baru. Temukan ide baru.
- Buat kerangka. Petakan kerangka kerja untuk membuatmu fokus pada hal-hal yang seharusnya dilakukan.
- Berhentilah mencoba menjadi orang lain. Buat standar untuk diri sendiri.
- Punya ide? Ide bisa datang kapan dan dimana saja. Tulislah sebelum terlupa. Gunakan buku catatan atau aplikasi semacam Evernote.
- Bersihkan ruang kerja. Buang benda-benda yang tidak perlu disekitar ruang kerja yang bisa mengganggu konsentrasi.
- Bersenang-senang. Menempatkan pikiran pada kondisi rileks untuk setiap pekerjaan menjadi cara terbaik untuk mengeksplorasi diri sendiri.
- Selesaikan sesuatu. Ada kepuasan tersendiri ketika kita mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

locomotive.com



Call for submission!

- + Kirimkan karya terbaikmu maksimal 2 desain sesuai dengan kategori disamping.
- + Karya yang dikirim adalah desain asli yang kamu buat sendiri.
- + File berformat JPG/PNG ukuran 750x1000 px (portrait) / 1500 x 1000 px (landscape)
- + Beri nama file-mu menggunakan nama dan kategori karya, contoh: bayu_vektor.jpg
- + Sertakan formulir pengiriman karya yang telah diisi.
- + Masukkan karyamu beserta formulir dalam format zip.
- + Kirim file via email ke hello[at]idesainesia.com. Subyek email: IDSN MAGZ #02
- + Hanya karya yang terpilih yang akan dipublikasikan.
- + Ditunggu karyamu paling lambat 30 Juni 2015.

[WWW.IDESAINESIA.COM](http://www.idesainesia.com)

DESAIN GRAFIS

PRINT AD
DESAIN LOGO
PACKAGING
POSTER

DIGITAL ART

VEKTOR
VEXEL
TIPOGRAFI
ILUSTRASI
DIGITAL PAINTING
PHOTO MANIPULATION

URBAN ART

GRAFFITI
STREET ART
SKETSA
DOODLE ART

idesainesia

I D E S A I N E S I A . C O M