



Ir. Purwono, S.Kom., M.Kom  
Puji Priono  
Dimas Febri Kuncoro

Pengantar Desainpreneur  
dalam Menembus  
Marketplace Digital  
Internasional



# **Pengantar Desainpreneur dalam Menembus Marketplace Digital Internasional**

Penulis:

Ir. Purwono, S.Kom., M.Kom

Puji Priono

Dimas Febri Kuncoro

**Penerbit UHB Press**

# **Pengantar Desainpreneur dalam Menembus Marketplace Digital Internasional**

**Oleh:**

Ir. Purwono, S.Kom., M.Kom  
Puji Priono  
Dimas Febri Kuncoro

Hak Cipta © 2023 pada penulis,

Editor: Khoirun Nisa, S.Kom., M.Kom.

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan Sebagian atau keseluruhan isi buku ini dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk mefotokopi, merekam, atau dengan Teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh Penerbit UHB Press

Jl. Raden Patah No.100, Ledug, Kembaran, Banyumas,  
Jawa Tengah, Telp. (0281) 6843493, Fax. (0281) 6843494, Purwokerto 53182

Ir. Purwono, S.Kom., M.Kom, Puji Priono, Dimas Febri Kuncoro  
Pengantar Desainpreneur dalam Menembus Marketplace Digital Internasional

-edisi Pertama – Purwokerto: UHB Press, 2023

xvi + 84 hlm, 1 Jil: 23 cm

ISBN: In Process

## SINOPSIS

Ketrampilan digital menjadi sangat penting untuk generasi muda. Generasi ini sudah terbiasa dengan adanya transformasi digital yang begitu cepat. Kecepatan perkembangan digital ini menuntut generasi muda agar dapat bersaing dalam pasar nasional ataupun internasional.

Salah satu keahlian digital yang patut ditekuni yaitu desain grafis. Keahlian ini masih sangat dibutuhkan pada era digital. Berbagai profesi penting tentunya membutuhkan desain grafis yang apik dan modern. Desainpreneur menjadi salah satu profesi yang sudah mulai banyak digemari oleh generasi muda karena banyak peluang digital yang bisa didapatkan.

Buku ini menjelaskan tentang bagaimana menjadi seorang designpreneur yang siap terjun pada marketplace internasional. Buku ini memberikan bekal bagaimana mendesain template yang baik untuk berbagai jenis desain seperti flyer, banner, cover, desain aplikasi *mobile*, desain web dan sebagainya. Buku ini juga fokus pada penggunaan *figma* dan *adobe photoshop*.

Langkah-langkah penting dalam mendesain hingga siap dikirimkan pada *marketplace* internasional dijelaskan secara bertahap. Besar harapan kami agar buku ini bisa bermanfaat khususnya untuk generasi muda yang ingin mencoba profesi sebagai desainpreneur.

## KATA PENGANTAR

Designpreneur adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang menggabungkan keterampilan desain dengan kualitas kewirausahaan. Menjadi seorang designpreneur memerlukan pelatihan kreativitas, pengembangan ketajaman bisnis, dan kemampuan berpikir *out of the box*. Singkatnya, designpreneurs adalah individu yang menggabungkan keterampilan desain mereka dengan kualitas kewirausahaan untuk menciptakan dan mengelola bisnis mereka sendiri.

Terdapat berbagai jenis pekerjaan yang bisa dikerjakan oleh seorang desainpreneur seperti menjadi pengusaha template desain, pekerja lepas desain hingga memiliki studio desain dengan target pasar secara nasional ataupun internasional. Desainpreneur memiliki pola pikir kreatif, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, dan fokus pada inovasi dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam mengembangkan jiwa enterpreneur mereka.

Sebagai upaya meningkatkan minat sebagai seorang desainpreneur, buku ini memberikan tutorial tentang bagaimana cara mendesain dengan menggunakan platform figma dan aplikasi photoshop. Buku ini dilengkapi dengan langkah-langkah praktis dan menarik untuk dicoba.

Terakhir, semoga buku ini bisa menambah keilmuan dan inspirasi teman-teman ketika ingin menjadi seorang desainpreneur. Penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMDIKBUDRISTEK) yang telah memberikan pendanaan dalam pembuatan karya ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Penerbit UHB Press yang mau menerbitkan karya penulis.

Purwokerto, Oktober 2023

Ir. Purwono, S.Kom., M.Kom

# DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>SINOPSIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I DESAINPRENEUR</b> .....	<b>1</b>
1. Pengertian Desainpreneur.....	1
2. Bagaimana cara menjadi Desainpreneur.....	2
<b>BAB II PENGENALAN DESAIN DENGAN FIGMA</b> .....	<b>4</b>
1. Apa itu Figma.....	4
2. Memulai Figma .....	5
3. Desain dengan Figma.....	11
4. Tips dan Trik Figma.....	16
5. Langkah Memulai Menjadi UI/UX Desainer .....	19
<b>BAB III MENGENAL ENVATO &amp; GRAPHICRIVER</b> .....	<b>21</b>
1. Sejarah Envato .....	21
2. Tentang Envato.....	23
3. Kategori Pasar di Envato .....	23
<b>BAB IV DESAIN BROSUR</b> .....	<b>30</b>
1. Membuat File Baru .....	30
2. Mengatur Lembar Kerja (Workspace).....	31
3. Persiapkan bahan gambar/foto dan logo.....	32
4. Tahap Desain.....	33
<b>BAB V PENYIMPANAN FILE</b> .....	<b>55</b>
1. Main File .....	55
2. Image Preview .....	56
3. Image Thumbnail .....	62
4. Preview Image Set.....	63

<b>BAB VI UPLOAD FILE .....</b>	<b>65</b>
1. Buat Akun Graphicriver.....	65
2. Upload File.....	70
<b>PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pendaftaran Figma Online.....	6
Gambar 2. Verifikasi Akun Figma .....	6
Gambar 3. Login Figma .....	7
Gambar 4. Halaman Dashboard Figma.....	7
Gambar 5. Menu File .....	7
Gambar 6. Menu Utama .....	8
Gambar 7. Move Tools.....	8
Gambar 8. Region tools .....	9
Gambar 9. Shape Tools .....	9
Gambar 10. Creation Tools.....	9
Gambar 11. Text Tools .....	10
Gambar 12. Resources.....	10
Gambar 13. Hand Tools .....	10
Gambar 14. Comments Tools .....	11
Gambar 15. View Tools.....	11
Gambar 16. Frame Figma .....	13
Gambar 17. Tema Warna.....	13
Gambar 18. Prototyping.....	15
Gambar 19. Export File Figma .....	15
Gambar 20. Marketplace Envato.....	21
Gambar 21. Themeforest Envato .....	24
Gambar 22. Videohive Envato.....	25
Gambar 23. Audiojungle Envato.....	26
Gambar 24. Graphicriver Envato.....	26
Gambar 25. Photodune Envato .....	27
Gambar 26. 3DOcean Envato .....	28
Gambar 27. Codecanyon Envato .....	29
Gambar 28. Membuat file baru .....	30
Gambar 29. Mengatur Lembar Kerja (Workspace) .....	31
Gambar 30. Workspace Essentials .....	31
Gambar 31. Workspace Graphic and Web.....	32
Gambar 32. Preview desain jadi.....	33
Gambar 33. Rectangle Tool .....	34
Gambar 34. Merubah palet warna.....	34
Gambar 35. Mengatur warna shape.....	35
Gambar 36. Mengatur posisi shape pertama .....	35
Gambar 37. Posisi shape .....	36

Gambar 38. Warna Kuning: ffa800 .....	36
Gambar 39. Warna Ungu: 6406b4.....	36
Gambar 40. Menyeleksi layer .....	37
Gambar 41. Menggabungkan layer shape warna .....	37
Gambar 42. Mengubah nama group .....	38
Gambar 43. Mengubah nama group layer.....	38
Gambar 44. Menambah shape foto .....	39
Gambar 45. Mengubah nama group layer kedua.....	39
Gambar 46. Menempatkan group kedua dibawah .....	40
Gambar 47. Convert to Smart Object .....	40
Gambar 48. Layer sudah di convert to smart object .....	41
Gambar 49. Muncul halaman baru smart object .....	41
Gambar 50. Menempatkan foto pada halaman baru.....	42
Gambar 51. Hasil edit di smart object .....	42
Gambar 52. Memasukan semua foto di setiap smart object .....	43
Gambar 53. Foto sudah dimasukan .....	43
Gambar 54. Google Fonts .....	44
Gambar 55. Mendownload font Google Fonts.....	44
Gambar 56. Logo dan deskripsi sekolah .....	44
Gambar 57. Group layer logo dan deskripsi sekolah .....	45
Gambar 58. Convert to smart object logo sekolah .....	45
Gambar 59. Ubah nama group menjadi School Logo .....	46
Gambar 60. Layer tahun 2025.....	46
Gambar 61. Layer Admission .....	47
Gambar 62. Layer Now Open.....	47
Gambar 63. Layer Now Open.....	47
Gambar 64. Layer visit our website .....	48
Gambar 65. Edit warna dan posisi judul .....	48
Gambar 66. Group layer Title .....	49
Gambar 67. Layer requirement .....	49
Gambar 68. Web lipsum.com .....	50
Gambar 69. Layer deskripsi requirement .....	50
Gambar 70. Layer isi requirement.....	50
Gambar 71. Group layer requirement.....	51
Gambar 72. Layer individual development.....	51
Gambar 73. Group layer individual dev .....	51
Gambar 74. Menduplikasi group .....	52
Gambar 75. Group layer Group Activities.....	52
Gambar 76. Group layer Interactive Learning .....	53
Gambar 77. Layer nomor telepon.....	53

Gambar 78. Penyusunan layer.....	54
Gambar 79. Menyimpan file.....	55
Gambar 80. Beragam desain mockup.....	56
Gambar 81. Mendownload mockup.....	57
Gambar 82. Mengekstrak file mockup.....	57
Gambar 83. Membuka file mockup.....	58
Gambar 84. Menyimpan file brosur ke format JPG.....	58
Gambar 85. Menerapkan desain ke dalam mockup.....	58
Gambar 86. Menyimpan file desain mockup.....	59
Gambar 87. Membuat file baru untuk preview.....	59
Gambar 88. Mendesain file preview.....	60
Gambar 89. Desain file preview.....	61
Gambar 90. Penyimpanan file preview di satu folder.....	62
Gambar 91. Membuat file thumbnail.....	62
Gambar 92. Menyimpan file thumbnail.....	63
Gambar 93. Mengkompres file menjadi format ZIP.....	63
Gambar 94. Penyimpanan file desain.....	64
Gambar 95. Website Graphicriver.....	65
Gambar 96. Become an Envato author.....	66
Gambar 97. Memilih opsi Signup.....	66
Gambar 98. Memilih akun Google.....	66
Gambar 99. Persetujuan akun.....	67
Gambar 100. Memilih plan akun.....	67
Gambar 101. Pilih Tujuan Sell.....	68
Gambar 102. Pilih your specialiy.....	68
Gambar 103. Pembuatan akun selesai.....	69
Gambar 104. Menuju Dashboard.....	69
Gambar 105. Dashboard Graphicriver.....	70
Gambar 106. Upload First Item.....	71
Gambar 107. Pilih Kategori Desain.....	71
Gambar 108. Input Deskripsi Item.....	72
Gambar 109. Form Memilih File Item.....	72
Gambar 110. Memilih File yang Diunggah.....	73
Gambar 111. Hasil Unggahan Item.....	73
Gambar 112. Memilih File Preview.....	74
Gambar 113. Pengaturan Kategori dan Atribut.....	74
Gambar 114. Menambahkan Tag Item.....	75
Gambar 115. Menentukan Harga Jual.....	75
Gambar 116. Langkah Upload Selesai.....	76

## Bab I

# Desainpreneur

### 1. Pengertian Desainpreneur

Desainpreneur adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan individu yang menggabungkan keterampilan desain dengan kualitas kewirausahaan. Merujuk pada desainer yang tidak hanya memiliki kemampuan kreatif tetapi juga memiliki pola pikir dan keterampilan untuk menciptakan dan mengelola bisnisnya sendiri. Designpreneur bukan sekedar desainer, namun mereka juga merupakan inovator dan pemilik bisnis yang mampu beradaptasi terhadap perubahan dan mengambil peran kepemimpinan.

Menjadi seorang designpreneur memerlukan pelatihan kreativitas, pengembangan ketajaman bisnis, dan kemampuan berpikir *out of the box*. Designpreneur memanfaatkan keterampilan dan sumber daya mereka untuk mencapai tujuan mereka, secara kreatif memodifikasi dan mengadaptasinya. Mereka fokus pada inovasi dan pemecahan masalah, yang bertujuan untuk memberikan solusi kreatif dan unik terhadap tantangan desain yang kompleks.

Desainpreneur berbeda dengan pekerja lepas yang bekerja sementara di studio desain atau tim internal. Meskipun pekerja lepas mungkin memiliki keterampilan kewirausahaan seperti pengelolaan uang, wirausahawan desain memiliki fokus yang lebih luas dalam membangun dan mengembangkan bisnis mereka.

Singkatnya, desainpreneur adalah individu yang menggabungkan keterampilan desain mereka dengan kualitas kewirausahaan untuk menciptakan dan mengelola bisnis mereka sendiri. Mereka memiliki pola pikir kreatif, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan, dan fokus pada inovasi dan pemecahan masalah.

## 2. Bagaimana cara menjadi Desainpreneur

Untuk menjadi seorang designpreneur, ada beberapa langkah yang bisa dilakukan:

- a. Kembangkan keterampilan desain Anda: Tingkatkan keterampilan desain Anda dengan mengikuti pendidikan formal di bidang desain, mengikuti berbagai pelatihan, menghadiri lokakarya atau kursus, dan berlatih secara teratur. Ini akan membantu Anda membangun landasan yang kuat dalam prinsip dan teknik desain.
- b. Dapatkan pengalaman industri: Carilah peluang untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam industri desain. Ini bisa melibatkan magang, proyek lepas, atau bekerja dengan agensi atau studio desain. Membangun portofolio pekerjaan Anda akan menunjukkan keahlian dan kreativitas Anda kepada calon klien atau pemberi kerja.
- c. Memahami dasar-dasar bisnis: Biasakan diri Anda dengan konsep bisnis dasar seperti pemasaran, keuangan, dan manajemen proyek. Pengetahuan ini akan membantu Anda menavigasi sisi bisnis menjadi seorang designpreneur dan membuat keputusan yang tepat.
- d. Mengembangkan keterampilan kewirausahaan: Sebagai seorang designpreneur, penting untuk memiliki pola pikir dan keterampilan yang selaras dengan kewirausahaan. Ini mencakup kualitas seperti kreativitas, pemecahan masalah, kemampuan beradaptasi, ketekunan, dan kemauan mengambil risiko.
- e. Berjejaring dan bangun hubungan: Terhubung dengan para profesional di industri desain, hadiri acara desain, dan bergabunglah dengan komunitas atau asosiasi yang relevan. Membangun jaringan kontak dapat menghasilkan kolaborasi, bimbingan, dan peluang bisnis.
- f. Rangkullah pembelajaran berkelanjutan: Ikuti perkembangan tren desain terkini, kemajuan teknologi, dan praktik bisnis. Mempelajari dan mengembangkan keterampilan Anda secara terus-menerus akan

membantu Anda tetap kompetitif di bidang designpreneurship yang dinamis.

- g. Mulailah bisnis atau usaha Anda sendiri: Setelah Anda memantapkan keterampilan desain dan memperoleh pengalaman industri, pertimbangkan untuk memulai bisnis atau usaha desain Anda sendiri. Ini mungkin melibatkan mengidentifikasi ceruk pasar Anda, menciptakan identitas merek, menetapkan harga yang kompetitif, dan mengembangkan strategi pemasaran untuk menarik klien.

Ingat, perjalanan menjadi seorang designpreneur berbeda-beda bagi setiap individu. Hal ini membutuhkan kombinasi keahlian desain, pola pikir kewirausahaan, pembelajaran berkelanjutan, dan semangat untuk kreativitas dan pemecahan masalah.

## Bab II

# Pengenalan Desain dengan Figma

### 1. Apa itu Figma

Figma adalah sebuah alat desain yang biasanya digunakan untuk membuat suatu rancangan tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lainnya. *Figma* merupakan alat desain berbasis website yang dapat digunakan di sistem operasi *windows*, *linux*, ataupun *MacOS* dengan terhubung ke internet. Pada umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web desain, dan bidang lainnya yang sejenis.

*User Interface* (UI) adalah semua yang berhubungan dengan tampilan/visual design dari sebuah produk yang memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan produk tersebut. Peranya sangat penting karena bisa menjadi first impression pengguna dan bisa menjadi penentu produk yang kita buat, *user interface* bisa juga di artikan sebagai tampilan keseluruhan yang meliputi warna, tipografi dan layout yang menentukan nyaman/tidaknya suatu produk saat pengguna menggunakannya.

*User Experience* (UX) adalah pengalaman pengguna dalam proses interaksi dengan produk atau suatu perangkat lunak untuk memberikan pengalaman, kemudahan & kebutuhan bagi pengguna saat menggunakan suatu produk tersebut, sehingga pengguna merasa mudah untuk menyelesaikan tugas yang dilakukan. Seorang *User Experience* atau UX berperan penting dalam me-riset problem yang banyak dimiliki pengguna, dan juga harus memastikan bahwa Web/Aplikasi yang dibuatnya dapat dengan mudah dan nyaman di gunakan oleh pengguna.

Figma memiliki keunggulan yaitu dapat berkolaborasi dengan tim ketika mengerjakan suatu pekerjaan dalam skala besar, dengan kelebihan tersebut menjadikan Figma menjadi

pilihan banyak UI/UX desainer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

Figma juga memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan untuk para pemula yang sedang belajar mengenai bidang desain atau sejenisnya. Tampilan Figma yang menarik serta tools yang mudah untuk dipahami dan digunakan menjadikan para pemula merasa mudah dalam pengoperasian fitur-fitur di dalam Figma.

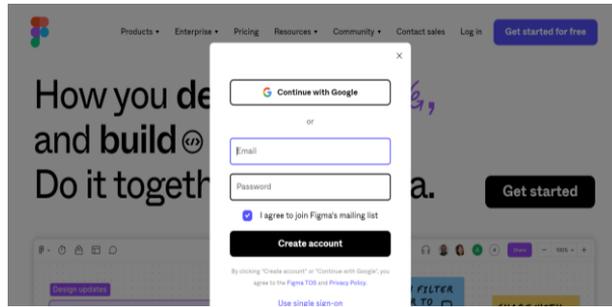
Selain memiliki berbagai kemudahan yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembuatan desain, Figma juga memiliki kekurangan dalam penggunaannya, yaitu harus selalu terhubung dengan internet dalam membuat suatu desain. Hal ini menjadi keterbatasan bagi para desainer ketika ingin mengerjakan suatu desain dan tidak memiliki akses internet dalam suatu wilayah tertentu. Saat ini Figma memiliki fitur Figma Desktop yang dapat diunduh dan dioperasikan di sebuah komputer yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengedit file Figma secara *offline*. Akan tetapi, untuk mengedit secara offline pengguna perlu mengaksesnya secara online terlebih dahulu dan perubahan akan disinkronkan ketika pengguna terhubung kembali ke internet.

## 2. Memulai Figma

### a. Membuat akun Figma

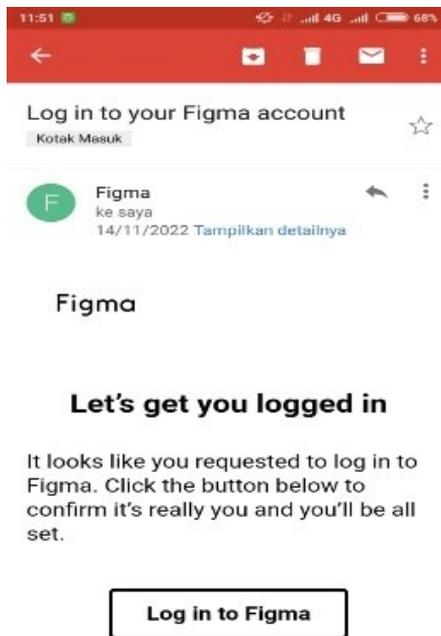
Untuk dapat menggunakan figma sebagai alat desain, pengguna baru harus terlebih dahulu membuat akun figma yang nantinya akan digunakan untuk login dan menyimpan semua file desain yang telah dibuat. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui oleh user untuk membuat akun figma.

1. Membuka alamat website figma <https://www.figma.com/>.
2. Klik menu *Get started for free*, kemudian masukkan email dan password pengguna, lalu klik *create account*.



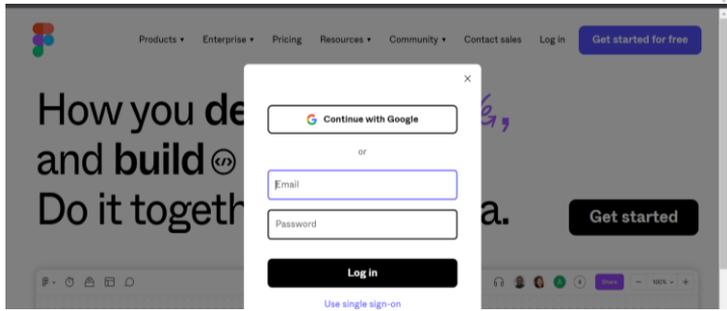
Gambar 1. Pendaftaran Figma Online

3. Verifikasi email yang telah di daftarkan untuk membuat akun di Figma.



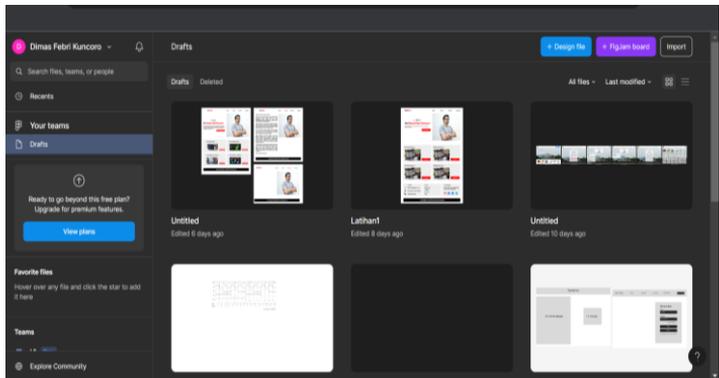
Gambar 2. Verifikasi Akun Figma

4. Login dengan akun yang telah didaftarkan dengan memasukkan *email* dan *password* pengguna.



Gambar 3. Login Figma

5. Setelah berhasil **login**, pengguna akan diarahkan ke halaman utama dari Figma untuk membuat desain baru.



Gambar 4. Halaman Dashboard Figma

## b. Menjelajahi Antarmuka Figma

Setelah berhasil masuk dengan akun yang telah didaftarkan, pengguna akan dihadapkan dengan tampilan utama figma yang di dalamnya terdapat berbagai menu atau fitur yang bisa digunakan.

1. Tampilan Menu File



Gambar 5. Menu File

- *Design file* : digunakan untuk membuat desain dan sebagai penyimpanan utama dari seluruh desain yang telah dibuat oleh pengguna.
- *FigJam board* : digunakan untuk berkolaborasi visual dan brainstorming dalam mode *real-time*.
- *Import* : digunakan untuk menambahkan konten dan asset dari luar file ke dalam dokumen desain pengguna.

## 2. Tampilan Menu Utama



*Gambar 6. Menu Utama*

Menu Utama merupakan menu yang digunakan untuk mengatur dokumen atau desain, seperti membuat desain baru, membuka desain yang sudah tersimpan, mengimport file desain, mengekspor file desain, dan mengelola preferensi akun.

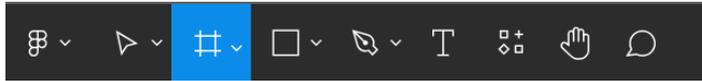
## 3. Tampilan Menu Move Tools



*Gambar 7. Move Tools*

*Move Tools* merupakan menu yang digunakan untuk memilih dan menyusun ulang lapisan di panel lapisan atau memindahkan objek disekitar kanvas. Selain itu, pengguna juga dapat mengubah ukuran seluruh objek atau lapisan.

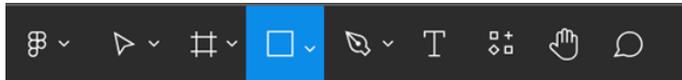
## 4. Tampilan Menu Region Tools



Gambar 8. Region tools

*Region Tools* merupakan menu yang digunakan untuk memilih area kanvas untuk membuat desain. Pengguna dapat menentukan sendiri ukuran kanvas yang akan digunakan untuk membuat desain atau dapat memilih ukuran kanvas yang telah ditentukan oleh figma di panel sebelah kanan.

#### 5. Tampilan Menu Shape Tools



Gambar 9. Shape Tools

*Shape Tools* merupakan menu yang digunakan untuk menggambar bentuk dalam desain, pengguna dapat memilih bentuk yang telah ditentukan oleh figma seperti bentuk persegi panjang, garis, anak panah, elips, poligon, bintang, dan menambahkan gambar.

#### 6. Tampilan Menu Creation Tools

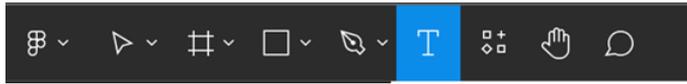


Gambar 10. Creation Tools

*Creation Tools* merupakan menu yang digunakan untuk membuat bentuk dan ikon khusus, selain itu pengguna juga dapat menambahkan gambar atau anotasi tangan ke file desain yang dibuat. Figma akan secara otomatis menerapkan

beberapa penghalusan dasar pada setiap jalur yang telah dibuat pengguna dengan alat pensil.

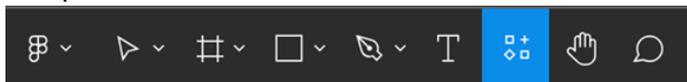
#### 7. Tampilan Menu Text



Gambar 11. Text Tools

*Text* merupakan menu yang digunakan untuk menambahkan lapisan text ke file desain, teks adalah salah satu komponen penting dari desain antarmuka. Penggunaan teks mulai dari penempatan dan penataan teks, pemilihan font, ukuran font memiliki peranan tersendiri dalam suatu desain.

#### 8. Tampilan Menu Resources



Gambar 12. Resources

*Resources* merupakan menu yang digunakan untuk menambahkan pustaka komponen, plugins, widgets, dan komunitas pengguna figma dengan cara menginstall ke dalam file desain yang dibuat. Dengan adanya resources ini dapat mendukung proses pembuatan desain menjadi lebih efektif dan efisien.

#### 9. Tampilan Menu Hand Tools



Gambar 13. Hand Tools

*Hand Tools* merupakan menu yang digunakan untuk menggulir atau menggeser pandangan

pengguna dalam file desain yang dibuat. Hand Tools sangat berguna untuk navigasi yang lebih nyaman dalam desain figma, terutama saat bekerja dengan desain yang kompleks atau berukuran besar.

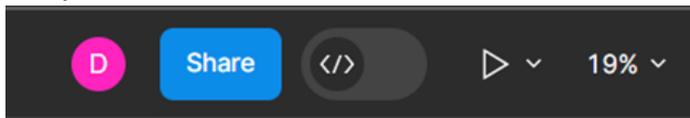
#### 10. Tampilan Menu Comment Tools



Gambar 14. Comments Tools

*Comment Tools* merupakan menu yang digunakan untuk bertukar ide secara cepat dengan kolaborator. Dengan menggunakan komentar pengguna dapat memberi masukan, menanggapi masukan, dan dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki izin melihat atau mengedit file.

#### 11. Tampilan Menu View



Gambar 15. View Tools

*Menu view* digunakan untuk menampilkan dan mengelola nama akun pengguna, pengguna juga dapat berbagi file desain untuk berkolaborasi dengan anggota lain, terakhir pengguna dapat melakukan preview terhadap desain yang telah dibuat untuk mendapat gambaran ketika desain tersebut dijalankan secara keseluruhan

### 3. Desain dengan Figma

Anda telah berkenalan dengan menu-menu utama yang ada dalam figma, menu-menu tersebut merupakan pendukung utama dalam membuat sebuah desain yang sempurna. Untuk lebih memahami fungsi dari penggunaan menu-menu tersebut,

mari kita mencoba untuk membuat sebuah website sederhana dan melakukan prototyping terhadap desain tersebut.

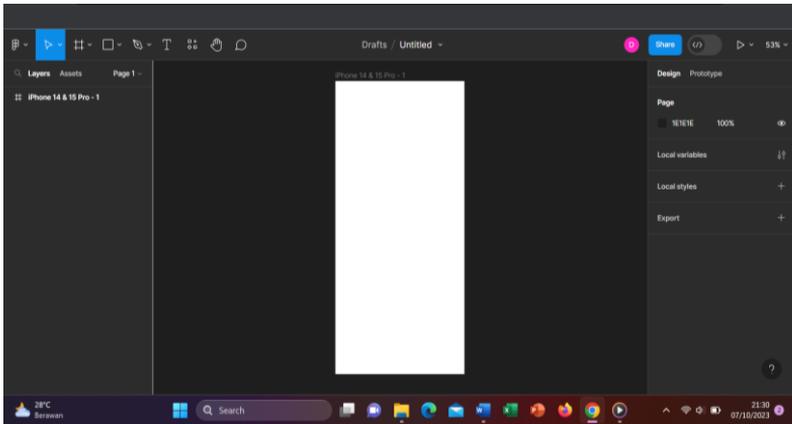
**a. Menentukan tema website**

*Tahap* pertama dalam membuat sebuah desain website adalah menentukan tema mengenai website apa yang akan dibuat, fitur apa saja yang ada di dalamnya, bagaimana alur kerja dari website tersebut dan sebagainya. Anda dapat mengambil referensi yang tersedia di berbagai sumber mengenai desain website. Anda dapat memilih beberapa kategori website seperti website kesehatan, pendidikan, *e-commerce*, keuangan, sosial media, pemerintah, dan berbagai bidang lainnya. Pada contoh pembuatan website kali ini, kita mengambil bidang *e-commerce* yaitu website pemesanan kopi secara online.

**b. Menentukan frame yang digunakan**

Tahap kedua adalah menentukan frame yang akan digunakan dalam desain, setelah menentukan tema yang akan dibuat yaitu website pemesanan kopi secara *online*.

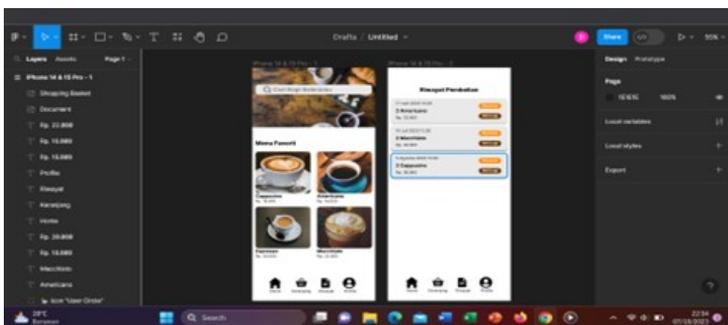
*Frame* yang digunakan dalam desain disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, anda dapat memilih frame desktop, phone, tablet, presentasi, paper, dan sebagainya. Dalam contoh pembuatan website kali ini kita akan menggunakan *frame phone (mobile)*.



Gambar 16. Frame Figma

### c. Menentukan tema warna yang digunakan

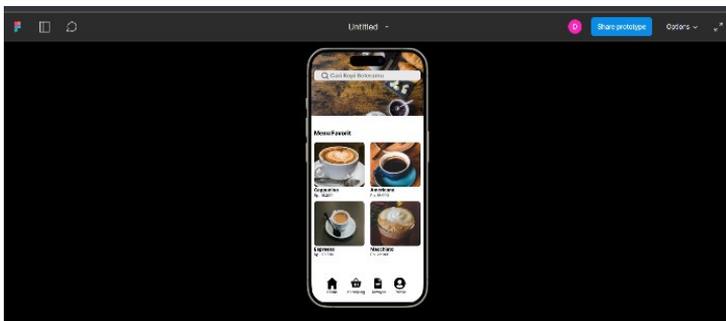
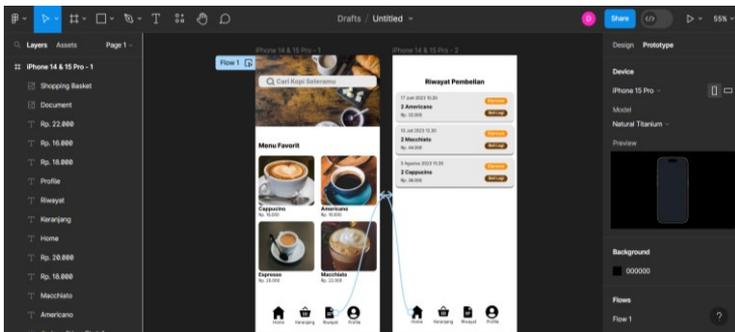
Tahap ketiga adalah menentukan tema warna yang akan digunakan dalam membuat sebuah website, penentuan warna merupakan hal yang sangat penting karena akan menarik pengguna ketika mengoperasikan website yang dibuat. Warna yang digunakan harus menyesuaikan atau mendukung dari konsep website yang akan dibuat dan harus konsisten penggunaannya. Selain warna, ada satu hal penting lainnya yaitu pemilihan font, font harus konsisten baik dari jenis dan ukurannya ketika membuat sebuah desain.

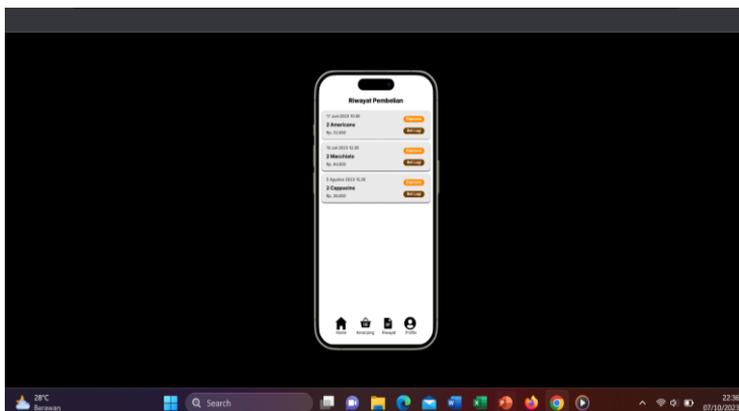


Gambar 17. Tema Warna

#### d. Melakukan prototyping

Tahap keempat adalah melakukan prototyping terhadap desain yang telah kita buat. Prototyping merupakan proses menggabungkan antara satu halaman dengan halaman lainnya, tujuan dari prototyping adalah untuk memberikan gambaran atau ilustrasi dari desain yang telah kita buat ketika digunakan secara langsung oleh pengguna. Dengan adanya prototyping menjadikan pengembang software paham mengenai alur kerja dari website yang akan dibuat sehingga meminimalkan adanya kesalahpahaman antara pengembang software dengan konsumen.

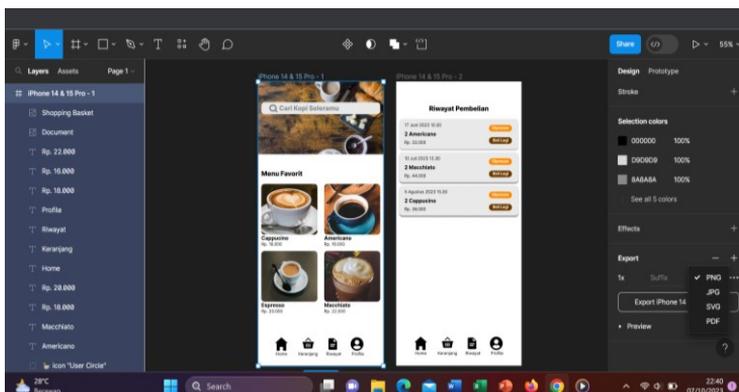




Gambar 18. Prototyping

### e. Mengeksport desain ke format tertentu

Tahap terakhir adalah melakukan ekspor atau menyimpan hasil desain yang telah selesai dibuat ke dalam berbagai format seperti PNG, JPG, SVG, dan PDF. Anda dapat memilih format yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan anda telah berhasil untuk membuat sebuah website sederhana untuk pertama kalinya.



Gambar 19. Export File Figma

## 4. Tips dan Trik Figma

### a. Keyboard Shortcuts

Keyboard shortcuts adalah kombinasi tombol yang dapat memicu perintah atau aksi tertentu dalam Figma tanpa harus menggunakan mouse atau menu. Berbagai keyboard shortcuts yang berguna dalam Figma, seperti Ctrl/Cmd+C untuk menyalin, Ctrl/Cmd+V untuk menempel, dan Ctrl/Cmd+Z untuk mengurungkan tindakan. Ini akan membantu pengguna meningkatkan efisiensi alur kerja dengan Figma.

### b. Organisasi Proyek

Organisasi proyek adalah kunci dalam menjaga kerapian dan kelancaran bekerja dengan Figma. Pengguna harus tahu cara menggunakan layers, grup, dan memberikan nama yang jelas pada elemen desain. Misalnya, Anda dapat membuat lapisan khusus untuk ikon, teks, atau gambar latar, yang akan membuat pengelolaan dan penyuntingan lebih mudah.

### c. Penamaan File dan Versi

Memberikan nama file yang baik dan melacak versi adalah praktik terbaik dalam penggunaan Figma. Pengguna harus memahami pentingnya memberi nama yang jelas pada file dan bagaimana mengelola versi proyek dengan benar. Anda akan memahami cara membuat catatan perubahan, mengatur tanggal revisi, dan berbagi versi proyek dengan rekan tim atau klien.

### d. Peningkatan Produktivitas

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari cara-cara konkret untuk meningkatkan efisiensi Anda saat menggunakan Figma. Ini mencakup:

Penggunaan auto layout: Anda akan memahami bagaimana menggunakan Auto Layout, fitur Figma yang memungkinkan elemen tampilan untuk otomatis mengatur ulang diri mereka sendiri saat kontennya berubah. Ini sangat berguna untuk merancang tata letak yang responsif tanpa harus menyesuaikan manual elemen-elemen tersebut.

Memanfaatkan plugin figma: Anda akan mempelajari bagaimana menginstal dan menggunakan plugin dalam Figma. Plugin dapat memberikan fungsionalitas tambahan seperti pembuatan data dummy, pengukuran berbagai elemen, atau ekspor otomatis ke format lain.

Integrasi dengan alat lain: Anda akan memahami cara mengintegrasikan Figma dengan alat lain yang digunakan dalam tim, seperti Slack untuk berkomunikasi atau Trello untuk manajemen tugas. Ini membantu dalam kolaborasi yang lebih baik dan mempercepat alur kerja.

#### **e. Optimisasi Desain Responsif**

- Desain responsif adalah prinsip desain yang memastikan bahwa desain Anda tetap terlihat dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan ukuran layar. Desain responsif memuat beberapa komponen.
- Penggunaan Grid: Anda akan memahami cara menggunakan grid untuk membangun tata letak yang konsisten dan memudahkan penyesuaian dengan berbagai perangkat.
- Constraint: Anda akan mempelajari bagaimana mengatur constraint pada elemen desain agar tetap berfungsi dengan baik saat diubah ukurannya.
- Komponen Responsif: Anda akan memahami cara membuat komponen yang responsif, yang dapat mengikuti perubahan ukuran dengan baik.

#### **f. Desain UI/UX Terbaik**

Desain UI/UX yang baik memiliki beberapa komponen pendukung di dalamnya.

- **Pemilihan Warna yang Efektif:** Anda akan memahami bagaimana memilih palet warna yang sesuai dengan tujuan desain Anda dan bagaimana menghindari kombinasi yang mengganggu pengguna.
- **Tipografi yang Tepat:** Anda akan mempelajari cara memilih dan mengatur jenis huruf (font) yang sesuai dengan desain Anda dan membuat teks mudah dibaca.
- **Prinsip-prinsip Desain User-Centered:** Anda akan belajar tentang prinsip-prinsip seperti konsistensi, visibilitas, dan umpan balik yang dapat membantu Anda merancang antarmuka yang efektif dan mengikuti prinsip-prinsip UX yang baik.

#### **g. Keamanan dan Hak Cipta**

Keamanan data adalah prioritas utama saat bekerja dengan alat desain seperti Figma. Anda akan memahami langkah-langkah yang perlu diambil untuk melindungi data desain Anda. Ini mencakup:

- **Kontrol akses:** Anda akan belajar bagaimana mengatur izin akses agar hanya orang-orang yang seharusnya dapat mengakses proyek Anda yang memiliki akses.
- **Pengaturan sandi yang kuat:** Anda akan dianjurkan untuk menggunakan kata sandi yang kuat untuk akun Figma Anda dan berbicara tentang pentingnya menjaga keamanan kata sandi Anda.
- **Kunci enkripsi:** Anda akan memahami bagaimana Figma menggunakan enkripsi untuk melindungi data yang disimpan di cloud mereka.
- **Hak cipta adalah masalah yang perlu dipahami dalam desain,** terutama ketika Anda bekerja dengan klien atau tim lain.
- **Hak cipta karya:** Pengertian tentang bagaimana hak cipta secara otomatis diberikan kepada pencipta konten, dan bagaimana Anda harus memahami dan menghormati hak cipta karya Anda.
- **Persetujuan hak cipta:** Bagaimana memahami perjanjian hak cipta yang mungkin diperlukan ketika

bekerja dengan klien atau tim, dan pentingnya dokumentasi yang baik.

- Lisensi dan penggunaan: Cara memahami dan mengelola lisensi perangkat lunak yang Anda gunakan dalam desain Anda, serta perjanjian lisensi yang mungkin perlu dipatuhi.

## **5. Langkah Memulai Menjadi UI/UX Desainer**

### **a. Pelajari Prinsip Dasar UI/UX Desain**

Ada beberapa prinsip dari UI/UX design yang perlu diketahui. Pertama adalah warna, pelajari dasar-dasar warna dan psikologi warna. Setelah itu, prinsip lain yang harus diketahui adalah balance atau keseimbangan, contrast hingga typography. Seorang UI/UX designer harus mampu membuat desain yang seimbang dengan memperhatikan kontras dan tentunya memilih font huruf yang mudah dibaca. Terakhir adalah konsisten, prinsip ini paling penting karena dengan konsisten Anda bisa menciptakan desain yang lebih baik.

### **b. Pelajari Software Yang Dibutuhkan UI/UX Desainer**

Selain memahami prinsip-prinsip dasar tentang UI, Anda juga harus mulai belajar menggunakan tools atau software yang diperlukan bagi seorang UI/UX designer. Anda bisa menyalurkan idemu dengan menggunakan beberapa software : Figma, Adobe XD, Whimsical, Sketch, dan lainnya.

### **c. Mencari Sumber Referensi**

Sebagai UI/UX designer anda perlu mencari sumber referensi ide sebanyak-banyaknya. Seseorang yang mengembangkan desain harus banyak belajar juga dari sumber-sumber seperti buku, website, youtube, dan lain sebagainya. Sehingga menghasilkan design yang menarik dan tidak monoton.

### **d. Belajar & Mencoba Untuk Membuat UI/UX**

Pertama tentukan platform terlebih dahulu, Anda ingin membuat design untuk mobile app, website, desktop, atau lainnya. Setelah itu, tentukan tema desain yang akan dibuat. Setelah platform dan tema sudah dipilih, Anda bisa mencari referensi design-design yang Anda sukai. Carilah design yang sesuai dengan platform dan tema yang Anda pilih tadi.

#### **e. Mulai Bergabung Dengan Komunitas**

Bergabunglah dengan komunitas baik itu berupa grup member, forum Facebook, ataupun lainnya. Karena disanalah anda akan mendapatkan ilmu baru dan bertukar pikiran dengan mendalami bidang profesi yang sama.

#### **f. Mengikuti Update Mengenai Desain Trending**

Hal ini perlu diperhatikan, karena perkembangan desain tidak pernah ada hentinya. Desain yang baik yaitu desain yang selalu menyesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Sehingga untuk terhindar dari kata kuno Anda harus selalu mengikuti perkembangan desain.

#### **g. Memosisikan Diri Sebagai Pengguna**

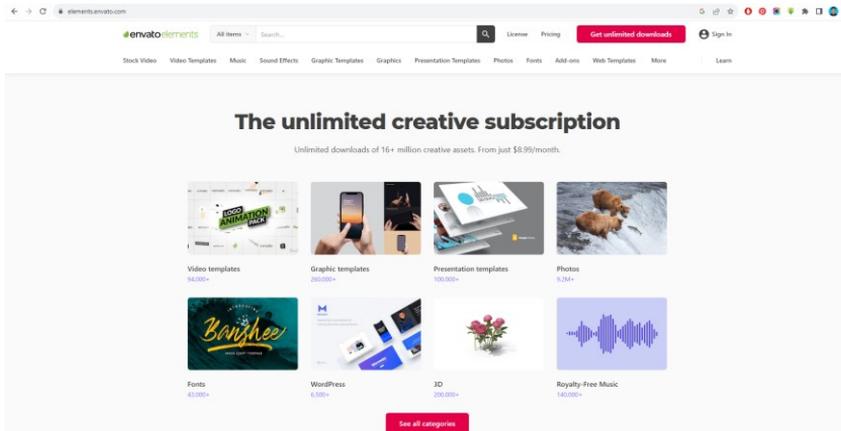
Anda tidak perlu terlalu terpaku terhadap kesempurnaan desain dan penataan. Karena yang terbaik adalah membuat desain aplikasi dan website yang menarik dan mudah digunakan. Cara terbaik membuat UX dan UI yang nyaman adalah memosisikan diri anda sendiri sebagai pengguna.

#### **h. Meminta Feedback Orang Lain**

Setelah Anda membuat UI/UX sendiri, kini waktunya Anda meminta feedback. Anda bisa meminta feedback dari teman sesama designer. Feedback ini sangat penting dalam proses belajar. Karena dengan menerima feedback, Anda jadi tahu bagian mana dari design Anda yang perlu ditingkatkan.

## Bab III

# Mengenal Envato & Graphicriver



*Gambar 20. Marketplace Envato*

Envato adalah sebuah website marketplace yang menjual berbagai jenis aset digital. Aset digital yang dimaksud adalah aset desain, aset video, audio, kode pemrograman dan lain sebagainya. Sederhananya, Envato adalah pasar global yang menjual berbagai produk digital.

### 1. Sejarah Envato

#### a. Masa-masa Awal

Envato didirikan pada tahun 2006 oleh Collis Ta'eed, Cyan Claire, dan Jun Rung. Beroperasi dari sebuah garasi di Melbourne, Australia, ketiganya melihat peluang untuk menciptakan pasar online yang menghubungkan desainer, pengembang, dan kreatif digital dari seluruh dunia. Mereka bertujuan untuk menyediakan platform di mana individu dapat berbagi aset kreatif mereka dan mendapatkan penghasilan yang adil.

#### b. Peluncuran ActiveDen (Saat ini CodeCanyon)

Pada tahun 2007, Envato meluncurkan ActiveDen, pasar yang didedikasikan untuk menjual aset berbasis Flash dan JavaScript. Platform ini dengan cepat mendapatkan popularitas dalam komunitas pengembangan web. Membangun kesuksesan ini, Envato terus memperluas penawarannya dengan memperkenalkan pasar tambahan yang melayani ceruk kreatif yang unik.

c. Pertumbuhan dan Ekspansi

Envato mengalami pertumbuhan yang signifikan di tahun-tahun awalnya dan terus memperluas portofolio pasarnya. Pada tahun 2008, mereka meluncurkan ThemeForest, yang menyediakan platform bagi desainer untuk menjual tema dan template situs web. Langkah ini terbukti membawa perubahan besar bagi perusahaan, menarik basis pengguna besar yang terdiri dari pengembang web, bisnis, dan individu yang mencari solusi desain siap pakai.

Pada tahun-tahun berikutnya, Envato menambahkan beberapa pasar baru, termasuk AudioJungle untuk musik dan efek suara, Graphicriver untuk aset grafis, VideoHive untuk templat video, dan PhotoDune untuk stok fotografi. Pasar ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan profesional kreatif dan semakin memperkuat posisi Envato sebagai tujuan terpadu untuk aset kreatif.

d. Kelahiran Elemen Envato

Pada tahun 2016, Envato memperkenalkan platform berbasis langganan inovatif yang disebut Envato Elements. Penawaran inovatif ini memberikan akses tak terbatas ke ribuan aset materi iklan berkualitas tinggi, termasuk font, grafik, tema, template, dan banyak lagi. Dengan satu langganan yang terjangkau, para profesional kreatif memperoleh akses ke perpustakaan sumber daya yang luas, sehingga secara signifikan meningkatkan produktivitas dan hasil kreatif mereka.

e. Komunitas dan Kolaborasi

Envato bukan hanya sebuah pasar; ini juga merupakan komunitas kreatif yang dinamis di seluruh dunia. Perusahaan mengadakan pertemuan rutin, konferensi, dan forum online, tempat pengguna dapat terhubung, berkolaborasi, dan belajar satu sama lain. Fokus Envato yang berbasis komunitas telah menumbuhkan rasa memiliki dan dukungan dalam industri kreatif, sehingga semakin meningkatkan reputasi dan dampaknya.

## **2. Tentang Envato**

Saat ini, Envato terus tumbuh dan berkembang, terus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan komunitas kreatif. Dengan jutaan pengguna dan katalog luas yang berisi lebih dari 90 juta aset kreatif, Envato telah menjadi sumber terpercaya bagi desainer, pengembang, pemasar, dan pembuat konten di seluruh dunia.

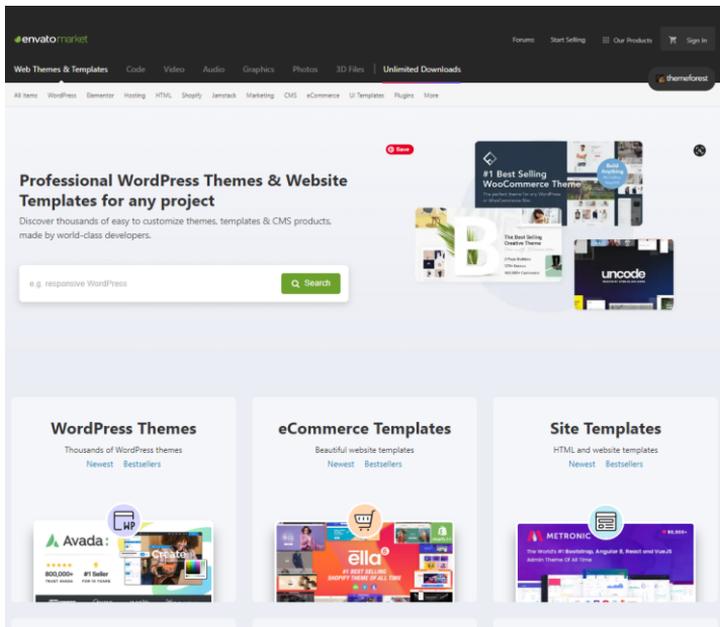
Ke depan, Envato berkomitmen untuk memberdayakan lebih banyak orang kreatif dan memperluas jangkauannya ke pasar baru. Perusahaan tetap fokus pada pengembangan inovasi, mendukung ekonomi kreatif, dan menawarkan platform transformatif yang memungkinkan individu mengubah hasrat mereka terhadap kreativitas menjadi karier yang berkelanjutan.

Maka dari itu, peluang karir yang besar dari Envato ini bisa dimanfaatkan oleh kita sebagai orang yang ingin terjun di industri kreatif.

## **3. Kategori Pasar di Envato**

Di dalam Envato, dibagi beberapa kategori yang berbeda yang dapat kalian sesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Berikut adalah kategori-kategori yang disajikan oleh Envato:

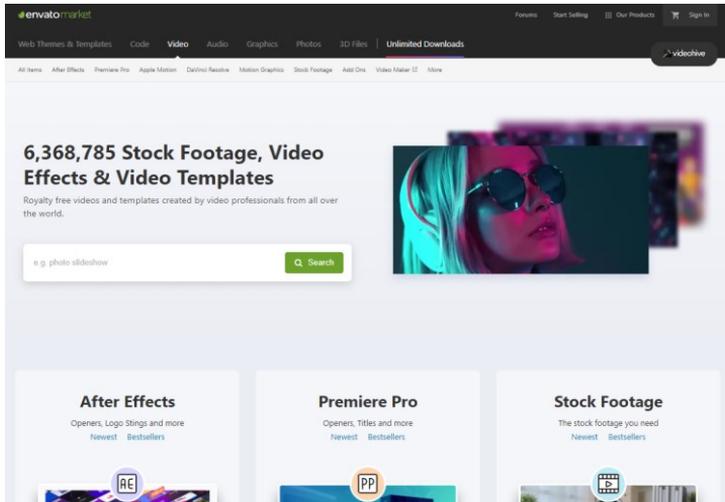
- a. ThemeForest



*Gambar 21. Themeforest Envato*

Themeforest adalah kategori Envato yang berfokus pada penjualan kode sumber untuk templat website. Ada Wordpress, HTML, hosting, CMS, ecommerce, dan masih banyak lagi. Ini adalah "wadah" untuk menjual produk bahasa pemrograman dan aplikasi untuk perangkat seluler yang ditujukan kepada para programmer untuk berbagai kebutuhan project mereka. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [themeforest.net](https://themeforest.net)

b. Videohive

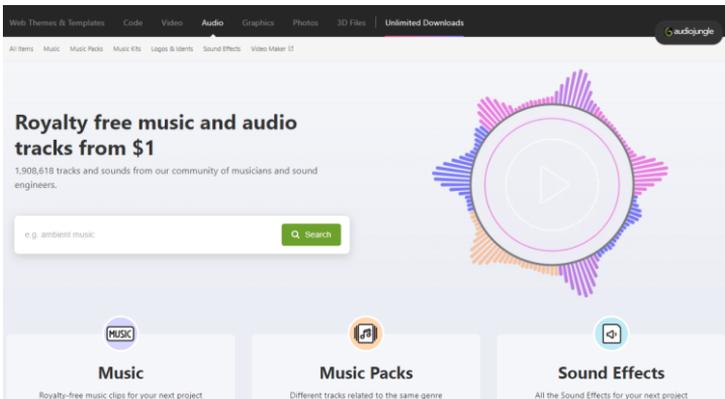


Gambar 22. Videohive Envato

Selanjutnya adalah kategori Videohive, yaitu berfokus pada penjualan stock video, template video dan berbagai efek video.

Contoh produk dalam kategori ini adalah proyek After Effects, Premier Pro, Stop motion dan lainnya. Videohive diperuntukan bagi para editor video baik untuk project film, animasi, iklan produk, video youtube dan lainnya. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [videohive.net](https://videohive.net)

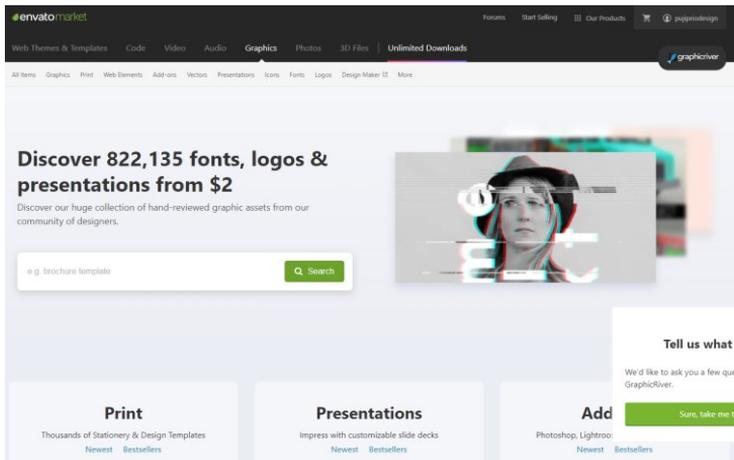
c. Audiojungle



*Gambar 23. Audiojungle Envato*

Audiojungle berfokus pada penjualan audio atau musik. membuat musik, berbagai jenis audio, dan banyak lagi. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [audiojungle.net](http://audiojungle.net)

d. Graphicriver



*Gambar 24. Graphicriver Envato*

Graphicriver adalah pasar online yang merupakan bagian dari Envato Market. Ia menawarkan berbagai macam grafik, desain, templat, font, logo, ikon, dan aset digital lainnya. Dengan lebih dari 822.135 produk yang tersedia, Graphicriver adalah pusat bagi desainer grafis, memungkinkan mereka membeli dan menjual file Photoshop, vektor, dan templat desain bebas royalti dengan harga terjangkau.

Salah satu fitur utama Graphicriver adalah komunitas desainer grafis dan ilustrator. Komunitas yang ramai ini menyediakan platform bagi para kreatif untuk terhubung, berkolaborasi, dan berbagi karya mereka. Dengan beragam kategori, termasuk desain cetak, desain web, logo, font, ikon, dan banyak lagi, Graphicriver melayani beragam kebutuhan desainer di berbagai industri.

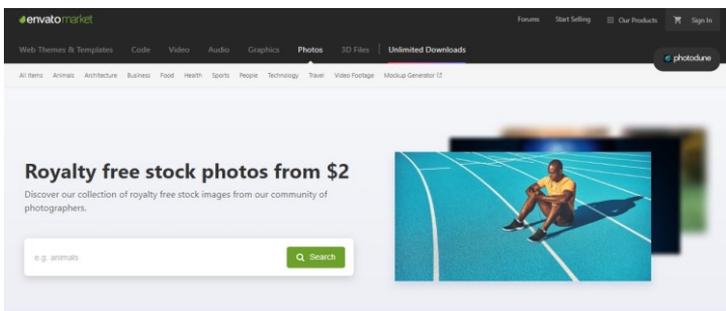
Graphicriver beroperasi berdasarkan filosofi memberdayakan desainer dan membantu mereka memonetisasi keterampilan dan aset digital mereka. Ini menawarkan platform bagi pembeli dan penjual, menyediakan cara yang mudah dan efisien untuk menemukan dan membeli aset digital berkualitas tinggi, sekaligus memungkinkan desainer untuk memamerkan dan menjual karya mereka ke komunitas global.

Untuk memastikan kualitas dan kegunaan, semua file di pasar Graphicriver menjalani proses peninjauan yang ketat. Hal ini memastikan bahwa pembeli dapat mempercayai produk yang mereka beli, dan penjual dapat mempertahankan standar yang tinggi untuk kreasi mereka.

Secara keseluruhan, Graphicriver adalah pasar dinamis yang menyediakan berbagai sumber daya untuk desainer grafis dan kreatif. Ini menawarkan katalog lengkap grafik, templat, dan aset desain, komunitas yang berkembang, dan platform yang nyaman untuk membeli dan menjual produk digital.

Melihat peluang bisnis yang bagus ini, maka dari itu kita bisa ikut bergabung menjadi *Seller* atau penjual desain-desain kita disana. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [Graphicriver.net](https://www.graphicriver.net)

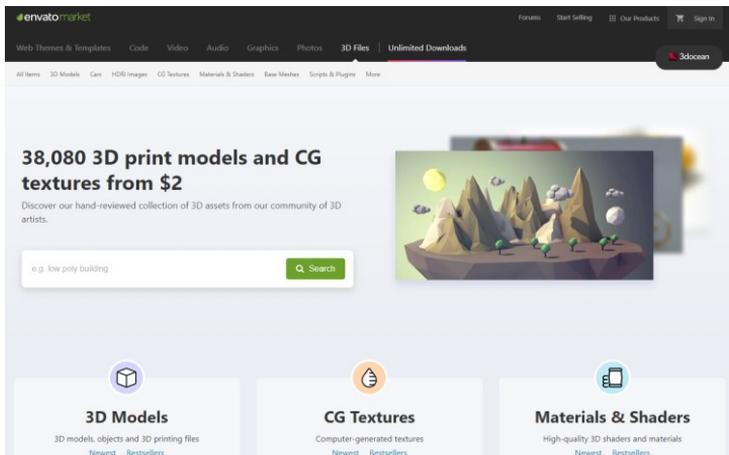
#### e. Photodune



Gambar 25. Photodune Envato

Photodune menjual berbagai macam produk fotografi berkualitas dan diakui sebagai tempat tujuan bagi para profesional fotografi. Foto-foto ini sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan seperti bahan desain, bahan iklan, bahan artikel dan lain sebagainya. Sehingga memiliki prospek yang bagus. Foto yang diposting adalah foto asli yang diambil secara individual oleh masing-masing anggota. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [photodune.net](http://photodune.net)

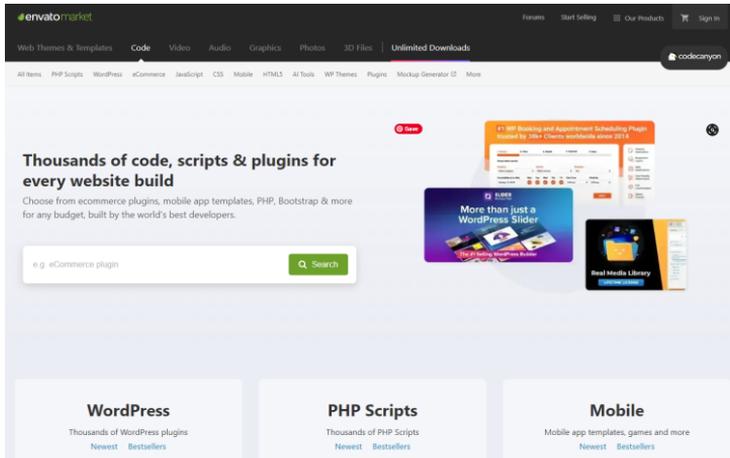
f. 3Docean



Gambar 26. 3Docean Envato

3Docean berfokus pada penjualan aset-aset 3D dan benda padat lainnya. Contohnya karakter dan background 3D untuk kebutuhan film, game, dan lainnya. Ada juga menjual plugin/script untuk software pengolah desain 3D. Bagi yang berminat, disarankan untuk menguasai sepenuhnya desain grafis 3D. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [3docean.net](http://3docean.net)

g. Codecanyon



*Gambar 27. Codecanyon Envato*

Yang terakhir adalah Codecanyon yang berfokus pada penjualan source code untuk website atau aplikasi. Berbeda dengan themeforest yang menjual desainnya, codecanyon lebih spesifik menjual code atau bahasa pemrogramannya. Cocok sekali untuk para programmer. Kalian bisa mengaksesnya pada link: [codecanyon.net](https://codecanyon.net)

## Bab IV

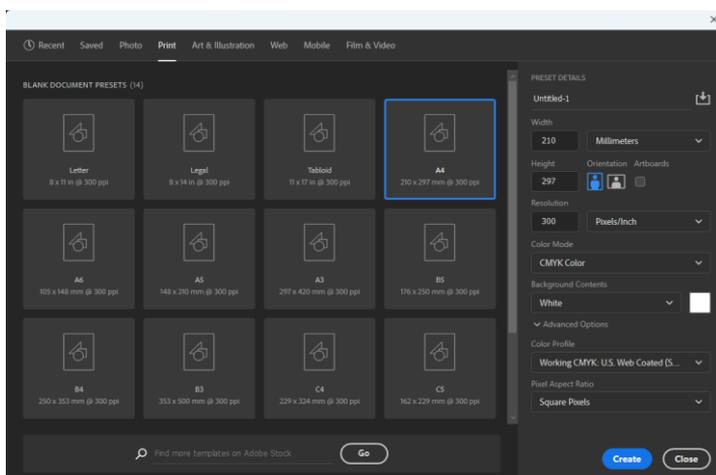
# Desain Brosur

Ketika akan memulai sebuah *project* apapun itu, hal yang pertama dilakukan adalah mengatur tempat bekerja agar dalam proses pengerjaan bisa lebih efisien dan optimal. Begitu pula di Adobe Photoshop, kita bisa mengatur lembar kerja sesuai dengan jenis desain yang akan dibuat.

Pada buku tutorial ini kita akan belajar membuat desain brosur “*School Admission*” maka dari itu sebagai langkah awal adalah dengan mengatur lembar kerja photoshop terlebih dahulu.

### 1. Membuat File Baru

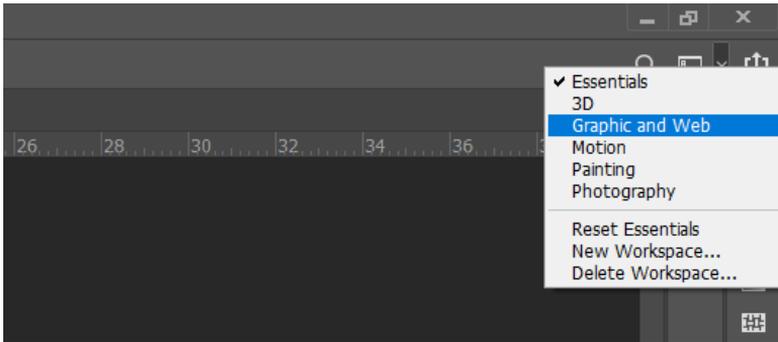
Pertama-tama, buatlah satu file baru (*File – New*) dan atur ukuran kertas menjadi A4, *orientation Portrait*, resolution 300 pixels/inch dan *color mode* CMYK. Kenapa memilih mode CMYK? Itu karena mode CMYK adalah mode untuk kebutuhan cetak, sedangkan mode RGB itu untuk kebutuhan digital. Berhubung kita akan membuat brosur yang akan dicetak, maka pilihan terbaik adalah menggunakan mode CMYK. Kemudian klik *Create*.



Gambar 28. Membuat file baru

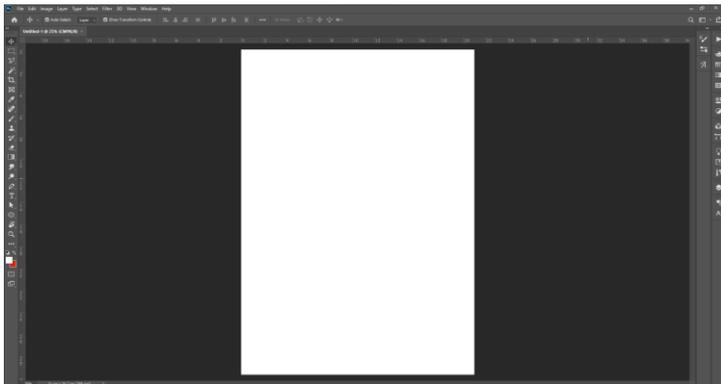
## 2. Mengatur Lembar Kerja (Workspace)

Jika file baru sudah muncul, langkah selanjutnya adalah mengatur lembar kerja (*Workspace*) menjadi *Graphic and Web*. Kamu bisa menemukannya di bagian pojok kanan atas di dekat ikon “X (Close)”

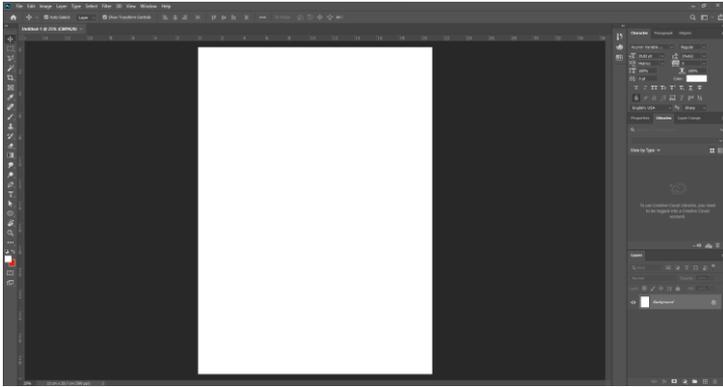


Gambar 29. Mengatur Lembar Kerja (Workspace)

Setelah itu Workspace akan otomatis berubah berisi tools-tools yang tepat untuk kebutuhan desain grafis. Silahkan bandingkan dua gambar dibawah ini. Gambar 2.2 adalah *Workspace Essentials* sebagai default, dan gambar 2.3 adalah *Workspace Graphic and Web*.



Gambar 30. Workspace Essentials



Gambar 31. Workspace Graphic and Web

### 3. Persiapkan bahan gambar/foto dan logo.

Mari kita memulai mendesain sebuah brosur di *Photoshop* dengan tema “*School Admission*”. Pertama-tama persiapkan bahan-bahan untuk membuat brosur seperti foto dan sketsa layout nya. Sketsa layout tidak wajib, itu hanya untuk mempercepat proses desain saja karena digunakan sebagai acuan.

Dalam memilih foto pastikan menggunakan foto yang *Free Licence* (gratis) atau foto yang dijual di website temannya *Graphicriver*, yaitu *Photodune.net*. Website penyedia foto gratis dengan kualitas foto yang baik contohnya adalah : *Pexels* dan *Unsplash*. Sedangkan untuk *Photodune*, ini adalah website jual beli foto yang masih satu perusahaan dengan *Graphicriver*. Tolong perhatikan dan catat bahwa ketika kalian mengambil dan menggunakan foto dari website tersebut, jangan lupa untuk menyimpan link nya. Karena link tersebut akan dicantumkan dalam folder yang kalian upload nanti.

Berikut adalah link dari foto-foto yang saya gunakan dalam mendesain brosur pada buku tutorial ini. Saya menggunakan foto yang berasal dari website *Photodune*.

- <https://photodune.net/item/beautiful-student-kid-boy-wearing-backpack-holding-books-over-isolated-white-background/35539302>

- <https://photodune.net/item/multiethnic-mixedrace-schoolchildren-kids-classmates-students-pupils-sitting-together-at-school/33731346>
- <https://photodune.net/item/small-girl-schoolgirl-kid-pupil-student-using-laptop-at-school-classroom-for-doing-homework/33731068>
- <https://photodune.net/item/mixed-race-group-of-young-children-student-playing-together-in-school-/48280177>
- <https://photodune.net/item/standing-together-group-of-children-students-in-class-at-school-with-teacher/38178099>

Foto-foto ini hanya digunakan sebagai preview desain jadi dan tidak dicantumkan dalam folder upload nanti, yang dicantumkan hanyalah link fotonya saja. Di file utama yang kita sebut dengan **Master File**, hanya diisikan ruang kosong untuk tempat foto baru akan ditaruh. Jika masih bingung, nanti akan saya jelaskan pada tahap desain.

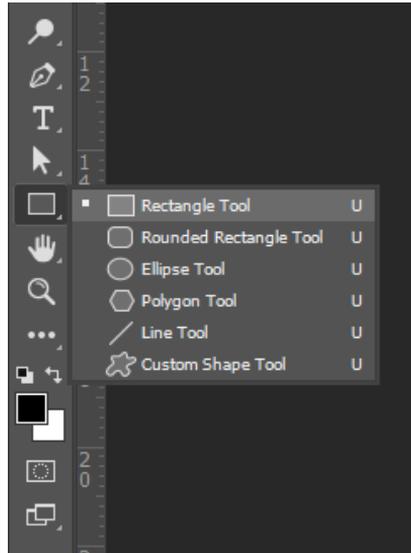
#### 4. Tahap Desain

1.1. Desain yang akan kita buat adalah seperti ini:



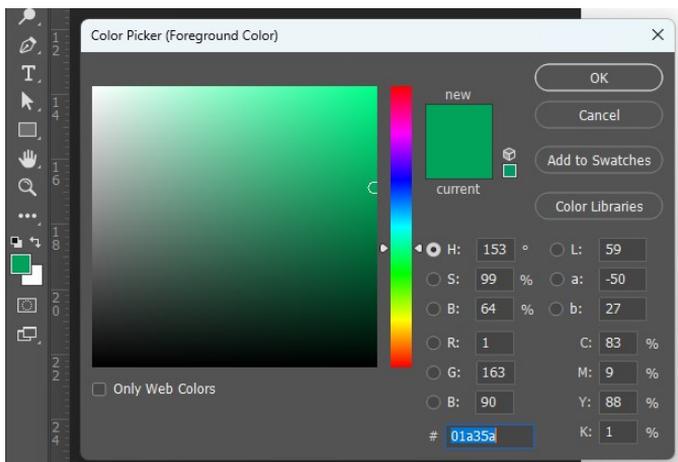
Gambar 32. Preview desain jadi

- 1.2. Sebelumnya kita sudah menyiapkan lembar kerja baru berukuran A4. Maka selanjutnya kita menambahkan beberapa Shape dengan bentuk kotak menggunakan *Rectangle Tools*.



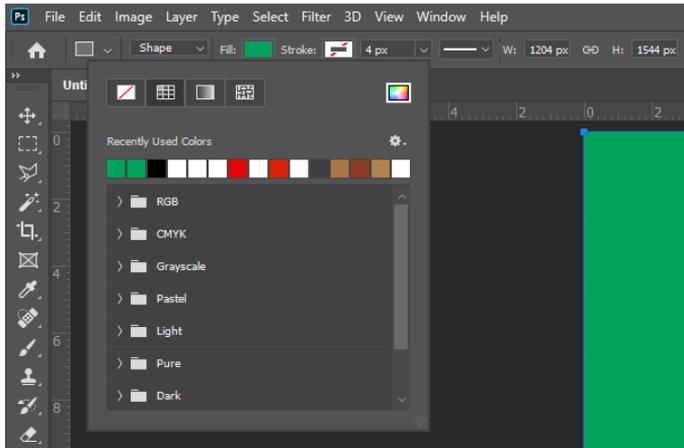
Gambar 33. *Rectangle Tool*

- 1.3. Atur warna pada palet warna menjadi hijau dengan kode warna: 01a35a

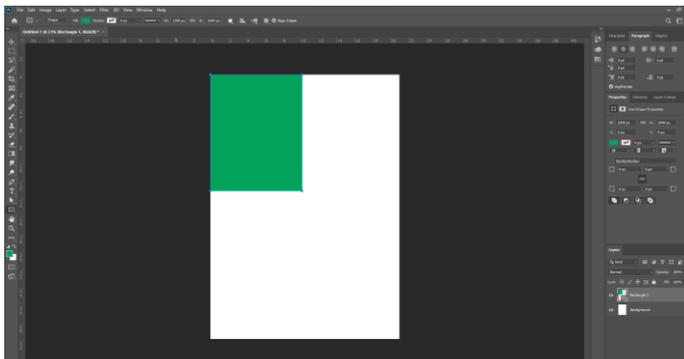


Gambar 34. Merubah palet warna

- 1.4. Buatlah kotak dengan ukuran secukupnya dan tempatkan di pojok kiri atas seperti ini:

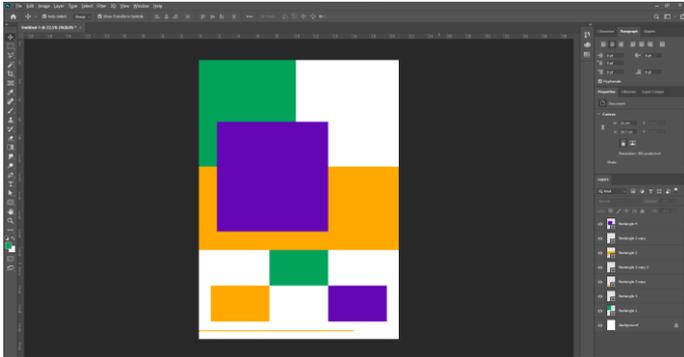


*Gambar 35. Mengatur warna shape*



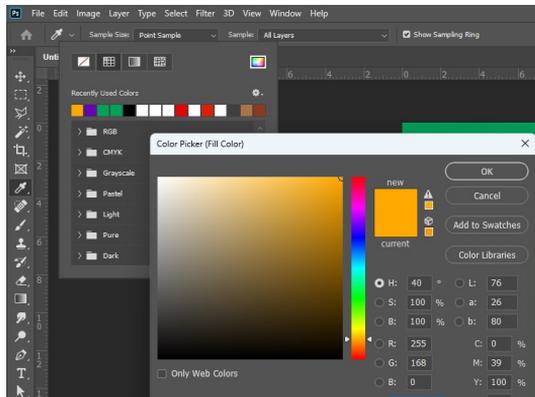
*Gambar 36. Mengatur posisi shape pertama*

- 1.5. Selanjutnya gunakan dengan cara yang sama dan buat beberapa kotak seperti ini:

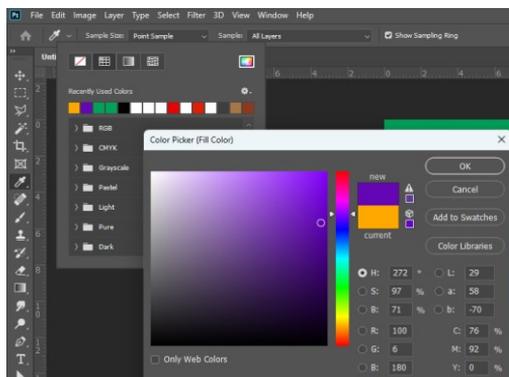


Gambar 37. Posisi shape

Warna yang saya gunakan adalah:

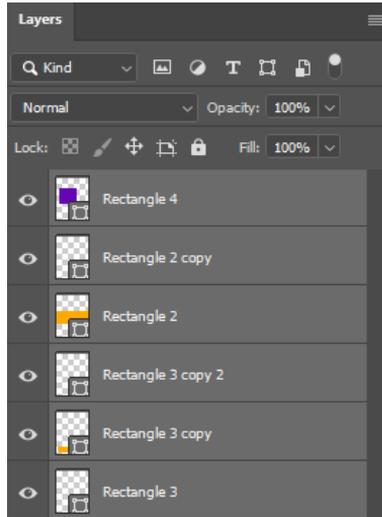


Gambar 38. Warna Kuning: ffa800

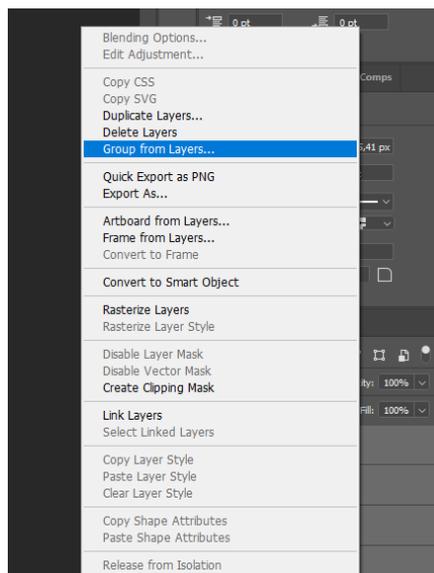


Gambar 39. Warna Ungu: 6406b4

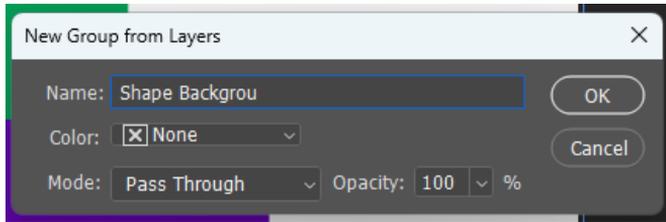
- 1.6. Jika shape warna sudah selesai, seleksi semua layer shape kotak tersebut dan group menjadi satu layer. Caranya adalah blok/seleksi semua layer, klik kanan dan pilih *Group from Layers* lalu muncul seperti ini:



Gambar 40. Menyeleksi layer

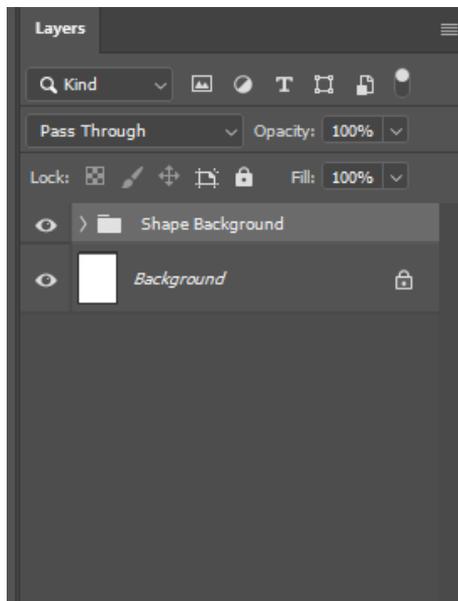


Gambar 41. Menggabungkan layer shape warna



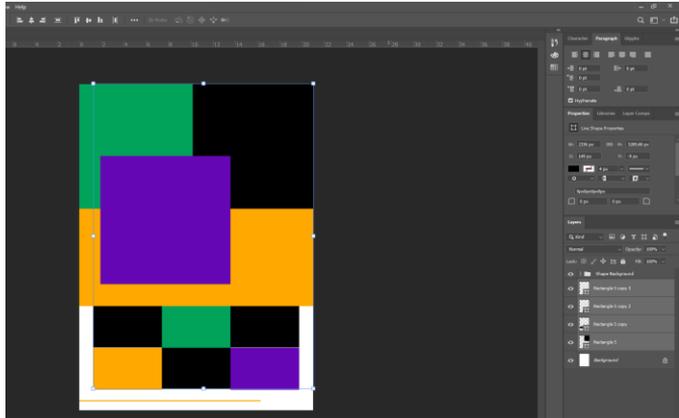
Gambar 42. Mengubah nama group

Dan rename nama layer tersebut menjadi “*Shape Background*”.



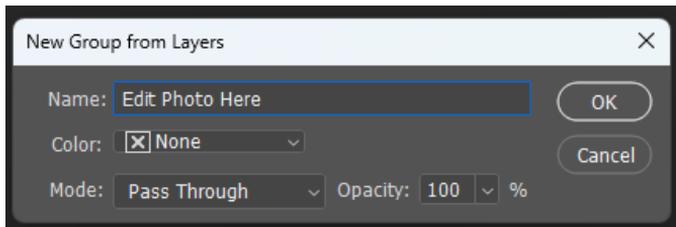
Gambar 43. Mengubah nama group layer

- 1.7. Langkah selanjutnya adalah memasukan foto. Namun agak berbeda dalam mengimport foto seperti biasa, perlu langkah tambahan yang perlu di lakukan. Buatlah lagi shape sebagai tempat foto seperti ini. Sebagai pembeda saya akan gunakan warna hitam dan posisikan di tempat-tempat yang kosong seperti ini:



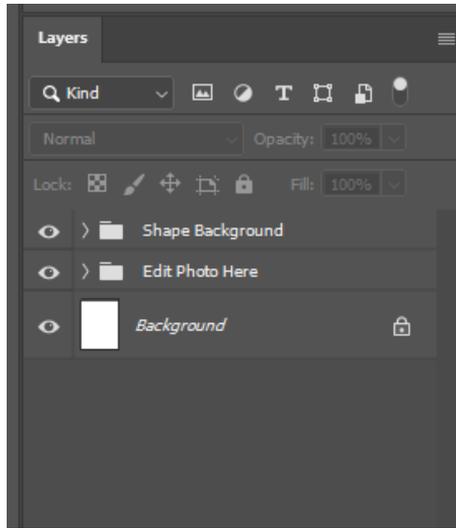
Gambar 44. Menambah shape foto

- 1.8. Kemudian, layer shape hitam gabungkan ke dalam group dan rename menjadi *"Edit Photo Here"* yang artinya edit foto disini. Gunakan Bahasa Inggris ya teman-teman karena kita akan menjualnya di pasar internasional.



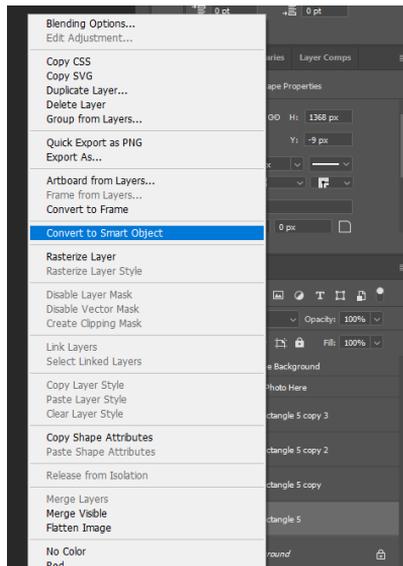
Gambar 45. Mengubah nama group layer kedua

Pastikan kalian menempatkan group *"Edit Photo Here"* di bawah group *"Shape Background"*

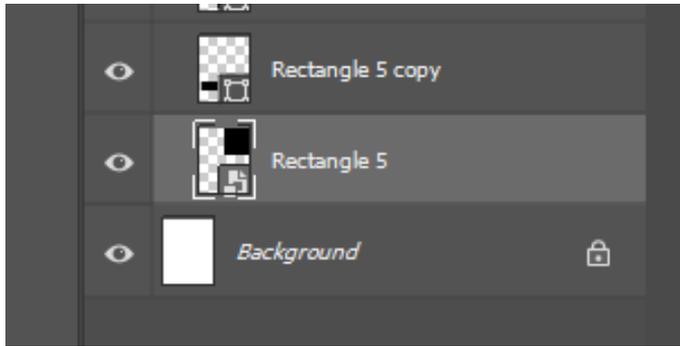


Gambar 46. Menempatkan group kedua dibawah

- 1.9. Setiap layer yang ada di group Edit Photo Here, ubahlah menjadi mode *smart object*, caranya dengan klik kanan pada layer dan pilih “Convert to Smart Object”



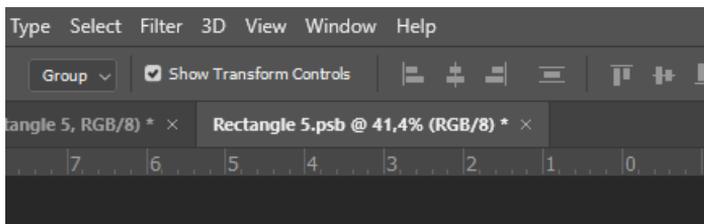
Gambar 47. Convert to Smart Object



Gambar 48. Layer sudah di convert to smart object

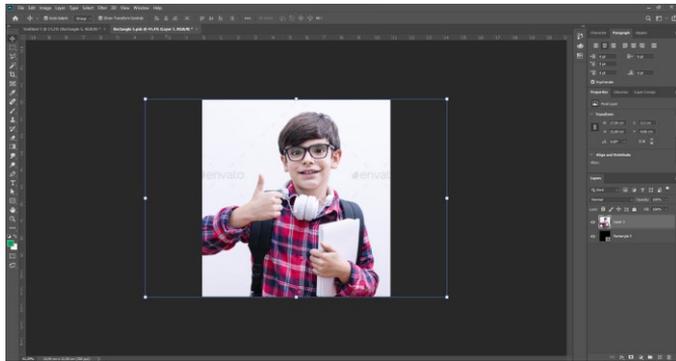
Layer yang sudah di convert akan ada perbedaan pada bentuk ikon layer nya. Pada gambar 2.15, layer Rectangle 5 sudah smart object sedangkan layer Rectangle 5 copy belum di convert. Ubahlah semua layer di group “*Edit Photo Here*” menjadi Smart Obejct semua.

- 1.10. Jika shape tersebut sudah menjadi smart object, maka akan memudahkan pembeli dalam mengedit desain nantinya. Cara penggunaannya adalah dengan **double klik pada ikon layer** smart object, bukan double klik pada nama layernya, lalu akan muncul halaman baru. Halaman baru tersebut akan memiliki format Nama Layer.psb .



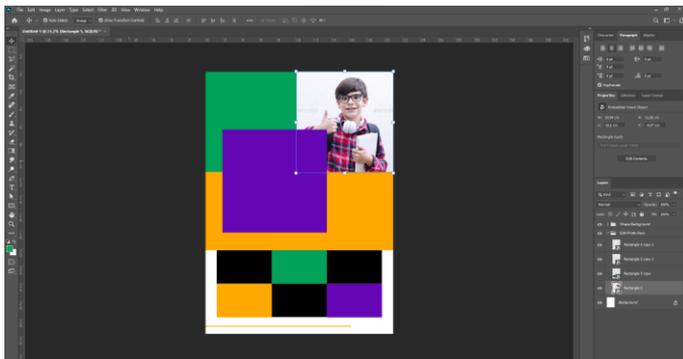
Gambar 49. Muncul halaman baru smart object

Disitulah kita taruh foto-foto yang sudah disiapkan di awal.



*Gambar 50. Menempatkan foto pada halaman baru*

- 1.11. Import foto ke halaman baru tersebut, atur posisi dan ukuran sesuai selera dan jika sudah pastikan tekan **save** lalu tutup. Ketika kita kembali ke lembar kerja utama, maka otomatis foto tadi akan muncul di desain utama.



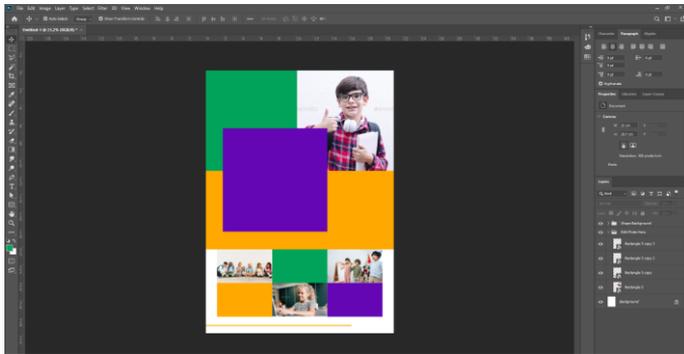
*Gambar 51. Hasil edit di smart object*

Jadi intinya, kita mengedit foto di lembar yang lain. Keuntungannya adalah pembeli tidak akan khawatir akan merubah layout atau desain utama kita karena edit di halaman khusus smart object. Jadi bisa dikatakan itu tidak tersentuh.

- 1.12. Ulangi cara yang sama dengan membuka smart object yang lain dan masukan foto-foto pendukung lainnya. **Perlu diingat bahwa harus di Save terlebih dahulu untuk menerapkan hasil editan.**



*Gambar 52. Memasukan semua foto di setiap smart object*



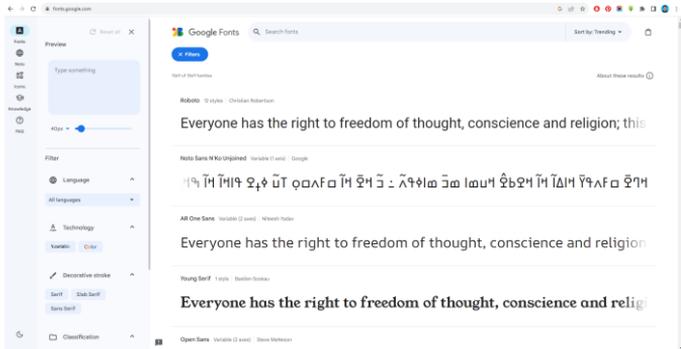
*Gambar 53. Foto sudah dimasukan*

- 1.13. Akhirnya foto sudah diterapkan semua, maka lanjut dengan menambahkan teks. Gunakan Type Tool untuk menambahkan teks.

---

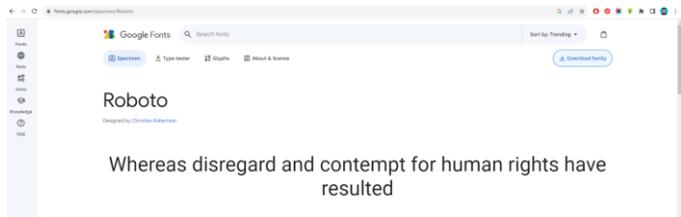
*Catatan: Gunakanlah font yang berlisensi gratis. Kalian bisa menggunakan font dengan kualitas bagus dan gratis di Google Fonts. Kalian bisa akses dan download font tersebut di link berikut:  
[fonts.google.com](https://fonts.google.com)*

---



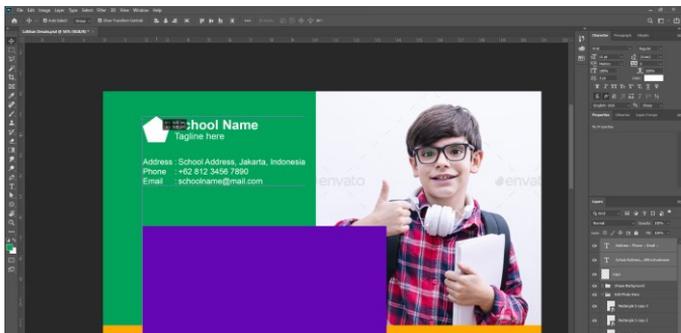
Gambar 54. Google Fonts

Cara untuk mendownload font di Google Fonts adalah pilih dan klik font yang kalian suka, lalu pindah ke halaman nama font dan klik download family.



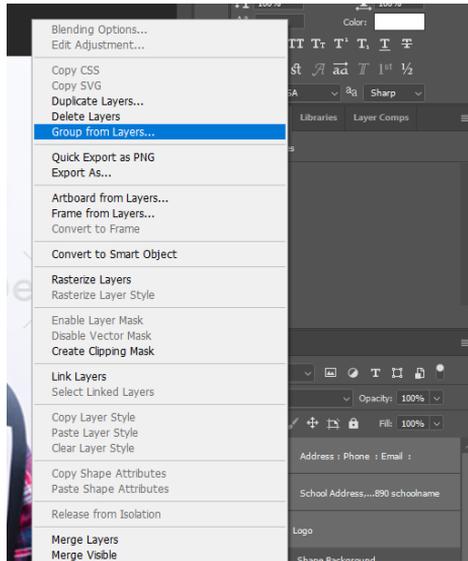
Gambar 55. Mendownload font Google Fonts

- 1.14. Pertama adalah memasukan logo dan deskripsi singkat dari sekolah. Taruhlah dibagian box hijau di pojok kiri atas.



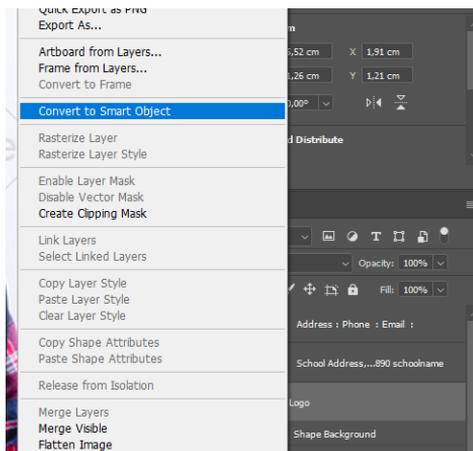
Gambar 56. Logo dan deskripsi sekolah

Kemudian logo, nama sekolah dan deskripsi sekolah, setiap layernya gabungkan dalam satu group.



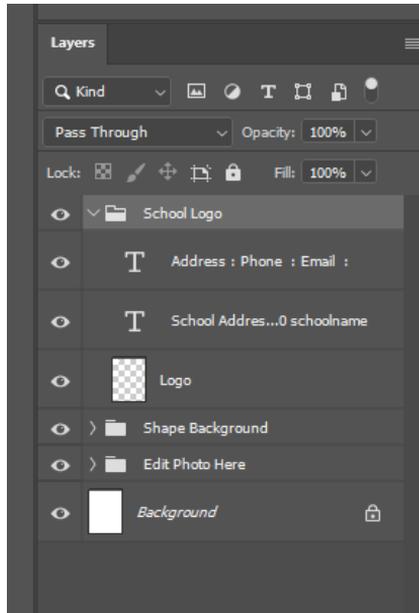
*Gambar 57. Group layer logo dan deskripsi sekolah*

Khusus untuk logo convert menjadi smart object juga untuk memudahkan pengeditan.



*Gambar 58. Convert to smart object logo sekolah*

Beri nama group ini menjadi “School Logo”

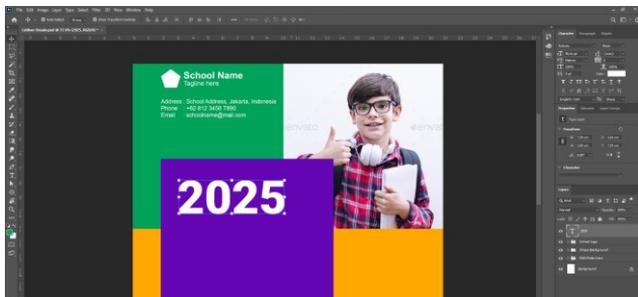


Gambar 59. Ubah nama group menjadi School Logo

- 1.15. Selanjutnya adalah teks untuk judul. Sebagai judul, maka gunakanlah font dan ukuran yang menonjol untuk menarik perhatian customer.

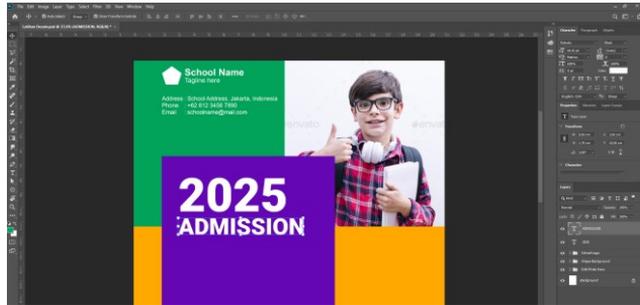
Untuk memudahkan dalam edit teks judul, tipsnya adalah pisahkan setiap kata menjadi banyak layer seperti ini:

- Layer khusus tahun



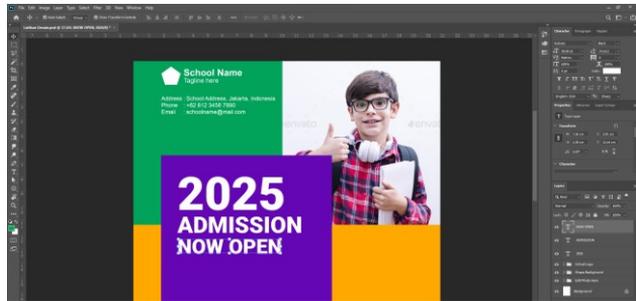
Gambar 60. Layer tahun 2025

- Layer untuk *Admission*



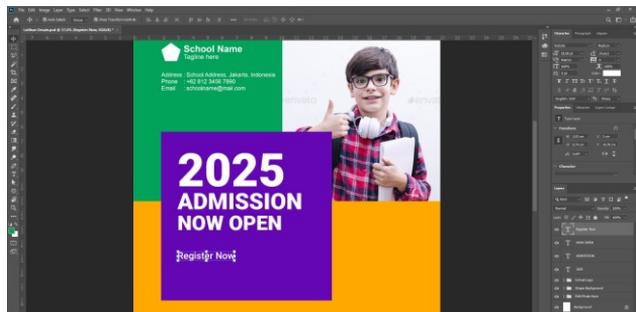
Gambar 61. Layer Admission

- Layer untuk *Now Open*



Gambar 62. Layer Now Open

- Layer untuk *Register Now*



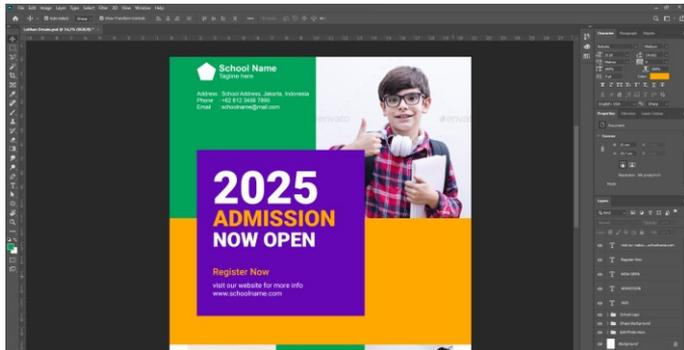
Gambar 63. Layer Now Open

- Layer untuk keterangan di bawah register.



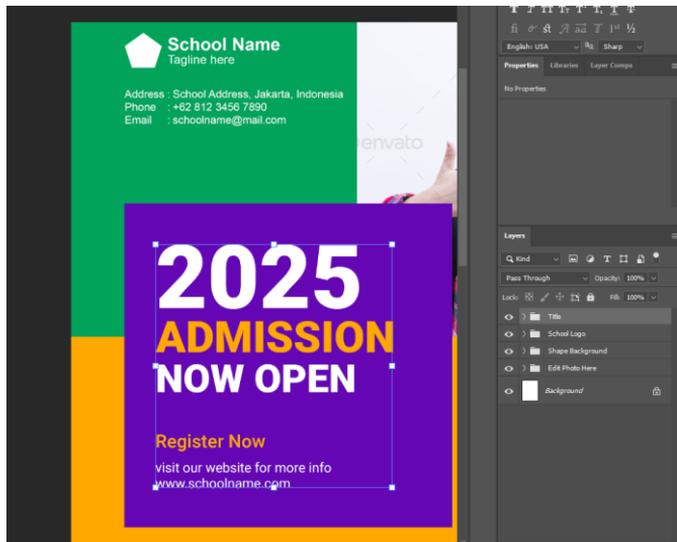
*Gambar 64. Layer visit our website*

Lalu atur ukuran, warna dan posisi dari teks tersebut sesuai keinginan. Saya akan membuatnya seperti ini:



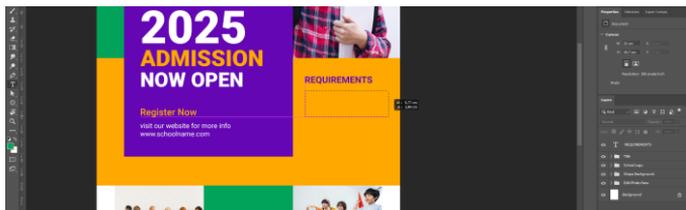
*Gambar 65. Edit warna dan posisi judul*

Jika sudah, khusus teks untuk judul kita gabungkan lagi menjadi satu group dengan nama "Title"



Gambar 66. Group layer Title

- 1.16. Teks selanjutnya adalah bagian *Requirements*. Tulis dan pisahkan menjadi beberapa layer khusus untuk *requirements* dan keterangan di bawahnya. Untuk penulisan paragraf, gunakanlah text box dengan cara klik dan drag membentuk sebuah kotak untuk teks paragrafnya.



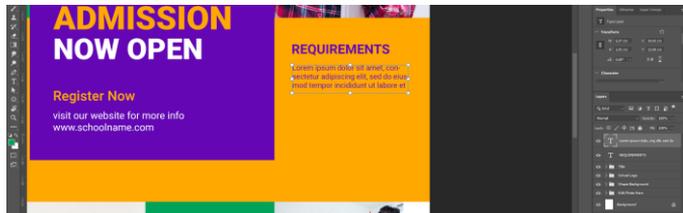
Gambar 67. Layer requirement

Tips untuk kalian yang *males* menulis paragraf panjang, silahkan buka website [Lipsum.com](http://Lipsum.com) dan copy lah teks yang ada di website tersebut.

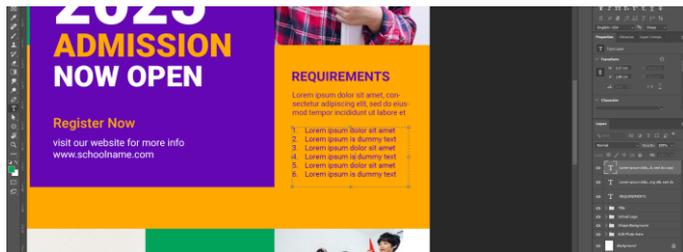


Gambar 68. Web lipsum.com

Untuk Photoshop versi yang baru, text box biasanya sudah terisi dengan paragraf “Lorem Ipsum ....” secara default.

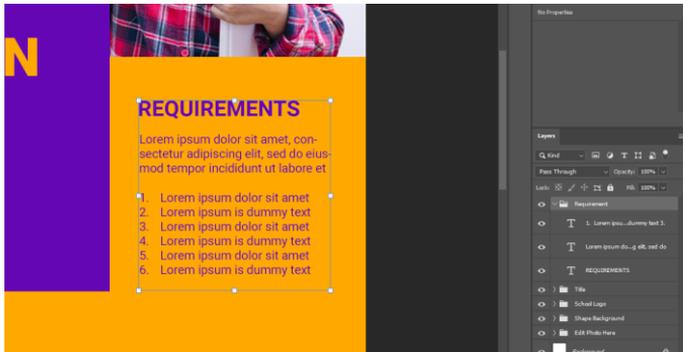


Gambar 69. Layer deskripsi requirement



Gambar 70. Layer isi requirement

Gabungkan menjadi satu group dan beri nama *Requirements*.



Gambar 71. Group layer requirement

- 1.17. Lanjut dengan 3 kelompok teks di bagian bawah untuk menjelaskan foto-foto yang kecil.

Pertama adalah bagian “*Individual Development*” menggunakan *Type Tool* dan keterangan satu paragraf pendek di bawahnya menggunakan *text box*. Caranya sama seperti bagian *Requirements* di atas, dan buatlah group bernama “*Individual Development*”



Gambar 72. Layer individual development



Gambar 73. Group layer individual dev

Kedua adalah bagian “*Group Activities*” dan keterangan di bawahnya. Kelompokan dalam satu group dan beri nama “*Group Activities*”. Kamu bisa juga menduplikat group dari “*Individual Development*” dan me *rename* nya. Caranya klik kanan pada group dan pilih *Duplicate Group*.



Gambar 74. Menduplikasi group



Gambar 75. Group layer Group Activities

Ketiga adalah bagian “*Interactive Learning*” dan keterangan di bawahnya. Kelompokan dalam satu group dan beri nama “*Interactive Learning*”



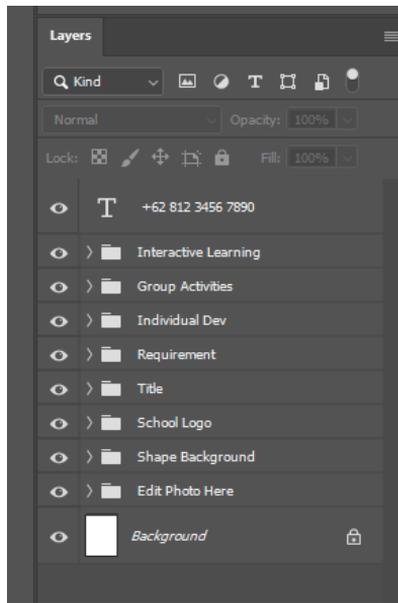
Gambar 76. Group layer Interactive Learning

- 1.18. Bagian teks yang terakhir adalah nomor kontak. Tulislah dan tempatkan di bagian pojok kanan bawah seperti ini.



Gambar 77. Layer nomor telepon

- 1.19. Baiklah teman-teman, desain utama sudah selesai di buat. Pada bagian layer juga terlihat rapi karena sudah dikelompokkan per group.



*Gambar 78. Penyusunan layer*

Ini adalah bagaimana menyusun sebuah file yang akan kita jual nanti di *marketplace* Graphicriver. Setelah semua desain dan layer tertata rapi dan baik, maka langkah selanjutnya adalah menyimpan file.

## Bab V

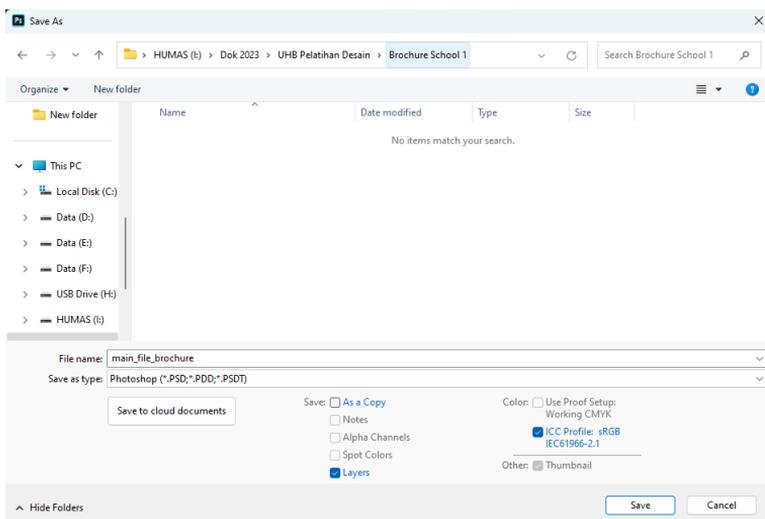
# Penyimpanan File

Proses desain sudah beres, maka kita melanjutkan dengan proses penyimpanan file. Dalam proses upload file yang akan kita jual, ada beberapa jenis file yang harus disertakan. File-file tersebut adalah: **Main File, Image Preview, Image Thumbnail dan Preview Image Set**. Mari saya jelaskan.

### 1. Main File

Main file adalah file master yang bisa di edit. Berhubung kita membuat brosur di Adobe Photoshop, maka Main File nya adalah file ber format PSD. Contohnya “**nama file brosur.psd**”. Nah file utama ini lah yang nantinya pembeli buka dan edit, baik foto-fotonya dan seluruh teks nya.

Maka berdasarkan apa yang telah kita desain di atas, simpanlah file photoshop mu dan beri nama “main\_file\_brochure.psd”.



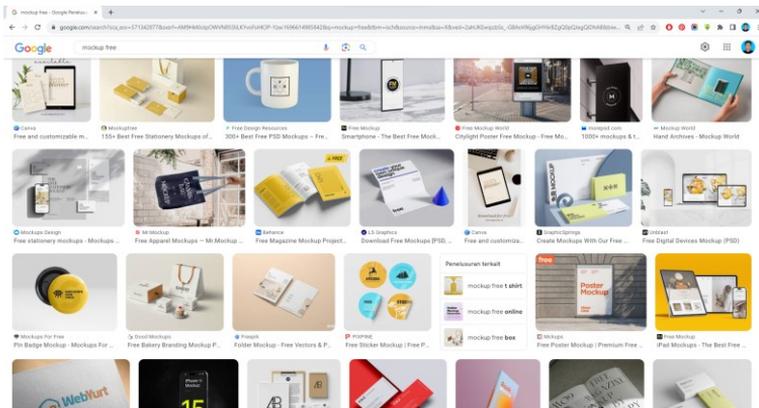
Gambar 79. Menyimpan file

Simpanlah pada folder khusus yang berisi ke empat file ini. Kalian bisa menamai folder dengan nama “Brochure School 1”.

## 2. Image Preview

File ini adalah preview dari desain brosur yang kita buat. Dalam preview ini juga harus dibuat sebgus dan semenarik mungkin agar calon pembeli langsung tertuju pada desainmu. Aturlah desain brosur mu sedemikian rupa dan gunakanlah *Mockup*.

Kita akan mendesain lagi image preview brosur dan menerapkan desain ke *Mockup*. Mock up adalah sebuah rancangan ataupun model desain produk yang dibuat sebagai acuan sebelum direalisasikan. Dengan kata lain, mock up adalah visualisasi untuk memudahkan desainer dalam mengeksekusi produk jadi. Atau istilah singkatnya preview desain di produk jadi.

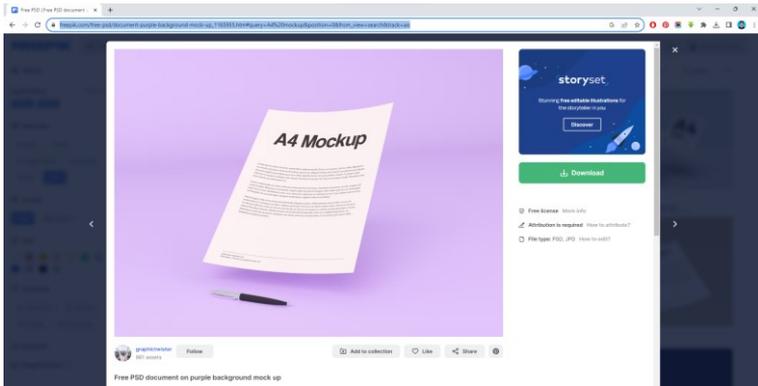


Gambar 80. Beragam desain mockup

Fungsi utama dari *Mockup* ini sudah jelas, yaitu memperlihatkan hasil jadi kepada pembeli tanpa harus repot-repot mencetaknya terlebih dahulu.

Pertama-tama, carilah *Mockup* yang sesuai dengan desain kita di internet dan download. Banyak website penyedia *Mockup* gratis yang bisa kalian gunakan contohnya Freepik. Saya akan mendownload *Mockup* brosur di link berikut: <https://www.freepik.com/free-psd/document-purple->

[background-mock-up\\_1165955.htm#query=A4%20mockup&position=0&from\\_view=search&track=ais](https://www.storystet.com/free-psd-document-purple-background-mock-up_1165955.htm#query=A4%20mockup&position=0&from_view=search&track=ais)



Gambar 81. Mendownload mockup

Buka (Ekstrak) file yang sudah didownload, carilah file yang berformat PSD atau file Photoshopnya.

IMAS (t) > Dok 2023 > UHB Pelatihan Desain > Brochure School 1 > document-purple-background-mock-up



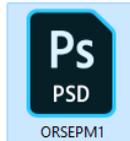
License free



License premium



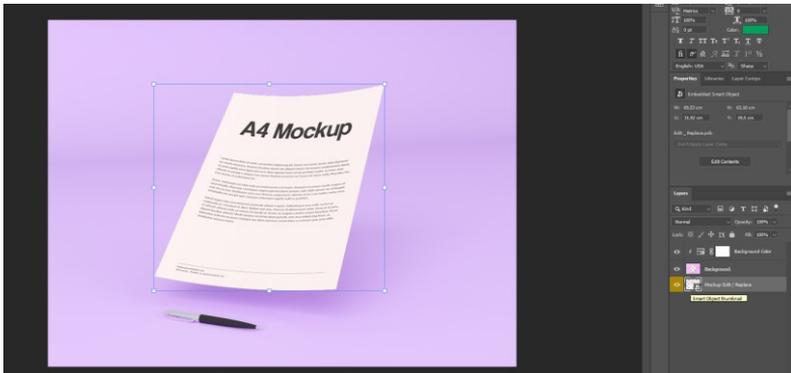
ORSEPM0



ORSEPM1

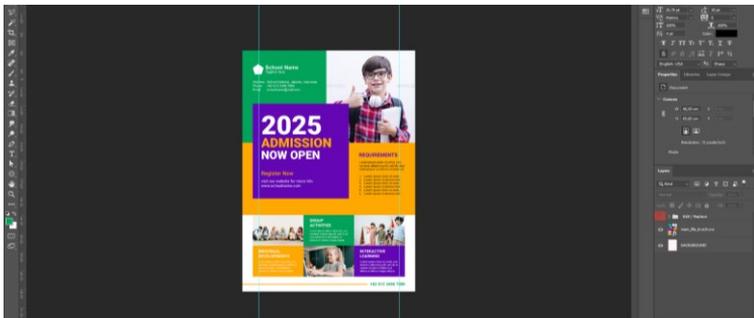
Gambar 82. Mengekstrak file mockup

Disana nanti akan ada *smart object* seperti yang sudah kita buat sendiri di brosur. Buka *smart object* dan masukan desain brosur kita kesana.

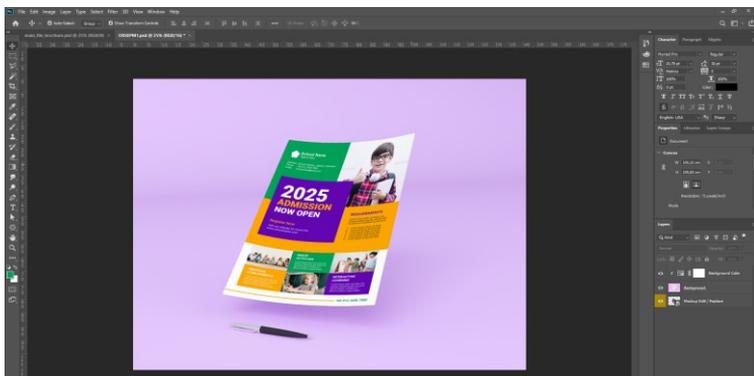


Gambar 83. Membuka file mockup

Sebelumnya, kita Save dulu desain brosur dengan format JPG. Kita akan menggunakan JPG ini untuk di masukan ke *mockup*.

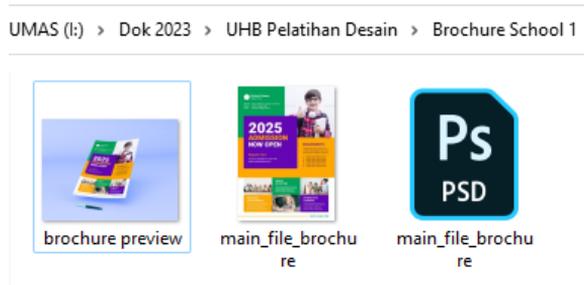


Gambar 84. Menyimpan file brosur ke format JPG



Gambar 85. Menerapkan desain ke dalam mockup

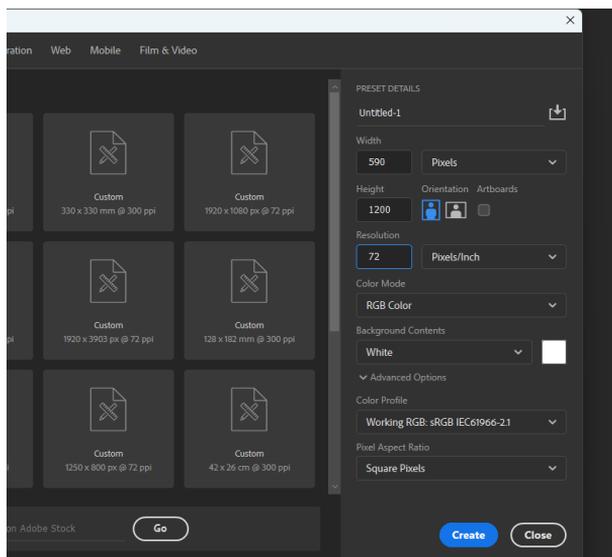
Kemudian simpan dan lihatlah file *Mockup* yang sudah berganti desain menjadi “brochure preview”.



Gambar 86. Menyimpan file desain mockup

Seperti itulah proses menerapkan desain ke *Mockup*. Lalu simpan *preview Mockup* menjadi file berformat JPG. Apakah sudah sampai disini? Belum ya teman-teman.

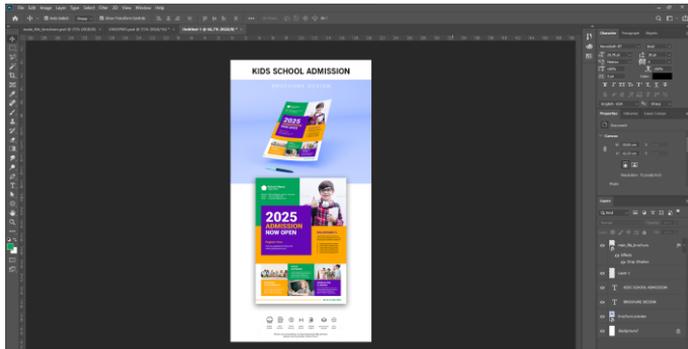
Buatlah file baru di photoshop dengan ukuran artboard dengan ukuran *wide* 590 px dan *height* 1200 px.



Gambar 87. Membuat file baru untuk preview

Masukannlah *preview Mockup* nya, dan berilah keterangan-keterangan lain seputar desain mu secara lebih

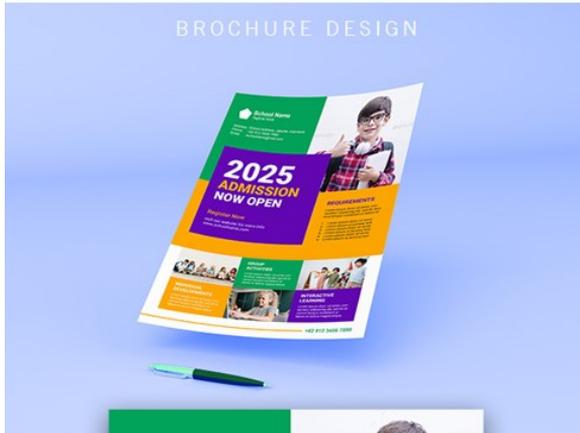
detail dengan tujuan untuk menerangkan kepada calon pembeli tentang isi dari file yang kamu jual.



*Gambar 88. Mendesain file preview*

# KIDS SCHOOL ADMISSION

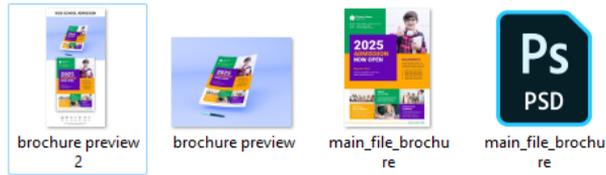
BROCHURE DESIGN



Please see screenshot to check download file preview  
please rate if you like, Thank You !!!

Gambar 89. Desain file preview

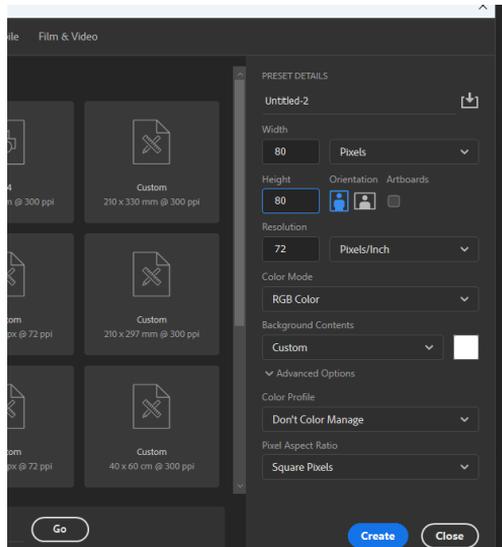
Simpan pada folder yang sama dengan *Main File* dengan format JPG.



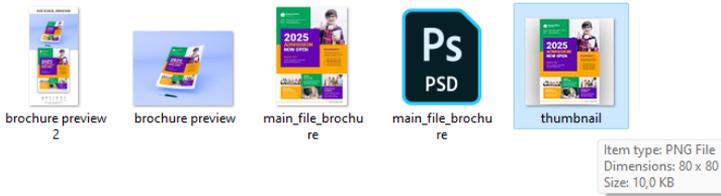
Gambar 90. Penyimpanan file preview di satu folder

### 3. Image Thumbnail

File yang ketiga adalah image thumbnail, yaitu versi kecil dari preview desain yang akan muncul di halaman depan atau halaman profil website. Ukuran dari thumbnail adalah 80x80 px, simpan dalam format JPG atau PNG. Simpan pada folder yang sama dengan *Main File*.



Gambar 91. Membuat file thumbnail



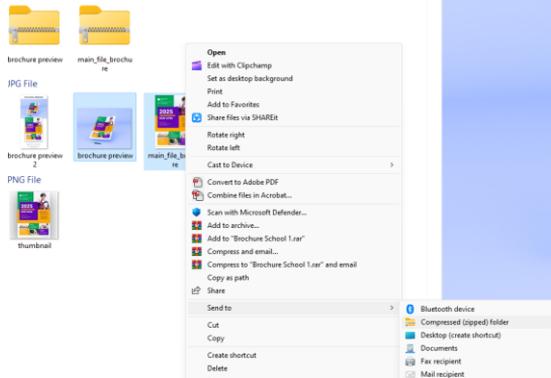
Gambar 92. Menyimpan file thumbnail

#### 4. Preview Image Set

File yang keempat berisi preview desain secara lebih jelas (resolusi HD) baik menggunakan *Mockup* ataupun tidak. Simpan pada folder yang sama dengan *Main File* dengan format JPG/PNG.

Dari file di atas, buatlah file ZIP dengan ketentuan:

1. Main File Brochure.zip berisi file utama. Tidak masalah meskipun hanya satu file tetap dibuat ZIP. Yaitu file dengan format PSD.
2. Brochure Preview.zip berisi seluruh preview dari desain yang memiliki resolusi besar yaitu file berformat JPG.



Gambar 93. Mengkompres file menjadi format ZIP

▼ Adobe Photoshop Image.21



main\_file\_brochure

▼ Compressed (zipped) Folder



brochure preview



main\_file\_brochure

▼ JPG File



brochure preview  
2



brochure preview



main\_file\_brochure

▼ PNG File



thumbnail

*Gambar 94. Penyimpanan file desain*

## Bab VI

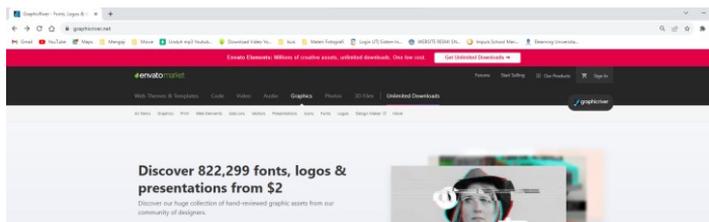
# Upload File

Iniilah yang ditunggu-tunggu, yaitu proses upload file ke Graphicriver. Caranya cukup mudah selama kalian sudah mengikuti berbagai rangkaian proses dari awal persiapan desain, proses desain, pengaturan layer, pengaturan penyimpanan dan semua jenis file yang dibutuhkan. Maka proses upload ini tidak akan memakan waktu yang lama.

### 1. Buat Akun Graphicriver

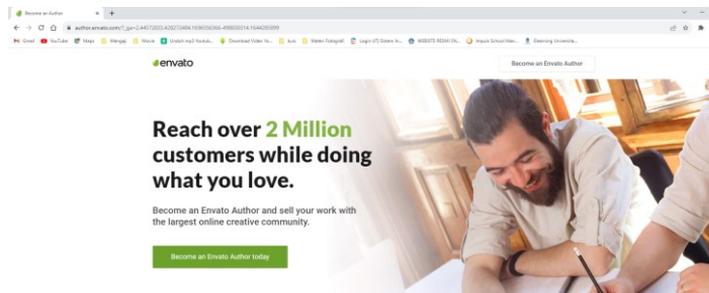
Langkah paling pertama adalah dengan membuat akun di Graphicriver. Graphicriver adalah bagian dari *marketplace* besar bernama Envato, sehingga kita akan membuat akun di website Envato.

- 1.1. Buka link Graphicriver.net dan pilih *Start Selling* di kanan atas website.



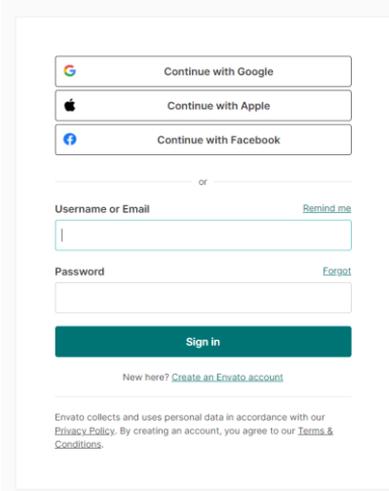
Gambar 95. Website Graphicriver

- 1.2. Klik *Become an Envato Author*



Gambar 96. Become an Envato author

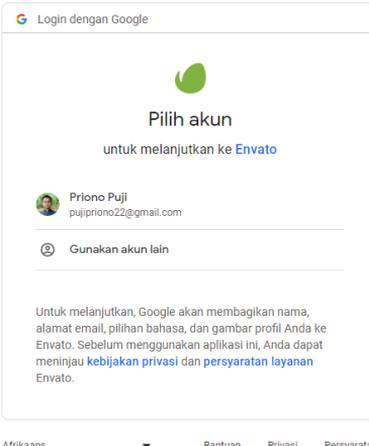
- 1.3. Bisa menggunakan email Google, Apple atau Facebook langsung.



The screenshot shows the Envato sign-in interface. At the top, there are three buttons for social login: "Continue with Google", "Continue with Apple", and "Continue with Facebook". Below these is a horizontal line with the word "or" in the center. Underneath, there are two input fields: "Username or Email" and "Password". To the right of the "Username or Email" field is a link labeled "Remind me", and to the right of the "Password" field is a link labeled "Forgot". Below the input fields is a large green "Sign in" button. At the bottom of the form, there is a link that says "New here? Create an Envato account". Below the form, there is a small disclaimer: "Envato collects and uses personal data in accordance with our Privacy Policy. By creating an account, you agree to our Terms & Conditions."

Gambar 97. Memilih opsi Signup

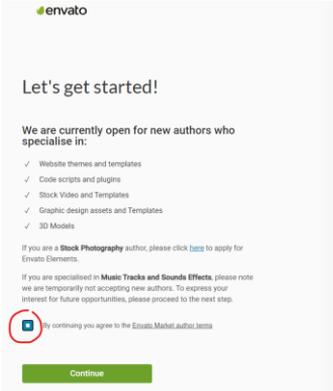
- 1.4. Saya memilih *Continue with Google*



The screenshot shows the Google login screen. At the top, it says "Login dengan Google". In the center, there is a green circular profile picture icon and the text "Pilih akun" (Select account) followed by "untuk melanjutkan ke Envato" (to continue to Envato). Below this, there is a list of accounts. The first account is "Priono Puji" with the email address "pujipriono22@gmail.com". Below the account list is a link that says "Gunakan akun lain" (Use another account). At the bottom of the screen, there is a disclaimer: "Untuk melanjutkan, Google akan membagikan nama, alamat email, pilihan bahasa, dan gambar profil Anda ke Envato. Sebelum menggunakan aplikasi ini, Anda dapat meninjau kebijakan privasi dan persyaratan layanan Envato." At the very bottom, there are links for "Afrikaans", "Bantuan", "Privasi", and "Persyaratan".

Gambar 98. Memilih akun Google

## 1.5. Klik bagian persetujuan dengan aturan Envato dan klik *Continue*



**envato**

### Let's get started!

We are currently open for new authors who specialise in:

- ✓ Website themes and templates
- ✓ Code scripts and plugins
- ✓ Stock Video and Templates
- ✓ Graphic design assets and Templates
- ✓ 3D Models

If you are a **Stock Photography** author, please click [here](#) to apply for Envato Elements.

If you are specialised in **Music Tracks and Sounds Effects**, please note we are temporarily not accepting new authors. To express your interest for future opportunities, please proceed to the next step.

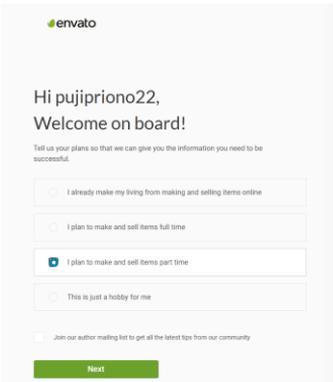
I agree to the [Envato Market author terms](#)

**Continue**



*Gambar 99. Persetujuan akun*

## 1.6. Pilih salah satu opsi dan klik *Next*



**envato**

### Hi pujipriono22, Welcome on board!

Tell us your plans so that we can give you the information you need to be successful.

I already make my living from making and selling items online

I plan to make and sell items full time

I plan to make and sell items part time

This is just a hobby for me

Join our author mailing list to get all the latest tips from our community

**Next**



*Gambar 100. Memilih plan akun*

## 1.7. Pilih lagi salah satu opsinya

**envato**

### Where do you want to sell?

If you sell your items with us exclusively you get better [author rates](#). You can always change your mind later.

**I will sell exclusively on Envato**  
Selling exclusively gives you higher earnings per sale.

**I will sell on Envato and elsewhere**  
You'll earn less but you can sell your items anywhere.

**Next**

Back to top



**Compare \$10,000 of sales**

Our top exclusive authors earn twice as much as non-exclusive authors for the same amount of sales.

Find out how our [rates work](#)

Gambar 101. Pilih Tujuan Sell

- 1.8. Jika fokus di desain grafis maka pilihlah *Graphic design assets and templates*

**envato**

### What's your specialty?

Website themes and templates

Code scripts and plugins

Stock video and templates

**Graphic design assets and templates**

3D models

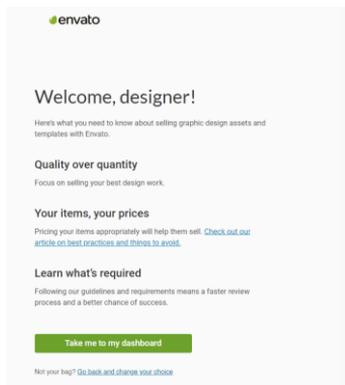
Stock photography  
If you wish to sell Stock Photography, please visit [this page](#) to apply for Envato Elements. If you are already an author on Envato Elements please proceed with your sign up here.

Music tracks and sound effects  
We are especially closed to new Music Tracks and Sound Effects authors. If you wish to express your interest for future opportunities, please proceed to the next step.



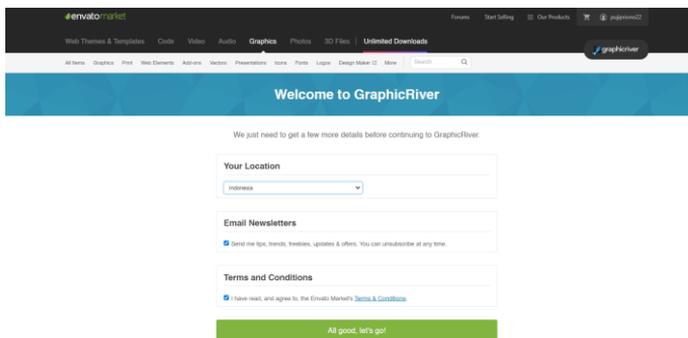
Gambar 102. Pilih your specialiy

- 1.9. Akhirnya sudah sampai akhir di tahap pembuatan akun. Lanjut dengan klik *Take to my dashboard*.



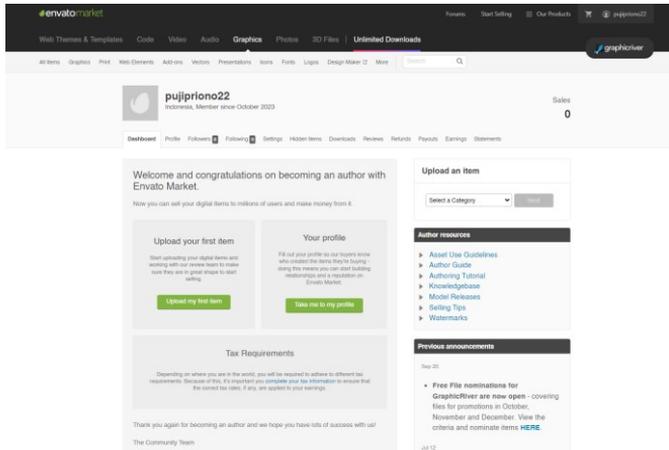
Gambar 103. Pembuatan akun selesai

1.10. Sekarang berpindah ke *dashboard* Graphicriver dan pilih negara mu dan pilih *Term & Conditions* nya. Lalu klik *All good, let's go*.



Gambar 104. Menuju Dashboard

1.11. Seperti ini lah *dashboard* kita ya teman-teman.



Gambar 105. Dashboard Graphicriver

Disitu ada opsi *Upload my first item* untuk mengupload desain yang sudah kita buat, dan ada opsi *Your profile* untuk mengedit profil.

## 2. Upload File

Persiapan akun telah selesai, kini waktunya kita upload desain yang telah dibuat. Sebagai catatan bahwa desain yang telah kita buat sebelumnya adalah desain yang sudah dijual di Graphicriver, oleh karena itu bisa dipastikan desain brosur tadi akan ditolak. Ini hanyalah tutorial proses persiapan file hingga upload.

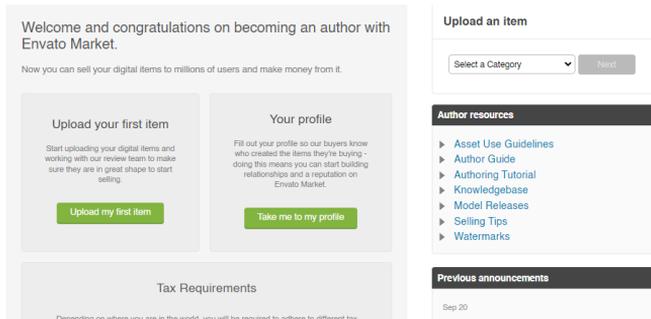
File yang di upload di Graphicriver akan melewati proses review oleh tim Graphicriver untuk mengecek tentang kelayakan desain, jadi ada kemungkinan ditolak atau diperbaiki.

Alasan desain bisa ditolak biasanya adalah karena desain tidak unik, sama, atau terlalu mirip dengan desain yang sudah ada.

Kemudian ada file yang diminta untuk perbaikan, biasanya karena file kurang terorganisir dengan rapi misal pada bagian Layer berantakan atau menggunakan font/foto stock yang tidak sesuai dengan aturan Graphicriver. Sehingga perlu perbaikan atau mengganti font/foto stock.

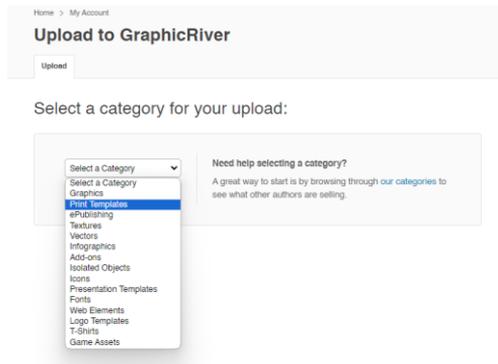
Mari kita memulai mengupload file desain ke Graphicriver.

## 2.1. Klik *Upload my first item*



*Gambar 106. Upload First Item*

## 2.2. Pilih kategori Print Templates karena ini adalah desain brosur. Lalu klik *Next*.



*Gambar 107. Pilih Kategori Desain*

## 2.3. Tulis nama dari file desain brosur. Contoh “ Kids School Admission”

**Name & Description**

Name

Maximum 100 characters. No HTML or emoji allowed. Follow our [Item Title Naming Conventions](#).

HTML Description

HTML or plain text allowed, no emoji

This field is used for search, so please be descriptive! If you're linking to external images, please mind the page load speed: use few, compress them and host them on a fast server or CDN.

**Name & Description**

Name

Maximum 100 characters. No HTML or emoji allowed. Follow our [Item Title Naming Conventions](#).

HTML Description

*Gambar 108. Input Deskripsi Item*

2.4. Geser ke bawah dan mulai *upload* setiap file nya.

**Files** ⚠ Trouble uploading? [Try our FTP service](#)

Image Preview

590 pixel wide JPG preview of your file. The recommended height is 700 pixels. The maximum height is 8000 pixels. If you need more previews for your item, please consider uploading an optional Preview Image Set

Thumbnail

JPEG or PNG 80x80px Thumbnail

Main File(s)

ZIP - All files for buyers, not including preview images

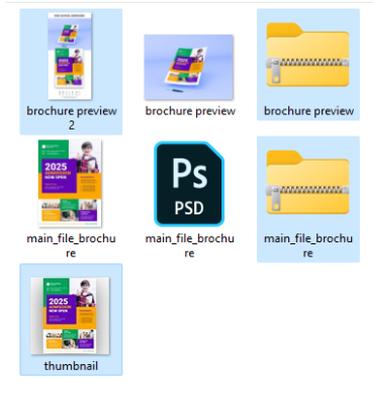
Preview Image Set

ZIP file of images (png/jpg) w/ optional text descriptions for display on the site

For files over 500MB we recommend [uploading via FTP](#). The maximum file size allowed is 3GB - please ensure compression has been optimized before uploading.

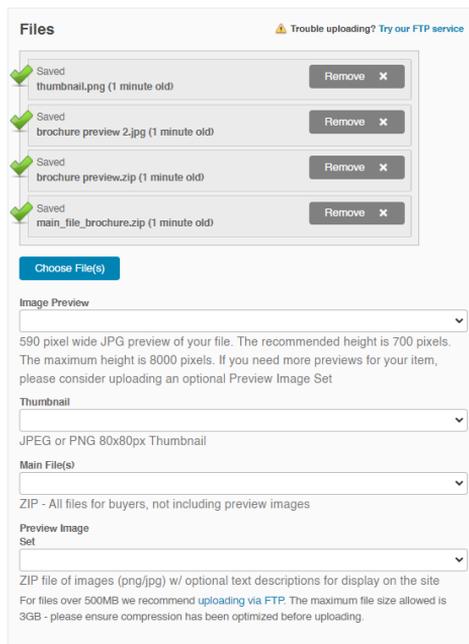
*Gambar 109. Form Memilih File Item*

2.5. klik *Choose File(s)* dan pilih empat file ini. File *preview*, dua file ZIP dan thumbnail.



Gambar 110. Memilih File yang Diunggah

2.6. Jika sudah di upload akan seperti ini.



Gambar 111. Hasil Unggahan Item

2.7. Kemudian isi setiap kolom sesuai dengan file yang ditentukan seperti ini:

**Image Preview**

brochure preview 2.jpg (1 minute old)

590 pixel wide JPG preview of your file. The recommended height is 700 pixels. The maximum height is 8000 pixels. If you need more previews for your item, please consider uploading an optional Preview Image Set

**Thumbnail**

thumbnail.png (1 minute old)

JPEG or PNG 80x80px Thumbnail

**Main File(s)**

main\_file\_brochure.zip (1 minute old)

ZIP - All files for buyers, not including preview images

**Preview Image Set**

main\_file\_brochure.zip (1 minute old)

ZIP file of images (png/jpg) w/ optional text descriptions for display on the site

For files over 500MB we recommend [uploading via FTP](#). The maximum file size allowed is 3GB - please ensure compression has been optimized before uploading.

*Gambar 112. Memilih File Preview*

## 2.8. Geser lagi ke bawah dan atur seperti ini:

**Category & Attributes**

Not sure what all these attributes and settings mean for your file?  
[Read our helpful explanations](#)

Category: - Print Templates

Layered:  Yes  No

Graphics Files Included: Photoshop PSD, Transparent PNG, Layered PNG, JPG Image, Vector EPS, InDesign INDD

Minimum Adobe CS Version: CS5

Print Dimensions: 8.3x11.7  
Print dimensions in Inches for printable items, width x height. E.g. 3.5x2.5, 8.5x11

Some of our fields allow you to select multiple values. Please use the CTRL key (PC) or COMMAND key (Mac) to select multiple items.

*Gambar 113. Pengaturan Kategori dan Atribut*

Untuk Print dimensions berarti ukuran dari desain kita. Tadi kita menggunakan A4, itu bisa berubah jika menggunakan ukuran lain.

## 2.9. Lanjut ke bagian Tag, isi tagar sesuai dengan desain kita dalam bahasa Inggris. Contoh “*brochure, school admission, dll*”

**Tags**

Tags

brochure, school admission, photoshop

Maximum of 30 keywords covering subject, color and styling. Keywords should all be in lowercase and separated by commas. e.g. print, business card, red, professional, modern

Gambar 114. Menambahkan Tag Item

- 2.10. Menentukan harga desain. Gunakan harga sesuai rekomendasi dan desain-desain pesaing, jangan terlalu rendah ataupun tinggi.

**Set Your Price (US\$)**

It's important that you set the price for your items independently and not discuss your pricing decisions with other authors. The item price will **include** your author fee and your initial term of item support (if you offer it). See our [Author Terms](#) and [Item Support](#) breakdown if you want to know more.

Regular License	Item price <input type="text"/> + Buyer fee \$1 = Purchase price <b>\$1</b> How much of this will I earn?	Recommended purchase price \$4 - \$12
Extended License	Item price <input type="text"/> + Buyer fee \$50 = Purchase price <b>\$50</b> How much of this will I earn?	Recommended purchase price \$200 - \$600

The "Recommended purchase price" is just a guide to help you decide - all pricing decisions are yours and yours only.

Gambar 115. Menentukan Harga Jual

- 2.11. Yang terakhir adalah menulis pesan kepada Reviewer jika ada. Lalu centang pernyataan bahwa desain ini adalah asli milik sendiri dan tidak menyalahi aturan hak cipta. Lalu klik Upload.

**Message to the Reviewer**

Comments

Any images, sounds, video, code, flash, or other assets that are not my own work, have been appropriately licensed for use in the file preview or main download. Other than these items, this work is entirely my own and I have full rights to sell it on GraphicRiver.

**Upload** 

*Gambar 116. Langkah Upload Selesai*

Seperti itu lah *step by step upload* file di Graphicriver. Setelah di upload, maka tunggulah beberapa waktu, mungkin bisa memakan waktu beberapa hari untuk diperiksa oleh tim *Reviewer* untuk melihat hasil apakah desain kita diterima, ditolak atau perlu direvisi.

Jangan puas dengan satu desain, perbanyaklah mendesain dan upload untuk meningkatkan peluang desain terbeli.

## PENUTUP

Sampai disini kita telah mempelajari tentang bagaimana memanfaatkan keahlian desain grafis agar bisa mencapai keahlian baru yaitu bisa diterima pada pasar internasional. Berbagai tahap telah dijelaskan agar pembaca mudah untuk menerapkannya.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, sehingga masih diperlukan tambahan waktu untuk melakukan kajian dan penulisan sehingga bisa sampai pada tahap buku panduan yang lebih sempurna.

Buku ini merupakan bagian dari Hibah Pengabdian Masyarakat Pemula (PMP) yang sepenuhnya didanai oleh Kemdikbud Ristek Dikti melalui skema Hibah Nasional Tahun Anggaran 2023.

Penulis berharap anda dapat memahami apa yang telah disampaikan dengan baik dan benar. Buku ini merupakan edisi pertama yang akan terus dikembangkan hingga pembaca benar-benar dapat mencoba untuk mempraktekannya hingga menjadi seorang yang paham dalam dunia desain grafis skala internasional. Semoga buku ini bermanfaat, Selamat belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Posumah, R. Y., Prasetyanti, R., & Gati, R. A. (2023). Through Local Wisdom: A Policy Road for Bali's Post Pandemic Economic Recovery. *KnE Social Sciences*, 632-642.
- Fernando, A. (2012). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Design Entrepreneur School di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Liem, C. M., Kusumowidagdo, A., & Indrawan, S. E. (2015). Belajar Sambil Bermain Lewat Desain. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 1(1), 43-50.
- Putra, Z. F. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *IJISTECH (International Journal of Information System and Technology)*, 5(3), 308-315.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Cosgrove, M. A. (2020). Values driven responses to crisis: Envato, Human Union, and the UBI. *The Australian Humanist*, (138), 18-21.
- Killen, M., & Killen, M. (2019). Outsourcing the Scalable Process. *From Single to Scale: How a Single Person, Small Business, or an Entrepreneur Can Grow Their Business to Profit*, 169-183.
- Photoshop, A. (2021). Adobe Photoshop. Preuzeto, 29, 2021.