

MAKALAH
PRINSIP DAN ELEMEN DALAM DESAIN KOMPUTER GRAFIS
TOOL PATHFINDER, ALIGN DAN MASKING

Disusun untuk memenuhi tugas

Mata Kuliah : Komputer Grafis

Dosen Pengampuh : Budi Hartono, S.T.



Disusun Oleh :

1. Nanda Safira Ramdhani (TIF221006)
2. Eni Setiawati (TIF221012)
3. Siswi Waniwati (TIF221016)
4. Rian Gunawan (TIF221022)
5. Mutawally (TIF201044)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS CORDOVA

2023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji serta syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini. Shalawat serta salam semoga sanantiasa tercurahkan atas junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang menerang seperti saat ini.

Makalah ini berjudul “Prinsip Dan Elemen Dalam Desain Komputer Grafis *Tool Pathfinder, Align Dan Masking*”, penyusunan makalah ini untuk memenuhi tugas mata kuliah Komputer Grafis, yang diampu oleh Mr. Budi Hartono, S.T. Proses penyusunannya tidak terlepas dari berbagai artikel , jurnal, dan berbagai buku. Oleh karena itu, kami ucapkan terima kasih banyak.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan makalah ini, baik Bahasa maupun isi. Sehingga kami terbuka dalam segala kritik saran yang membangun dari pembaca.

Demikian yang dapat kami sampaikan. Semoga makalah ini dapat bermanfaat untuk masyarakat umumnya, dan untuk akademisi pada khususnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Taliwang, 13 April 2023

Hormat Penulis,

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.1 Prinsip Dan Elemen Dalam Desain Komputer Grafis	2
2.1.1 Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	2
2.1.2 Elemen-Elemen Desain Grafis.....	4
2.2 Tool Pathfinder	8
2.2.1 Mode Yang Tersedia Dalam Panel <i>Pathfinder</i>	9
2.3 Align.....	12
2.3.1 Fungsi dan Jenis <i>Align</i>	12
2.3.2 Pengaturan <i>Align</i>	13
2.3.3 Cara Menggunakan <i>Tool Align</i>	14
2.4 Masking	16
2.4.1 Jenis-jenis <i>Making</i>	16
2.4.2 Membuat Masking	17
2.4.3 Menghilangkan <i>Masking</i>	18
2.4.4 Membuat <i>Clipping Mask</i>	19
BAB II PENUTUP	20
3.1 Kesimpulan	20
3.2 Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis erat hubungannya dengan seni. Seorang desainer juga merangkap menjadi seorang seniman. Banyak arti mengenai seni (bergantung pada sudut mana kita lihat). Arti seni secara umum adalah suatu usaha penciptaan bentuk yang menyenangkan (*sense of beauty*) dan harmoni bentuk yang baik. Herbert Read menyebut bahwa seni adalah menciptakan plus mengekspresikan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk itu menciptakan keindahan. Akan timbul kenikmatan bagi penikmat seni yang kemudian akan memberikan penghargaan mulai dari empati sampai dengan apresiasi. Seni erat hubungannya dengan keindahan, kreativitas, dan keterampilan.

Makalah Prinsip Dan Elemen Dalam Desain Komputer Grafis *Tool Pathfinder, Align Dan Masking* ini disusun sebagai salah satu tugas awal yang di berikan kepada mahasiswa oleh Dosen mata kuliah Komputer Grafis guna menjadi acuan untuk tugas-tugas berikutnya. Serta membantu mahasiswa agar memiliki dasar dari Komputer Grafis itu sendiri selama proses perkuliahan berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja prinsip dan elemen dalam desain komputer grafis?
2. Apa yang di maksud dengan *Tool Pathfinder*, dan ada berapa mode yang tersedia dalam panel *Pathfinder*,?
3. Apa pengeritian dari *Tool Align*, Apa saja fungsi dan jenis *Align*, apa saja pengaturan yang ada dalam *Align*, dan bagaimana cara mengoperasikannya?
4. Apa yang di maksud dengan *Masking*, apa saja jenis-jenis *Masking*, dan bagaimana cara membuat *Masking*, cara menghilangkan *Masking*, serta cara membuat *Clipping Mask* ?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui Apa saja dan penjelasan yang ada pada prinsip dan elemen dalam komputer grafis.
2. Mengetahui apa yang di maksud dengan *Tool Pathfinder* , dan macam-macam mode yang tersedia dalam panel *Pathfinder*.
3. Mengetahui Pengertian dari *Tool Align*, mengetahui fungsi dan jenis *Align*, mengetahui pengaturan yang ada pada *Align*, dan cara mengoperasikannya.
4. Mengetahui apa yang di maksud dengan *Masking*, mengetahui jenis-jenis *Masking*, Cara membuat *Masking*, menghilangkan *Masking*, dan membuat *Clipping Mask*.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Prinsip Dan Elemen Dalam Desain Komputer Grafis

2.1.1 Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekadar anjuran beginilah seharusnya desain yang. Karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram "*Sihombing, Danton, Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004*" : "Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah". Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut :

1. Kesederhanaan

Prinsip ini banyak disarankan oleh pakar desain grafis dan digunakan dalam pengerjaan desain. Hal ini sangat logis demi memudahkan pembaca dalam memahami isi pesan yang di sampaikan dalam sebuah desain. Seperti dalam penggunaan huruf sebuah berita, misalnya huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (*Keep It Simple Stupid*). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris, digunakan hanya seperlunya saja.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (*simetris*) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color*. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duotone.

3. Kesatuan

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

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

4. Penekanan (*aksentuasi*)

Penekanan yang dimaksud adalah untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

5. Irama (*repetisi*)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antar kolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

6. Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (*font*). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit

dibangun jika Anda menggunakan jenis *font Arial* untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya menggunakan jenis *font Nos* feratu atau *Mystery*. Atau ketika dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka bisa menggunakan *font* huruf sambung (*script*) sebagai title dan arial sebagai *body text*-nya. Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu *text types* dan *display types*. Untuk *text types* gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*) Sedangkan untuk *display types*, gunakan 14 pt ke atas

7. Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: “Foto mewakili 1000 kata”. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusakan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi pada saat itu, seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan. Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri.

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak, dan lakukan *cropping* yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil *cropping*. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa *di-cropping* menjadi bentuk *landscape*. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan *cropping* untuk memisahkannya dengan latar belakang.

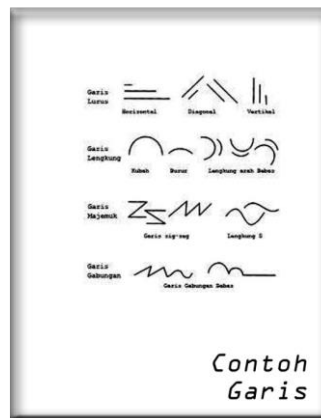
2.1.2 Elemen-Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna, ruang, dan tekstur.

1. Garis

Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan kemampuan yang baik, penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah desain. Garis terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu:

- A. Garis Vertikal: Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.
- B. Garis Horizontal: Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
- C. Garis Diagonal: Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.
- D. Garis yang berbentuk gelombang: Merupakan adanya suatu irama.

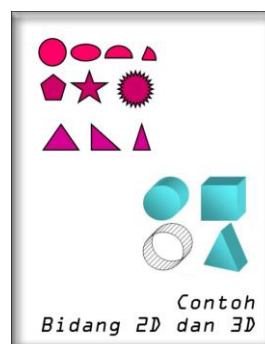


Gambar Macam-macam garis

2. Bentuk

Bentuk hati sebagai contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

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



3. Warna

Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan 'kesan' yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan ramah, menyenangkan, sementara warna yang lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah desain.

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain menjadi menarik. Menurut Russel dan Verrill (1986, 416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

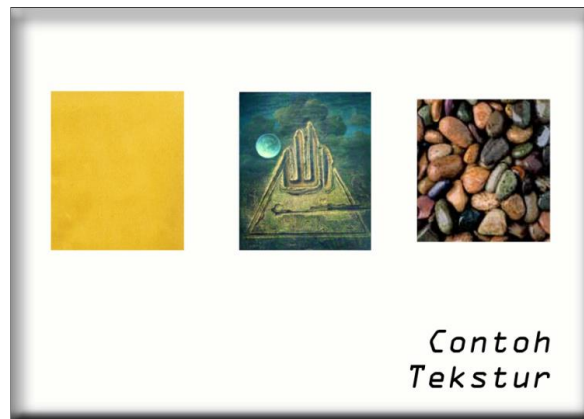
- A. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
- B. Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
- C. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
- D. Warna dapat memperlihatkan suatu mood tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.



4. Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan suatu bentuk dengan visualisasi permukaannya. Ini bisa dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang 'datar' atau biasa saja. Ada beberapa jenis tekstur, diantaranya adalah:

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



5. Ruang

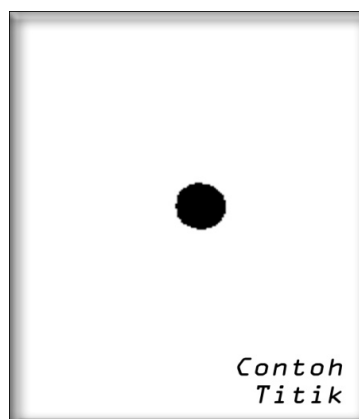
Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika pada desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah desain yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (*ruang kosong/ white space*). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

6. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek manakah yang kita mau tonjolkan atau yang mau dipublikasi karena dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain Anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

7. Titik

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

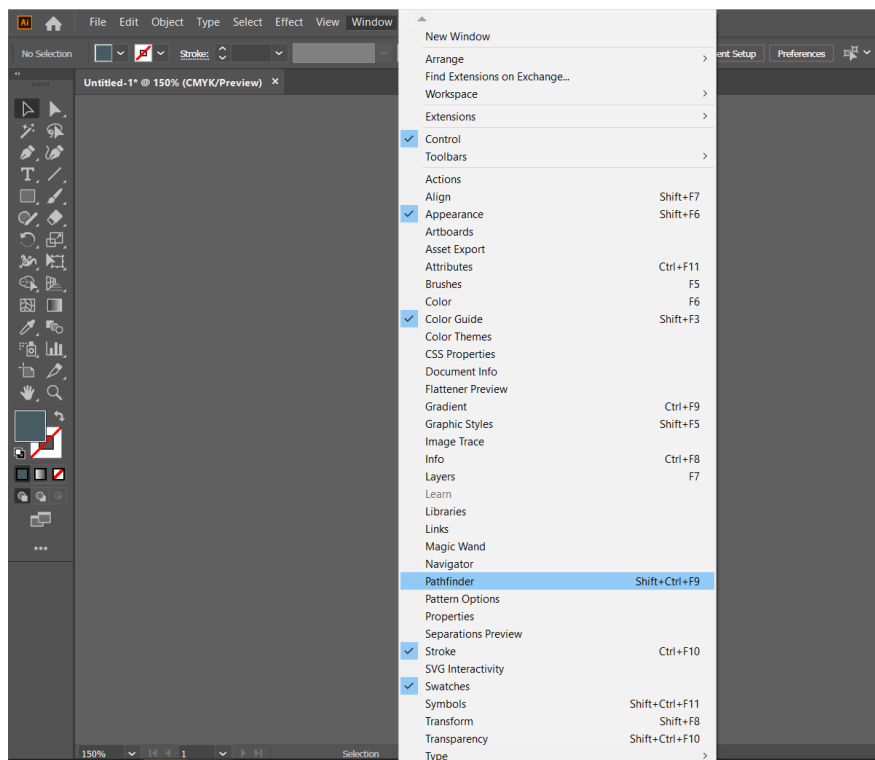


Memanfaatkan dan menyeimbangkan elemen desain inilah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif menyampaikan pesannya.

2.2 Tool Pathfinder

Pathfinder itu sendiri yaitu tool yang ada di Adobe Illustrator yang memang sering digunakan oleh seorang desainer untuk membuat sebuah desain grafis yang memerlukan potongan atau mungkin penggabungan antara 2 objek atau lebih. *Pathfinder* menjadi salah satu fitur yang sangat penting dalam mendesain vector pada software adobe illustrator. *Pathfinder* adalah sebuah tool yang berfungsi untuk memodifikasi objek yang dapat menyatukan dan membela objek.

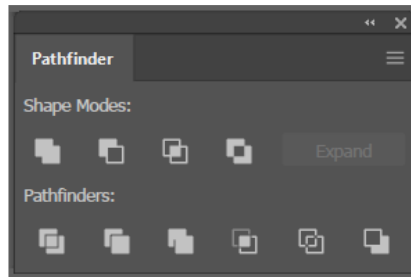
Untuk memunculkan panel *pathfinder* dengan cara mengeklik menu Windows pada bagian top menu adobe illustrator lalu pilih *pathfinder* (*windows > pathfinder*) atau dapat menggunakan *shortcut* dengan menekan **Shift + Ctrl + F9**, lalu panel *pathfinder* akan muncul.



Gambar : Memunculkan menu Pathfinder pada Illustrator

2.2.1 Mode Yang Tersedia Dalam Panel *Pathfinder*:

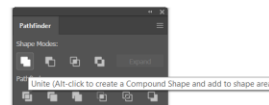
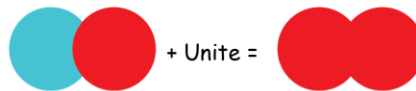
Ada dua macam mode yang tersedia dalam panel *Pathfinder* seperti:



1. *Shape mode* yang terdiri dari : - *Unite* - *Minus front* - *Intersect* – *Exclude*

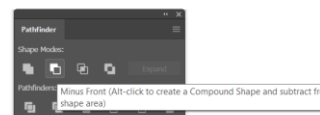
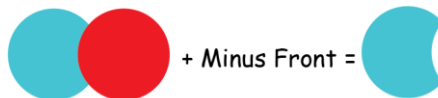
a. *Unite*

Unite adalah salah satu fungsi *pathfinder* yang berguna untuk menyatukan beberapa objek menjadi satu objek. Setelah memblok kedua lingkaran tadi kalian bisa langsung menekan *unite* dan hasilnya seperti gambar dibawah ini



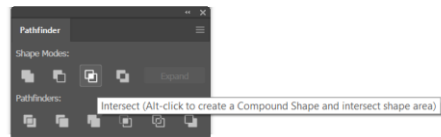
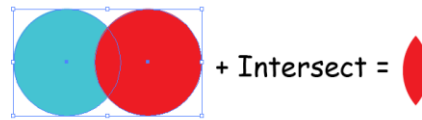
b. *Minus Front*

Minus front merupakan fungsi *pathfinder* yang berguna untuk menghilangkan objek bagian depan dan meninggalkan bekas pada bagian belakang. Seperti sebelumnya untuk menggunakannya kedua objek harus di blok lalu klik *Minus Front*.



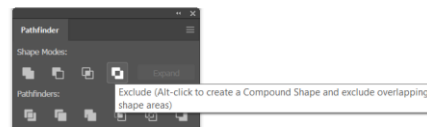
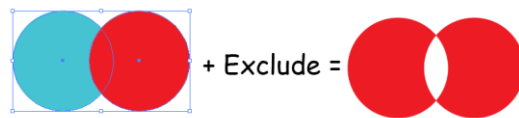
c. *Intersect*

Fungsi *intersect* adalah membuat objek baru dari bagian area yang saling menyatu pada kedua objek. Lihat gambar dibawah.



d. *Exclude*

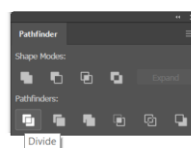
Exclude pada *pathfinder* berfungsi untuk mendistorsi bagian tengah antara kedua objek yang saling menempel.



2. *Pathfinders* : - *Devide* - *Trim* - *Marge* - *Crop* - *Outline* - *Minus back*

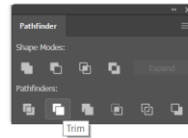
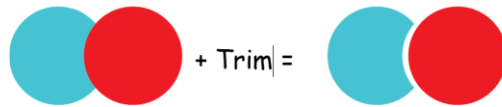
a. *Devide*

Divide merupakan salah satu fungsi *pathfinder* yang berguna untuk membelah objek menjadi tiga bagian. Hasil saat men-*divide* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



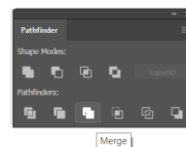
b. *Trim*

Trim berfungsi untuk memotong bagian yang menempel pada kedua objek yang saling bersentuhan. Lihat gambar dibawah ini



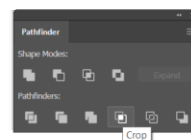
c. Merge

Fungsi *merge* hampir sama dengan fungsi pada *Unite* yaitu menyatukan objek, yang membedakan kedua fungsi ini yaitu saat menggunakan *unite* objek akan membuat *compound shape* tetapi tidak pada *merge*.



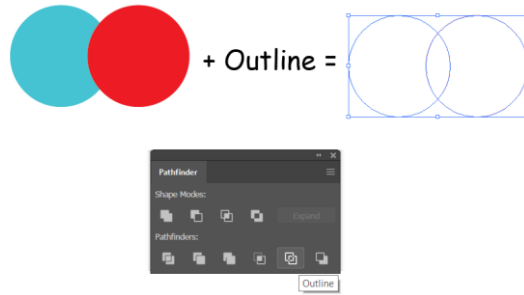
d. Crop

Fungsi *Crop* sekilas sama dengan *intersect* yaitu memotong bagian objek yang menempel pada kedua objek namun *intersect* membuat *compound shape* sedangkan *Crop* tidak.



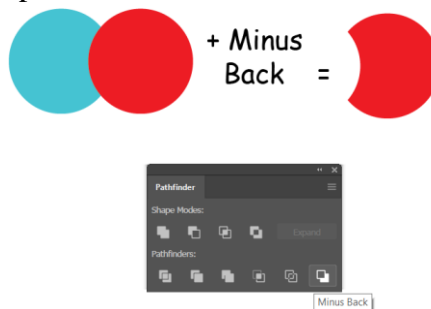
e. Outline

Outline berfungsi membuat kedua objek *shape* menjadi *outline* atau objek garis tepi.



f. *Minus Back*

Fungsi *Minus back* adalah kebalikan dari fungsi *Minus Front* yaitu menghilangkan objek bagian depan dan menghilangkan bagian dari kedua objek yang saling menempel.



2.3 Align

Align merupakan cara untuk meratakan patokan objek satu atau lebih dengan ketentuan objek terakhir yang diseleksi sebagai patokan posisinya. *Align* yang berfungsi untuk meratakan atau merapikan posisi objek secara horizontal, maupun Vertikal. Dengan *Tools* ini, kita tidak perlu lagi ragu-ragu dalam menentukan posisi objek misalnya titik bagian tengah, sudut, ataupun untuk jarak antar objek.

2.3.1 Fungsi dan Jenis *Align*

Align memiliki beberapa bagian diantaranya *align top*, *align bottom*, *align left*, *align right*, *align centers vertically*, *align centers horizontally*, dan *Center to Page*.

1. Fungsi *Align Top*

Align Top berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua di sebelah atas (objek menjadi rata atas).

2. Fungsi *Align Bottom*

Align Bottom berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua dari sebelah bawah (objek menjadi rata bawah).

3. Fungsi *Align Left*

Align Left berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua di sebelah kiri (objek menjadi rata kiri).

4. Fungsi *Align Right*

Align Right berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua di sebelah kanan (objek menjadi rata kanan).

5. Fungsi *Align Center Horizontally*

Align Center Horizontally berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua di tengah antara atas dan bawah. Atau membuat objek menjadi terpusat ketengah secara horizontal.

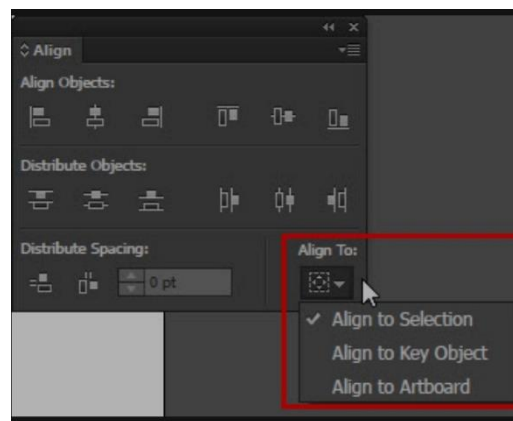
6. Fungsi *Align Center Vertically*

Align Center Vertically berfungsi untuk meratakan objek pertama mengikuti objek kedua di tengah antara kanan dan kiri. Atau membuat objek menjadi terpusat ketengah secara vertikal.

7. Fungsi *Align Center to Page*

Align Center to Page berfungsi untuk meletakkan objek tepat di tengah-tengah halaman. Atau membuat objek menjadi terpusat ketengah halaman secara horizontal maupun vertikal.

2.3.2 Pengaturan *Align*



1. *Align To Selection*

Align To Selection merupakan pengaturan *Align* dimana posisi objek akan berpindah secara bebas berdasarkan posisi awal dari semua objek. Tidak tergantung dengan satu objek, tetapi dipengaruhi oleh keseluruhan objek, sehingga posisinya setelah dipindahkan menggunakan *align*, perubahannya akan berdasarkan posisi awal semua objek. Cara penggunaannya, teman-teman langsung saja klik semua objek yang ingin di *Align*, kemudian pilih *align* yang diperlukan.

2. *Align To Key Object*

Align To Key Object merupakan pengaturan *align* dimana kita bisa memindahkan objek berdasarkan salah satu objek. Misalnya kita ingin memindahkan objek lingkaran ke tengah-tengah objek kotak, tanpa mengubah posisi objek kotak sama sekali, sehingga yang bergerak hanyalah objek lingkaran saja. Cara penggunaannya, seleksi semua objek, kemudian klik salah satu objek untuk menjadi objek pusatnya.

3. *Align To Artboard*

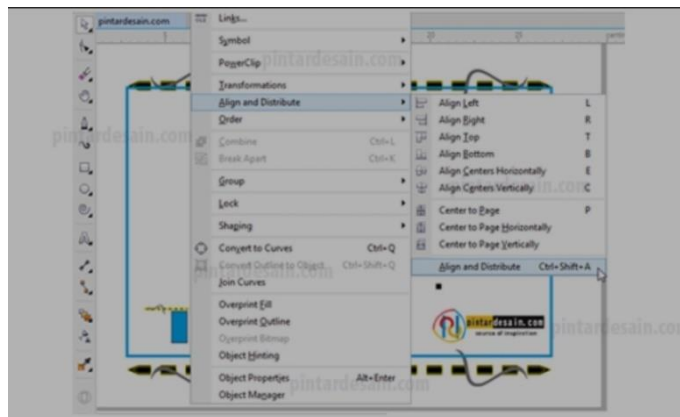
Align To Artboard merupakan pengaturan *Align*, dimana kita bisa memposisikan objek yang kita bikin berdasarkan *Artboard* atau lembar kerja. Dengan *Align To Artboard*, kita tidak perlu lagi mengira-ngira posisi tengah dari kertas kerja, karena objek akan secara otomatis mengikuti *artboard*, ketika di *Align*. Cara penggunaannya, teman-teman bisa seleksi semua objek, kemudian pilih *Align to Artboard*, setelah itu, tinggal pilih *align* yang dibutuhkan.

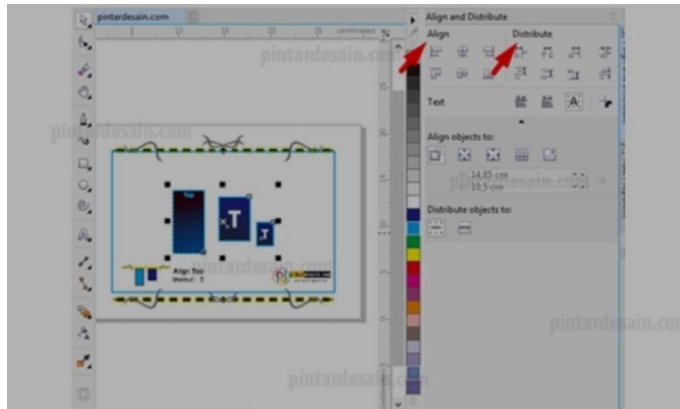
2.3.3 Cara Menggunakan *Tool Align*

Untuk menggunakan fungsi *align* ini ada dua cara, PERTAMA dengan menggunakan jendela ***Align and Distribute*** pada yang ada pada menu Object, cara yang KEDUA yaitu dengan cara pintas menggunakan ***Shortcut*** pada keyboard.

1. Jendela *Align and Distribute*

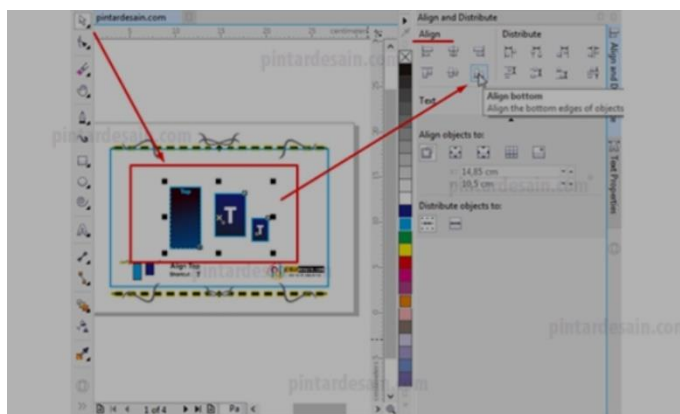
Untuk menggunakan jendela *align and distribute* dapat kita buka pada menu Object kemudian klik pada *Align and Distribute* kemudian akan tampil jendela tersebut di bagian kanan halaman. Atau dengan menggunakan *shortcut* **Ctrl+Shift+A** secara bersamaan.



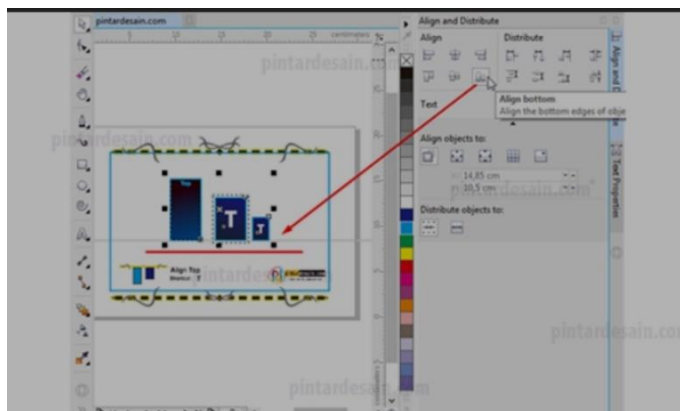


Kemudian lihat pada jendela *align and distribute* tersebut terdapat jenis-jenisnya yang disusun dengan kelompok *Align* di sebelah kiri dan *Distribute* dikelompokkan disebalah kanannya.

Untuk menggunakannya dengan cara seleksi objek yang akan di ratakan kemudian di jendela *align* kita cari jenis *align* nya sesuai dengan yang di perlukan.



Dan setelah diberikan jenis *align* nya maka akan langsung dapat dilihat hasilnya.



2. *Shortcut*

Penggunaan *shortcut* ini dapat dibilang sangat membantu dalam semua pekerjaan desain kita, cukup seleksi objek dan tekan tombol keyboard sesuai dengan keperluannya. Cara ini sangat praktis dan sangat cepat sekali sehingga sangat penting untuk kita kuasai. Cuma kita harus mengingat saja penggunaan tombol apa saja yang digunakan. Untuk mengetahui *shortcut* dari fungsi *align* dan *distribute* berikut adalah listnya.

1. B – Align Bottom/ Rata Bawah
2. T – *Align Top*/ Rata Atas
3. R – *Align Right* /Rata Kanan
4. L – *Align Left* /Rata Kiri
5. E – *Center Horizontally* /Terpusat Secara Horizontal
6. C – *Center Vertically* /Terpusat Secara Vertikal
7. C & E – *Align Center* / Bertumpu ditengah setelah diratakan tengah Horizontal kemudian ditumpuk ditengah objek.
8. P – *Center to page*/ Objek ke Tengah Halaman

2.4 *Masking*

Masking adalah kemampuan dari program *Adobe PhotoShop* untuk menampilkan atau menyembunyikan sebagian atau semua area image pada suatu layer terhadap layer-layer lain.

2.4.1 Jenis-jenis *Making*

Ada dua jenis *masking* yaitu ***layer mask dan vector***. ***LAYER MASK*** adalah *masking* yang dibuat dengan menggunakan objek *bitmap* dengan menggunakan *pixel-pixel* gambar yang ada. Sedangkan ***VECTOR*** adalah *masking* yang dibuat berdasarkan objek *vector* yang ada.

1. *Layer Mask*

Merupakan *masking* yang dibuat dengan menggunakan objek *Bitmap* dengan memanfaatkan *pixel-pixel* pada image Perhatikan gambar berikut.



Gambar Bitmap



Gambar layer mask

2. Vector Mask

Merupakan *masking* yang dibuat menggunakan objek vector, seperti *SHAPE* atau *PATH*. Perhatikan gambar berikut :



Gambar Vector Mask

2.4.2 Membuat Masking

Untuk memuat MASK, ikuti langkah berikut ini:

- a. Aktifkan layer yang Anda terapkan *masking* dengan cara mengeklik pada nama layer dipalette layer pada posisi objek tersebut aktif / berada.
- b. Pilih salah satu jenis *masking* berikut:

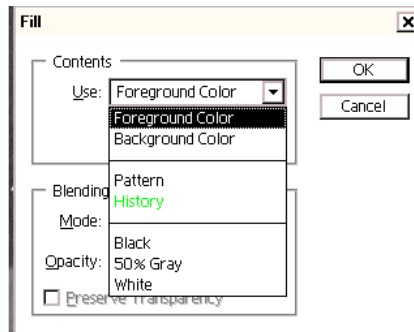
1. Layer Mask

- a) Buatlah objek *path* diarea image tersebut dengan *tool Shape* atau *path*, seperti *elips*, *rectangle*.
- b) Klik *icon Mask* atau jika Anda menggunakan *Palette PATH* (*window ,path*) maka
 - a. Anda klik *Path* , *New path*
 - b. Klik *pen tool* , buat area pada objek tersebut

c. Klik menu **Layer → Add Vector Mask → Current Path**

2. Vector Mask

- Klik icon Mask tepat pada posisi objek tersebut berada
- Buat *path* seleksi , *elips* / *rectangle*
- Klik menu **Select → Inverse**
- Klik *brush* atau klik menu **Edit → Fill , Use**, pilih bentuk pengisian *fill*
- Ok



Gambar Pengisian Warna (Fill) Pada Image



Gambar Hasil Penerapan Masking

2.4.3 Menghilangkan Masking

Untuk menghilangkan pengaruh *masking* pada objek di suatu *layer* adalah sebagai berikut :

- Aktifkan *layer mask* dengan cara mengeklik *Thumbnail layer mask* di *Palette Layers*.
- Klik menu **Layer → Delete Vector Mask**.
- klik Ok

2.4.4 Membuat *Clipping Mask*

Clipping Mask merupakan cara lain untuk menampilkan atau menyembunyikan objek pada sebuah *layer* dengan memanfaatkan objek pada *layer* lain. Objek pada *layer* ini akan ditampilkan sebatas area objek pada *layer* dibawahnya. Maka kita akan mendapatkan gambar seperti contoh berikut ini:



Gambar Penggunaan Clipping Mask

Langkah pembuatan clipping mask adalah:

1. Susunlah objek seperti tampak pada gambar diatas pada *dilaog Palette Layers*. Posisi Layer 1 harus berada diatas *layer shape*.
2. Tekan tombol *ALT* dan Klik tepat pada posisi garis batas antara layer 1 dengan *shape*, maka akan tampil icon.

BAB II

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Desain grafis erat hubungannya dengan seni. Seorang desainer juga merangkap menjadi seorang seniman. Banyak arti mengenai seni (bergantung pada sudut mana kita lihat). Arti seni secara umum adalah suatu usaha penciptaan bentuk yang menyenangkan (sense of beauty) dan harmoni bentuk yang baik. Herbert Read menyebut bahwa seni adalah menciptakan plus mengekspresikan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk itu menciptakan keindahan. Akan timbul kenikmatan bagi penikmat seni yang kemudian akan memberikan penghargaan mulai dari empati sampai dengan apresiasi. Seni erat hubungannya dengan keindahan, kreativitas, dan keterampilan.

Dalam membuat desain harus memperhatikan prinsip-prinsip dan elemen yang ada dalam komputer grafis. Dan harus memahami apa pengeritian, jenis-jenis, fungsi dan cara mengoperasikan *Tool Pathfinder, Align Dan Masking*, agar memudahkan kita dalam membuat atau mendesain sesuatu.

3.2 Saran

Demikianlah Makalah Komputer Grafis ini, Makalah ini tentunya masih banyak kekurangan yang harus dilengkapi, untuk mencapai kesempurnaan. Kami hanyalah manusia biasa yang penuh dengan kekurangan, untuk itu pembaca mohon dengan segala kerendahan hati, untuk memberikan Saran dan Kritiknya yang bersifat membangun, dengan harapan agar makalah ini bisa lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Rakasiwi, M.Kom., Sindhu. 2021. PANDUAN MENGUASAI PHOTOSHOP. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. 33-37.
- Imawan M.F. 2020. Align and DistributeTools, Kemudahan Menata Letak Objek. Diakses pada 14 April 2023 melalui <https://www.qerdus.com/2020/02/19/align-and-distribute-tools-kemudahan-menata-objek/>
- Bush Sawa, Bartholo. 2016. Pengertian Align To Pada Pengaturan Align Di Adobe Illustrator. Diakses pada 14 April 2023 melalui <https://www.dumetschool.com/blog/Pengertian-Align-To-pada-Pengaturan-Align-di-Adobe-Illustrator>
- M. Sazili. 2023. Cara Menggunakan Align dan Distribute di CorelDraw. Diakses pada 14 April 2023 melalui <https://pintardesain.com/tutorial-align-distribute-coreldraw/>
- Suhadi, Imam. 2018. Belajar Fungsi Align & Distribute Di CoralDraw Bahasa Indonesia. Diakses pada 14 April 2023 melalui <https://bloggermuntiran.com/2018/11/12/belajar-fungsi-align-distribute-di-coreldraw-bahasa-indonesia/>
- Truongkien. Bab III Landasan Teori. Diakses pada 14 April 2023 melalui <https://pdfslide.tips/documents/bab-3-landasan-teori-sir-iiipdf-1-menganalisis-audiens-2-menentukan-tujuan.html?page=1>
- Tim Pelatih. 2020. BUKU INFORMASI. *Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain*. Diakses pada 14 April 2023 melalui [https://e-training.kemnaker.go.id/asset/directory/bm/434/MENGOPERASIKAN%20PERANGKAT%20LUNAK%20DESAIN/4-%20Buku%20Informasi%20Pengenal%20Adobe%20Illustrator%20\(1\).pdf](https://e-training.kemnaker.go.id/asset/directory/bm/434/MENGOPERASIKAN%20PERANGKAT%20LUNAK%20DESAIN/4-%20Buku%20Informasi%20Pengenal%20Adobe%20Illustrator%20(1).pdf)