

FULL COLOUR

BELAJAR



CorelDRAW

Mengubah Foto Menjadi Vektor

ACHMAD RIZALI



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh, Segala Puji bagi Allah Subhanahu wata'ala, dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul **Belajar CorelDRAW, Megubah Foto Menjadi Vektor**. Buku ini ditulis dalam bentuk tutorial, singkat, dan jelas. Menggunakan gaya bahasa yang mudah dimengerti bagi semua kalangan serta dilengkapi dengan contoh gambar sehingga dapat dipahami dengan cepat. Karena buku ini ditujukan untuk semua kalangan yang ingin belajar Desain Grafis.

Susunan buku ini dibagi dalam tiga bagian, setiap bagian berfungsi untuk memudahkan pembaca untuk memahami langkah-langkah dalam pembuatan Vektor. Bagian-bagian didalam buku ini berkolaborasi satu sama lain, sehingga sangat disarankan untuk mengikuti mulai dari pengenalan hingga masuk ke tahap pembuatan pola.

- Bagian satu untuk mengenal Software yang dipakai dalam pembuatan Vektor, menggunakan perangkat lunak program aplikasi CorelDRAW.
- Bagian dua menyajikan fungsi-fungsi yang dipakai dalam membuat Vektor. Seperti Intersect, Bezier, dan yang sejenis.
- Bagian tiga masuk ke tahap dan langkah-langkah pembuatan Foto menjadi Vektor.

Tujuan pembagian dari langkah-langkah bersinergi dengan tujuan buku ini, selain menciptakan desain atau perencanaan fungsional estetis, namun juga informatif dan komunikatif sehingga karya desain yang kita buat merupakan karya yang dapat dinikmati oleh mata.

Akhirnya penulis mengucapkan Terima Kasih kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melancarkan penulisan buku ini, Kedua orang tua yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta sarana kepada penulis, Keluarga yang telah mendukung, serta pihak-pihak yang membantu demi terbitnya buku ini.

Dengan ini penulis sadar atas segala kekurangan dan kemungkinan kesalahan yang tidak disengaja. sekiranya kekurangan serta salah kata pada buku ini bisa dimaklumi oleh para pembaca yang sangat saya hormati.

Semoga buku ini memberikan informasi bagi masyarakat dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan khususnya dalam desain grafis. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Makassar, February 2016

Penulis,

Achmad Rizali

DAFTAR ISI

Kata Pengantar i

BAB I : PENGENALAN

A. Pengertian CorelDRAW	6
B. Pengenalan Tools CorelDRAW	7
C. Fungsi Tools Pada Toolbox	8

BAB II : FUNGSI DAN TOOLS YANG DIPAKAI PADA VECTOR

A. Fungsi Intersect	16
B. Fungsi Pick Tool	18
C. Fungsi Bezier Tool	19
D. Fungsi Menghapus Outline / Garis Pinggir Gambar	21

BAB III : MENGUBAH FOTO MENJADI KARTUN

A. Memasukkan Foto	22
B. Meletakkan Foto ditengah Canvas	23
C. Merubah Foto menjadi Bitmaps	23
D. Mengunci Objek Foto	24
E. Membuat Mata	24
F. Membuat Alis	54
G. Membuat Hidung	57
H. Membuat Bibir / Mulut	59

I.	Membuat Rambut	73
J.	Membuat Wajah	79
K.	Membuat Baju	102
L.	Finishing	108

BAB IV : PENUTUP DAN KARYA

A.	Penutup	110
B.	Karya Vector	111
DAFTAR PUSTAKA		116

BAB I

PENGENALAN

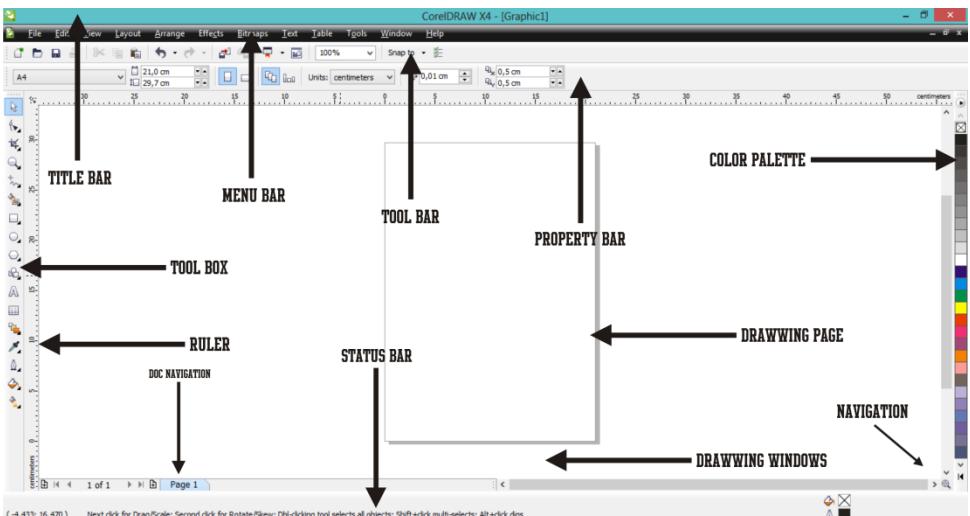
A. PENGERTIAN CORELDRAW

CorelDRAW adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh **Corel**, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermakas di Ottawa, Kanada. ([Wikipedia](#))

Sama halnya dengan **Photoshop**, CorelDRAW juga selalu meng-update versi terbarunya. Dan saat ini CorelDRAW telah merilis versi terbarunya yaitu versi 17 yang dinamai X7.

Tapi untuk kali ini saya menggunakan contoh CorelDRAW X4, agar lebih mudah. Pada intinya sama saja antara CorelDRAW X2, X3, X4, X5, X6, X7 dan versi seterusnya. Hanya saja akan ada perbaikan dan penyempurnaan di setiap versi terbaru.

OK, tanpa panjang lebar lagi, kita mulai saja. Di bawah ini adalah tampilan awal dari aplikasi CorelDRAW X4 yang saya gunakan.



Gambar 1.1 : Tampilan CorelDRAW X4

B. PENGENALAN TOOLS CORELDRAW

PENJELASAN GAMBAR 1.1

Property bar, Kumpulan property, opsi dan perintah yang muncul sesuai dengan tool atau objek yang sedang aktif saat itu

Toolbar, Kumpulan perintah langsung (*shortcut*) untuk menu bar dan perintah lain.

Title bar, area yang menampilkan nama file CorelDRAW yang sedang aktif.

Rulers, garis horizontal dan vertikal yang mengelilingi drawing window yang berfungsi menentukan ukuran dan posisi suatu objek.

Toolbox, kumpulan tool yang digunakan untuk membuat, mengedit dan memodifikasi objek yang dibuat.

Drawing window, area diluar drawing page yang dibatasi oleh scroll bar di kanan dan dibawah.

Drawing page, area segi empat ditengah drawing window. area ini sekaligus merupakan area yang muncul ketika mencetak hasil karya kita nanti.

Color palette, area disebelah kanan yang berisikan kumpulan kotak warna sesuai yang diinginkan. Docker, sebuah jendela yang berisikan perintah-perintah yang berhubungan dengan tool/perintah tertentu yang diinginkan.

Status bar, area paling bawah jendela utama CorelDRAW yang berisi informasi objek yang terseleksi serta property yang dimilikinya, seperti teks, ukuran, warna, resolusi dan lain-lain.

Document navigator, areaa dikiri bawah untuk mengontrol atau menambah halaman (*page*).

Navigator, tombol disudut kanan bawah yang menampilkan jendela kecil untuk membantu kita menentukan posisi ketika menggambar.

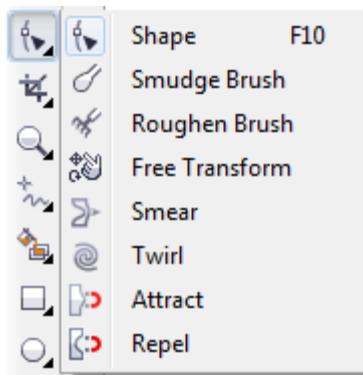
C. FUNGSI TOOLS PADA TOOLBOX

Adapun fungsi dan cara menggunakan dari tool yang ada di **Toolbox** sebagai berikut:



Pick tool untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringkan, dan memutar objek.

Freehand Pick tool untuk menyeleksi objek dengan bebas.



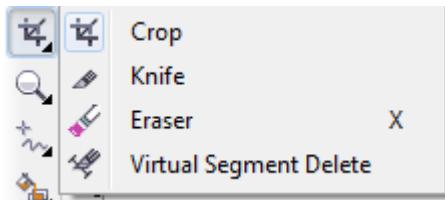
Shape tool untuk mengedit bentuk objek kurva.

Smudge Brush tool untuk mengubah objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.

Roughen Brush tool untuk mengubah garis luar dari objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.

Free Transform tool untuk mengubah suatu objek dengan menggunakan Free rotation, angle rotation, Scale, dan Skew tool.

Smear tool, Twirl tool, Attract tool, Repel tool.

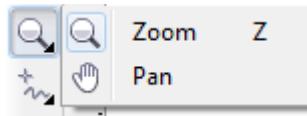


Croop tool untuk menghilangkan area yang tidak dikehendaki.

Knife tool untuk memotong objek.

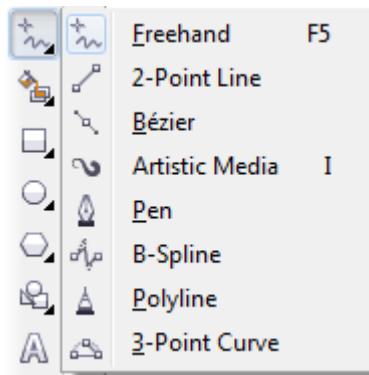
Eraser tool untuk menghilangkan daerah yang tidak diinginkan pada gambar.

Virtual Segment Delete tool untuk menghapus bagian dari objek-objek diantara persimpangan.



Zoom tool untuk merubah besaran level dalam tampilan/jendela kerja.

Pan tool untuk mengontrol bagian gambar mana yang akan di gambar ulang dalam tampilan/jendela kerja.



Freehand tool untuk menggambar garis tunggal dan kurva

2-Point Line tool untuk menggambar garis tunggal tanpa kurva.

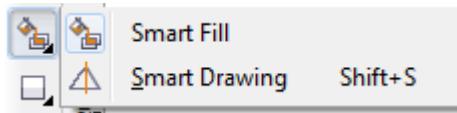
Bèzier tool untuk menggambar kurva satu bagian pada waktu yang sama

Artistic Media tool menyediakan akses pada Brush, Sprayer, Calligraphic, dan Pressure tool.

Pen tool untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.

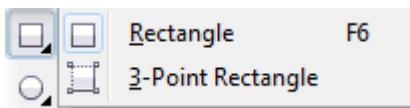
Polyline tool untuk menggambar garis-garis dan kurva.

3 Point Curve tool untuk menggambar suatu kurva dengan menentukan titik awal, akhir, dan titik tengah.



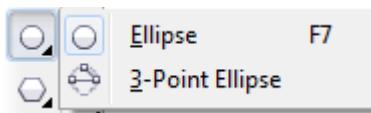
Smart Fill tool untuk mewarnai objek-objek yang terlampir, tool ini dapat mewarnai isi dan garis dari objek tersebut dan objek yang telah terisi dapat dipisahkan dengan gambar dasarnya.

Smart Drawing tool mengubah coretan-coretan tangan menjadi garis yang halus dan sempurna.



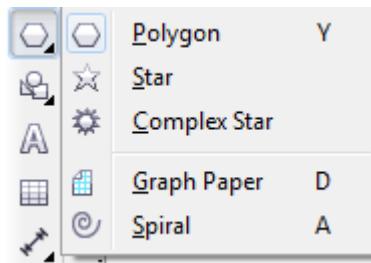
Rectangle tool untuk menggambar bujur sangkar dan kotak.

3 point Rectangle tool untuk menggambar bujur sangkar pada suatu sudut tertentu.



Ellipse tool untuk menggambar bentuk lonjong atau lingkaran

3 point Ellipse tool untuk menggambar bentuk lonjong atau lingkaran pada suatu sudut tertentu.



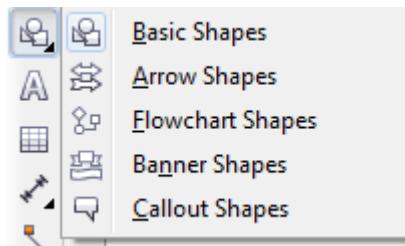
Polygon tool untuk menggambar poligon atau bintang secara simetris

Star tool untuk menggambar bentuk bintang yang sempurna.

Complex Star tool untuk menggambar bentuk bintang yang kompleks atau bintang yang mempunyai banyak sisi.

Graph Paper tool digunakan untuk menggambar sekat yang terdiri dari garis-garis serupa.

Spiral tool digunakan untuk menggambar spiral.



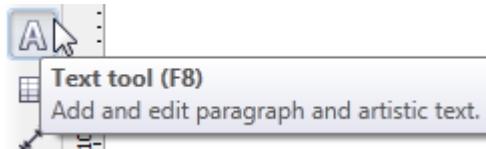
Basic Shape tool untuk memilih bermacam-macam bentuk, termasuk bentuk smile, halilintar, bentuk hati, dan lain-lain.

Arrow Shape tool untuk menggambar beraneka ragam jenis bentuk panah, dan arah panah.

Flowchart Shapes tool untuk menggambar symbol flowchart.

Banner Shapes tool untuk menggambar bentuk yang menyerupai pita atau efek ledakan.

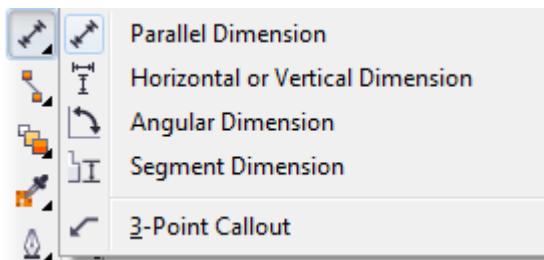
Callout Shapes tool untuk membuat label dan callout.



Text tool untuk menuliskan kata secara langsung pada layar sebagai paragrap atau artistik teks.



Table tool untuk membuat dan meng-edit tabel.



Dimension tool terdiri dari :

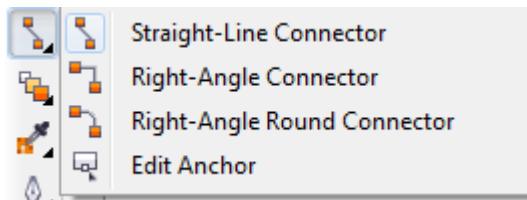
Parallel Dimension untuk membuat garis ukuran dimensi miring.

Horizontal or Vertical Dimension untuk membuat garis ukuran dimensi horizontal dan vertikal.

Angular Dimension untuk membuat garis ukuran segitiga atau sudut.

Segment Dimension untuk menampilkan dimensi antara titik terakhir pada satu atau beberapa bagian.

3-Point Callout untuk membuat garis petunjuk, yang terdiri dari tiga titik yang membentuk garis untuk petunjuk atau keterangan.



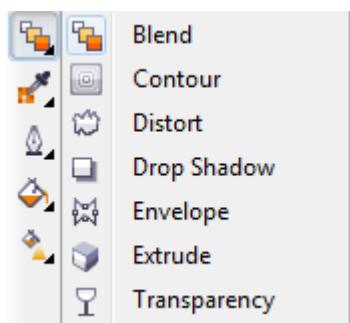
Interactive Connector tool terdiri dari;

Straight-Line Connector untuk membuat konektor lurus

Right-Angle Connector untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tajam

Right-Angle Round Connector untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tumpul

Edit Anchor untuk memodifikasi garis konektor.



Interactive Blend tool untuk mencampur dua objek

Interactive Contour tool untuk membuat suatu bentuk garis luar pada suatu objek menggunakan bentuk dasarnya.

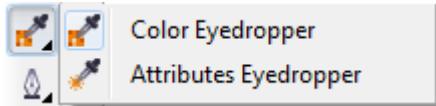
Interactive Distortion tool untuk melakukan penyimpangan pada suatu objek, tool ini mempunyai 3 bentuk penyimpangan dasar yaitu: Push and Pull Distortion, Zipper Distortion, atau Twister Distortion.

Interactive Drop Shadow tool untuk memberikan bayangan pada suatu objek.

Interactive Envelope untuk menyimpangkan suatu objek dengan cara men-drag node.

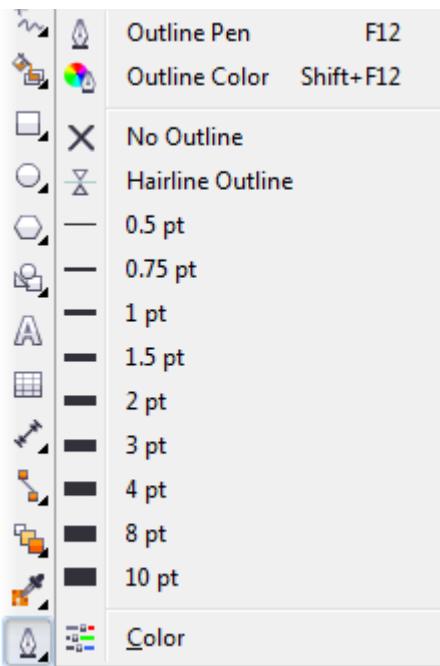
Interactive Extrude untuk membuat suatu ilusi kedalaman pada objek

Interactive Transparency tool; untuk membuat objek menjadi transparan.

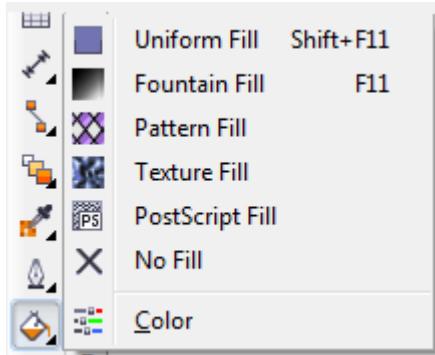


Color Eyedropper tool untuk memilih dan menyalin fill (warna) dari suatu objek pada jendela gambar, yang disertai tampilan code HTML warna. **Attributes Eyedropper tool**; untuk memilih dan menyalin properti pada objek, seperti halnya fill, ketebalan garis, ukuran, dan efek, dari suatu objek pada jendela gambar.

Paintbucket tool tool ini muncul setelah **Color Eyedropper tool** atau **Attributes Eyedropper tool** di fungsikan.



Outline tool Ketika kita memilih tool ini flyout akan muncul dan memberikan akses cepat ke beberapa fasilitas, seperti kotak dialog Outline Pen dan Outline Color.



Fill tool seperti halnya Outline tool ketika kita memilih Fill tool ini flyout akan muncul dan memberikan akses cepat ke beberapa fasilitas, seperti ke kotak dialog Fill (Uniform Fill, Fontain Fill, dsb).



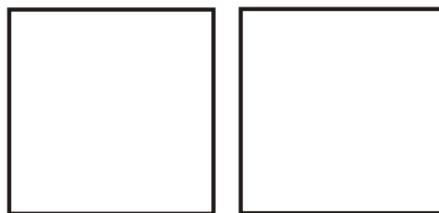
Interactive Fill tool untuk memberi warna dengan beberapa variasi gradasi fill.
Interactive Mesh tool untuk memberi warna gradasi fill menggunakan garis (grid) yang terdiri dari beberapa node.

BAB II

FUNGSI DAN TOOLS YANG DIPAKAI PADA VECTOR

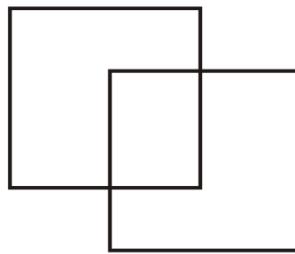
A. FUNGSI INTERSECT

Intersect adalah salah satu fasilitas dalam CorelDRAW untuk memotong /memodifikasi sebuah objek dengan bantuan objek lainnya. Intersect memiliki fungsi yang hampir sama dengan Trim yaitu untuk memotong objek menggunakan objek lainnya. Untuk lebih jelasnya, lihat contoh di bawah ini. Anggap saja di dalam kanvas kerja kita terdapat dua objek kotak putih.



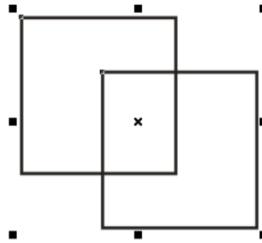
Gambar 1.2

Geser kotak pertama (sebelah kanan) ke dalam area kotak kedua (sebelah kiri) dengan menggunakan **Pick Tool**. (lihat gambar 1.3)



Gambar 1.3

Klik kotak pertama (sebelah kanan) pastikan kotak pertama masih dalam keadaan terklik. Tekan **Shift secara bersamaan** dan kemudian **klik objek kotak yang kedua** (sebelah kiri). (lihat gambar 1.4)



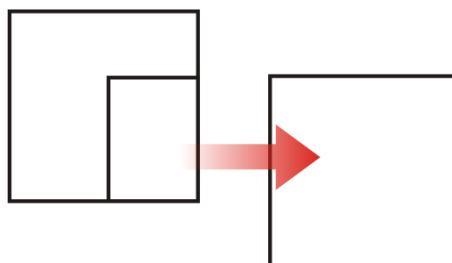
Gambar : 1.4

Klik perintah **Intersect** yang ada di **Property Bar** (lihat gambar:1.5)



Gambar : 1.5

Langkah selanjutnya Klik **Pick Tool** di luar area objek untuk melepaskan pilihan. Setelah itu pilih kotak pertama (sebelah kanan) dan **Geser** menggunakan mouse atau anda juga bisa tekan **Delete** untuk menghapusnya. Lakukan hal yang sama pada kotak yang kedua. Hasilnya terlihat seperti gambar di bawah ini.

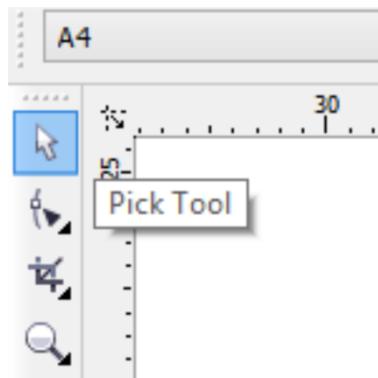


Gambar : 1.6

Sekilas. begitulah fungsi dari **intersect**. intersect adalah fungsi yang **paling banyak** di gunakan nantinya dalam pembuatan **vektor**, khususnya **mengubah foto menjadi kartun**.

B. FUNGSI PICK TOOL

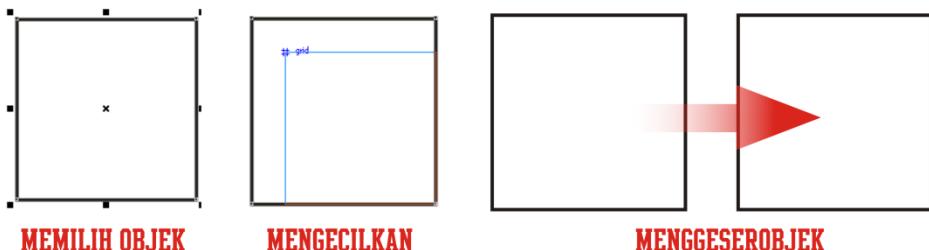
Pick Tool adalah Fasilitas yang sering digunakan dalam menggambar, fitur ini berfungsi sebagai pointer untuk memilih objek, memindah objek, memutar objek, memperkecil objek, memperbesar objek. Setiap selesai menciptakan suatu objek grafik CorelDRAW tidak otomatis kembali pada posisi **Pick Tool** sehingga kita harus klik secara manual pada Pick Tool, atau bisa dengan cara lain yaitu dengan tekan **Ctrl + Space** di **Keyboard**, sedangkan untuk melepas Pick Tool dengan cara tekan **Esc** di **Keyboard** atau klik pada area kosong.



Gambar : 1.7

Adapun fungsi-fungsi Pick Tool seperti gambar dibawah ini.

Gambar : 1.8



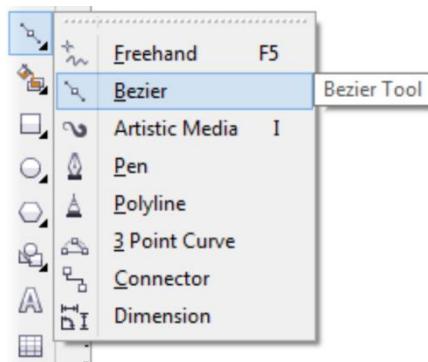
Itulah penjelasan mengenai pemakaian fungsi pick tool.

C. FUNGSI BEZIER TOOL

Bézier tool itu memang untuk menggambar garis dan garis lengkung. Kalau anda mencoba klik, klik dan klik lagi yang tercipta adalah garis lurus. Kalau anda klik tahan drag trus lepas mouse dan anda lakukan secara berulang - ulang maka yang tercipta adalah garis lengkung.

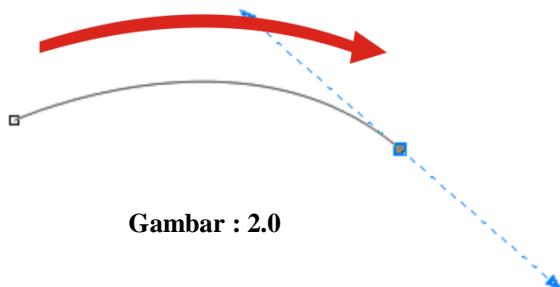
Langkah-langkahnya perhatikan gambar dibawah ini.

Pilih Bézier tool di Toolbox



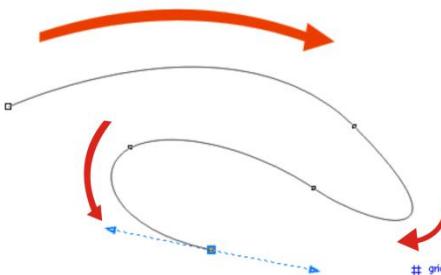
Gambar : 1.9

Klik pointer mouse di daerah bebas / daerah canvas, kemudian klik lagi di daerah yang lain, Mouse jangan di lepas, drag (geser) ke samping atau kebawah terserahlah (lihat gambar 2.0) yang berwarna merah adalah alur mouse anda.



Gambar : 2.0

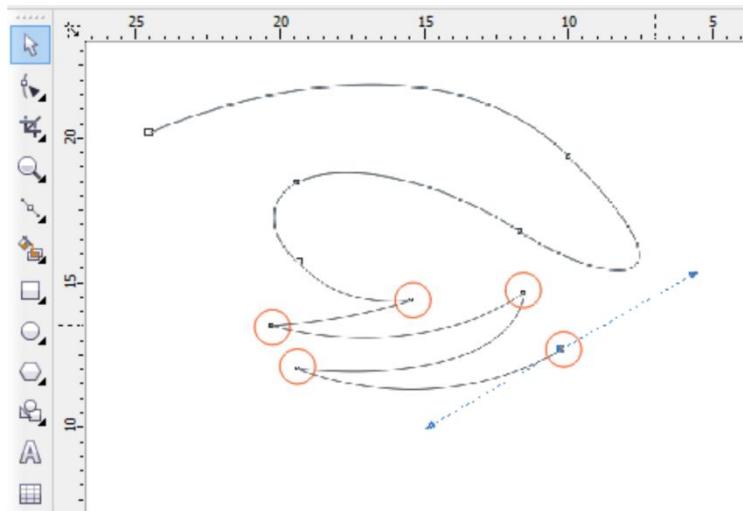
Lakukan sama seperti langkah pertama, hasilnya seperti gambar dibawah ini, dengan mengikuti alur warna merah (warna merah adalah alur mouse anda).



Gambar : 2.1

Gambar diatas adalah fungsi **bezier tool** untuk penggunaan sudut yang lengkung. Bila anda ingin membuat sudut yang **lancip**. Ikuti cara dibawah ini.

Double klik pada **node** yang terakhir kemudian klik lagi pada daerah kosong, maka akan menghasilkan sudut yang lancip, seperti gambar dibawah ini.



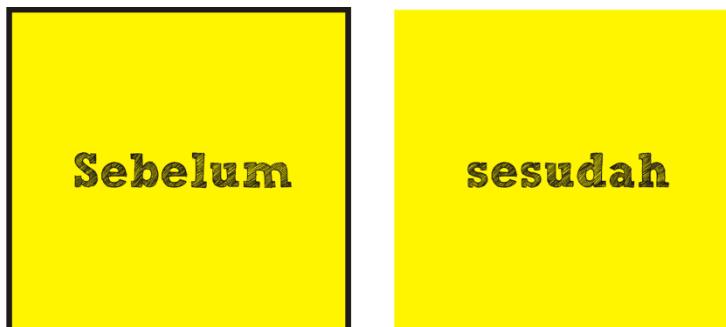
Gambar : 2.2

Keterangan : Lingkarang merah adalah **node** dari objek.

D. FUNGSI MENGHAPUS OUTLINE / GARIS PINGGIR GAMBAR

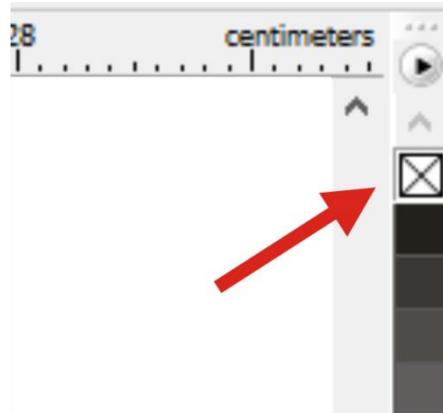
Menghapus garis hitam, atau warna lain pada gambar atau hasil tracing, memang sangat diperlukan untuk mencapai hasil tracing yang bagus.

Gambar dibawah ini hanya sebagian contoh tentang menghapus Outline.



Gambar : 2.3

untuk menghapus garis hitam tersebut, cukup **klik kanan** pada tanda x , pojok kanan atas pada **Pallet Warna**.



Gambar : 2.4

BAB III

MENGUBAH FOTO MENJADI KARTUN

A. MEMASUKKAN FOTO

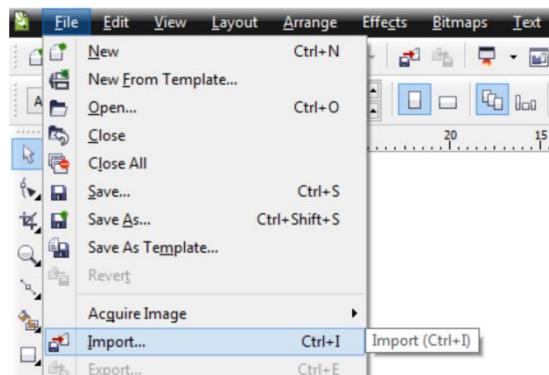
Cara ini sebenarnya sangat sederhana, namun ini merupakan suatu permulaan dalam pembuatan vektor. Langkah pertama yaitu siapkan foto yang ingin anda rubah menjadi ***kartun***, saya sangat merekomendasikan foto yang resolusinya tinggi dalam artian ketika di perbesar tidak pecah.



Gambar : 3.1

Klik **File** pada CorelDRAW anda → **Import** → Pilih Foto.

Atau anda juga bisa menekan **Ctrl + i** pada keyboard.

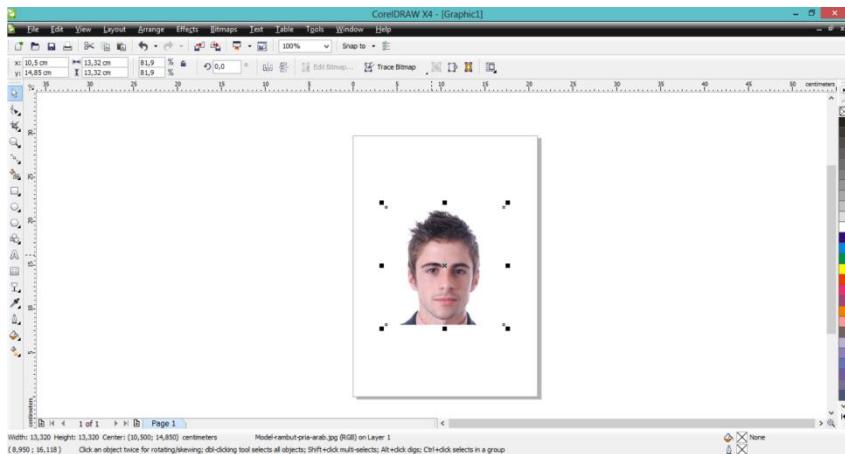


Gambar : 3.2

B. MELETAKKAN FOTO DI TENGAH CANVAS

Untuk memudahkan kita dalam mengedit foto nantinya, ada baiknya kita meletakkan foto di bagian tengah objek kerja. Dengan cara:

Klik Foto → Tekan tombol “ P ” pada keyboard.

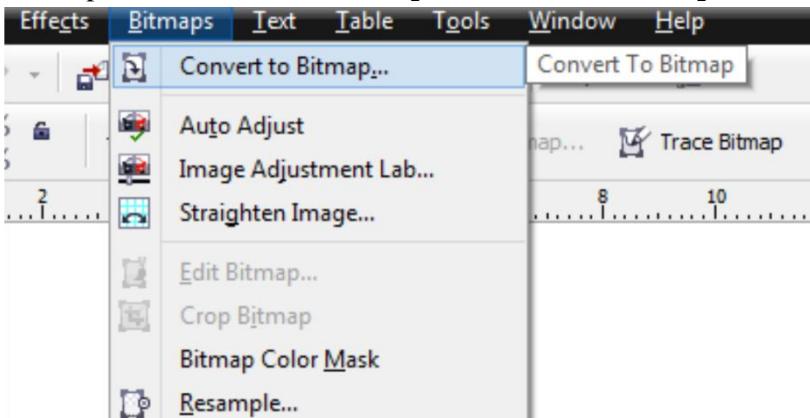


Gambar : 3.3

C. MERUBAH FOTO MENJADI BITMAPS

Langkah selanjutnya yaitu merubah foto menjadi *bitmaps*, cara ini berguna agar foto yang tadinya pecah ketika di perbesar tidak pecah lagi. Sehingga memudahkan kita dalam teknik tracing gambar. Caranya Yaitu:

Klik Foto → pada menu Bar Klik Bitmaps → Convert to bitmap....



Gambar : 3.4

D. MENGUNCI OBJEK FOTO

Kegunaan mengunci objek foto yaitu agar nantinya kita tidak terganggu pada saat tracing. Caranya yaitu :

Klik kanan pada foto → **Klik Lock Objek**  gambar gembok

Jika selesai pastikan foto tidak bisa di pindahkan menggunakan pick tool.

E. MEMBUAT MATA

kita sudah sampai pada pembuatan pola tubuh. Pada langkah ini kita akan membuat pola mata dengan meniru gambar asli foto. Perhatikan baik-baik di langkah ini karena kita akan banyak menggunakan **Teknik Intersect** dan teknik tracing menggunakan **Bezier Tool**.

Silahkan latih Skill *intersect* dan penggunaan *bezier tool* pada halaman yang sudah saya jelaskan sebelumnya. Kemudian ikuti langkah di bawah ini.

Klik Bezier Tool

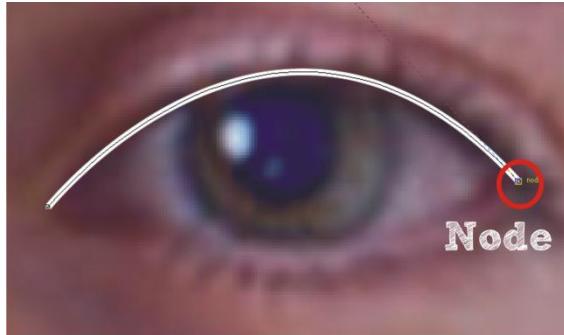


Kemudian Tracing pada bagian mata.



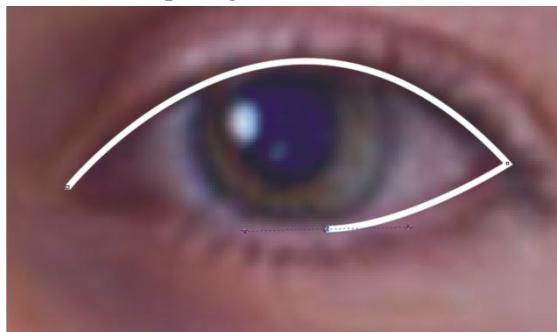
Gambar : 3.5

Cara untuk melengkungkan lakukan dengan klik pada bagian dalam mata (**panah sebelah kiri**) → klik lagi pada bagian dalam mata di sisi *lainnya* (**panah sebelah kanan**) bersamaan tarik mouse ke bawah agar melengkung ke atas seperti bukit.



Gambar : 3.6

Double Klik Node untuk melancipkan menggunakan **Bezier tool** → Tarik Garis Curve Sehingga membentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.7

Tarik lagi garis curva ke ujung **Node** sebelah kiri sehingga semua garis saling berhubungan satu sama lain, usahakan tidak ada garis yang terputus. **Contohnya** seperti gambar di bawah ini.



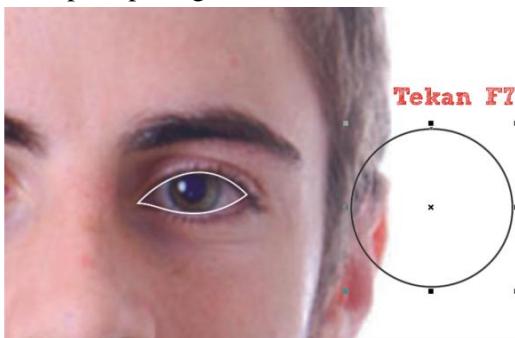
Gambar : 3.8

Sekarang Klik **Pick Tool** → Buat lingkaran dengan *Ellipse Tool* yang ada pada toolbox atau tekan “**F7**” pada keyboard.



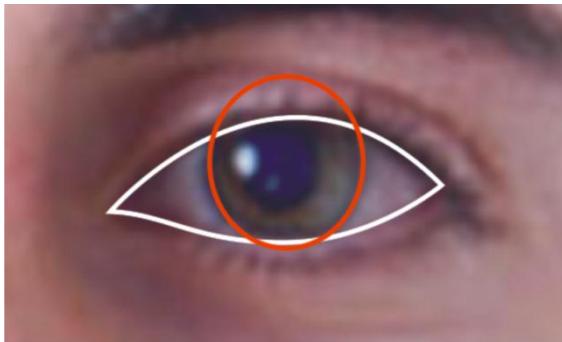
Gambar : 3.9

Buatlah Lingkaran, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar : 3.10

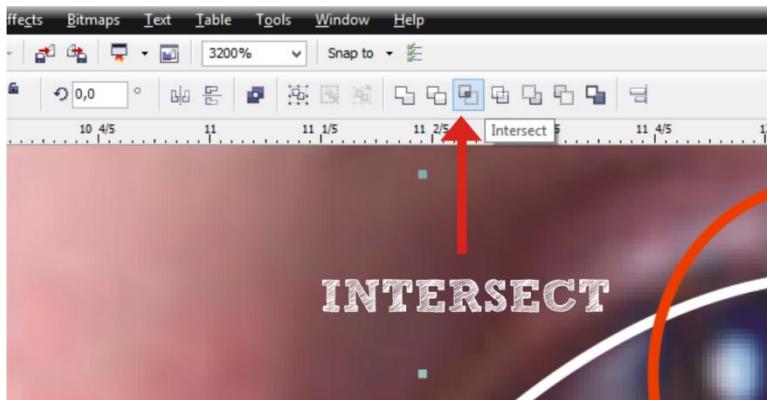
Selanjutnya arahkan lingkaran yang anda buat tadi menyesuaikan dengan bola mata, gunakan **Pick Tool** Untuk memindahkan dan mengatur besar kecil lingkaran. seperti **gambar 3.11**.



Gambar : 3.11

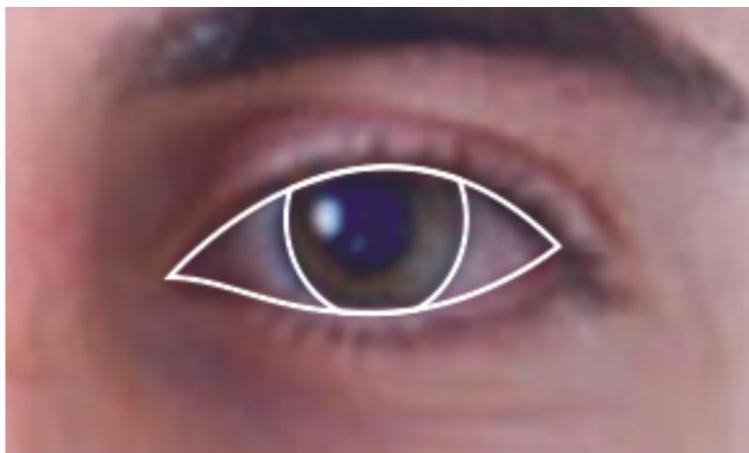
Note : Penulis Memberi Warna Agar Mudah di Pahami oleh Pembaca

Klik Lingkaran → Tekan **Shift** + Klik Objek yang bergaris Putih sehingga dua objek menyatu → Kemudian **Klik Intersect** (gambar : 3.12)



Gambar : 3.12

Singkirkan Lingkaran yang **Bergaris Merah** menggunakan **Pick Tool**, kemudian hapus objek dengan menekan tombol **Delete** pada keyboard anda. maka hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.13

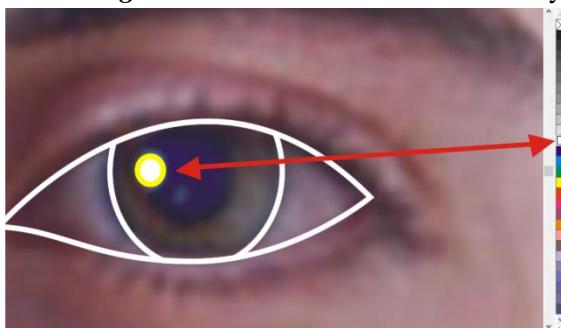
Buat lingkaran dengan ***Ellipse Tool*** pada bagian bola mata yang mempunyai titik berwarna putih yang berfungsi sebagai pencahayaan mata.



Gambar : 3.14

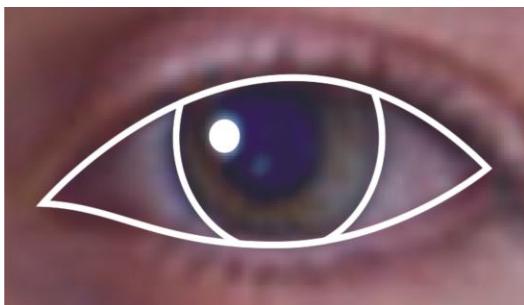
Berikan warna pada lingkaran kecil dengan cara:

klik ***Pick Tool*** → Klik ***Lingkaran Kecil*** → Klik ***Pallet Warna*** yang putih.



Gambar : 3.15

Untuk menghapus garis hitamnya , silahkan ***klik Kanan*** pada tanda di pojok kanan atas pada ***Pallet Warna***. (***ingat Klik Kanan***). Dan kita akan mendapatkan hasil seperti ini.

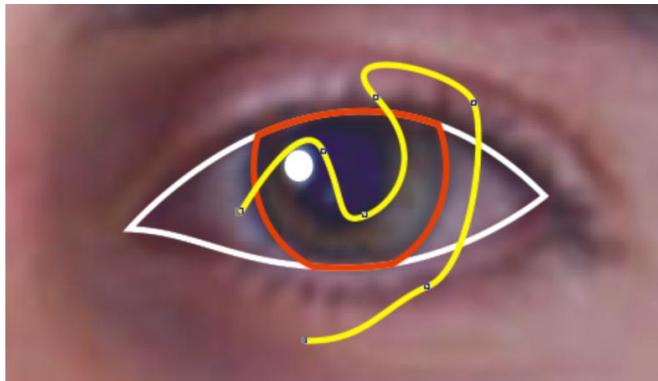


Gambar : 3.16

Sekarang kita akan membuat **efek bayangan** dua warna pada bola mata yang berwarna hitam.

Buat Garis seperti pada garis dibawah ini menggunakan **Bezier Tool**.

yang anda buat adalah garis yang berwarna **Kuning**. Penulis hanya menyesuaikan agar mudah di pahami.



Gambar : 3.17

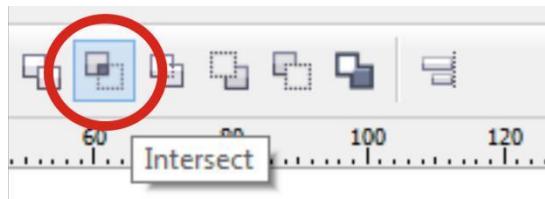
Sambungkan semua garis dengan **Node**, usahakan tidak ada **outline/garis** kuning yang terputus, ikuti seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.18

Note: Jika garis tidak tertutup, maka objek tidak dapat diberi warna.

Klik **Pick Tool** → Klik Objek bergaris **Kuning** → Tekan **Shift** +Klik Objek yang bergaris **Merah** → Klik **Intersect**.

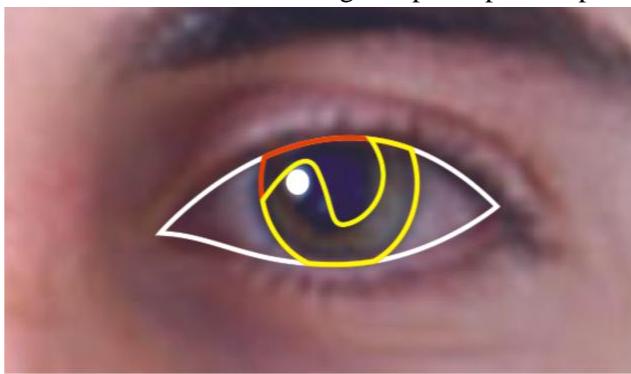


Setelah **Intersect**, Klik Objek Kuning → **Geser** dan **Tekan Delete**.



Gambar : 3.19

Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini, mungkin di corel anda semua garis **berwarna hitam**. Penulis memberi warna agar dapat di pahami pembaca.



Gambar : 3.20

Note : Jika anda ingin memberi warna pada garis dengan warna merah ataupun kuning. Langkahnya adalah:

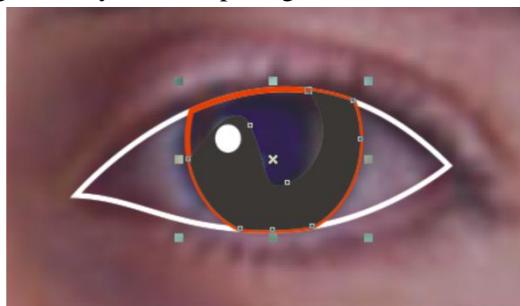
Klik Objek → **Klik kanan** pada Pallet Warna Merah atau Kuning yang terdapat di sebelah kanan.

Sekarang kita akan masuk pada tahap pemberian warna pada bola mata.
Klik Objek yang bergaris **Kuning** → Klik Kiri warna **90% Hitam**, tepat di bawah warna hitam pekat, *Lihat Gambar 3.21*



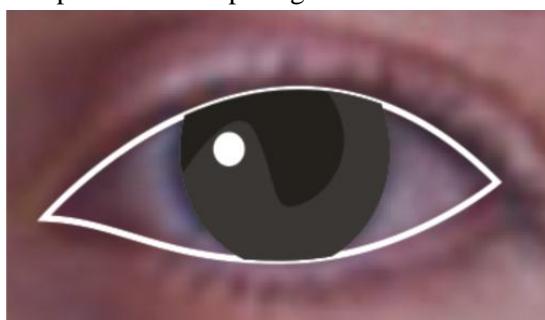
Gambar : 3.21

Untuk menghapus Garis Hitamnya, **Klik Kanan** pada tanda yang ada di pojok kanan atas. sehingga hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.

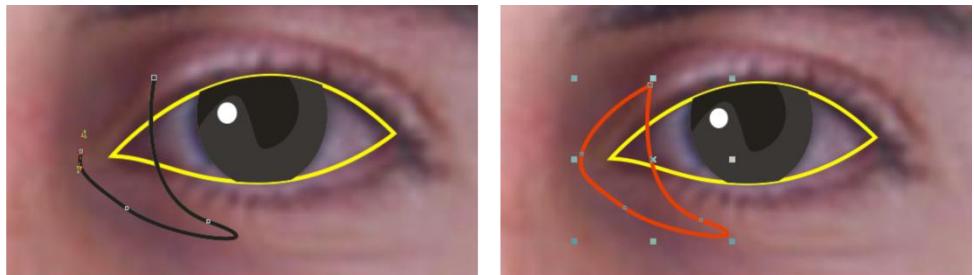


Gambar : 3.22

Lakukan hal yang sama pada objek yang **berbentuk lingkaran, bedanya hanya** yang bergaris merah beri warna **Hitam Pekat**, kemudian hapus garis hitamnya. Maka kita akan mendapatkan hasil seperti gambar dibawah ini nantinya.



Selanjutnya kita akan membuat bagian dalam mata yang agak *kemerahan*, ini berguna agar hasil vektor yang kita buat tidak kaku. Buat gambar seperti di bawah ini menggunakan ***Bezier Tool***.



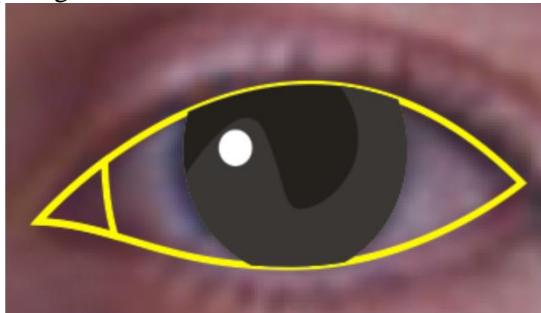
Usahakan Garis Tidak Terputus

Klik Objek yang bergaris **Merah** → Tekan **tombol Shift** + **Klik Objek** yang bergaris **Kuning** → Klik **INTERSECT** → **Geser dan Delete Objek** Merah tersebut.



Gambar : 3.25

Nantinya akan seperti gambar di bawah ini.

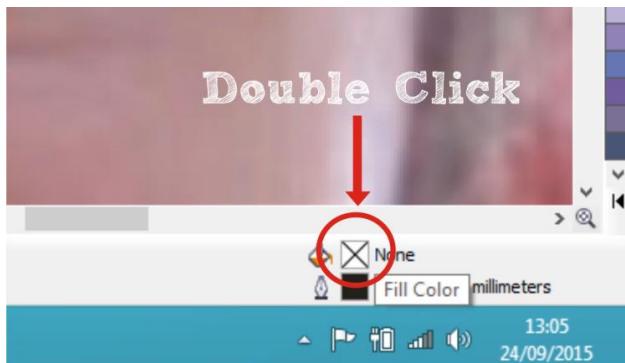


Klik Objek yang ada pada lingkaran Merah dengan **Pick Tool**



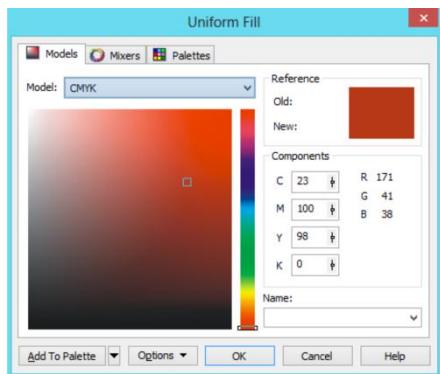
Gambar : 3.27

Double Klik Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. Yang bertanda “X”



Gambar : 3.28

Muncul tampilan seperti ini.



Atur warnanya menjadi agak kemerahan, atau anda bisa masukkan pada **CMYK** :

C : 23

M : 100

Y : 98

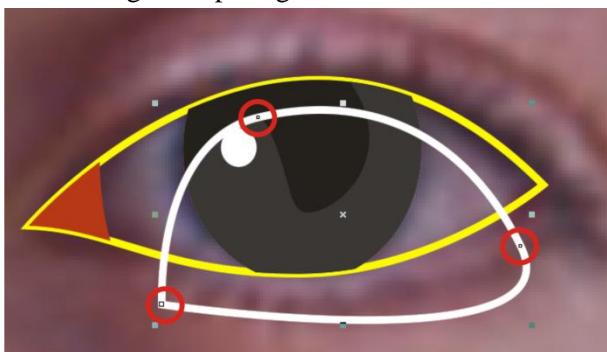
K : 0

Kemudian Klik **OK**

Klik Kanan Pada pallet warna untuk menghapus garisnya. Lihat gambar di bawah sebelum dan sesudah garis di hilangkan.

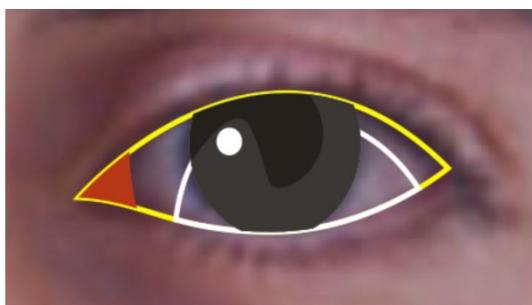


Klik **Bezier Tool** → Buat garis seperti gambar di bawah. **Gambar : 3.31**



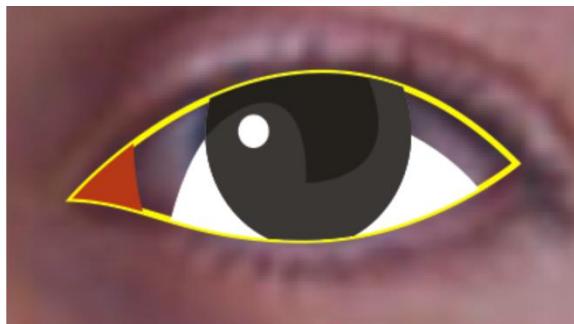
Gambar : 3.31

Klik Objek yang baru dibuat → **Tahan Shift** + Klik Objek yang bergaris **Kuning** → **INTERSECT** → **Klik Pict Tool** → Geser / Delete Objek yang berwarna Putih. hasilnya akan seperti gambar ini:



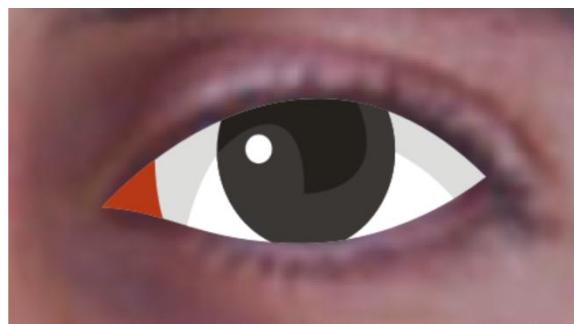
Note : Penulis mengubah warna garis agar pembaca mudah memahami.

Klik Objek yang bergaris putih (**Menggunakan Pick Tool**) → **Klik Warna Putih** di Pallet Warna. → **Hapus outlinenya**. Maka akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar: 3: 33

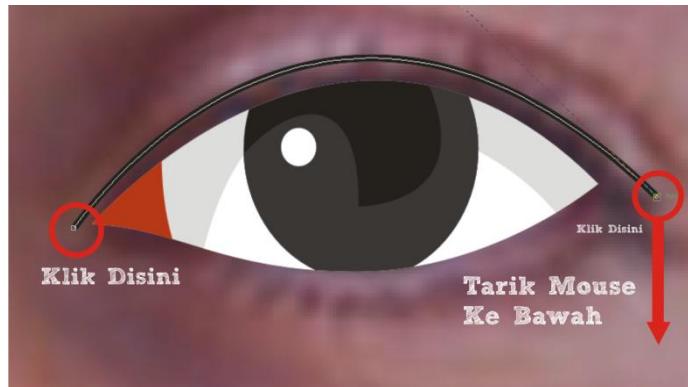
Klik Objek yang bergaris Kuning (**Menggunakan Pick Tool**) → **Klik Warna 10% Black** (Abu-abu) di Pallet Warna (tepat di atas warna putih) → Hapus garisnya.



Gambar : 3.34

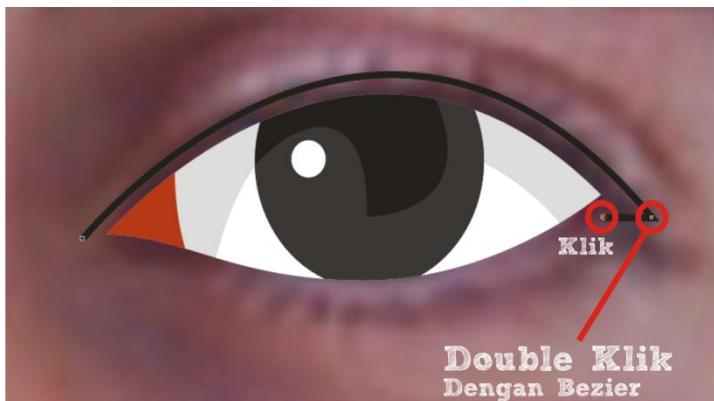
Pada tahap ini bagian pola mata belum selesai, karena kita akan membuat garis tebal pada mata, sehingga hasil vektor kita tampak hidup. Jika anda belum berhasil. Mohon perhatikan langkah-langkah diatas. Mungkin ada yang terlewatkan / mohon baca tentang penggunaan **Pick Tool, Bezier dan intersect**.

Klik **Bezier Tool** → Buat garis melengkung seperti bukit di luar mata seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.35

Kemudian **Double Klik Node** yang sebelah kanan, dengan masih menggunakan **Bezier Tool** → Klik lagi di objek yang lain secara tegak lurus, untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Gambar : 3.36

Tentunya anda masih ingat bukan bagaimana cara **Membuat Lengkungan** menggunakan **Bezier Tool**, jika anda masih bingung. Silahkan kembali ke halaman **Fungsi Bezier Tool**.

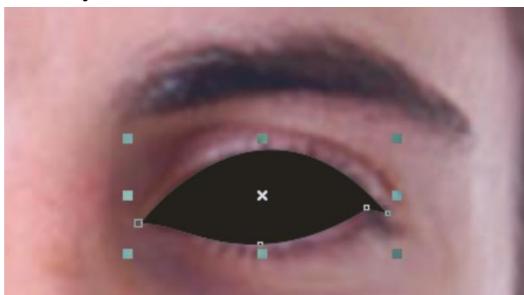
Sambungkan Garis dengan Node objek yang paling Kiri.

Caranya yaitu **Klik pada Node Sebelah kiri**. Tahan dan Tarik Mouse ke Bawah Pastikan tidak ada Garis yang terputus.



Gambar : 3.37

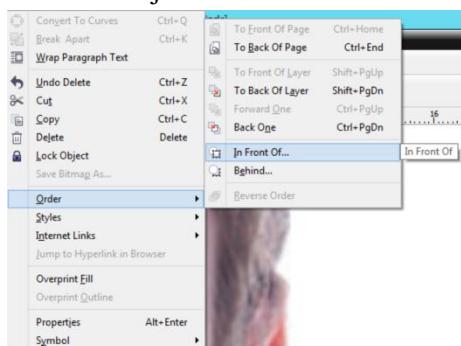
Klik **Pick Tool** → Klik Curva / Objek yang barusan Kita Buat → Beri Warna Hitam → Hapus Outlinenya.



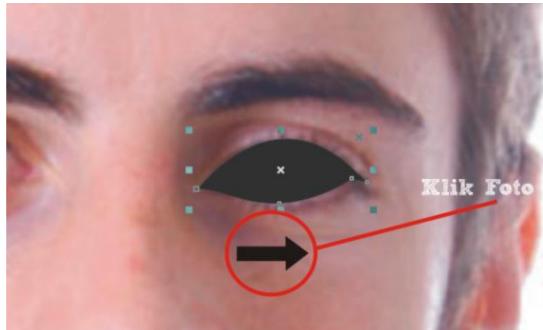
Gambar : 3.38

Letakkan objek hitam di atas foto asli, dengan cara;

Klik **Pick Tool** → **Klik Kanan** Objek Hitam → **Order** → **In Front Of...**

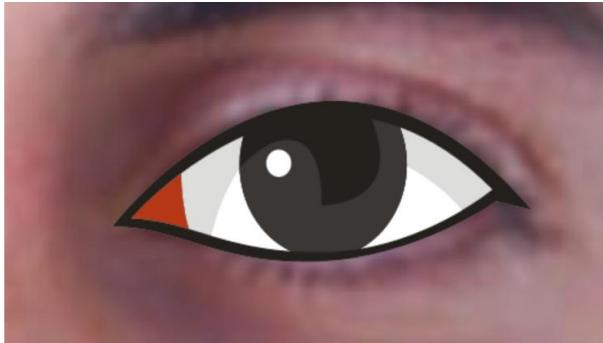


Nantinya akan muncul **Tanda Panah** berwarna Hitam.



Gambar : 3.40

Klik Foto Untuk membuat **Objek Hitam** berada di atas Foto, sehingga hasilnya seperti gambar dibawah.



Gambar : 3.41

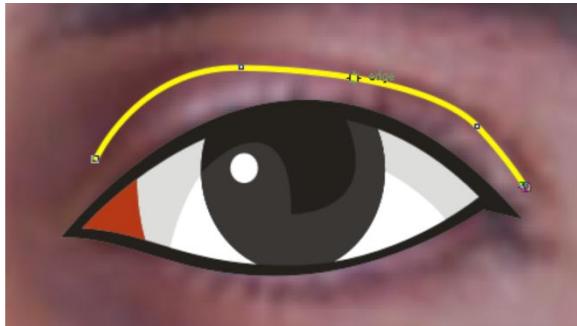
Selanjutnya kita akan membuat karakter pada garis pelipis pada bagian mata, yang dimaksud garis pelipis adalah seperti tanda panah di bawah ini.



Gambar 3.42

Kegunaan dari garis pelipis pada mata yaitu untuk menguatkan karakter / ekspresi pada wajah, Cara membuatnya, kita akan menggunakan ***Bezier Tool***.

Buat garis sama seperti gambar dibawah menggunakan ***Bezier Tool***,



Gambar : 3.43

Sambungkan semua garis Ke ***Node***, Pastikan tidak ada garis yang terputus.



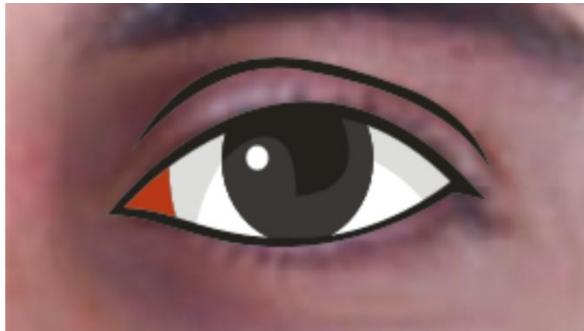
Gambar : 3.44

Jadinya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.45

Klik **Pick Tool** → Beri Warna Hitam → Klik Kanan  di pojok kanan atas Untuk Menghapus Garisnya.



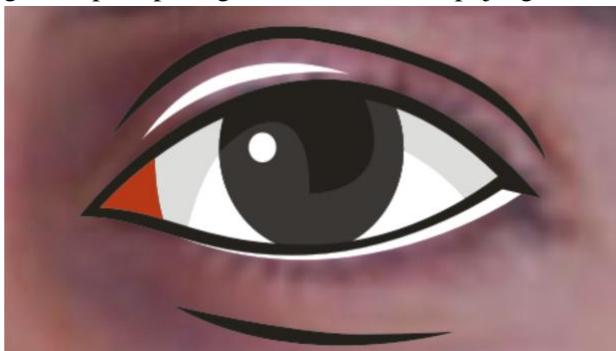
Gambar : 3.46

Tambahkan juga garis di bawah kelopak Mata.



Gambar : 3.47

Kalau dipandang perlu, tambahkan juga efek Cahaya pada bagian mata. Dengan menambahkan garis seperti pada gambar di bawah. tapi jangan berlebihan.



Gambar : 3.48

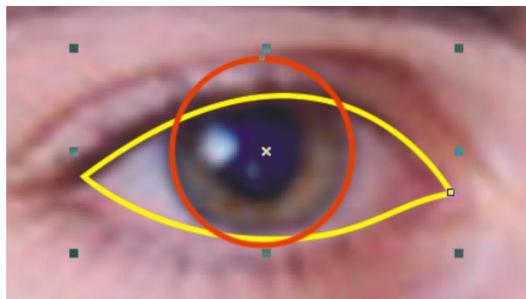
Mata bagian kiri sudah selesai, sekarang kita akan masuk ke mata bagian kanan. Langkah – langkahnya sama seperti membuat mata kiri.

Klik Bezier Tool → Buat Pola seperti gambar di bawah → Pastikan tidak ada curva / garis yang terbuka.



Gambar : 3.49

Buat lingkaran dengan **Ellipse Tool** atau **Tekan “F7”** → Sesuaikan dengan bola Mata pada Foto. (*Gunakan Pick Tool untuk mengatur besar Kecilnya*).

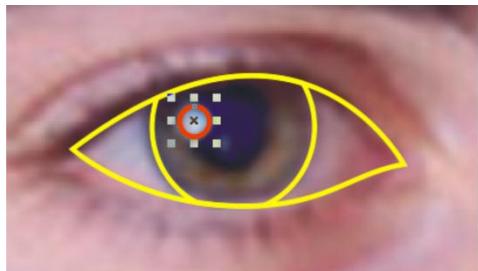


Gambar : 3.50

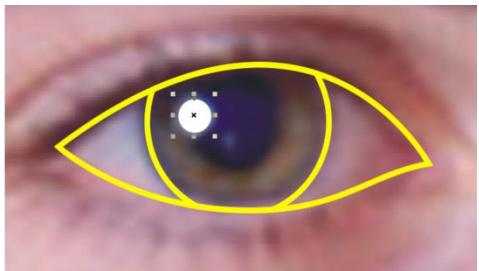
Klik **Pick Tool** → Klik Lingkaran → Tahan **Shift** + Klik Objek (**Outline Kuning**) → **Intersect** → **Pick Tool** → **Geser** dan **Delete** Lingkaran. Seperti contoh di bawah ini.



Buat **Lingkaran kecil** → Sesuaikan dengan Cahaya pada Mata → Beri warna putih → Hapus Outlinenya dengan Klik Kanan  pada pojok kanan atas.



Before



After

Buat **Curva** menggunakan **Bezier Tool** Untuk pinggiran mata yang kemerahan.



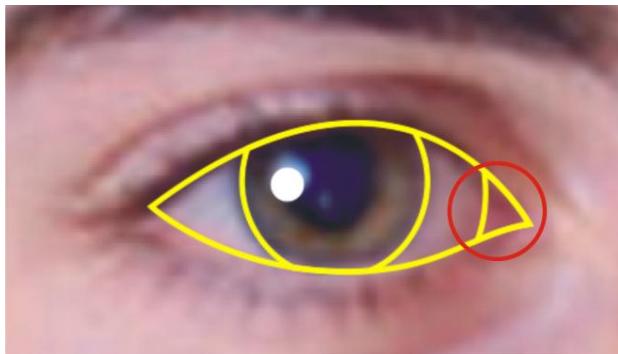
Gambar : 3.53

Pick Tool → Klik Objek yang bergaris merah → Tahan **Shift** + Klik Objek yang bergaris Kuning → **INTERSECT** → Delete Objek bergaris merah, hasilnya akan seperti gambar di bawah.



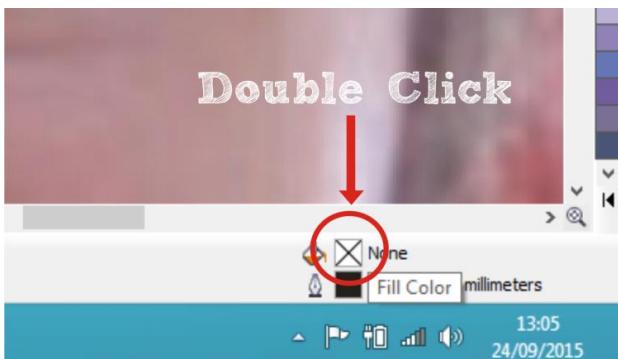
Gambar : 3.54

Klik **Pick Tool** → Klik Objek yang di lingkari merah. Lihat gambar dibawah.



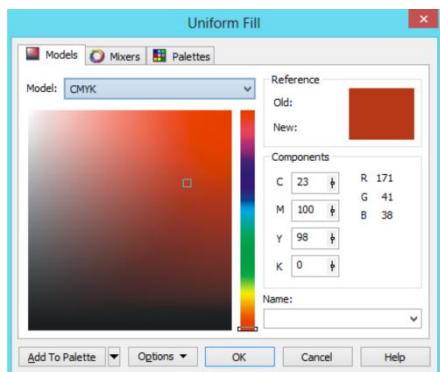
Gambar : 3.55

Double Klik Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. Yang bertanda “X”



Gambar : 3.56

Muncul tampilan seperti ini.



Atur warnanya menjadi agak kemerahan, atau anda bisa masukkan pada **CMYK** :
C : 23
M : 100
Y : 98
K : 0

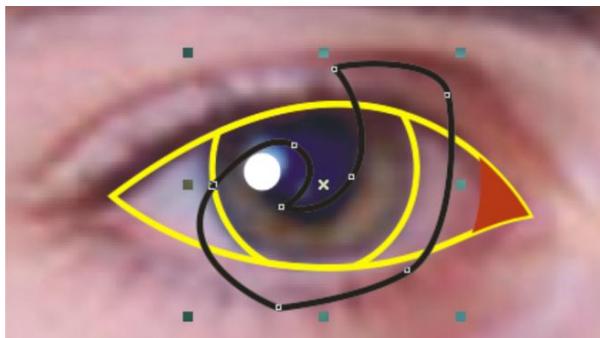
Kemudian Klik **OK**

Klik Objek yang sudah di beri warna → hapus Outline/garis hitamnya dengan Klik Kanan tanda “X” di pojok kanan atas pada pallet warna.



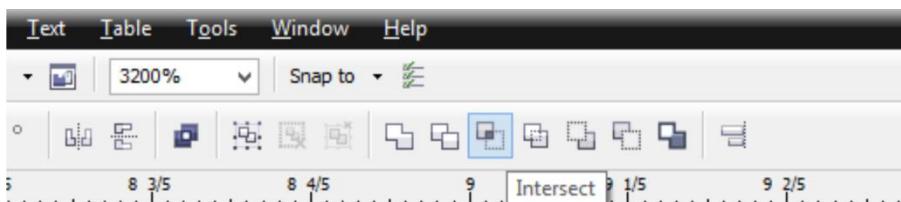
Gambar : 3.57

Buat **Shadow** bola mata, caranya sama seperti yang saya jelaskan di tutorial mata sebelumnya. Kita masih menggunakan **Bezier Tool**. Buat seperti gambar di bawah.



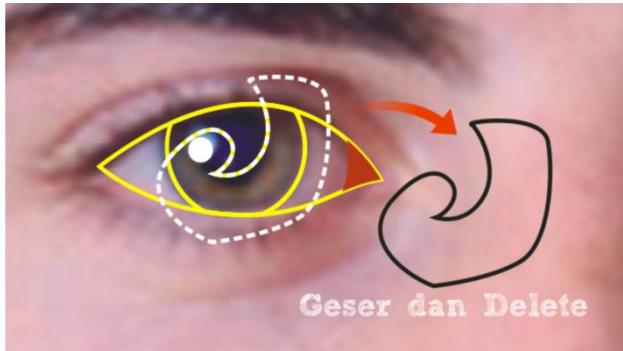
Gambar : 3.58

Pick Tool → Klik Objek yang baru anda tracing (garis hitam) → Tahan **Shift** + klik **Lingkaran** → Klik **INTERSECT**



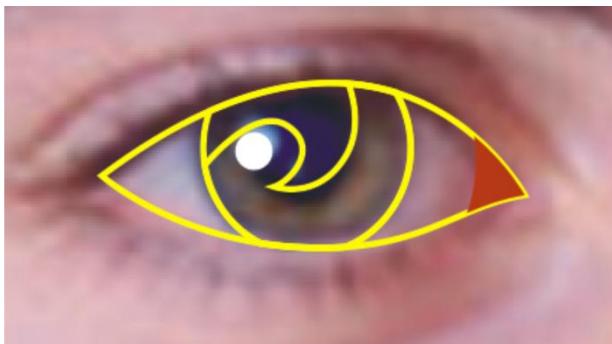
Gambar : 3.59

Geser objek yang bergaris Hitam dan Delete.



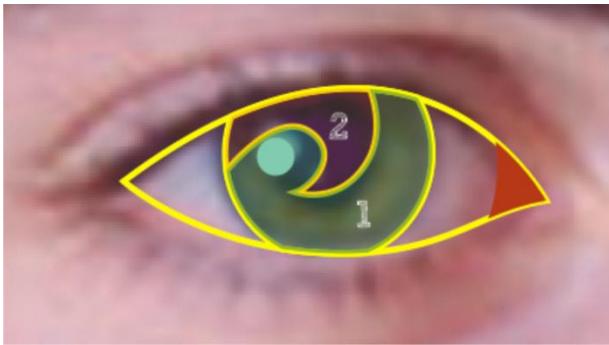
Gambar : 3.60

Hingga hasilnya seperti gambar di bawah,



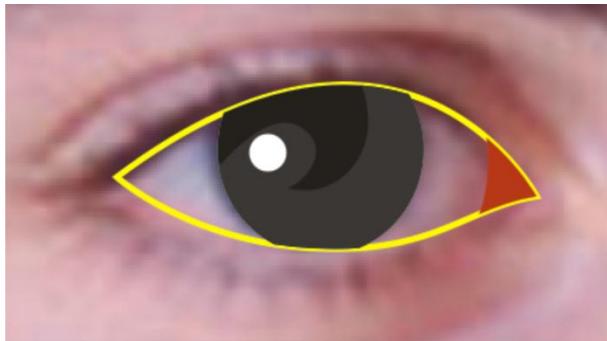
Gambar : 3.61

Berikan Warna **90% Black** pada Objek Pertama, dan Berikan Warna **Hitam** Pada Objek Kedua. Janga lupa hapus Outlinenya.



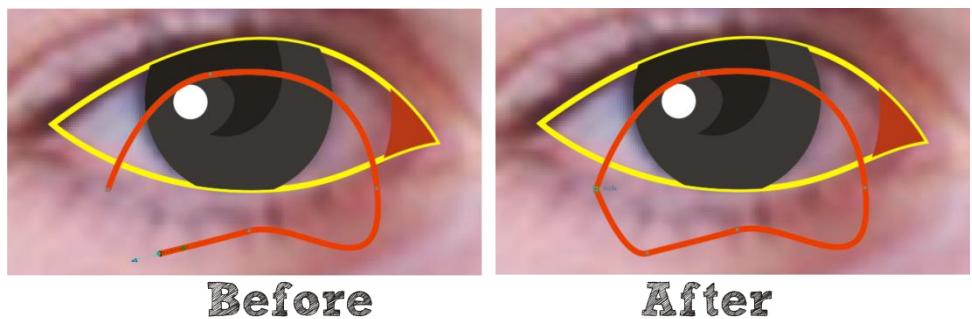
Gambar : 3.62

Hasilnya seperti pada gambar di bawah.

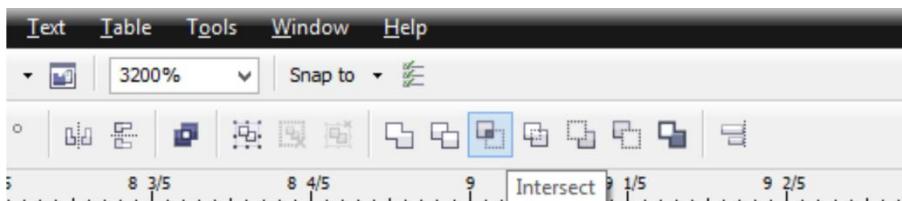


Gambar : 3.63

Klik **Bezier Tool** → Buat Objek untuk Shadow (*outline merah*) → Hubungkan *Node* agar tidak ada garis yang terputus (garis harus tersambung).



Jika Semua *Node* sudah terhubung silahkan **Klik Objek** yang baru anda buat (*outline merah*) → Tahan **Shift** + Klik Objek yang lainnya (*outline kuning*) → **INTERSECT**.



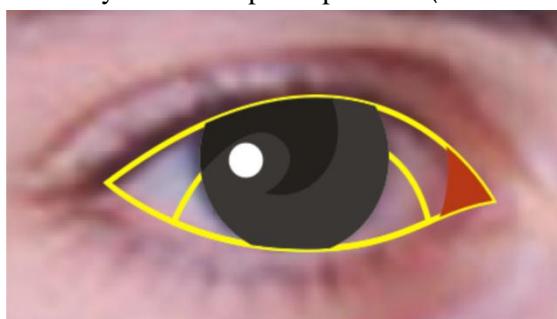
Gambar : 3.64

Pick Tool → Klik Objek yang berwarna Merah → **Geser dan Delete**.



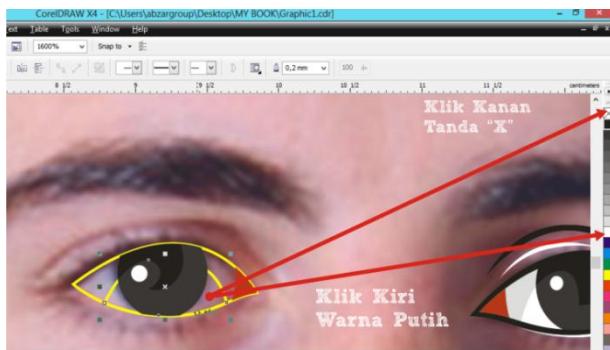
Gambar : 3.65

Setelah anda delete hasilnya akan nampak seperti ini. (**Gambar : 3.66**)



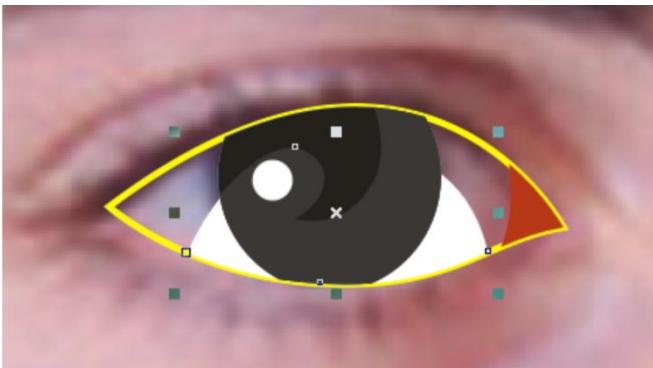
Gambar : 3.66

Pick Tool → Klik Objek yang sudah di *Intersect* → Klik Kiri Warna Putih → Klik Kanan tanda “X” untuk menghapus Outlinenya.



Gambar : 3.67

Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.68

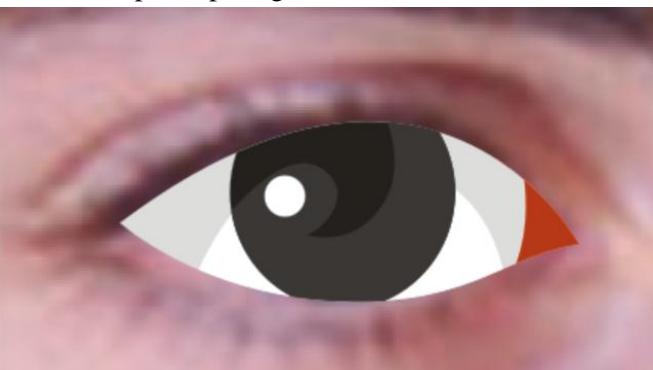
Lakukan hal yang sama pada Objek Curva yang warna kuning.

Pick Tool → Klik Objek Kuning → **Klik Kiri Warna 10% Black** → Klik Kanan Tanda “X” untuk menghapus Outlinenya.



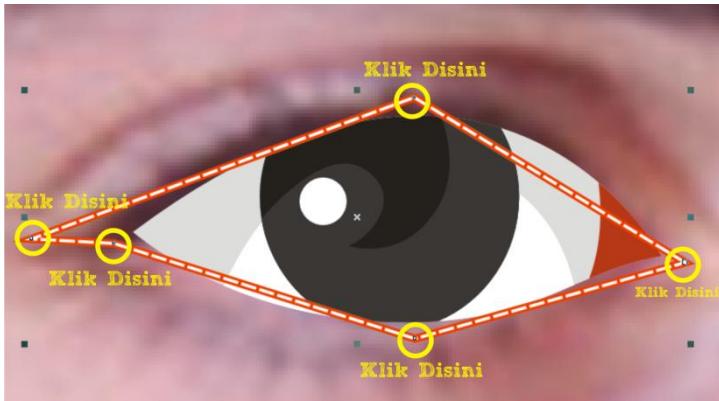
Gambar : 3.69

Maka hasilnya akan nampak seperti gambar di bawah ini.



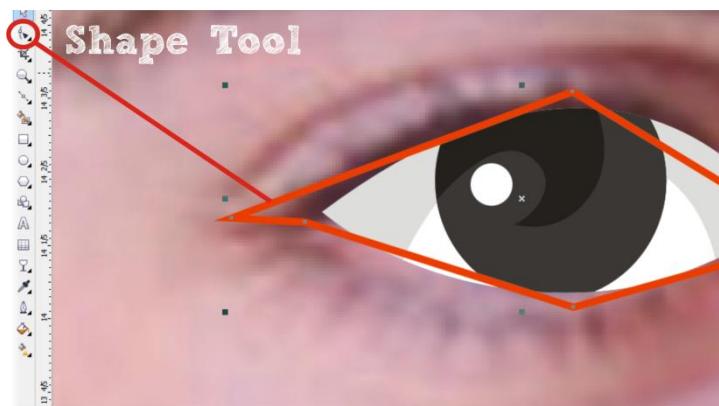
Sekarang kita akan membuat garis tebal pada bagian sekitar mata. Cara ini agak berbeda dengan cara yang diatas. Sebenarnya anda bisa saja memakai cara yang sama pada saat pembuatan mata pertama, namun tidak ada salahnya mencoba teknik yang satu ini.

Bezier Tool → buat pola **persegi 5** di sekitar mata seperti gambar di bawah ini,



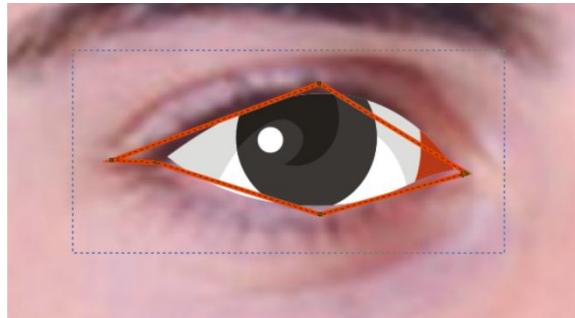
Gambar : 3.71

Klik **Pick Tool** → Klik Objek yang Baru anda buat → Klik **Shape Tool** atau **F10** (**Shape Tool** ada di bawah **Pick Tool**).



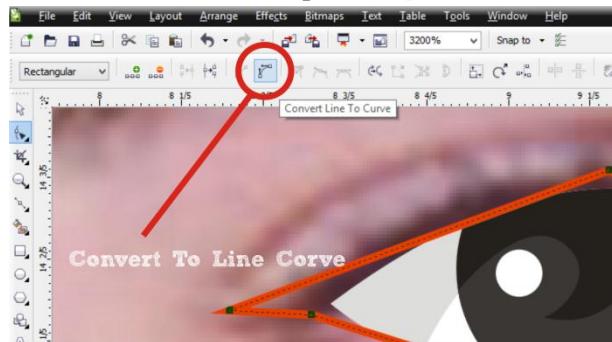
Gambar : 3.72

Blok/Block objek yang baru anda buat menggunakan **Shape Tool**. Lihat Gambar di bawah.



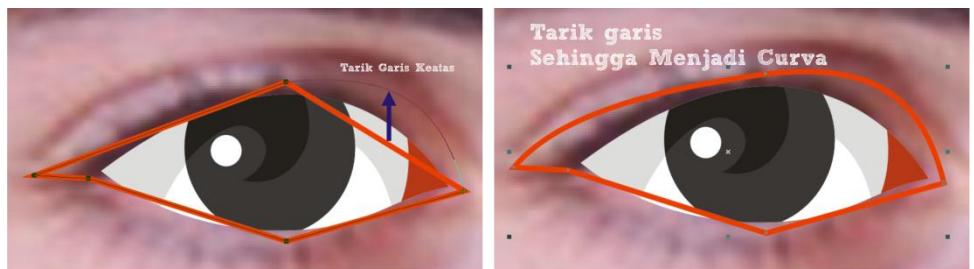
Gambar : 3.73

Kemudian **Klik Convert To Line Curve** pada **Property Bar**.



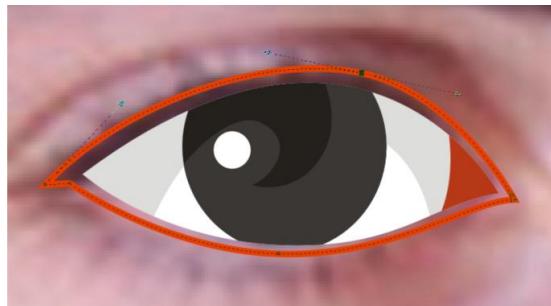
Gambar : 3.74

Masih menggunakan **Shape Tool** Rapikan garis dengan cara menariknya sehingga menjadi lengkungan-lengkungan yang dapat kita sesuaikan dengan garis.



Rapikan Garis menggunakan Shape Tool sehingga menjadi lengkungan lengkungan curva

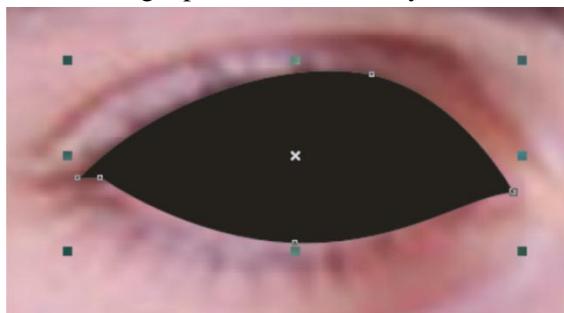
Rapikan Objek sehingga terlihat seperti Mata, jika sudah anda rapikan maka hasilnya seperti gambar di bawah ini. Atau anda bisa memakai cara yang anda anggap mudah.



Gambar : 3.76

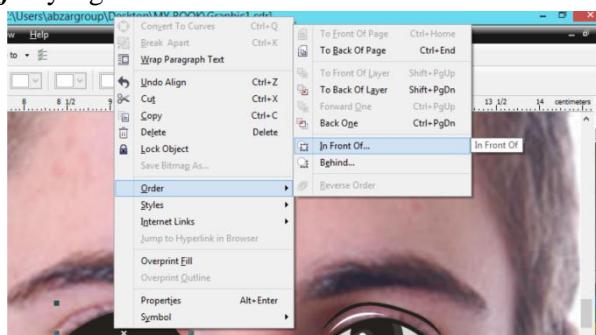
Beri Warna pada objek **Merah / Objek yang baru anda buat.**

Klik **Pick Tool** → Klik Objek Merah → Klik Kiri Warna Hitam pada Pallet → Klik Kanan “X” untuk menghapus Outline hitamnya.

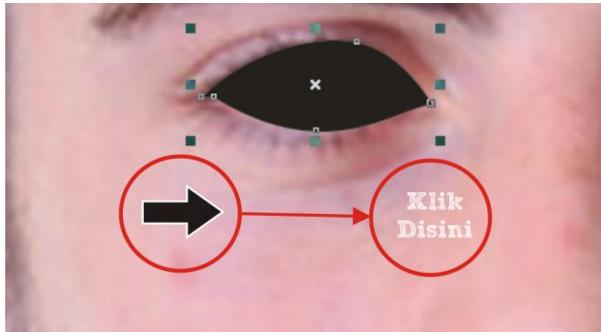


Gambar : 3.77

Klik **Kanan Objek** yang sudah kita beri warna Hitam → **Order** → **In Front Of...**

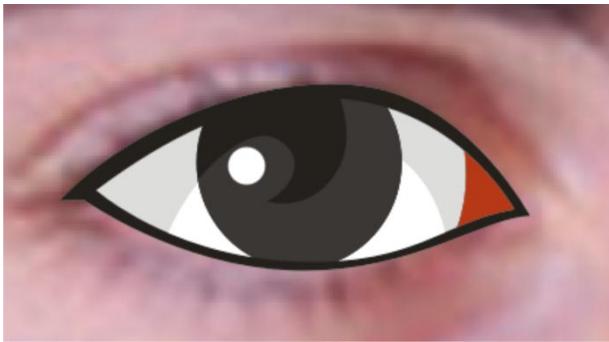


muncul **tanda panah** seperti ini, maka Klik bagian foto yang anda kehendaki (Ingat Foto, bukan Objek).



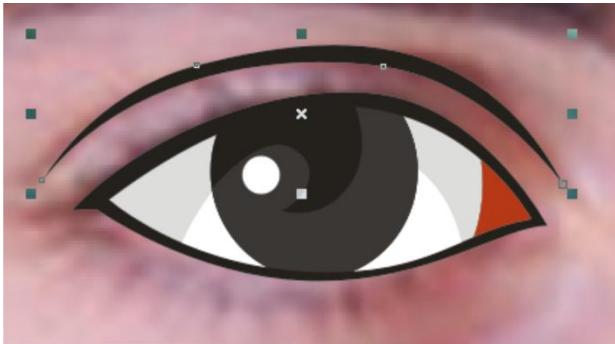
Gambar : 3.80

Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar : 3.81

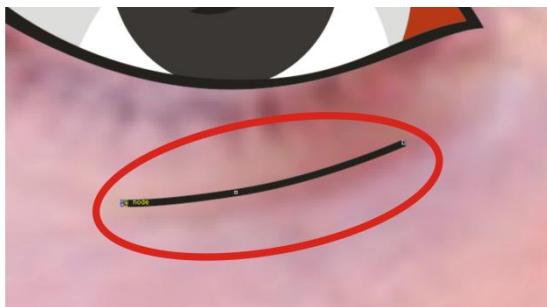
Buatlah garis pelipis mata, langkahnya sama seperti membuat garis mata pada umumnya, yaitu menggunakan **Bezier Tool**.



Gambar : 3.82

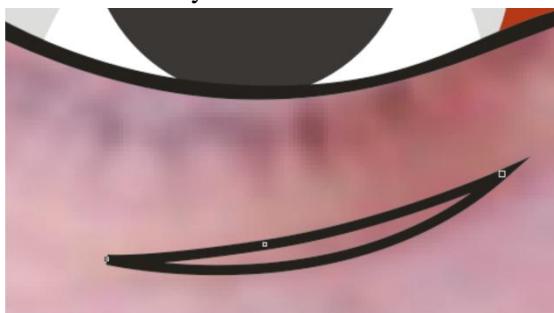
Buat Juga garis kelopak mata, untuk menguatkan ekspresi dan karakter dari Foto tersebut. Dan hasilnya akan terlihat lebih Fresh.

Bezier Tool → Buat Garis ,



Gambar : 3.83

Hubungkan ke Sudut *Node* Lainnya sambil menarik *Mouse ke arah Bawah*.



Gambar : 3.84

Beri warna hitam pada garis tersebut, setelah itu hapus Outlinenya.

Lakukan hal yang sama pada efek Cahaya pada *Curva* lain, sehingga hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



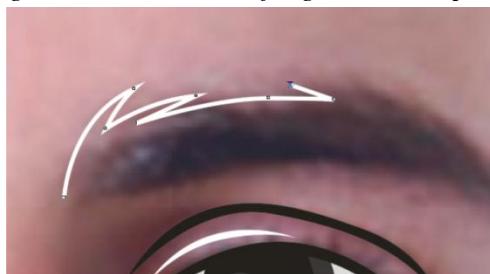
Gambar : 3.85

F. MEMBUAT ALIS

Setelah kita membuat bagian mata dan karakternya, langkah selanjutnya adalah membuat Alis. Membuat alis ini sendiri bisa dibilang agak sulit bisa juga agak mudah. Tergantung cara kita memainkan Bezier Tool.

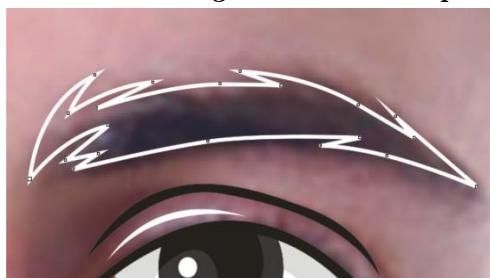
Klik **Bezier Tool** → Buat Curva mengikuti arus Alis seperti contoh di bawah

Note : Usahakan jangan terlalu tebal dan jangan terlalu tipis



Gambar : 3.86

Caranya seperti yang saya jelaskan diatas tentang penggunaan **Bezier Tool** pada *pola lancip* dan pastikan semua *Node garis sudah tertutup*.



Gambar : 3.87

Pick Tool → Klik Objek Alis yang sudah dibuat → Klik Kiri warna Hitam pada pallet → Klik Kanan  di pojok kanan atas. Maka hasilnya akan seperti ini

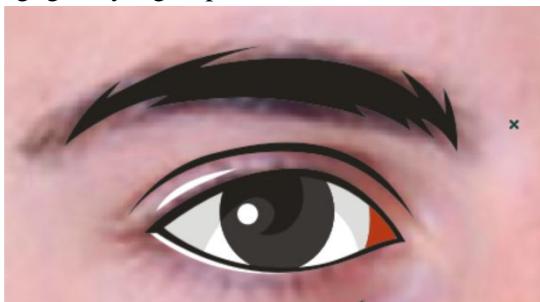


lakukan langkah yang sama pada alis yang sebelah kanan. Seperti di bawah. Buat **Objek curva** menggunakan **Bezier Tool** mengikuti pola alis mata.



Gambar : 3.88

Setelah tidak ada lagi garis yang terputus beri **Warna Hitam** dan hapus Outline.



Gambar : 3.89

Gambar di bawah ini (**Gambar : 390**) adalah hasil setelah kedua alis mata sudah kita tracing. Jika anda masih kesulitan dalam membuat alis mata, silahkan latihan menggunakan **Bezier Tool** dengan penjelasan mengenai penggunaan **Bezier Tool** yang telah saya tulis sebelumnya.



Gambar : 3.90



Pembuatan Mata



Pembuatan Alis

Gambar diatas adalah hasil dari pembuatan Mata dan Alis pada penggunaan **Bezier Tool** yang telah kita buat.



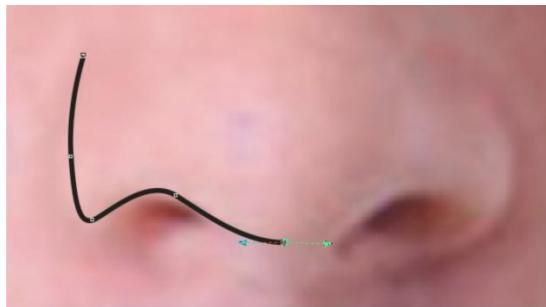
Selanjutnya kita masuk pada tahap pembuatan Hidung.

G. MEMBUAT HIDUNG

Membuat hidung ini sangat simple, dan kita akan masih menggunakan **Bezier Tool**. Pada intinya dalam pembuatan hidung jangan ragu untuk membuat garis – garis yang tegas.

Langkah awal yaitu :

Klik **Bezier Tool** → Buat Pola awal mengikuti garis tegas pada Hidung.



Gambar 3.91

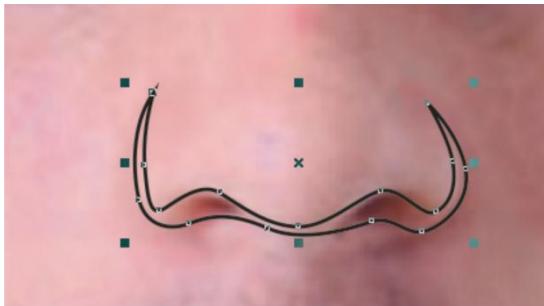
Buat Garis meliputi lubang hidung dan garis karakternya masih menggunakan **Bezier Tool**.



Gambar 3.92

Masih menggunakan **Bezier Tool** buat gambar sehingga menutupi pola karakter, tapi kali ini buat garis kembali ke titik awal.

Ingat : Node Harus tersambung.



Gambar 3.93

Setelah kita buat, Langkah selanjutnya adalah memberi warna.

Klik Objek yang telah kita buat dengan **Pick Tool** → Klik Kiri Warna Hitam → Klik Kanan tanda di pojok kanan atas untuk menghapus Outlinenya.

Kita akan mendapatkan hasil seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.94

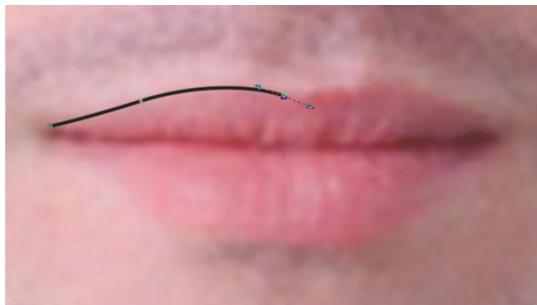
Hasil dari keseluruhannya yaitu meliputi mata, alis dan hidung akan seperti ini.



H. MEMBUAT BIBIR/MULUT

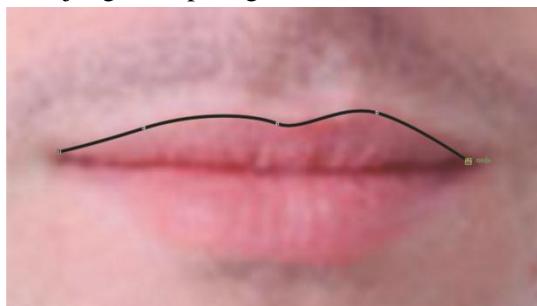
Dalam tahap pembuatan bibir masih sama dengan tahap yang lainnya, usahakan dalam pembuatan ini kita dapat mengenali karakter bibir yang ingin kita beri pola. Pertama kita akan membuat pola bibir terlebih dahulu.

Bezier Tool → buat pola awal seperti gambar dibawah.



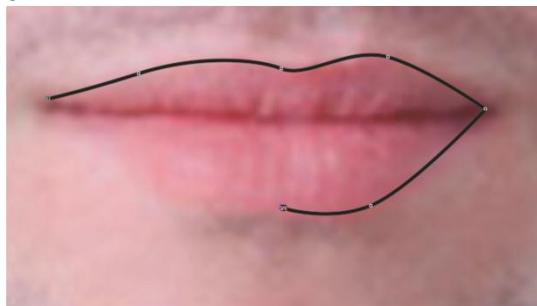
Gambar 3.96

Teruskan sehingga ke ujung bibir paling kanan.



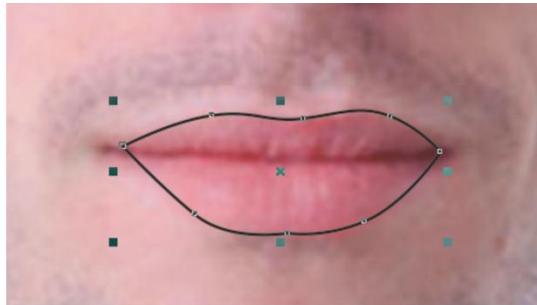
Gambar 3.97

Tarik mouse ke bawah masih menggunakan **bezier tool** sehingga membentuk garis bibir yang bagian bawah.



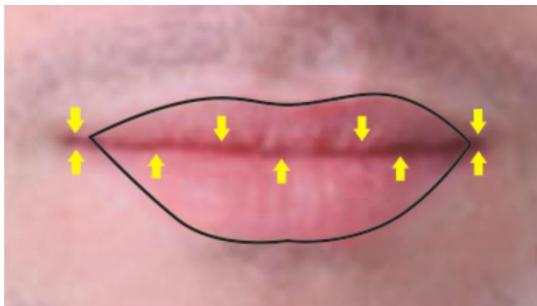
Gambar 3.98

Hubungkan dengan *Node* lainnya agar nantinya objek bisa di beri warna.



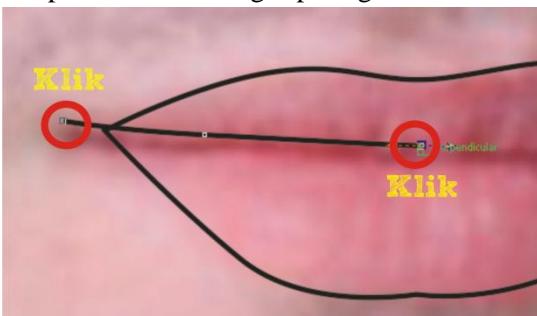
Gambar 3.99

Setelah membuat pola, langkah selanjutnya yaitu kita akan membuat karakter pembatas antar bibir atas dan bibir bawah.



Gambar 4.00

Klik **Bezier Tool** → buat garis agak melengkung dari kiri ke kanan dengan **Klik** dan **Klik** sama seperti pembuatan hidung seperti gambar di bawah.



Gambar 4.01

Teruskan bagian arsiran masih menggunakan ***Bezier Tool***.



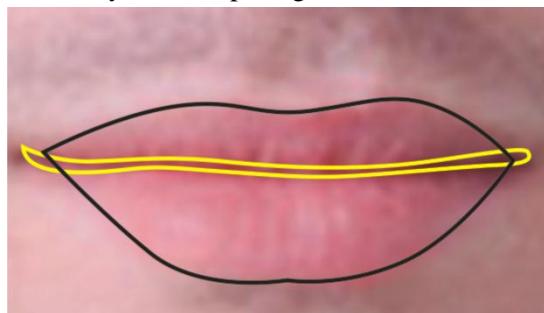
Gambar 4.02

Tarik kembali ***bezier tool*** yang tadinya ke kanan, sekarang tarik ke kiri.



Gambar 4.03

Sambungkan garis ke **node awal** yang sebelah kiri, Sehingga tidak ada garis yang terputus. Maka hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.

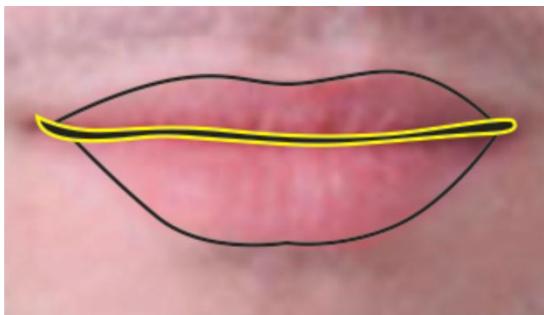


Gambar 4.04

Note: Penulis memberi warna agar mudah dipahami

Beri warna pada objek yang baru kita buat.

Pick Tool → Klik Objek kuning/Objek yang baru anda buat → **Klik Warna** Hitam pada Pallet Warna.



Gambar 4.05

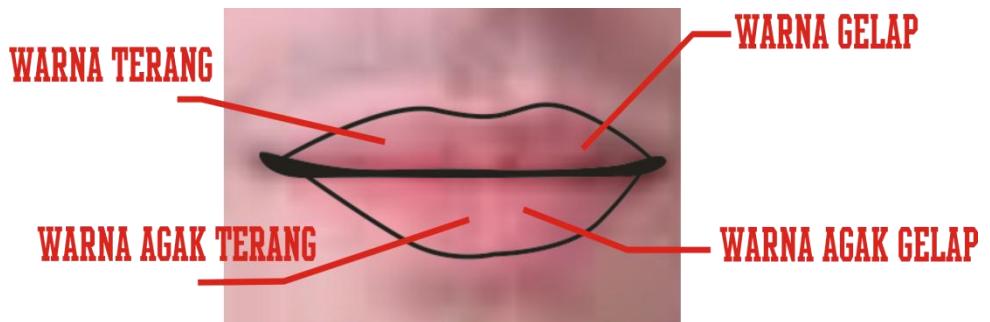
Hapus Outlinenya dengan klik kanan pada di pojok kanan atas. Nantinya akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.06

Sekarang untuk membuat bayangan pada bibir. Langkah ini sama dengan pembuatan *shadow* pada bagian mata. Disini kita akan membagi warna menjadi **4 (empat bagian)** mulai dari yang paling gelap ke paling terang.

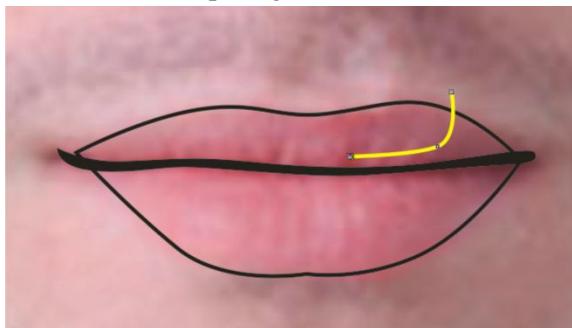
Untuk menentukan pembagian warna, disini kita mempunyai 4 arsiran seperti gambar dibawah. Gambar dibawah adalah pembagian warna menurut pencahayaannya.



Gambar 4.07

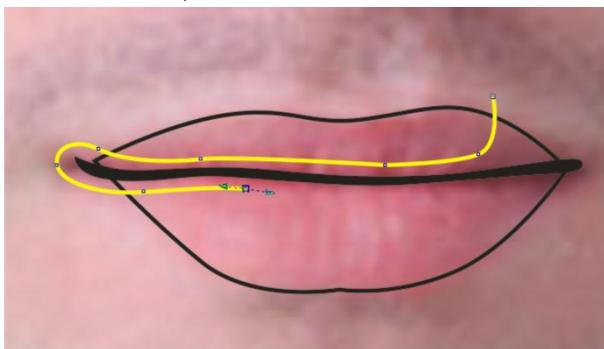
Kita mulai pada *Shadow* yang paling gelap.

Bezier Tool → Buat curva awal seperti gambar dibawah.



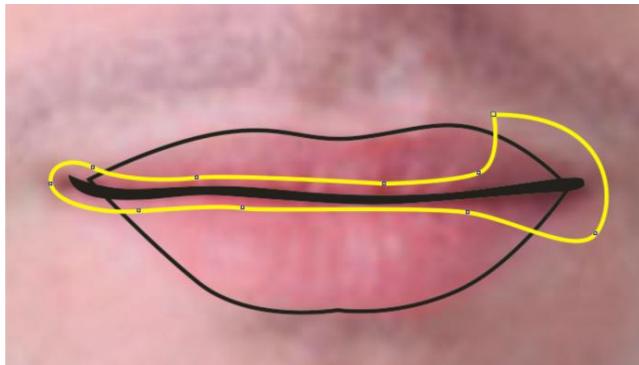
Gambar 4.08

Teruskan Membuat garis Curva ke bagian kiri, sampai mengelilingi garis karakter yang berwarna Hitam,



Gambar 4.09

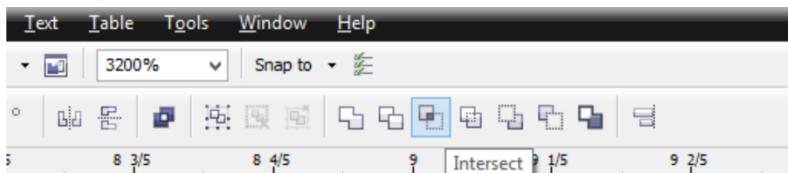
Hubungkan Garis Curva ke **Node Awal**, sehingga semua curva tertutup rapat.



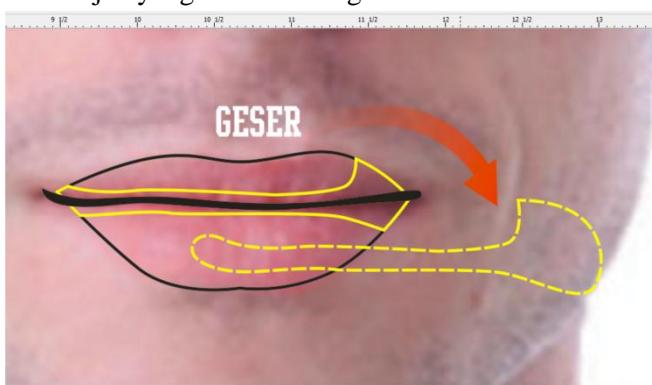
Gambar 4.11

Setelah menggambar garis, Sekarang kita **Intersect**

Pick Tool → Klik Objek yang baru dibuat → Tekan Shift + Klik Objek yang lain (bergaris hitam) → **Intersect**.

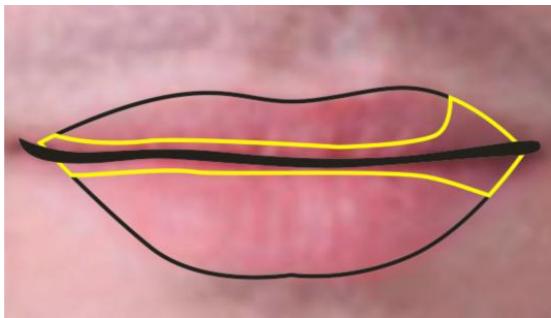


Pick Tool → Klik objek yang warna kuning → Geser dan Delete.



Gambar 4.11

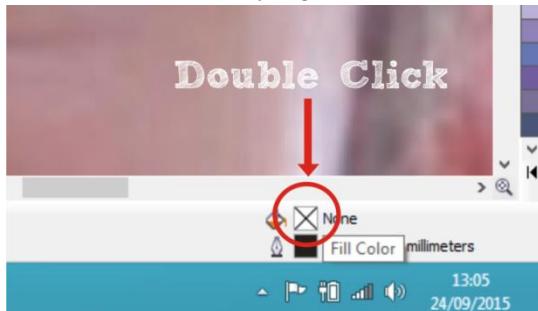
Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



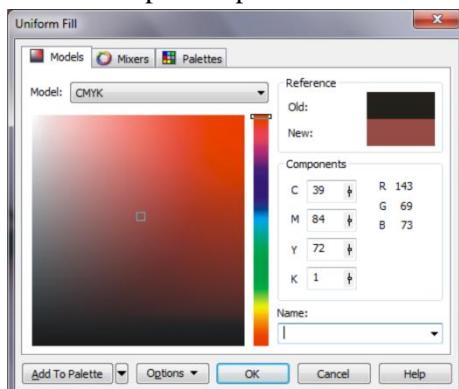
Gambar 4.12

Sekarang kita akan memberi warna pada Objek yang berwarna Kuning.

Pick Tool → Klik Objek (Warna Kuning) → **Double Klik** Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. yang bertanda “ X ”



Muncul tampilan seperti ini.



Atur warnanya dengan memasukkan,

CMYK :

C : 39

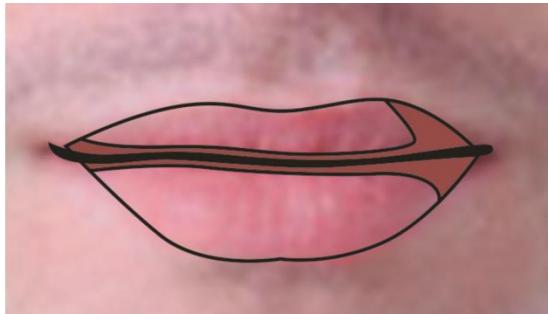
M : 84

Y : 72

K : 1

Kemudian Klik **OK**

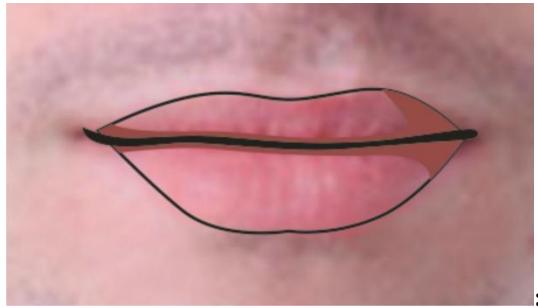
Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.13

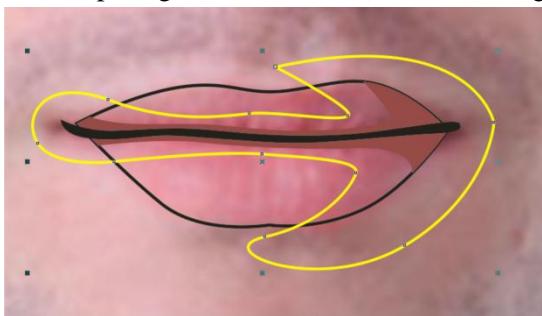
Terlihat Garis hitamnya masih kelihatan, untuk menghapus garis Hitamnya.

Pick Tool → **Klik Objek** → Klik Kanan di pojok kanan atas.



Gambar 4.14

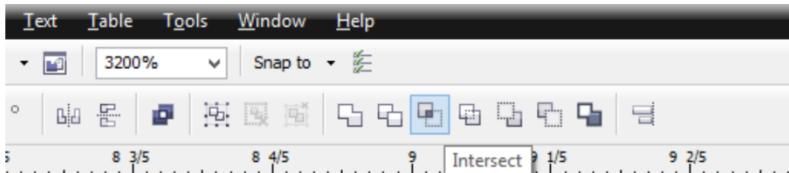
Sekarang kita masuk pada warna **bagian kedua**, Tracing **Bibir** menggunakan **Bezier Tool**, Buat sama seperti gambar dibawah (Outline kuning).



Gambar 4.15

Buat mengelilingi Objek warna yang pertama.

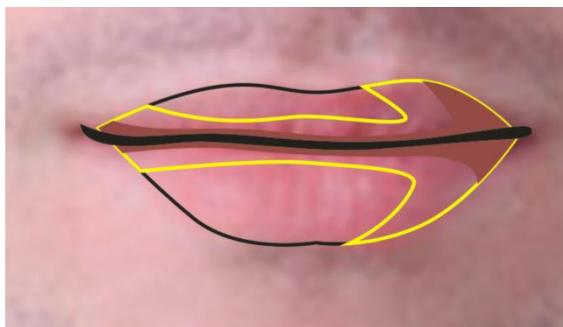
Pick Tool → Klik Objek yang baru dibuat → Tekan Shift + Klik Objek yang lain (bergaris hitam) → Intersect.



Geser dan Delete, seperti halnya pada langkah pertama.

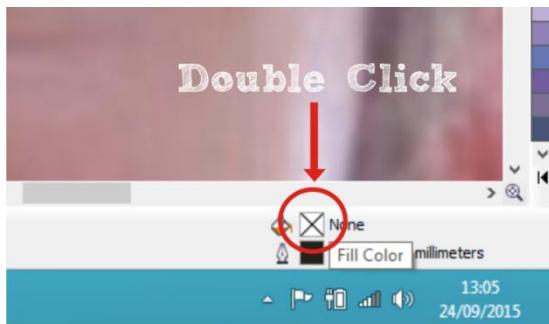
Pick Tool → Klik objek yang warna kuning → Geser dan Delete.

Sehingga hasilnya seperti gambar ini,

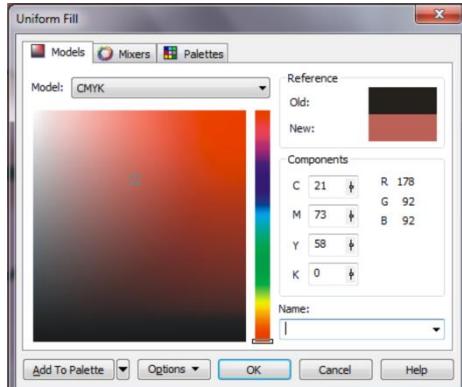


Gambar 4.16

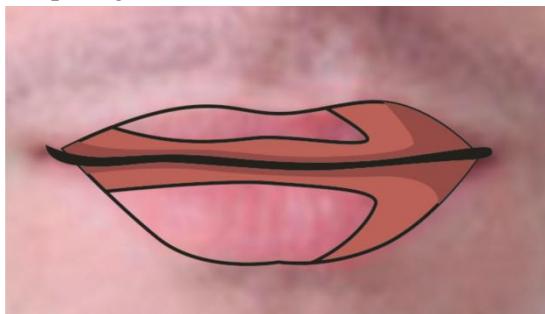
Pick Tool → Klik Objek (Warna Kuning) → **Double Click** Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. yang bertanda “X”



Muncul tampilan seperti ini.



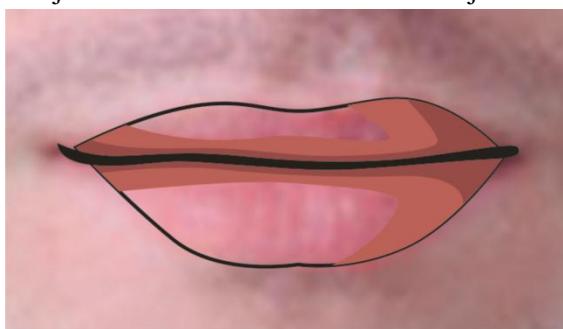
Setelah itu hasilnya seperti gambar dibawah ini,



Gambar 4.17

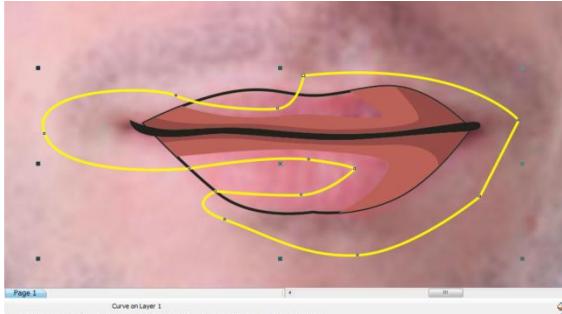
Hapus garis Hitamnya,

Pick Tool → Klik Objek → **Klik Kanan** tanda “X” di Pojok Kanan Atas.



Gambar 4.18

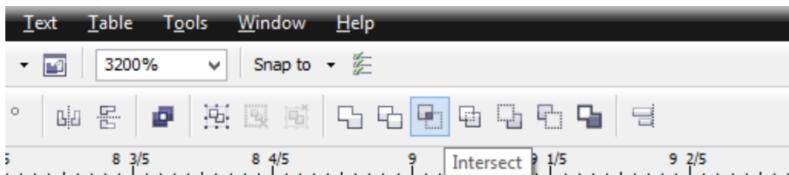
Bagian Tiga, Tracing bibir masih menggunakan **Bezier Tool**. Bentuk seperti gambar di bawah.



Gambar 4.19

Buat mengelilingi Objek warna yang Kedua.

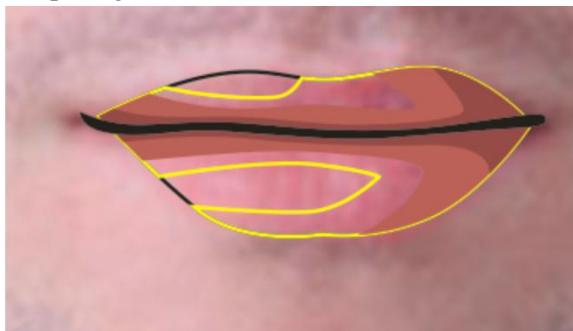
Pick Tool → **Klik Objek** yang baru dibuat → **Tekan Shift + Klik Objek yang lain (bergaris hitam)** → **Intersect**.



Geser dan Delete, seperti halnya pada langkah kedua.

Pick Tool → Klik objek (warna kuning) → Geser dan Delete.

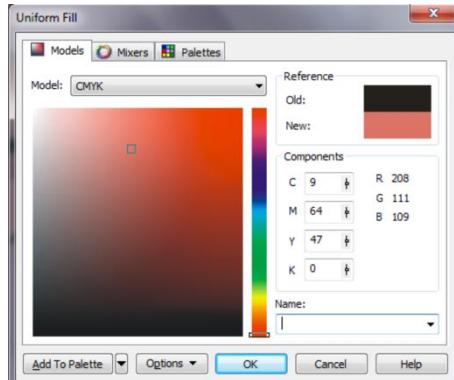
Sehingga hasilnya seperti gambar ini,



Gambar 4.20

Pick Tool → Klik Objek (Warna Kuning) → **Double Klik** Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. yang bertanda “X”

Muncul tampilan seperti ini.



Atur warnanya dengan memasukkan,

CMYK :

C : 9

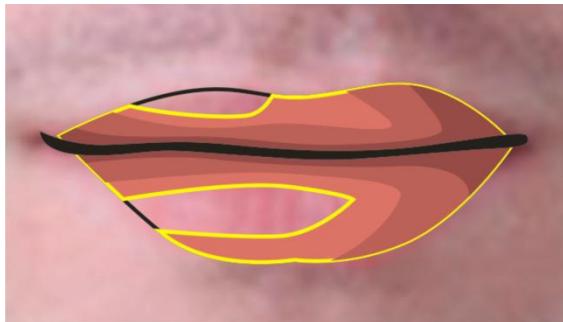
M : 64

Y : 47

K : 0

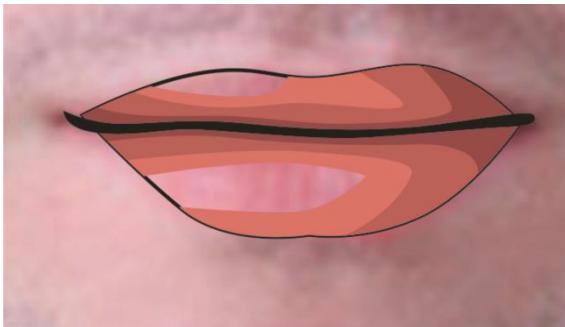
Kemudian Klik **OK**

hasilnya seperti gambar dibawah ini,



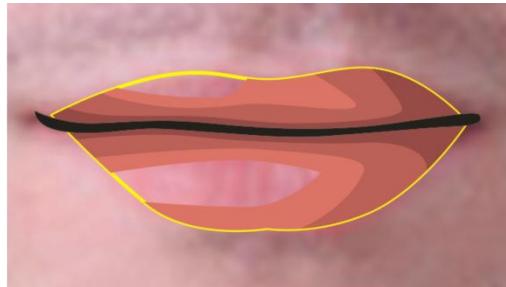
Gambar 4.21

Hilangkan Outline / garis hitamnya, sehingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.22

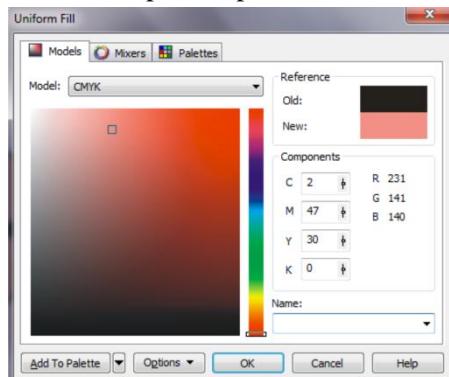
Langkah ke Empat, Klik Objek Curva yang terakhir.



Gambar 4.23

Pick Tool → Klik Objek (Warna Kuning) → **Double Klik** Fill Color yang terdapat pada pojok kanan bawah CorelDRAW. yang bertanda “X”

Muncul tampilan seperti ini.



Atur warnanya dengan memasukkan,
CMYK :

C : 2

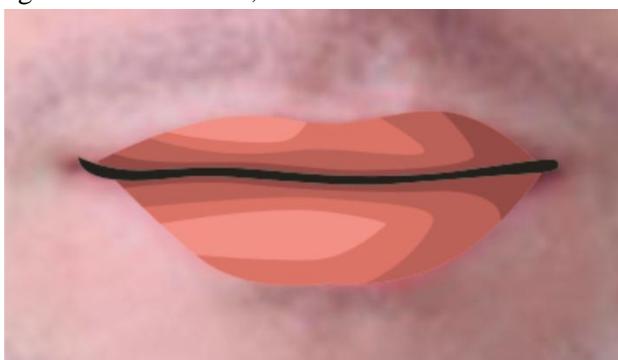
M : 47

Y : 30

K : 0

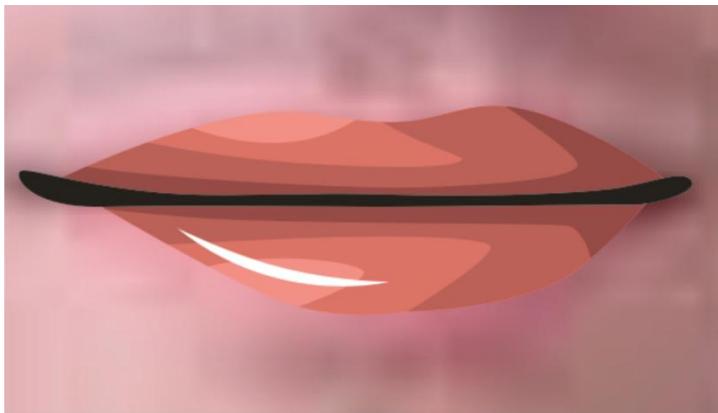
Kemudian Klik **OK**

hasilnya seperti gambar dibawah ini,



Gambar 4.24

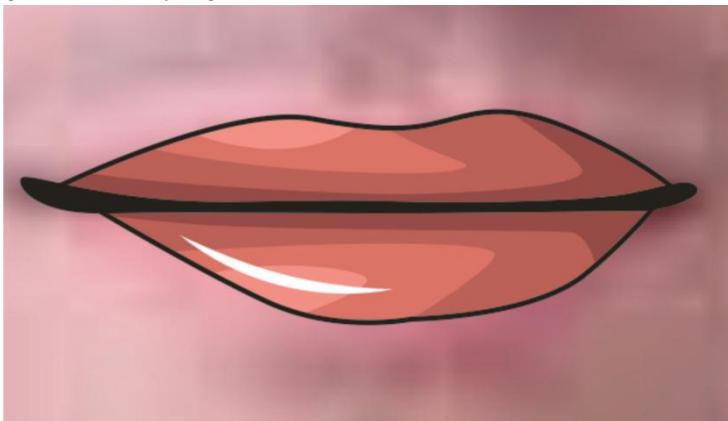
Tambahkan pencahayaan putih di bagian bibir bawah, ikuti gambar ini



Gambar 4.25

Untuk menguatkan karakter, buat juga ***Outline Bibir***.

Ini adalah gambar bibir yang telah kita buat.



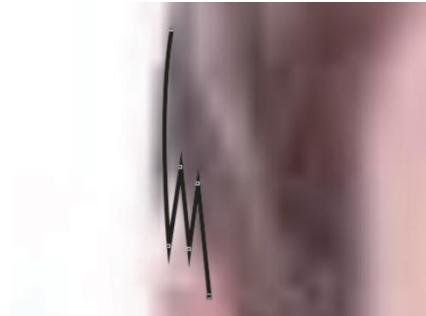
Gambar 4.26

Selanjutnya kita masuk pada pembuatan ***Rambut***.

I. MEMBUAT RAMBUT

Setelah kita membuat mata, alis, hidung dan mulut. Sekarang kita masuk ke tahap pembuatan **Rambut**. Menggambar rambut langkah-langkahnya sama halnya dengan membuat **Alis**. Karena kita hanya latihan, maka pada buku ini Warna pada rambut saya beri warna Hitam saja.

Bezier Tool → Buat garis mengikuti Rambut.



Gambar 4.27

Usahakan Rambut membentuk lancip bagi Rambut Pria, dan simple.



Gambar 4.28

Buat juga **lengkungan** jika **terdapat lengkungan** pada Rambut Foto.



Buat sehingga menutupi semua ***Curva*** nya, nantinya akan seperti gambar dibawah setelah anda selesai ***Tracing*** secara keseluruhan.



Gambar 4.30

Sebelum kita ***memberi warna*** pada Objek rambut yang baru dibuat. Kita akan membuat ***Shadow Hair*** terlebih dahulu.

Perhatikan ***Gelap*** dan ***Terang*** pada Hair.



Gambar 4.31

Gambar diatas menunjukkan bagian terang dari rambut, Sedangkan bagian gelapnya adalah yang tidak diberi tanda.

Bezier Tool → Buat Curva seperti alis pada bagian Terang. Ikuti arah rambut.



Gambar 4.32

Lanjutkan sampai semua bidang tertutupi dengan garis yang anda buat, usahakan sama seperti **membuat alis**, yaitu menggunakan **Pola Api**.



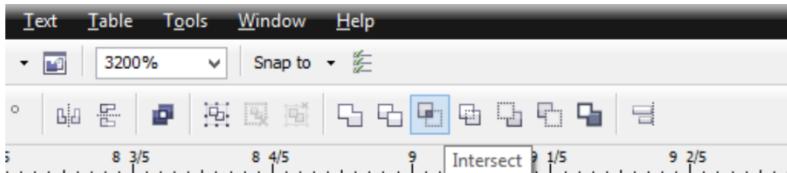
Gambar 4.33

Jika masih ada Sisi terang, maka lanjutkan membuat **garis Curva**.



Gambar 4.34

Pick Tool → Klik Objek yang baru dibuat → Tekan Shift + Klik Objek yang lain (bergaris kuning) → Intersect.

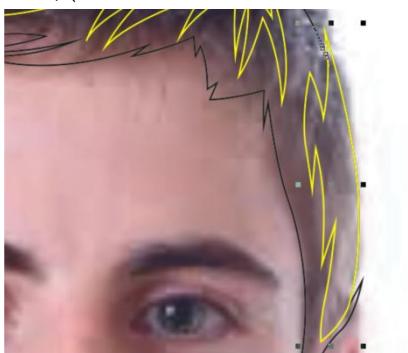


Geser dan Delete,



Gambar 4.35

Sehingga seperti ini, (*Lihat Shadow Rambut setelah di Intersect*)



Gambar 4.36

Dalam langkah-langkah diatas, usahakan jangan membuat banyak **shadow**.
Buat yang **mewakili** bayangan rambut saja.

Sekarang kita masuk pada tahap **perwarnaan rambut**, karena ini hanya latihan, maka saya hanya memberi dua warna pada rambut. Yaitu warna **Hitam dan 90% Black**.

Pick Tool → Klik Objek yang sudah kita buat (*Warna Kuning*)



Gambar 4.37

Beri warna **90% Black** yang ada di Pallet Warna.



Gambar 4.38

Hapus Outlinenya dengan **Klik kanan** di Pojok kanan atas. Hasilnya seperti gambar dibawah.



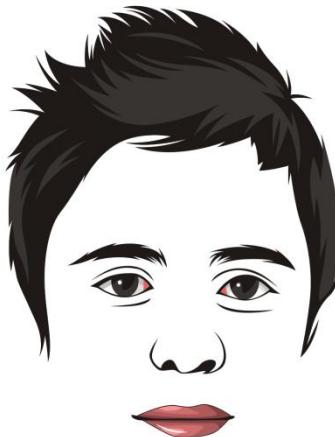
Lakukan langkah yang sama pada ***Objek Curva*** yang lainnya. Sehingga menjadi seperti ini.



Gambar 4.40

Perlu diingat dalam pembuatan rambut. Usahakan ***Shadow Hair*** nya jangan berlebihan. Buat yang mewakili saja.

Gambar dibawah adalah keseluruhan dari langkah-langkah sebelumnya.



Gambar 4.41

Selanjutnya kita masuk pada pembuatan Wajah.

J. MEMBUAT WAJAH

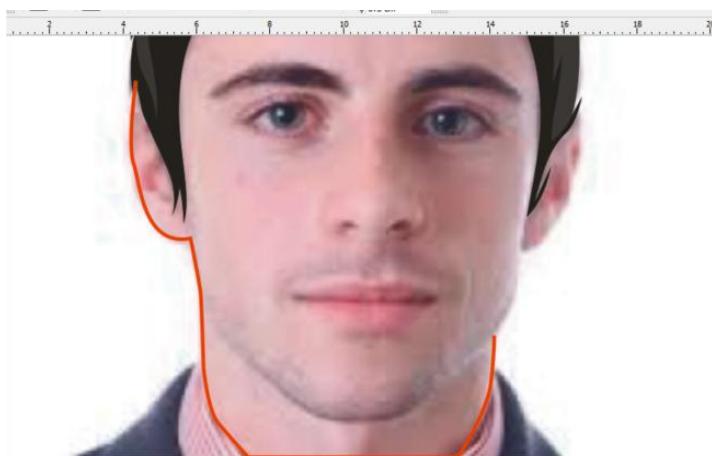
Dalam membuat wajah ini sangat disarankan membuat bidang Curva yang tegas, ini berguna agar karakter pada wajah tidak hilang. Tahap ini masih sama dengan langkah-langkah sebelumnya. Namun tahap ini kita harus teliti dan berani membuat garis yang tegas.

Bezier Tool → Buat curva mengikuti pola pada wajah.



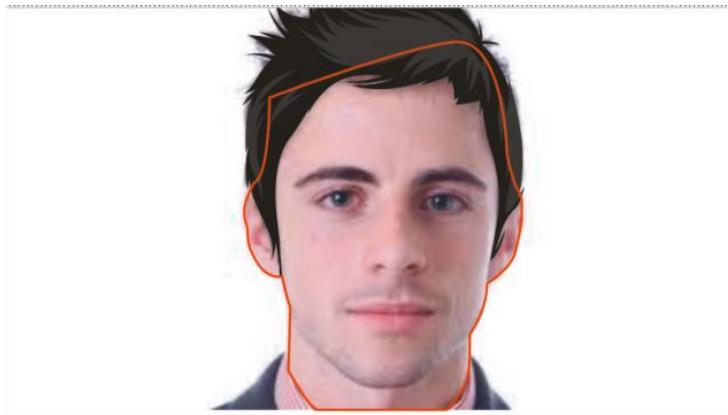
Gambar 4.42

Teruskan curva meliputi telinga dan leher. Ini berguna untuk menguatkan karakter, Buat Curva dengan teliti dan hati-hati agar hasil akhirnya menyerupai dengan foto.



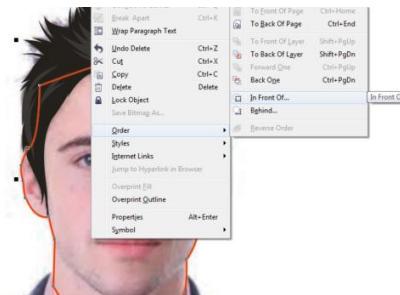
Gambar 4.43

Teruskan sehingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.44

Letakkan Curva yang barusan kita buat (**Outline Merah**) tepat dibawah rambut.
Pick Tool → **Klik Kanan** Curva yang barusan kita buat (garis merah) → **Order** → **In Front Of...** → Klik Foto.



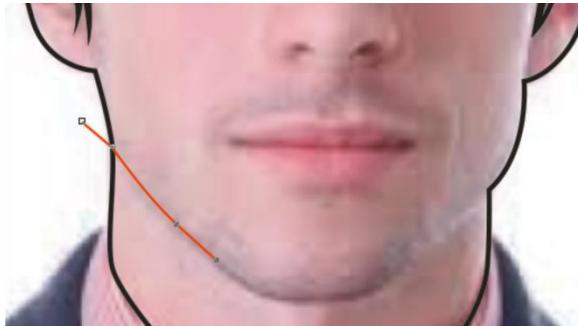
Gambar 4.45

Sekarang garis yang kita buat sudah berada di bawah **Objek Rambut**.



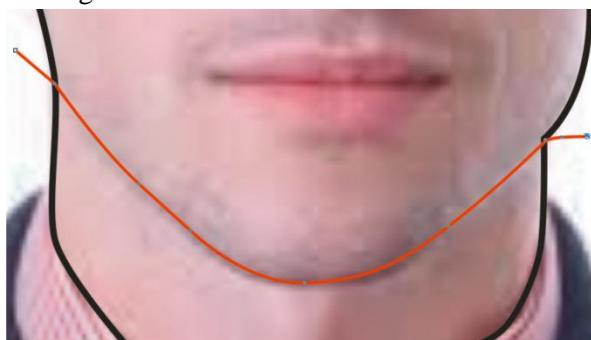
Gambar 4.46

Buat garis pembatas antara **Leher dan Wajah**. Mulai dari Kiri.
Bezier Tool → Buat garis Curva.



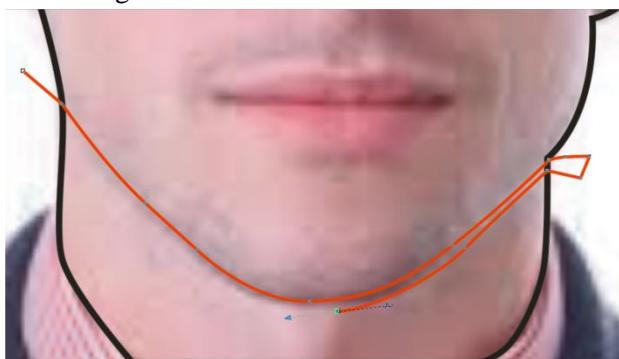
Gambar 4.47

Lanjutkan Garis ke Bagian Kanan.



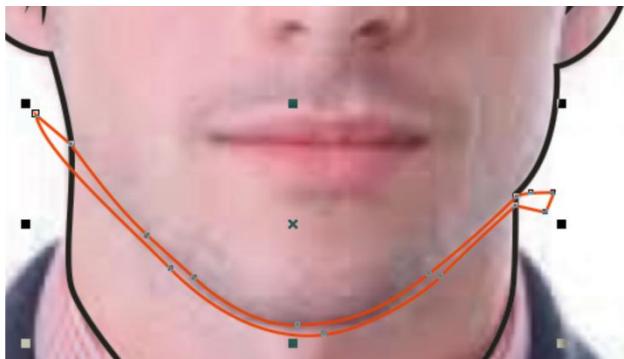
Gambar 4.48

Tarik Curva kembali ke garis awal sebelah kiri.



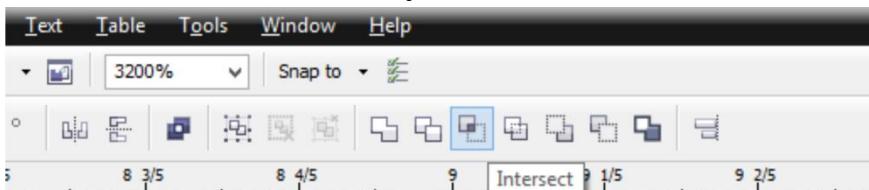
Gambar 4.49

Hubungkan **Node Ke Garis Awal** agar objek bisa diberi warna.
Seperti gambar dibawah ini, setelah itu kita **Intersect**.

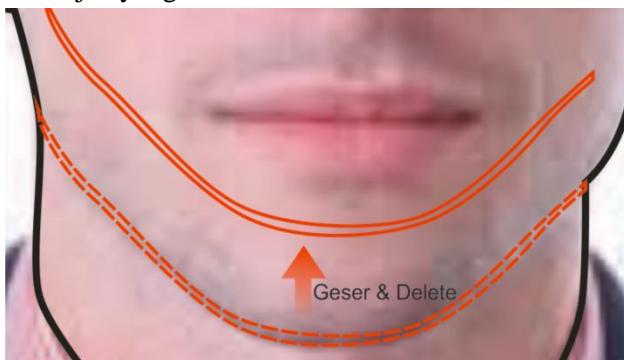


Gambar 4.50

Intersect Curva yang barusan kita buat dengan Objek Curva pada wajah.
Pick Tool → Klik **Curva Merah** → **Shift+Klik Curva Hitam** → **Intersect**.

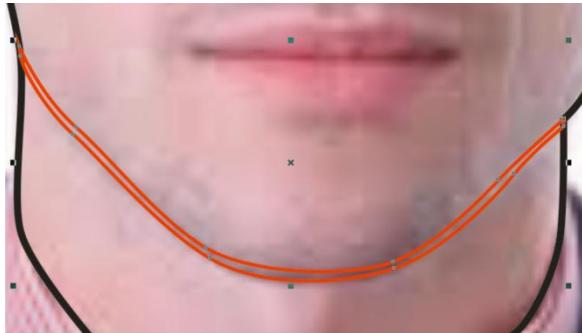


Geser dan Delete Objek yang telah kita **Intersect**.



Gambar 4.51

Hasilnya akan seperti ini



Gambar 4.52

Beri **Warna Hitam** dan **Hapus Outlinenya**. Dengan Klik Kanan tanda “X” di Pojok kanan atas.



Gambar 4.53

Buat juga garis karakter pada **Daun Telinga** Menggunakan Bezier Tool, lakukan langkah yang sama dengan diatas.



Gambar 4.54

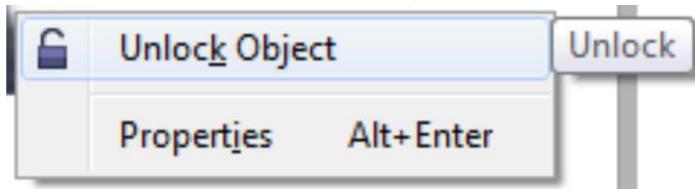
Lakukan langkah yang sama pada ***Daun Telinga*** sebelah kiri.



Gambar 4.55

Sekarang kita masuk pada pemberian warna. Sebelum itu ***Unlock*** Foto yang sebelumnya kita Kunci.

Pick Tool → Klik Kanan Foto → ***Unlock Object***.



Untuk perwarnaan, kita membutuhkan ***Dua Buah*** Foto yang akan kita gunakan sebagai panduan.

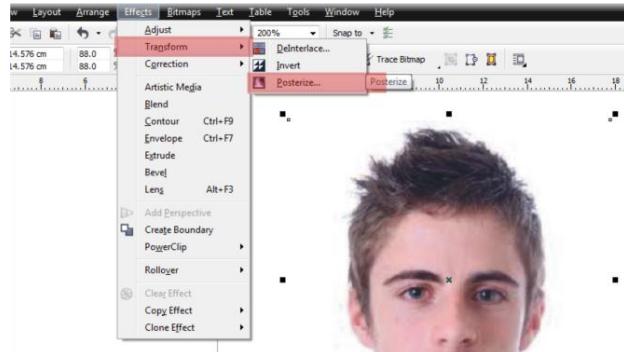
Pick Tool → Klik Kanan Foto → ***Copy /Ctr+C*** → Kemudian ***Paste Foto/Ctr+V***.

Sekarang kita mempunyai Dua Objek Foto. (**Fotonya Jangan Digeser**).



Gambar 4.56

Pick Tool → Klik Foto → Klik Effect pada Toolbar → Transform→ Posterize...



Gambar 4.57

Beri angka pada hasil Posterize, anda harus menyesuaikan dengan Foto. Untuk foto diatas saya memasukkan **angka 6**.

Priview terlebih dahulu → Klik OK.



Gambar 4.58

Hasilnya seperti ini,



Gambar 4.59

Kemudian kita akan meletakkan Foto Hasil **Posterize** ke posisi *paling bawah*.
Pick Tool → Klik Foto Hasil **Posterize** → **Shift + Page Down**.
Hasilnya akan kembali seperti semula.



Gambar 4.60

Sekarang kita akan meletakkan **Foto Asli** ke posisi *paling bawah*. Dan Hasil **Posterize** kita letakkan diatasnya.

Pick Tool → Klik Foto **Asli** → **Shift + Page Down**.
Hasilnya **Foto Posterize** berada diatas **Foto Asli**.

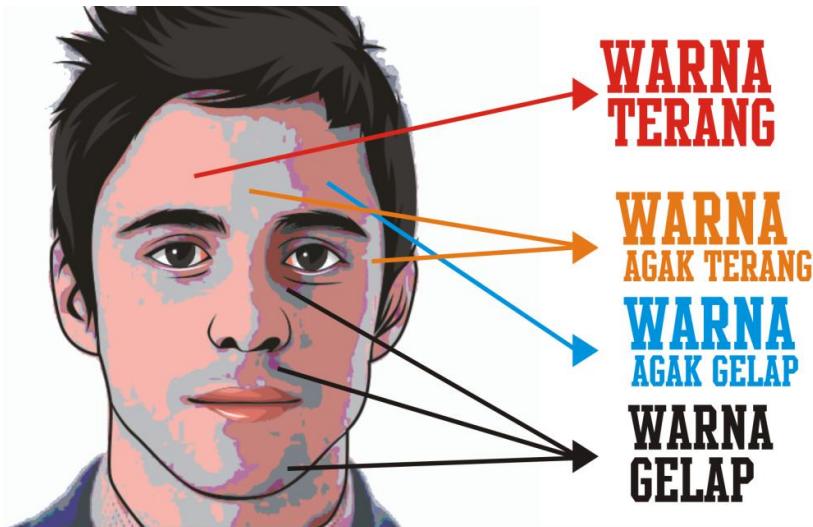


Gambar 4.61

Jika di **Zoom** akan seperti dibawah ini.

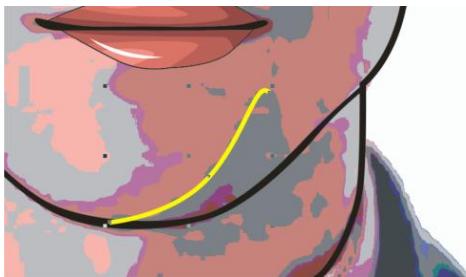


Sekarang kita masuk ke tahap pewarnaan, tahap pewarnaan kita menggunakan 4 warna dalam *Shadow Face*.



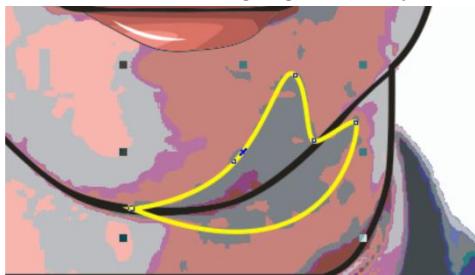
Gambar 4.63

Kita mulai terlebih dahulu pada Warna Gelap, buat Curva pada Objek gelap. *Bezier Tool* → *Tracing Objek gelap*.



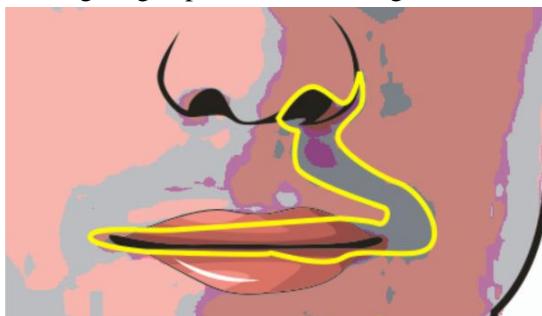
Gambar 4.64

Teruskan sehingga semua *Node* terhubung, agar nantinya bisa diberi warna.



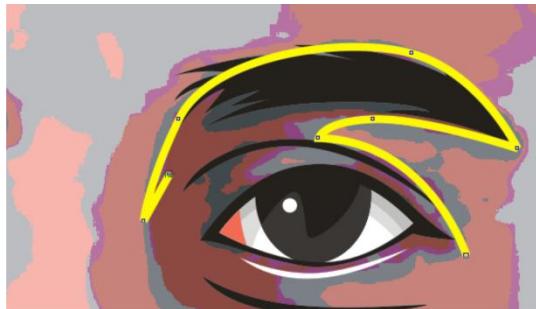
Gambar 4.65

Buat juga Curva pada bagian gelap di sekitar hidung dan mulut.



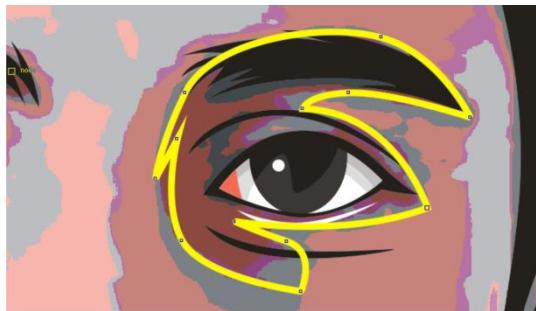
Gambar 4.66

Buat juga dibagian mata sebelah kiri,



Gambar 4.67

Pastikan tidak ada Node yang putus.



Gambar 4.68

Begitu juga pada Mata sebelah kanan.



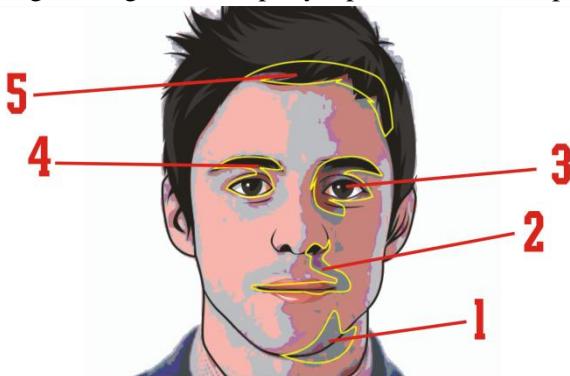
Gambar 4.69

Dan yang terakhir, buat Curva pada bagian Dahi.



Gambar 4.70

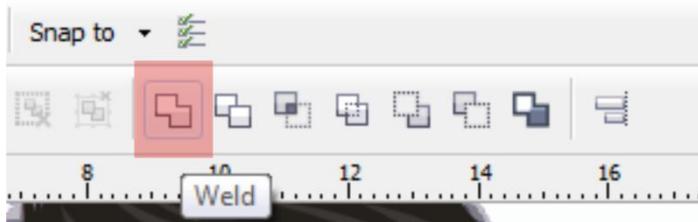
Akhirnya kita mempunyai 5 Objek Curva yang telah kita buat. Curva ini tidak mesti sama dengan diatas, bisa saja curva yang anda buat melebihi dari yang kita buat. Karena masing-masing foto mempunyai perbedaan dalam pencahayaan.



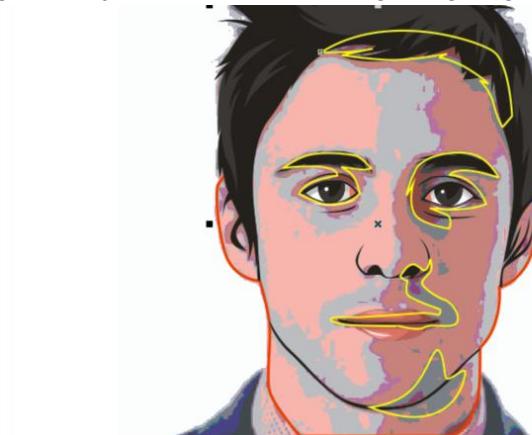
Gambar 4.71

Sekarang kita akan *menyatukan 5 objek Curva* menjadi satu dengan menggunakan **Weld**.

Pick Tool → Klik Objek 1 → *Tahan Shift + Klik Objek 2,3,4 dan 5.*
Kemudian Klik **WELD**.

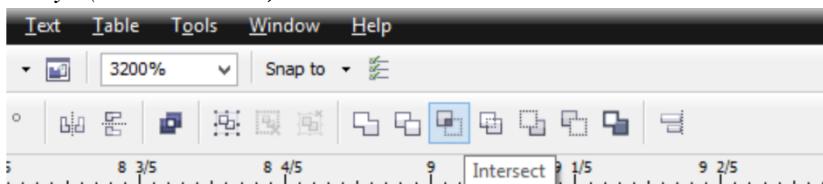


Sekarang ke 5 objek tersebut sudah kita gabungkang Menjadi 1.

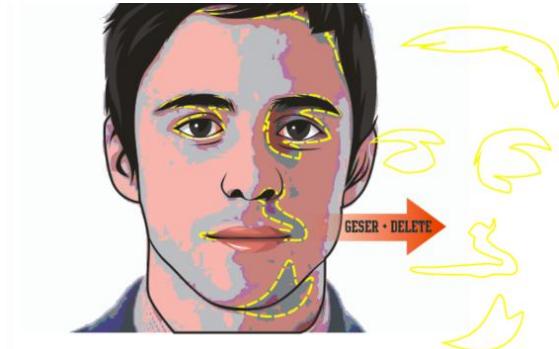


Gambar 4.72

Pick Tool → Klik Objek telah kita satukan (*outline kuning*) → *Shift + Klik Objek yang lainnya (outline merah)* → **Intersect**.



Pick tool → Geser dan Delete Objek yang bergaris Kuning.



Gambar 4.73

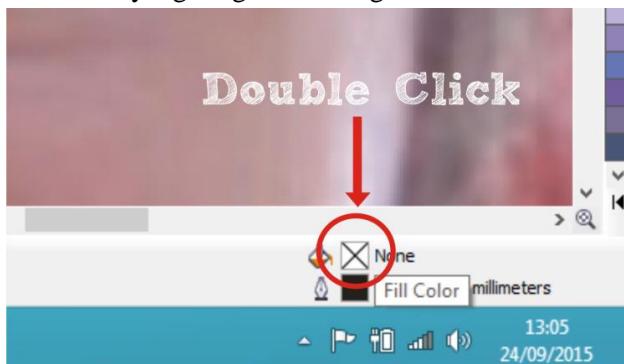
Hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



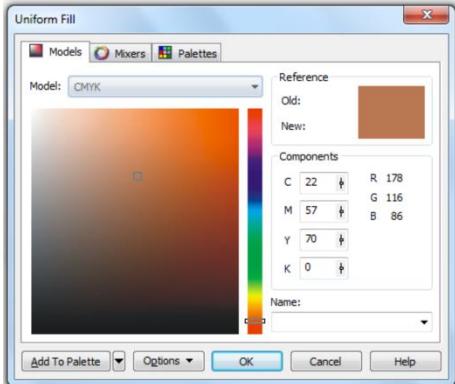
Gambar 4.74

Sekarang kita akan memberi warna pada **Objek Curva** tersebut.

Pick Tool → Klik Curva yang bergaris Kuning → **Double Klik** Fill Color.



Muncul tampilan seperti ini.



Masukkan pada CMYK :

C : 22

M : 57

Y : 70

K : 0

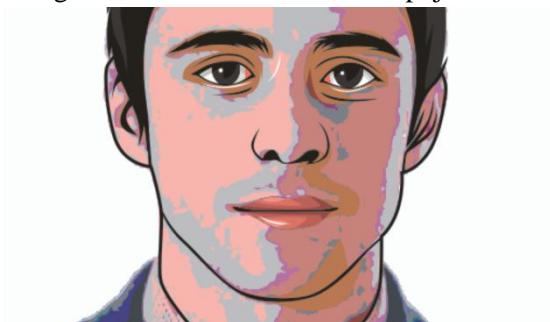
Kemudian Klik **OK**

Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



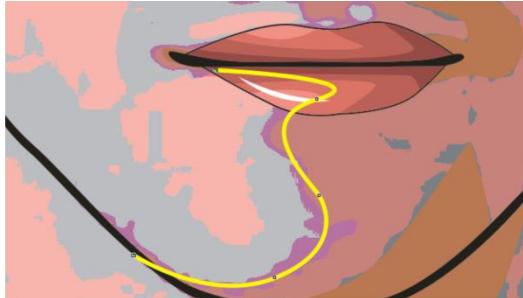
Gambar 4.75

Hapus Outlinenya dengan Klik Kanan tanda “X” di pojok kanan atas.



Gambar 4.76

Kita masuk ke bagian warna **Agak Gelap**, Langkahnya sama dengan yang diatas.
Bezier Tool → Buat Curva Agak Gelap.



Gambar 4.77

Ingat, Posterize hanya acuan. Kita harus berani membuat Curva yang tegas.
Lanjutkan ke bagian Hidung.



Gambar 4.78

Kemudian bagian kening juga Garisnya harus tegas.



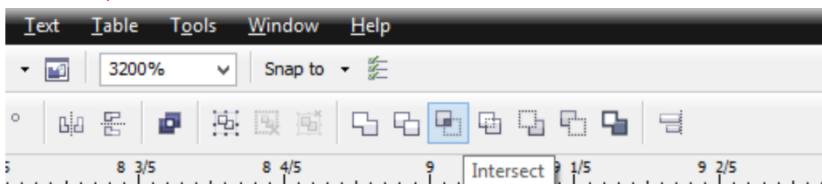
Gambar 4.79

Gambar dibawah setelah kita membuat Curva Agak Gelap.



Gambar 4.80

Pick Tool → Klik Curva (*outline kuning*) → Shift + Klik Objek yang lainnya (*outline merah*) → Intersect.



Geser dan Delete hasil **Intersect** tadi.



Gambar 4.81

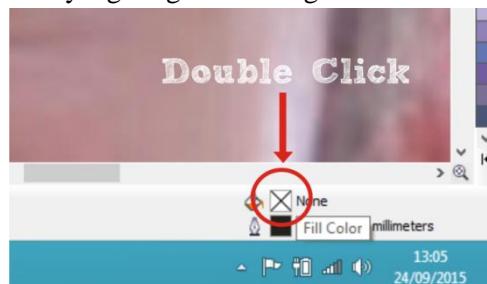
Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini,



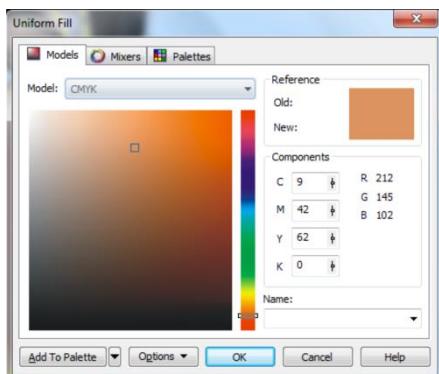
Gambar 4.82

Beri warna pada **Objek Curva** tersebut.

Pick Tool → Klik Curva yang bergaris Kuning → **Double Klik** Fill Color.



Muncul tampilan seperti ini.



Masukkan pada CMYK :

C : 9

M : 42

Y : 62

K : 0

Kemudian Klik **OK**

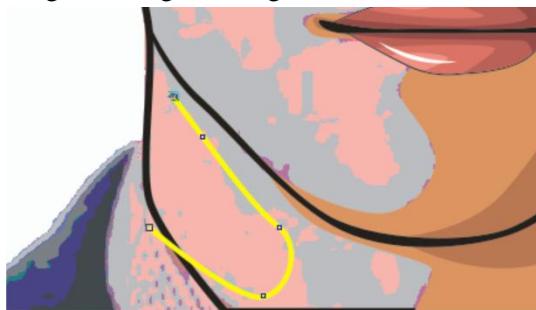
Jangan lupa hapus ***Outline/Garisnya*** Sehingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.83

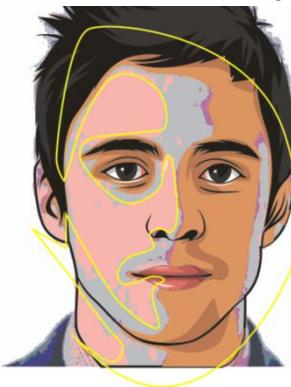
Kemudian Warna yang ketiga, yaitu warna ***Agak Terang***.

Bezier Tool → Tracing warna agak terang.



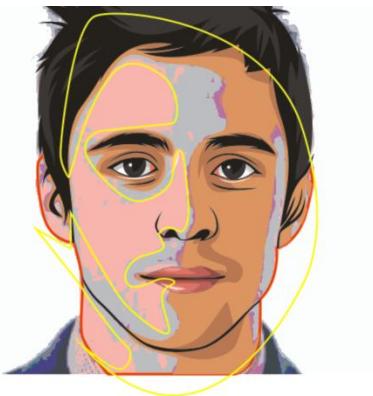
Gambar 4.84

Buat Keseluruhan, Pastikan semua ***Node*** terhubung.



Gambar 4.85

Pick Tool → Klik Objek Curva yang baru kita buat (**Outline Kuning**) → Shift + Klik Objek yang satunya (**Outline Merah**) → **Intersect**.



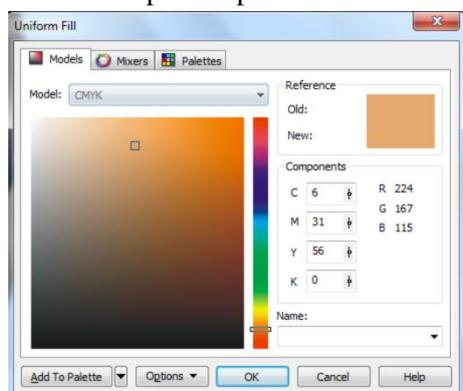
Gambar 4.86

Geser dan Delete **hasil Intersect** tadi. Kemudian Beri warna pada **Objek Curva** tersebut. Langkah Selanjutnya berikan warna.

Pick Tool → Klik Curva yang bergaris Kuning → **Double Klik** Fill Color.



Muncul tampilan seperti ini.



Masukkan pada **CMYK** :

C : 6

M : 31

Y : 56

K : 0

Kemudian Klik **OK**

Sehingga hasilnya seperti gambar dibawah ini,



Gambar 4.87

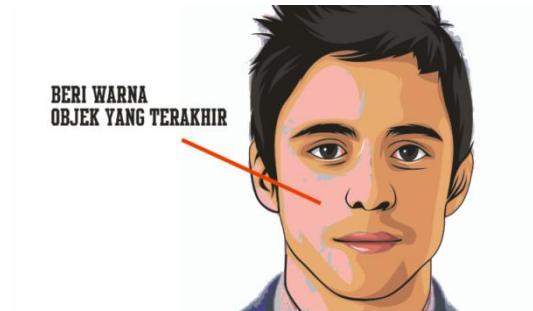
Hilangkan *Outlinenya* dengan Klik **Kanan “X”** di pojok kanan atas pada Pallet warna.



Gambar 4.88

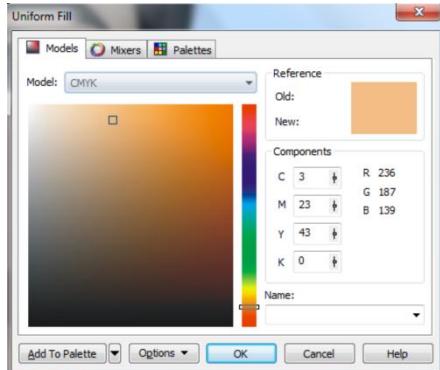
Kemudian kita akan memberi warna pada Objek yang terakhir, yaitu Objek Terang.

Pick tool → Klik Objek Curva → Double Klik Fill Color.



Gambar 4.89

Muncul tampilan seperti ini.



Masukkan pada CMYK :

C : 3

M : 23

Y : 43

K : 0

Kemudian Klik **OK**

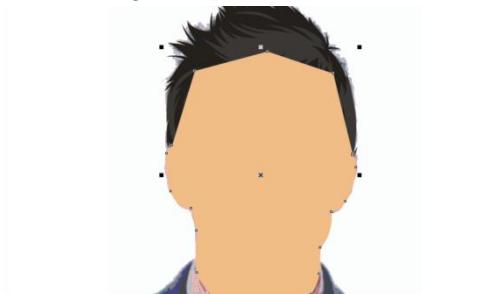
Jangan Lupa hilangkan Outlinenya, hasilnya akan seperti ini.



Gambar 4.90

Untuk menguatkan karakter, sekarang kita tambahkan *Outline tegas* di tepi wajah, caranya.

Pick tool → klik Warna Terang → *Copy* (Ctrl+C) → *Paste* (Ctrl+V).



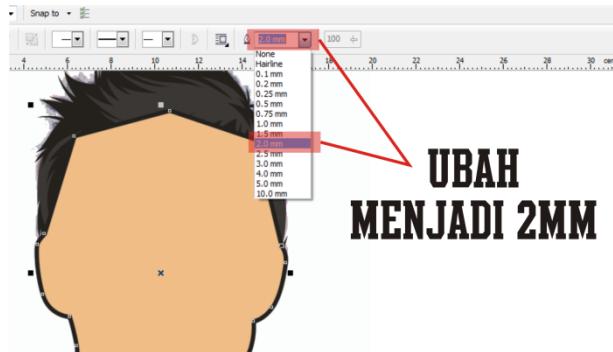
Gambar 4.91

Klik Kanan Pallet Warna Hitam, Sehingga Objek terdapat **Outline Hitam**.



Gambar 4.92

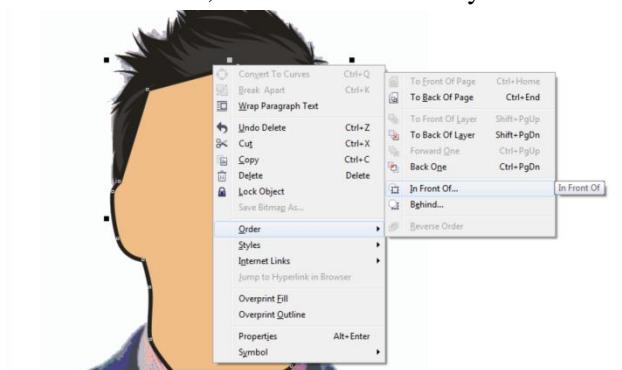
Ubah ukuran **Outline/Garisnya** menjadi **2mm** pada **Property bar**.



Gambar 4.93

Klik kanan Objek Curva tersebut → Order → In Front Of...

Jika muncul tanda Panah Hitam, Silahkan Klik Foto nya.



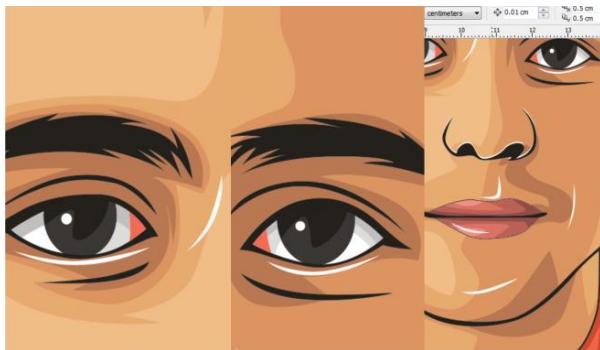
Gambar 4.94

Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



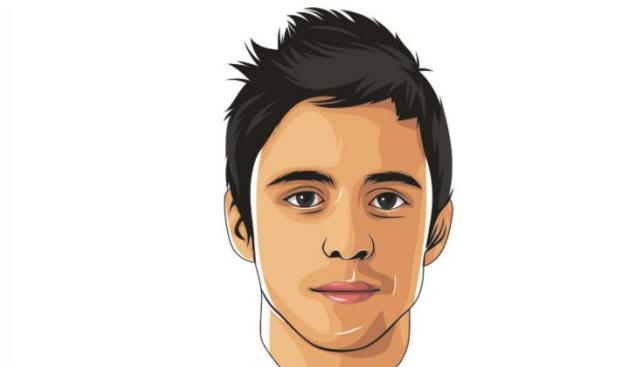
Gambar 4.95

Agar Vektor terlihat hidup, tambahkan Cahaya di bagian Telinga, Wajah, da hidung.



Gambar 4.96

Buat juga pencahayaan di dekat telinga, yang menurut anda perlu diberi ***Highlight***.

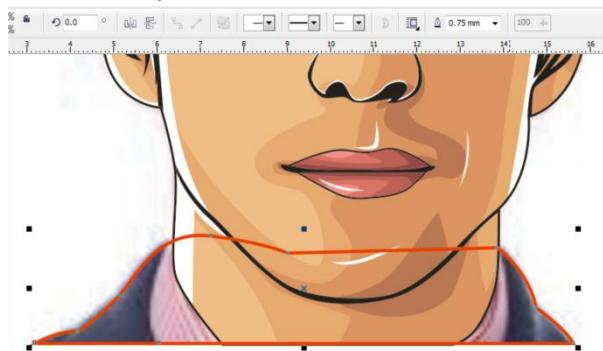


Gambar 4.97

K. MEMBUAT BAJU

Membuat baju disini sama halnya dengan membuat wajah, hanya membutuhkan Teknik Tracing dan Intersect. Menurut saya pembaca sudah paham pembuatan wajah. Jadi pembuatan baju disini saya singkat.

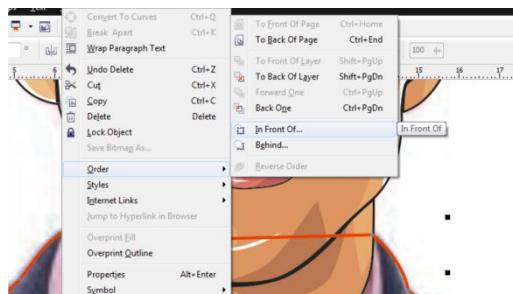
Bezier Tool → Buat Pola Baju telebih dahulu



Gambar 4.98

Pick Tool → Klik Kanan Curva yang Kita buat → Order → In Front of....

Muncul tanda panah Hitam → Klik Foto.



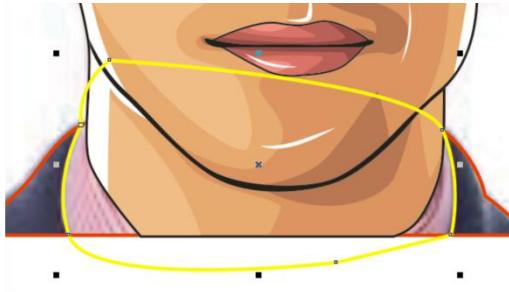
Gambar 4.99

Maka objek akan berada di Belakang.



Gambar 5.00

Buat kerah baju Masih menggunakan ***Bezier Tool***.



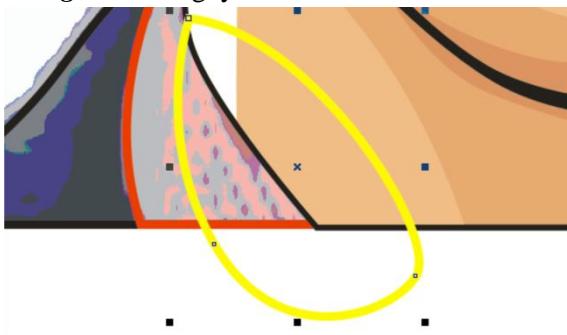
Gambar 5.01

Intersect Pola yang baru kita buat (***Outline Kuning***) dengan Pola yang lainnya (***Outline Merah***).



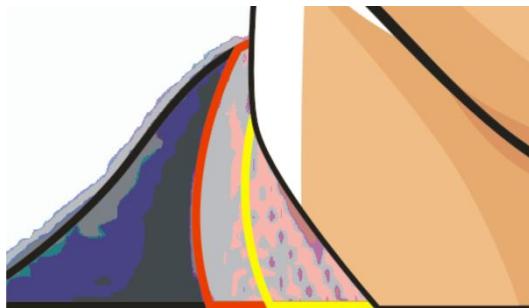
Gambar 5.02

Pada bagian kerah saya hanya memakai 2 Warna. Yaitu Merah Gelap dan Merah Terang. ***Buat Pola Bagian*** Terangnya terlebih dahulu.



Gambar 5.03

Pick Tool → klik Curva Kuning → Shift+Klik Curva Merah → Intersect.
Hasilnya akan seperti dibawah.



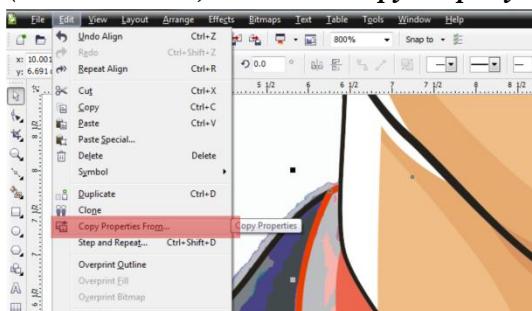
Gambar 5.04

Klik Objek pertama terlebih dahulu (*Outline Kuning*). Beri warna sesuai dengan baju pada Foto anda menggunakan *Fill Color*. Jangan lupa hapus *outlinenya*,



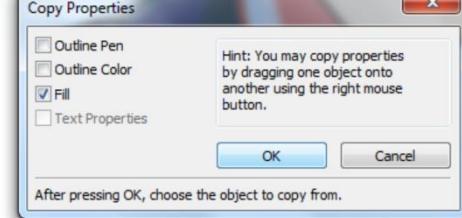
Gambar 5.05

Klik Objek Kedua (*Outline Merah*) → **Edit → Copy Property From...**



Gambar 5.06

Muncul tampilan seperti dibawah, **Centang Fill** → Klik **OK**



Gambar 5.07

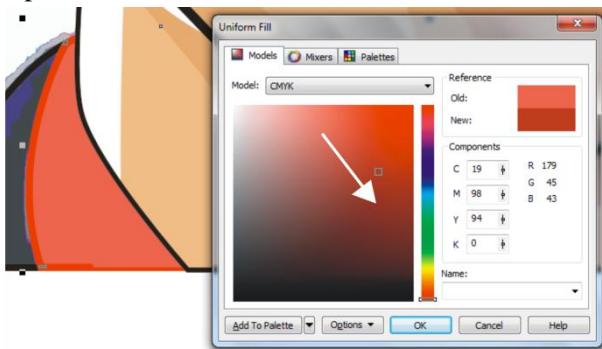
Nanti Muncul tanda Panah Hitam → **Klik Objek pertama yang berwarna Merah.** Sehingga seperti dibawah ini.



Gambar 5.08

Klik lagi Objek kedua yang barusan kita beri warna → **Double Klik Fill Color**

Muncul tampilan dibawah → Gese Mouse ke bawah untuk mendapatkan warna Merah yang Gelap. Kemudian Klik **OK**



Gambar 5.09

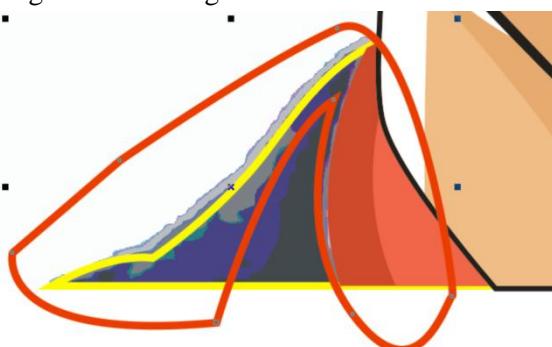
Hapus **Outline** nya. Gambar dibawah kita sudah dapat membedakan Warna **Merah Terang** dan **Merah Gelap**.



Gambar 5.10

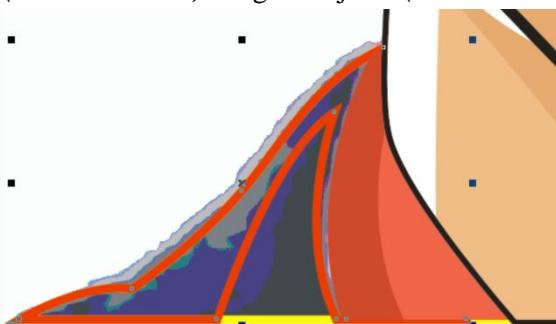
Sekarang ke Bagian **Baju**.

Bezier Tool → Tracing Warna Terang Terlebih Dahulu.



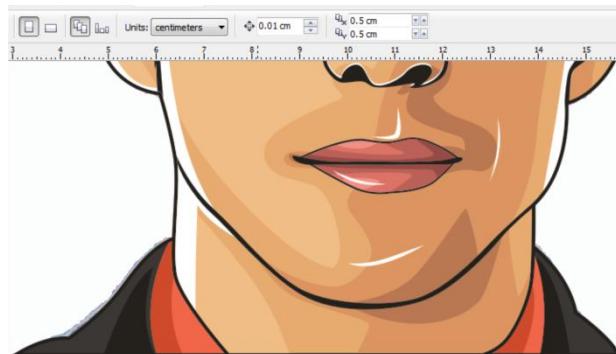
Gambar 5.11

Intersect Objek 1 (**Outline Merah**) dengan Objek 2 (**Outline Kuning**)



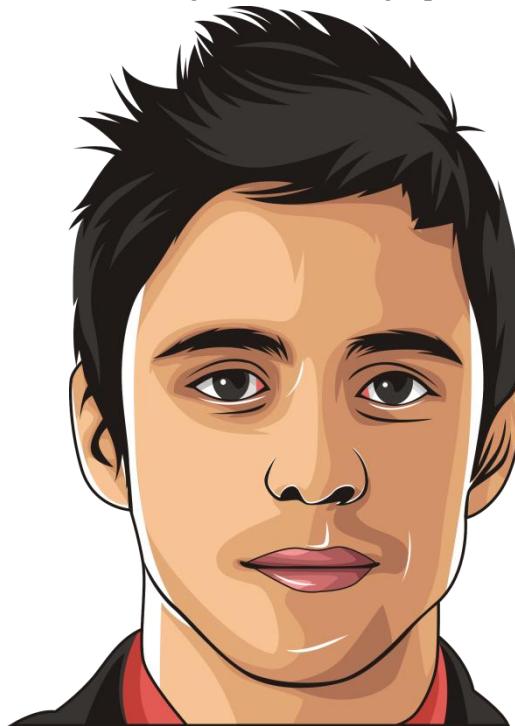
Gambar 5.12

Beri warna **90% Black** pada warna Terang dan **Black** pada warna Gelap.



Gambar 5.13

Tahap Akhir yaitu Hapus Foto Aslinya dan Foto Hasil Intersectnya, Tinggal tahap Finishing. Yaitu menambahkan Baground dan Mengexport Hasil karya kita.



Gambar 5.14

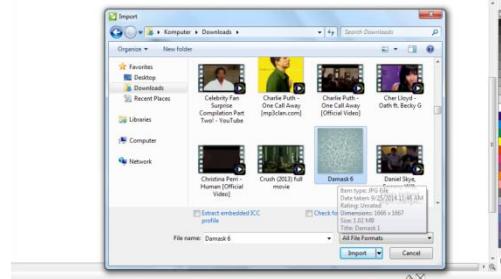
L. FINISHING

Tahap ini adalah akhir dari langkah-langkah diatas, artinya anda sudah dapat membuat Vektor apabila sampai ke tahap ini.

Setelah anda **Hapus Foto** dan **Foto Hasil Intersect**.

Drag Backround yang anda Kehendaki.

Atau **File → Import (Ctr+i) → Pilih Foto → Ok/Import → Klik Canvas**



Gambar 5.15

Sekarang Backround Berada di atas Vector.



Gambar 5.16

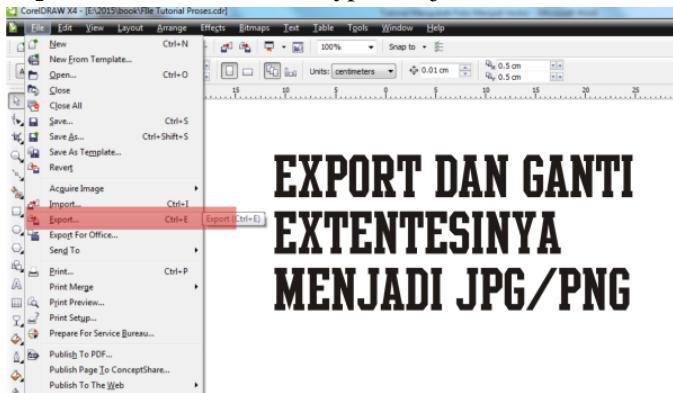
Pindahkan Posisi Backround Ke bawah Vektor dengan cara

Pick tool → klik Background → Shift + PageDown → Atur sehingga sesuai.



Gambar 5.17

Langkah terakhir Save Menjadi **Format JPG/PNG** dengan cara
Klik File → Export.. → Ganti Save as Type menjadi Format JPG/PNG → OK



EXPORT DAN GANTI EXTENTESINYA MENJADI JPG/PNG

Gambar 5.18

Hasilnya seperti ini.



Gambar 5.19

BAB IV

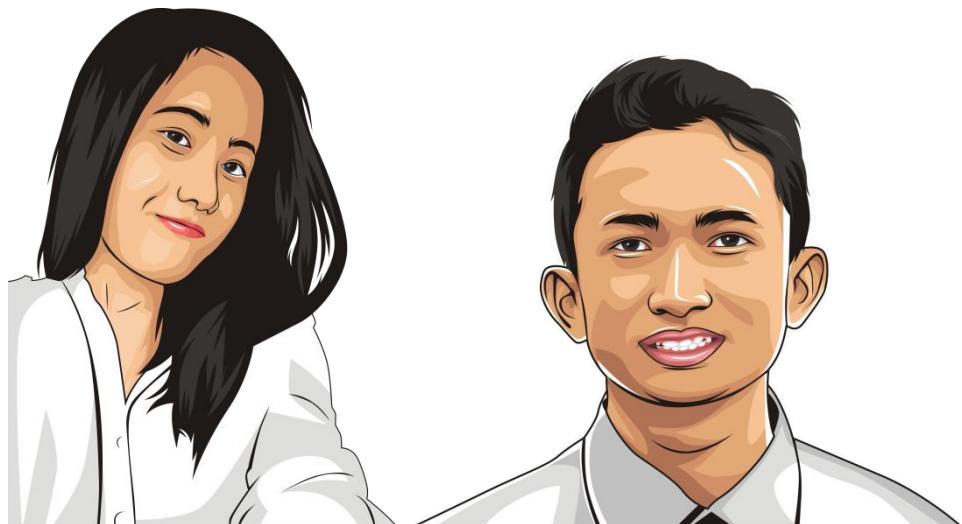
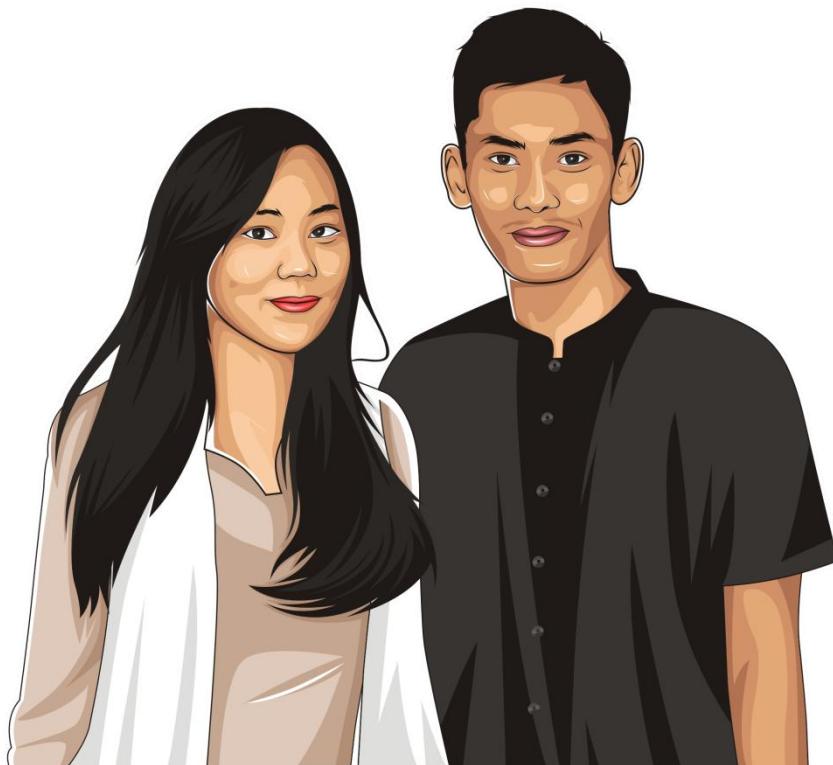
A. PENUTUP

Vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu.

Berbeda dengan bitmap, vektor grafik merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Misal untuk menggambar lingkaran maka didefinisikan persamaan matematis dari lingkaran sehingga membentuk garis pembatas lingkaran. Didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah lingkaran.

Untuk mencapai hasil maksimal dalam pembuatan vector wajah, maka pembaca harus melatih skill pembuatan vector serta sering latihan guna mencapai hasil yang diinginkan.

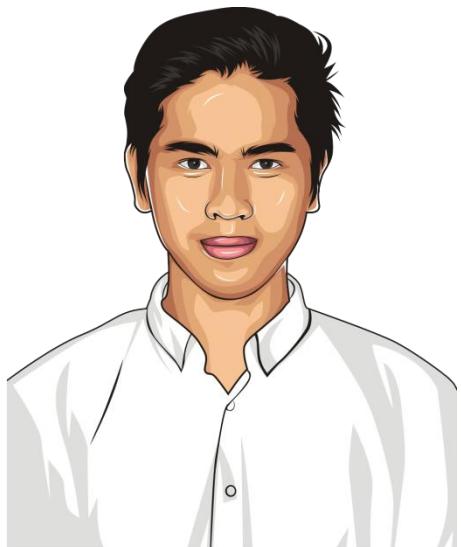
B. KARYA VEKTOR



KARYA VEKTOR



KARYA VEKTOR







INI ADALAH HASIL KARYA
VEKTOR, SEKALIGUS SEBAGAI
REFERENSI PERWARNAAN,
SHADING. DLL.

Daftar Pustaka

- Siswono, Ahmad. 2003. ***Desain Grafis***. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Aswat. 2011. ***Menggambar Dengan Corel Draw, Dari Foto Jadi Vektor***.
Jakarta: Media Kita.
- Hedratman, Hendi. 2014. ***The Magic Of Corel Draw***. Jakarta: Informatika.
- Jeprie, Mohammad. 2013. ***Panduan Dasar CorelDRAW bagi Pemula***. Jakarta.
Elex Media Komputindo.



Buku ini ditulis dalam bentuk tutorial, singkat, dan jelas. Menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami bagi semua kalangan serta dilengkapi dengan contoh gambar sehingga dapat dipahami dengan cepat. Karena buku ini ditujukan untuk semua kalangan yang ingin belajar Desain Grafis. **Achmad Rizali**



facebook.com/achmadsite

