



20
23
20
24



MODUL PRAKTIKUM **DESAIN GRAFIS**

Tim Penyusun

- Dewi Widyawati, S.Kom., M.Kom., MTA
- Ir. Abdul Rachman Manga, S.Kom., M.T., MTA., MCF
- Ir. Huzain Azis, S.Kom., M.Cs., MTA
- Lutfi Budi Ilmawan, S.Kom., M.Cs., MTA
- Tim Asisten Laboratorium

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Modul Praktikum **Desain Grafis** untuk mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Muslim Indonesia ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Modul praktikum ini dibuat sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan praktikum **Desain Grafis** yang merupakan kegiatan penunjang mata kuliah pada Program Studi Sistem Informasi. Modul praktikum ini diharapkan dapat membantu mahasiswa/i dalam mempersiapkan dan melaksanakan praktikum dengan lebih baik, terarah, dan terencana. Pada setiap topik telah ditetapkan capaian pembelajaran mata kuliah pelaksanaan praktikum dan semua kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa/i serta teori singkat untuk memperdalam pemahaman mahasiswa/i mengenai materi yang dibahas.

Penyusun menyakini bahwa dalam pembuatan Modul Praktikum **Desain Grafis** ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan modul praktikum ini dimasa yang akan datang.

Akhir kata, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.



Makassar, Maret 2024

Tim Penyusun

TATA TERTIB PELAKSANAAN PRAKTIKUM

Tata Tertib Pelaksanaan Praktikum pada Laboratorium Terpadu Fakultas Ilmu Komputer UMI adalah sebagai berikut:

1. Seluruh Pengguna laboratorium harus dalam keadaan sehat tidak menunjukkan gejala sakit (batuk, hidung tersumbat, dan suhu badan diatas 37°C).
2. Praktikan hanya diizinkan melaksanakan praktikum apabila :
 - a. Pria
 - Berpakaian rapi memakai kemeja putih polos;
 - Menggunakan celana kain berwarna hitam bukan dari bahan jeans/semi jeans;
 - Rambut rapi dan tidak panjang;
 - b. Wanita
 - Berpakaian rapi memakai kemeja tunik putih polos (tidak transparan)
 - Memakai Jilbab Segitiga Hitam (bukan pasmina) dan menutupi dada.
 - Menggunakan Rok Panjang berwarna hitam yang tidak terbelah dan tidak span serta bukan dari bahan jeans/semi jeans;
 - Memakai kaos kaki dengan tinggi minimal 10 cm di atas mata kaki;
3. Ketika memasuki dan selama berada dalam ruangan, praktikan diwajibkan :
 - Tenang, tertib, dan sopan;
 - Tidak mengganggu praktikan lain yang sedang melaksanakan praktikum;
 - Tidak diperbolehkan merokok, membawa makanan / minuman senjata tajam dan senjata api ke dalam ruangan praktikum;
 - Tidak diperbolehkan membawa *handphone* ke meja praktikum dan *handphone* dalam mode senyap;
 - Tidak diperbolehkan membawa media penyimpanan eksternal atau *flashdisk* ke meja praktikum tanpa seizin Dosen Pengampu atau Asisten;
4. Dilarang membawa, mengambil, serta memindahkan perangkat yang digunakan pada saat praktikum tanpa instruksi dari Dosen Pengampu atau Asisten.
5. Toleransi keterlambatan praktikan maksimal 5 menit.
6. Praktikan berada diarea laboratorium dengan mengikuti jadwal yang telah ditentukan oleh Kepala Laboratorium.
7. Penggunaan fasilitas Laboratorium menyesuaikan dengan kapasitas ruang Laboratorium.

- 8 Segala pelanggaran yang dilakukan oleh praktikan akan berakibat pada penutupan dan penghentian penggunaan seluruh fasilitas laboratorium dan ditindak sesuai dengan aturan yang berlaku.

SANKSI-SANKSI

Sanksi terhadap pelanggaran **TATA TERTIB**:

Dosen Pengampu dan Asisten laboratorium berhak menjatuhkan sanksi, sesuai dengan aturan yang berlaku di Laboratorium Terpadu Fakultas Ilmu Komputer UMI apabila :

1. Praktikan merusak peralatan praktikum (*Personal Computer*) secara sengaja, maka praktikan bertanggung jawab untuk mengganti kerusakan tersebut.
2. Praktikan tidak mematuhi dan mentaati aturan praktikum maka tidak diperkenankan mengikuti praktikum.

Pelanggaran point lainnya dikenakan sanksi teguran, dikeluarkan/dicoret namanya dalam kegiatan praktikum (mengulang mata kuliah sesuai dengan semester berjalan) sampai sanksi akademik.



Kepala Laboratorium Terpadu,

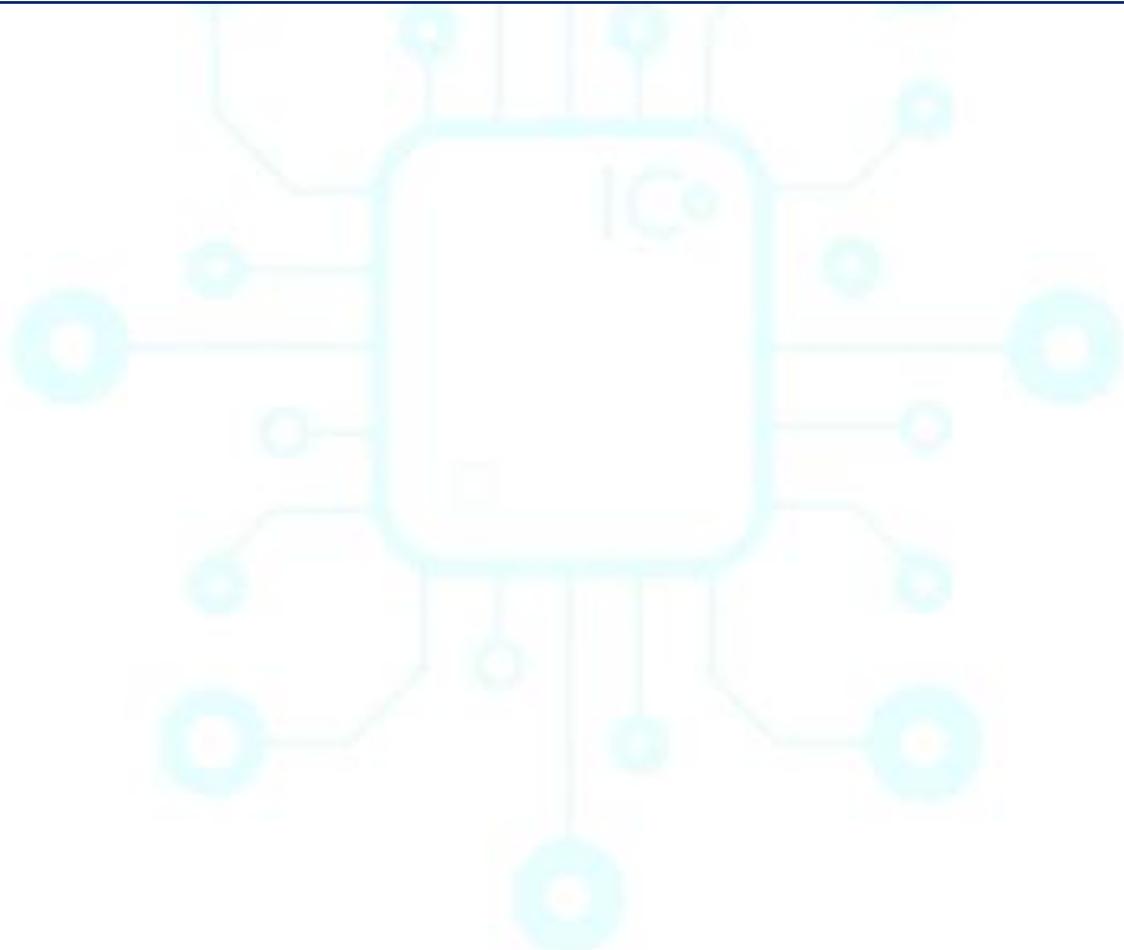
Ir. Abdul Rachman Manga', S.Kom., M.T., MTA., MCF

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
TATA TERTIB PELAKSANAAN PRAKTIKUM.....	3
DAFTAR ISI.....	3
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	6
MODUL 1 – PENGENALAN LAYOUT APLIKASI	7
MODUL 2 – TOOL PHOTOSHOP.....	10
MODUL 3 (Part 1) – Koreksi warna, Koreksi pencahayaan	13
MODUL 3 (Part 2) – MASKING DAN BRUSH TOOL	18
MODUL 4 – Jenis-Jenis Efek Filter	21
MODUL 5 (Part 1) – Zoom, Rulers dan Grids, Effect, Adjust, dan Transform	25
MODUL 5 (Part 2) – Shaping.....	28
MODUL 6 – Kreasi Teks & Warna Objek	32
MODUL 7 – Dokumen dan Pencetakan	36
MODUL 8 – TRACING	39
MODUL 9 – Collaboration.....	42

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

1. CPMK1 : Mahasiswa mampu menguasai teori dan konsep desain grafis sebagai seni dan ilmu system informasi
2. CPMK2 : Mahasiswa mampu menguasai cara mengoperasikan tools photoshop dan corel draw dalam menghasilkan desain
3. CPMK3 : Mahasiswa mampu menguasai desain grafis untuk menghasilkan kreatifitas dalam bentuk produk dan iklan sebagai media promosi bisnis



MODUL 1 – PENGENALAN LAYOUT APLIKASI

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Mahasiswa dapat menjelaskan definisi seni dalam desain grafis ketetapan menjelaskan aspek atau konsep desain grafis.
2. Mahasiswa dapat desain mulai dari konsep, media, ide, persiapan data, visualisasi hingga produksi.
3. Ketepatan menjelaskan menu halaman muka photoshop serta ketepatan menjelaskan menu halaman muka Adobe Illustrator.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) PhotoShop dan Adobe Illustrator

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

1. Desain Grafis

Pengertian Desain Grafis adalah aktivitas perancangan ide dan pembuatan informasi melalui sebuah media dengan menggunakan elemen-elemen visual, seperti titik, garis, huruf, bidang, tekstur, ruang, dan warna.

2. Proses Perancangan Desain Grafis

1. Tahap konsep adalah tahap awal dalam proses perancangan desain grafis. Hal yang dilakukan untuk menentukan tujuan dan fokus desain yang ingin dicapai.
2. Idea adalah tahap mengembangkan ide-ide kreatif untuk desain grafis. Ide-ide ini harus didasarkan pada konsep dasar dan mempertimbangkan karakteristik target pasar.
3. Visualisasi, Pada tahap ini, hal yang perlu dilakukan adalah membuat visualisasi desain grafis.
4. Produksi, Pada tahap produksi, desain grafis dihasilkan dalam format yang sesuai dengan media yang ditentukan.

3. Tools Aplikasi

1. Menu halaman Photoshop
 - 1) Menu Bar pada Photoshop berisi menu yang berisi pilihan perintah yang dapat digunakan untuk mengedit gambar.

- 2) Option Bar menampilkan opsi dan atribut yang terkait dengan alat yang gunakan di Toolbar.
 - 3) ToolBox pada Photoshop berisi berbagai alat yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar.
 - 4) Layers Panel adalah area di sebelah kanan jendela Photoshop yang menampilkan semua layer dalam dokumen.
 - 5) Properties Panel menampilkan opsi dan atribut yang terkait dengan objek atau layer yang sedang dipilih.
2. Menu halaman Adobe Illustrator
- 1) Title Bar menampilkan nama file dokumen yang sedang dibuka dan memberikan akses cepat ke opsi pengaturan jendela dan opsi keluar dari Illustrator.
 - 2) Menu Bar Toolbar berisi berbagai alat yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar.
 - 3) ToolBar berisi berbagai alat yang digunakan untuk membuat dan mengedit gambar.
 - 4) Property Bar menampilkan opsi dan atribut yang terkait dengan alat yang Anda gunakan di Toolbar.
 - 5) Drawing Windows adalah area utama di tengah jendela Illustrator di mana Anda membuat dan mengedit gambar.
 - 6) Status Bar memberikan informasi tentang dokumen yang sedang dibuka, seperti ukuran dokumen, resolusi, dan mode warna.

D. Kegiatan Praktikum

- a) Buatlah project dengan nama file nama_modul1.psd
- b) Buatlah desain sederhana dengan menerapkan menu software Adobe Photoshop
- c) Buatlah project dengan nama file nama_modul1.ai
- d) Buatlah desain sederhana dengan menerapkan menu software Adobe Illustrator

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Jelaskan secara rinci aspek yang perlu diperhatikan dalam desain grafis.

Evaluasi Praktikum 1:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Desain Grafis sebagai seni					
2.	Proses perancangan desain grafis					
3.	Memahami menu software Photoshop dan Adobe Illustrator					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 2 – TOOL PHOTOSHOP

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Ketetapan menjelaskan seleksi marquee tool, seleksi eliptical marquee tool, seleksi lasso tool, seleksi polygonal lasso tool, pen tool.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

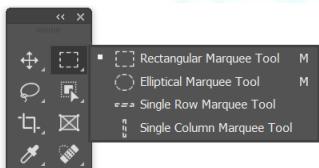
- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) PhotoShop dan Adobe Illustrator

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

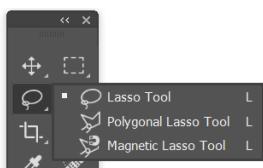
C. Teori Dasar

1. Seleksi Marquee Tool

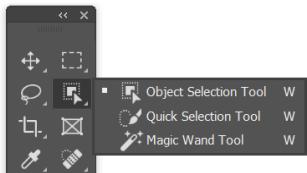
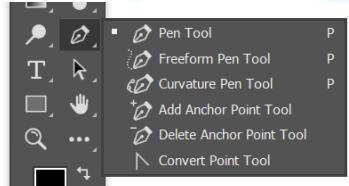


- a) Rectangular Marquee Tool untuk membuat area selection berbentuk segi empat pada gambar
- b) Elliptical Marquee Tool untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada gambar.
- c) Single Row Marquee Tool untuk membuat area selection satu baris pada gambar
- d) Single Column Marquee Tool untuk membuat area selection satu kolom pada gambar

2. Lasso Tool



- a) Lasso Tool untuk memilih area secara bebas atau manual. Alat ini cocok untuk memilih area yang tidak beraturan atau sulit dijangkau oleh alat seleksi lainnya.

- b) Polygonal Lasso Tool untuk memilih area dengan bentuk poligon. Alat ini cocok untuk memilih area dengan sudut-sudut yang tajam dan memiliki sisi-sisi lurus.
 - c) Magnetic Lasso Tool untuk membuat area selection dengan cara menempelkan tepi selection pada area tertentu pada image.
3. Object Selection Tool
- 
- a) Object Selection Tool untuk objek dalam gambar atau desain.
 - b) Quick Selection Tool untuk seleksi secara manual dengan cepat.
 - c) Magic Wand Tool untuk membuat area selection yang memiliki warna serupa.
4. Pen Tool
- 

- a) Pen Tool digunakan untuk membuat path atau jalur.
- b) Freeform Pen Tool untuk menggambar jalur secara bebas tanpa harus membuat titik terlebih dahulu.
- c) Curvature Pen Tool untuk membuat jalur yang halus dan mengikuti bentuk kurva yang diinginkan dengan mudah.
- d) Add Anchor Point Tool untuk menambahkan titik pada jalur yang sudah dibuat dengan Pen Tool.
- e) Delete Anchor Point Tool untuk menghapus titik pada jalur yang sudah dibuat dengan Pen Tool.
- f) Convert Point Tool untuk mengubah bentuk sudut pada jalur yang sudah dibuat menjadi bentuk kurva atau sebaliknya.
- g) Pen Tool with Magnetic Option untuk membuat jalur yang mengikuti garis atau kontur objek yang ada di dalam gambar.

D. Kegiatan Praktikum

- a) Buatlah project dengan nama file nama_modul2.psd
- b) Carilah object gambar dan gunakan berbagai pen tool untuk membuat sketsanya

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Jelaskan kegunaan masking yang ada di photoshop?
2. Silahkan membuat brush sendiri dengan memanfaatkan brush tool di photoshop?

Evaluasi Praktikum 2:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Pemahaman seleksi marquee tool					
2.	Pemahaman seleksi elliptical marquee tool					
3.	Pemahaman seleksi lasso tool					
4.	Pemahaman seleksi polygonal lasso tool					
5.	Pemahaman pen tool					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 3 (Part 1) – Koreksi warna, Koreksi pencahayaan

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Ketepatan menjelaskan fasilitas koreksi warna vibrance, hue/saturation, color balance, black & white, photo filter dan channel mixer.
2. Ketepatan menjelaskan fasilitas koreksi pencahayaan brightness/contrast, levels, curves, exposure.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Photoshop versi 2021 atau di atasnya

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

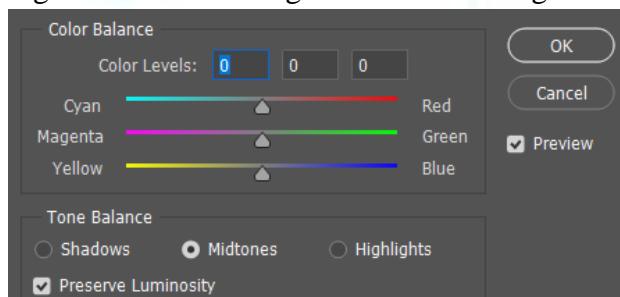
C. Teori Dasar

1. Koreksi warna

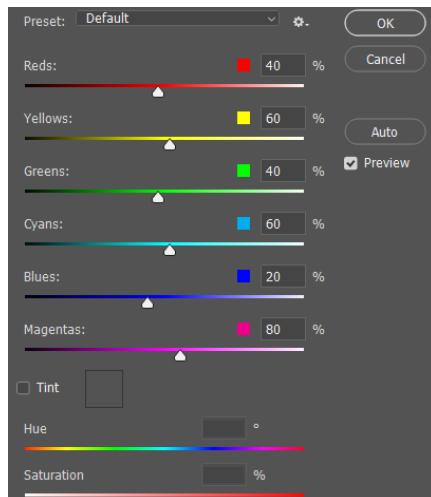
- a) Hue saturation adalah fitur yang ada di Adobe Photoshop yang memungkinkan pengguna untuk mengubah warna gambar secara keseluruhan atau pada area tertentu dalam gambar.



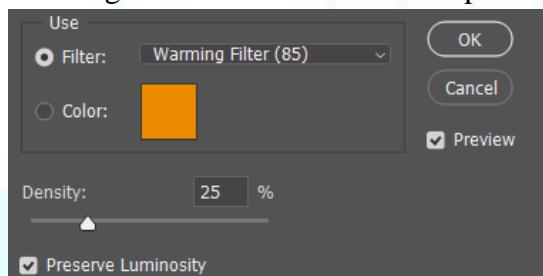
- b) Color balance adalah salah satu fitur yang tersedia di Adobe Photoshop yang digunakan untuk mengatur warna dalam gambar.



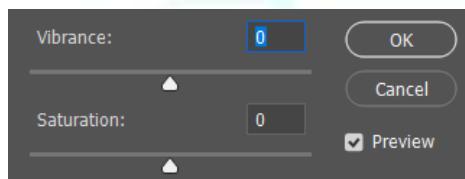
- c) Black & White adalah salah satu fitur yang ada di Adobe Photoshop yang memungkinkan pengguna untuk mengubah gambar berwarna menjadi gambar hitam dan putih.



- d) Photo filter di Adobe Photoshop adalah fitur yang memungkinkan Anda untuk menambahkan efek filter pada gambar Anda untuk mengubah warna, mood, dan nuansa gambar. Berikut contoh tampilan dari Black&White.

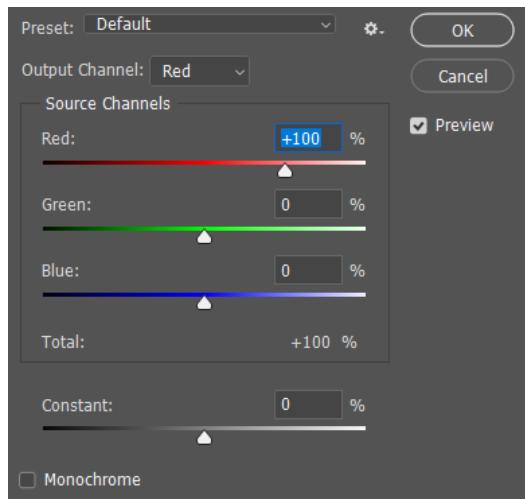


- e) Vibrance adalah salah satu fitur yang tersedia di Adobe Photoshop yang digunakan untuk mengatur kecerahan dan saturasi warna pada foto. Berikut contoh tampilan dari Vibrance



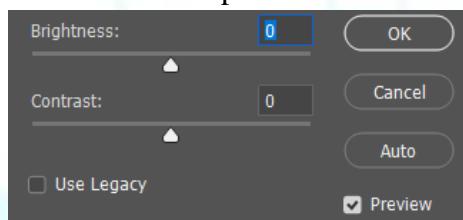
Tools color balance dapat di akses pada menu Image > Adjustments > Vibrance

- f) Channel Mixer adalah alat pengeditan warna dalam Adobe Photoshop yang memungkinkan pengguna untuk mengedit keseimbangan warna dalam gambar dengan menggabungkan atau mengurangi kontribusi dari setiap saluran warna RGB (merah, hijau, biru).

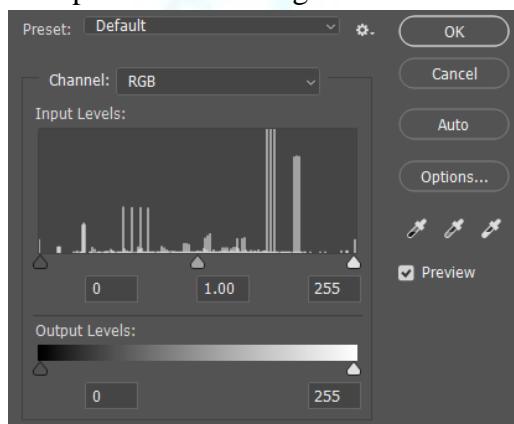


2. Koreksi pencahayaan

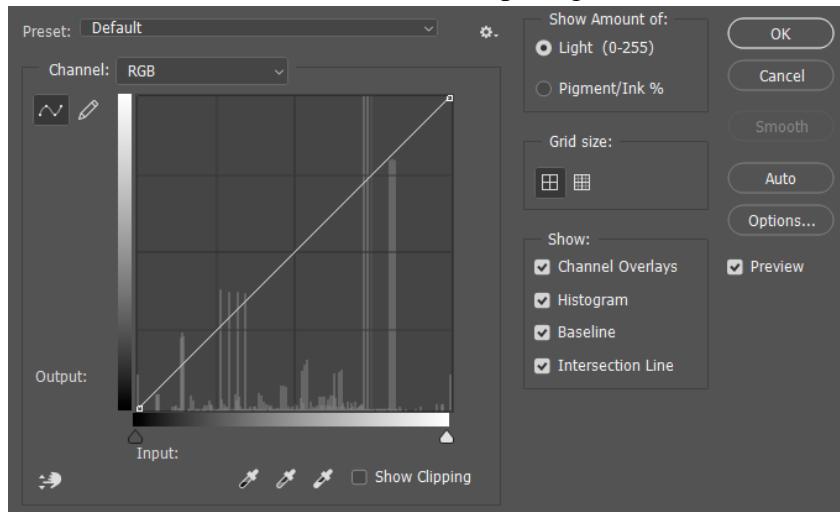
- a) Brightness/Contrast adalah salah satu alat penyesuaian gambar yang tersedia di Adobe Photoshop.



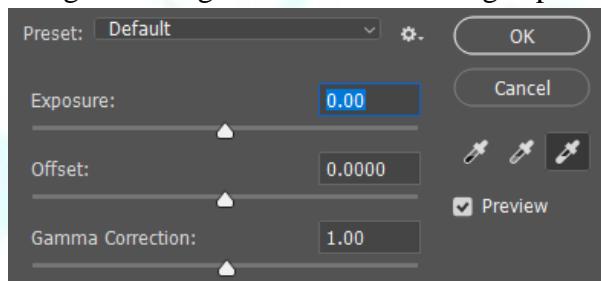
- b) Levels di Adobe Photoshop adalah salah satu fitur yang digunakan untuk memperbaiki kualitas gambar atau foto.



- c) Curves adalah salah satu fitur yang ada di Adobe Photoshop yang digunakan untuk melakukan koreksi warna dan kontras pada gambar.



- d) Exposure dalam Adobe Photoshop adalah fitur yang memungkinkan Anda untuk mengontrol tingkat kecerahan dan kegelapan foto atau gambar.



D. Kegiatan Praktikum

Pilihlah suatu gambar dan edit gambar tersebut menggunakan tools koreksi warna berikut

- Hue saturation
- Color balance
- Black & white
- Photo filter
- Vibrance
- Channel mixer

Pilihlah suatu gambar dan edit gambar tersebut menggunakan tools koreksi pencahayaan berikut

- Brightness/contrast
- Levels
- Curves
- Exposure

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Buatlah video tutorial menggunakan adobe photoshop dengan menggunakan tools koreksi warna berikut
 - a) Hue saturation
 - b) Color balance
 - c) Black & white
 - d) Photo filter
 - e) Vibrance
 - f) Channel mixer

2. Buatlah video tutorial menggunakan adobe photoshop dengan menggunakan tools koreksi pencahayaan berikut
 - a) Brightness/contrast
 - b) Levels
 - c) Curves
 - d) Exposure

Evaluasi Praktikum 3:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat menjelaskan fasilitas koreksi warna vibrance, hue/saturation, color balance, black&white, photo filter dan channel mixer.					
2.	Dapat menjelaskan fasilitas koreksi pencahayaan brightness/contrast, levels, curves, exposure.					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 3 (Part 2) – MASKING DAN BRUSH TOOL

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Ketepatan menjelaskan perbedaan clipping mask dan composite pada fasilitas masking di Photoshop.
2. Ketepatan menjelaskan penggunaan brush tool.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Photoshop versi 2021 atau di atasnya

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

1. Fasilitas Masking di Photoshop

a) Add Layer Mask

Fasilitas ini digunakan untuk menyembunyikan bagian tertentu dari suatu layer tanpa menghapusnya secara permanen.

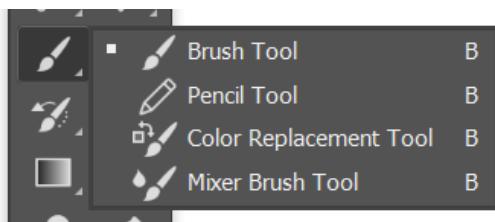
- Pilih layer yang ingin di-mask.
- Klik pada ikon "Add Layer Mask" pada panel Layer
- Untuk mengaplikasikan mask pada layer, pilih layer mask dan gambar pada layer yang ingin di-mask.
- Gunakan Brush Tool untuk memperhalus mask atau Eraser Tool untuk memperbaiki kesalahan.

b) Clipping Mask

Fasilitas ini digunakan untuk membatasi area pengaruh suatu layer dengan layer lain yang berada di bawahnya.

- Buat layer yang ingin dijadikan masker di atas layer yang ingin di-masker.
- Pilih layer yang ingin di-masker, kemudian klik Layer > Create Clipping Mask.
- Gambar pada layer yang dijadikan masker akan menjadi batas area yang terlihat pada layer yang di-masker.

2. Pendukung Brush Tool



- a. Model Photoshop memiliki berbagai macam model brush yang dapat Anda pilih, seperti brush dengan tekstur halus atau kasar, brush yang membuat coretan garis tipis atau tebal, dan sebagainya.
- b. Ukuran dapat menyesuaikan ukuran brush dengan mudah menggunakan kontrol yang disediakan. Ukuran brush biasanya diukur dalam piksel atau persen.
- c. Jenis BrushSelain model brush, Photoshop juga memiliki berbagai macam jenis brush yang dapat Anda gunakan, seperti brush standard, brush pattern, brush mixer, dan brush yang dapat Anda buat sendiri dengan mengedit pengaturan brush

D. Kegiatan Praktikum

- a) Buatlah project dengan nama file nama_modul3.psd
- b) Implementasikan penggunaan masking dan brush tool di photoshop

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Jelaskan cara penggunaan jenis-jenis filter di photoshop?
2. Kemudian carilah sebuah gambar dan gunakan filter di photoshop serta berikan alasan mengapa menggunakan filter tersebut?

Evaluasi Praktikum 4:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Pemahaman add layer masking dan clipping mask					
2.	Pemahaman model, ukuran dan jenis brush					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 4 – Jenis-Jenis Efek Filter

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Ketepatan menjelaskan penggunaan jenis-jenis efek filter
2. Ketepatan mengkreasikan teks dengan efek-efek pada photoshop

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Photoshop versi 2021 atau di atasnya

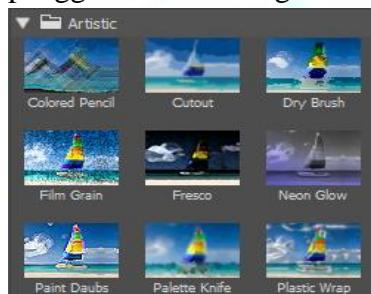
2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

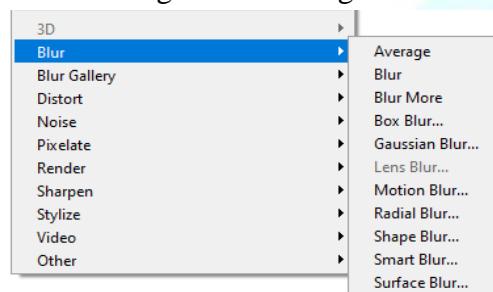
C. Teori Dasar

1. Jenis-jenis efek filter

- a) Artistic di Photoshop adalah serangkaian filter dan efek yang memungkinkan pengguna untuk mengubah foto atau gambar menjadi karya seni yang berbeda-beda.



- b) Blur berfungsi untuk mengaburkan atau memperhalus suatu area pada gambar.



- c) Brush stroke berfungsi untuk memberikan efek yang mirip dengan sapuan kuas atau cat pada gambar.



- d) Distort berfungsi alat pengeditan gambar yang memungkinkan pengguna untuk memutar, membengkokkan, atau melengkungkan suatu objek atau gambar.



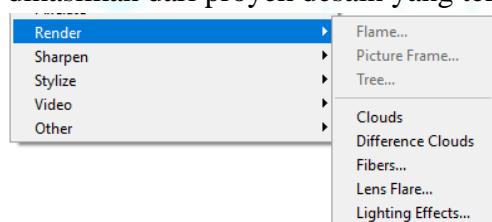
- e) Noise berfungsi untuk menambahkan atau mengurangi kebisingan pada gambar.



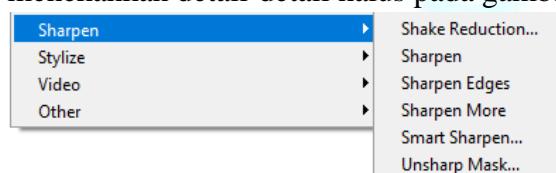
- f) Pixelate berfungsi untuk mengubah tampilan gambar menjadi terlihat seperti terdiri dari kotak-kotak besar dengan warna yang sama atau area yang sama.



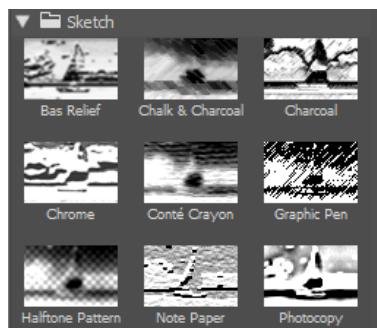
- g) Render berfungsi untuk menghasilkan atau memproses output gambar yang dihasilkan dari proyek desain yang telah dibuat di dalam aplikasi Photoshop.



- h) Sharpen berfungsi untuk meningkatkan ketajaman atau kejelasan gambar dengan menekankan detail-detail halus pada gambar.



i) Sketch



D. Kegiatan Praktikum

Pilihlah suatu gambar dan edit gambar tersebut menggunakan tools efek filter berikut

- a) Aristic
- b) Blur
- c) Brush stroke
- d) Distort
- e) Noise
- f) Pixelate
- g) Render
- h) Sharpen
- i) Sketch

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Buatlah video tutorial menggunakan adobe photoshop dengan menggunakan tools koreksi warna berikut:

- a) Aristic
- b) Blur
- c) Brush stroke
- d) Distort
- e) Noise
- f) Pixelate
- g) Render
- h) Sharpen
- i) Sketch

Evaluasi Praktikum 5:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat menjelaskan penggunaan jenis-jenis efek filter					
2.	Dapat mengkreasikan teks dengan efek-efek pada photoshop					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 5 (Part 1) – Zoom, Rulers dan Grids, Effect, Adjust, dan Transform

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Mahasiswa dapat menjelaskan fasilitas koreksi warna Vibrance, Hue atau Saturation, Color Balance, Black & White, Photo Filer, dan Channel Mixer.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan fasilitas koreksi pencahayaan.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

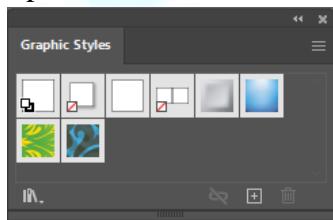
- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Ilustrator

2. Prosedur

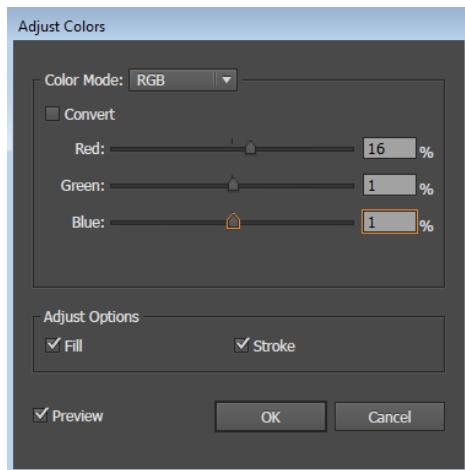
- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

1. Zoom tool dapat digunakan untuk memusatkan tampilan atau pandangan pada lembar kerja.
2. Rulers dan Grid digunakan untuk menempatkan dan mengukur objek secara akurat di Adobe Illustrator. Grid digunakan untuk pengukuran yang akan memudahkan cara pembuatan berbagai desain yang memerlukan persisi yang sama. Pilih menu View > Show Grid > atau short cut Ctrl + “. Berikut contoh tampilan dari Grid.
3. EffectPilih menu Windows > Graphic Style atau short cut Shift + F5. Berikut contoh tampilan dari Effect tool



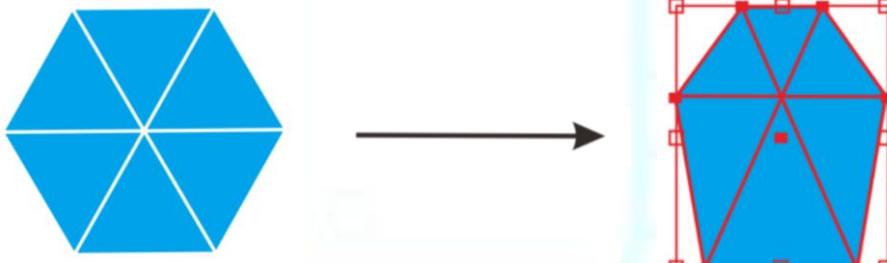
4. Adjust berfungsi untuk mengatur warna pada sebuah gambar Eksport terlebih dahulu gambar yang akan di adjust Pilih menu Edit > Edit Color > Adjust Color Balance



5. Transform tool digunakan untuk memanipulasi objek sesuai dengan yang di inginkan. Klik icon Free Transform Tool atau short cut E, maka akan muncul beberapa tool lainnya.

D. Kegiatan Praktikum

- a) Buat sebuah objek seperti pada gambar di bawah ini menggunakan transform tool pada Adobe Illustrator



- b) Jelaskan buatlah teks seperti pada gambar di bawah ini menggunakan Effect tool pada Adobe Illustrator



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Buatlah sebuah objek menggunakan salah satu tool berikut:

- Effect Tool
- Adjust Tool
- Transform Tool

Evaluasi Praktikum 6:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat menjelaskan fasilitas koreksi warna Vibrance, Hue atau Saturation, Color Balance, Black & White, Photo Filer, dan Channel Mixer.					
2.	Dapat menjelaskan fasilitas koreksi pencahayaan.					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 5 (Part 2) – Shaping

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mahasiswa mampu memahami model shapping pada corel draw

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Illustrator

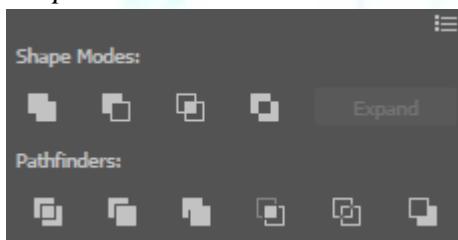
2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

1. Shaping/Pathfinder

Shaping pada Adobe Illustrator disebut Pathfinder adalah fasilitas yang diberikan oleh Adobe Illustrator untuk menggabungkan objek menjadi sebuah bentuk objek yang baru, yang terdiri dari 2 bagian yang digunakan. Ada dua mode pada fungsi Pathfinder, yaitu *Shape Modes* dan *Pathfinders*



Berikut langkah-langkah membuat Shape Models pada Adobe Illustrator:

- a) Buat sebuah Artboard baru dengan cara mengklik menu File > New atau dengan menekan shortcut CTRL + N keyboard.
- b) Atur ukuran Artboard 1080x1080 px
- c) Klik “Shape” kemudian klik kanan pada mouse pilih “Rectangle Tool”
- d) Buat persegi empat dengan ukuran 10 x 10 cm
- e) Berikan “stroke” pada persegi empat yang telah dibuat dengan ketebalan 5 pt pada bagian Properties > Appearance
- f) Buat 2 persegi empat kemudian tumpuk persegi tersebut

Shape Models

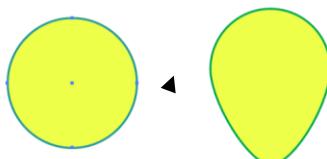
- Unite*, Seleksi kedua objek, kemudian klik pada panel Pathfinder > Unite untuk menggabungkan semua objek menjadi satu.
- Minus Front*, Seleksi kedua objek, kemudian klik pada panel Pathfinder > Minus Front untuk memotong objek paling bawah dengan objek lain diatasnya.
- Intersect*, Seleksi kedua objek, kemudian klik pada panel Pathfinder > Intersect untuk Memotong objek dengan meninggalkan area yang saling tumpang tindih
- Exclude*, Seleksi kedua objek, kemudian klik pada panel Pathfinder > Intersect untuk Memotong objek dengan meninggalkan area yang saling tumpang tindih

Intersects Models

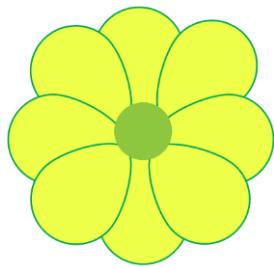
- Divide*, Untuk memecah objek yang saling tumpang tindih sesuai path.
- Trim*, Untuk memotong objek bawah dengan objek diatasnya
- Merge*, Untuk Menggabungkan 2 objek atau lebih sama seperti Tombol Unite pada Shape Modes.
- Crop*, Untuk memotong 2 objek atau lebih (objek paling atas menjadi pemeran utama).
- Outline*, Untuk menggabungkan objek dan menyisakan outlinenya (stroke) saja.
- Minus Back*, Berfungsi untuk memotong objek paling atas dengan objek lain dibawahnya.

D. Kegiatan Praktikum

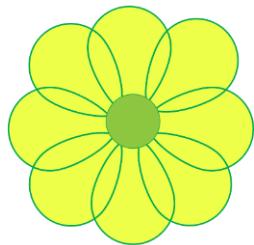
- Buat sebuah Artboard baru dengan cara mengklik menu File > New atau dengan menekan shortcut CTRL + N dikeyboard.
- Buatlah Artboard dengan ukuran 1080 x 1080 px
- Simpan file dengan Nama_Stambuk (Contoh: Alfi_13020190010)
- Buat bentuk “Elipse” menggunakan “Tool Shape”
- Berikan warna pada “Elipse” dengan kode hexa warna (#EEFF4A)
- Berikan Stroke pada Elipse dengan ketebalan (5 px) dengan kode hexa warna (#00A651)
- Klik “Direct Selection Tool”, pilih lingkaran yang akan diedit, kemudian bentuk lingkaran menjadi seperti berikut



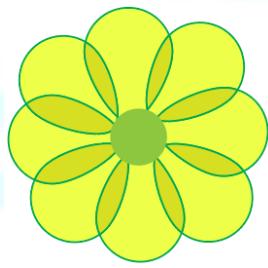
- Copy bentuk yang telah buat sebanyak 8 kali dan susun menjadi seperti berikut dan tambahkan lingkaran di bagian tengah



- i) Pilih semua lingkaran, lalu buka jendela Pathfinder (Window > Pathfinder). Pada jendela Pathfinder, pilih opsi "Divide" untuk Untuk memecah objek yang saling tumpang tindih sesuai path.



- j) Pilih bagian tengah yang terpisah lalu berikan warna dengan kode hexa (#D7DF23)



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Buat file dengan Nama_Stambuk (Contoh: Alfi_13020190010)
2. Buat Artboard dengan ukuran 1080x1080 px dan Landspace
3. Buat bentuk berikut menggunakan Pathfinder



4. Tuliskan dan Jelaskan cara membuat bentuk tersebut

Evaluasi Praktikum 7:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Mengetahui Fungsi Pathfinder					
2.	Mengetahui Lokasi Pathfinder					
3.	Mengetahui perbedaan antar Shape Models dan Pathfinder					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 6 – Kreasi Teks & Warna Objek

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Ketepatan menjelaskan bagaimana kreasi teks dengan menambahkan efek, pewarnaan dan bentuk objek.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Illustrator

2. Prosedur

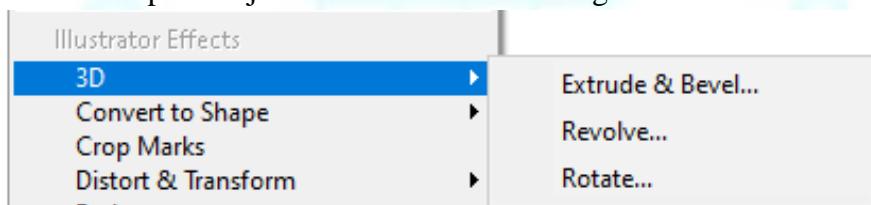
- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

1. Kreasi teks

a) Efek 3D

Fungsi Efek 3D di Adobe Illustrator adalah untuk memberikan dimensi dan kedalaman pada objek atau teks dalam desain grafis.



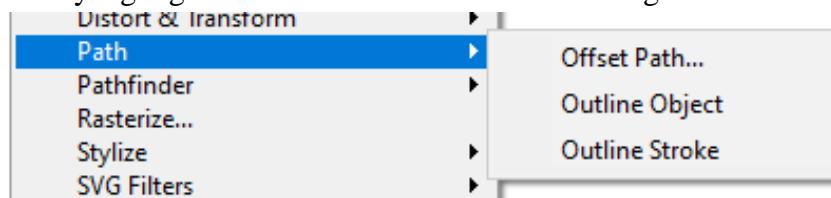
b) Efek drop caps

Efek Drop Caps adalah salah satu efek tipografi yang digunakan untuk memperindah tampilan huruf awal pada suatu teks.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse lore eu fet lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut

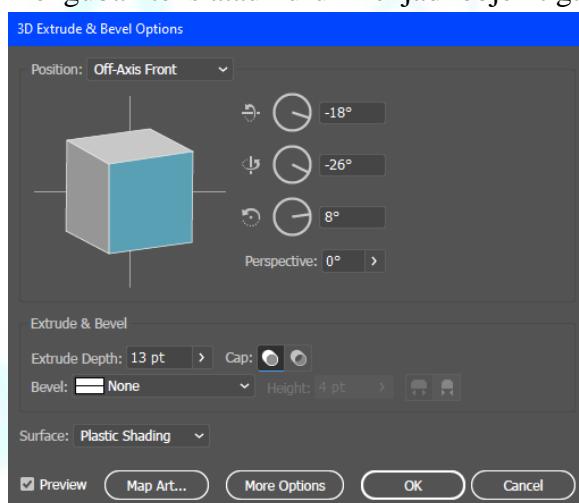
c) Path

Fungsi path pada Adobe Illustrator adalah untuk membuat dan mengedit garis atau kurva yang digunakan untuk membuat bentuk dan gambar vektor



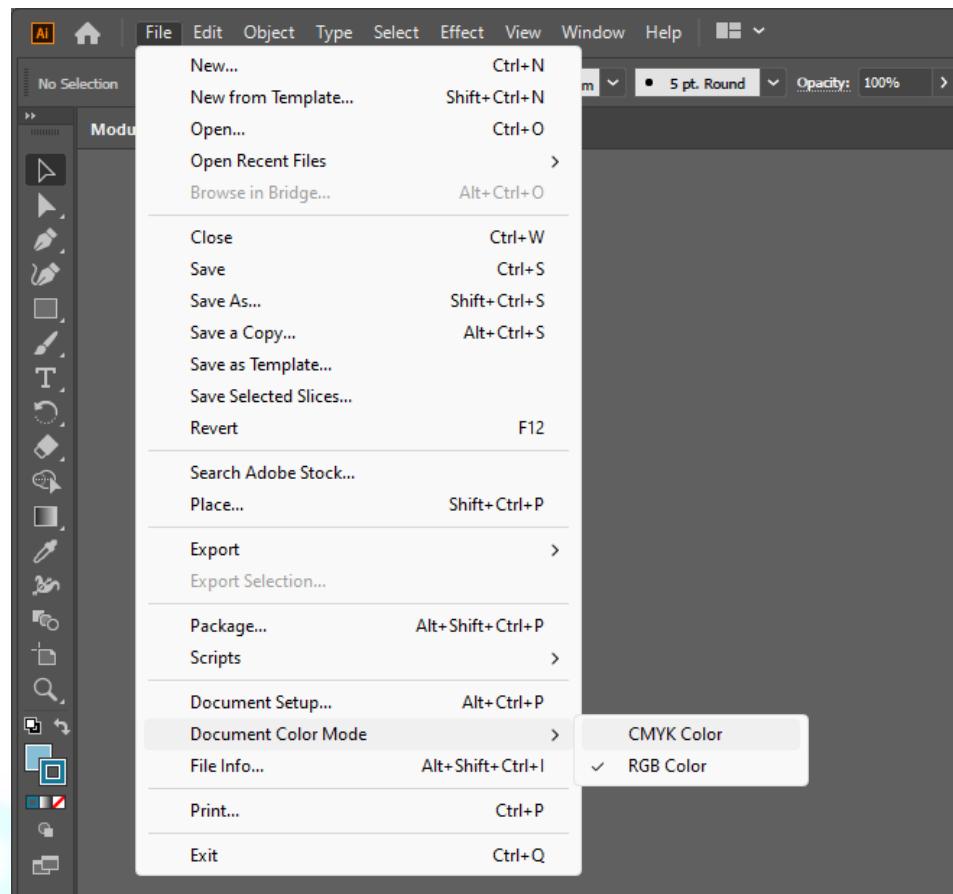
d) Text extrude

Fungsi Text Extrude di Adobe Illustrator adalah sebuah fitur yang digunakan untuk mengubah teks atau huruf menjadi objek tiga dimensi



2. RGB, CMYK

RGB merupakan singkatan dari warna primer merah, hijau, dan biru (red, green, blue) idealnya digunakan untuk konten digital. Sedangkan CMYK sendiri yaitu cyan, magenta, yellow (kuning), dan black (hitam) idealnya digunakan untuk desain yang harus dicetak. Untuk mengatur color mode dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, klik File > Document Color Mode > CMYK Color/RGB Color

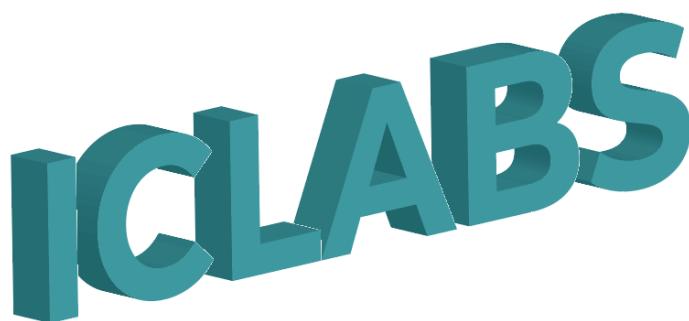


1. Color Palette

Color palette adalah sekumpulan warna yang di mix and match sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik.

D. Kegiatan Praktikum

Buatlah tipografi 3D seperti dibawah ini menggunakan stambuk anda masing-masing



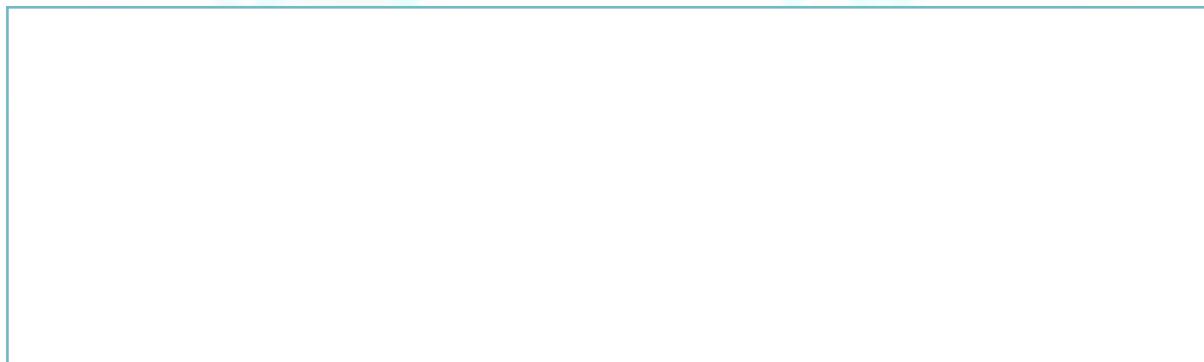
LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Buatlah video tutorial tipografi 3D di Adobe Illustrator menggunakan nama dan stambuk anda masing-masing.

Evaluasi Praktikum 8:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat menjelaskan bagaimana kreasi teks dengan menambahkan efek, pewarnaan dan bentuk objek					

Catatan Asisten:



Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 7 – Dokumen dan Pencetakan

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Mahasiswa memahami mengenai pengaturan page setup
2. Mahasiswa mampu melakukan pencetakan dokumen
3. Mahasiswa memahami fitur print pada Adobe Illustrator.

B. Instrumen dan Prosedur

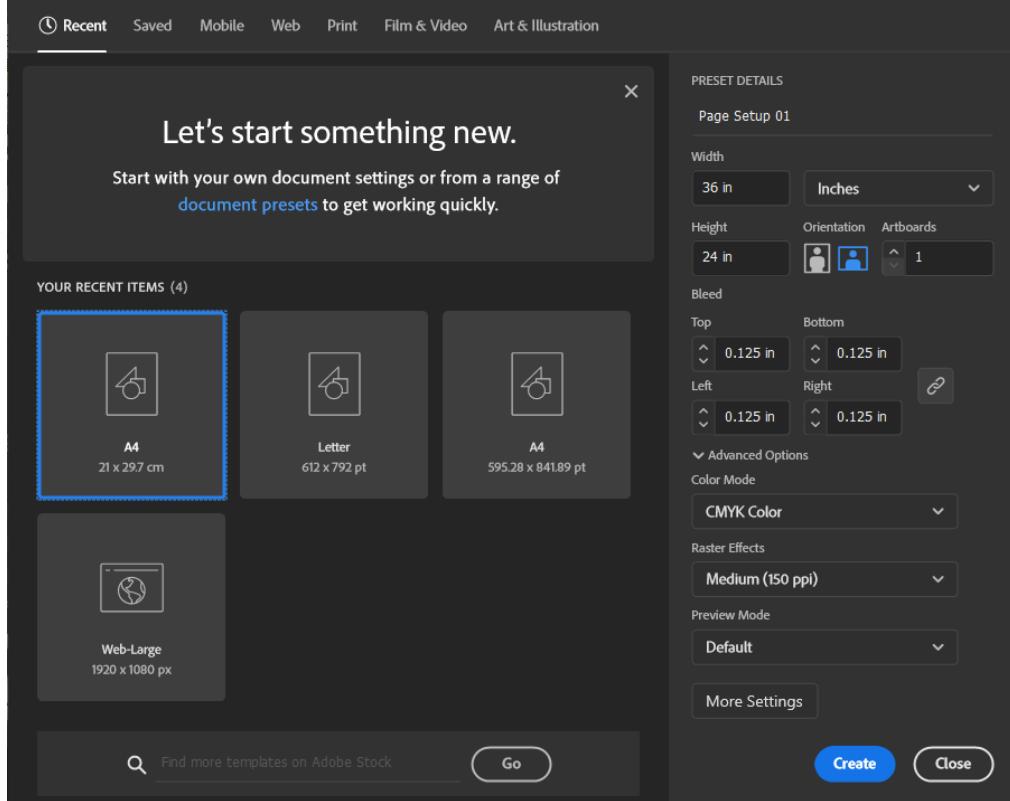
1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Illustrator

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar



1. Page Setup memiliki fungsi untuk mengatur layout lembar kerja yang akan digunakan untuk mendesain di Adobe Illustrator.
2. Pencetakan dokumen adalah sebuah proses untuk memproduksi sebuah dokumen yang akan di cetak.
3. Print adalah proses cetak file dari soft print (tampilan di layar laptop) ke bentuk cetak menggunakan media kertas (Hard Print) atau bahasa mudahnya dari file digital di cetak ke media kertas.

D. Kegiatan Praktikum

Buatlah sebuah halaman dokumen dengan nama Page Setup 1

- a. Kertas ukuran 21 x 29,7 cm atau ukuran A4
- b. Bleed dengan ukuran Top 3 cm, Bottom 3 cm, Left 4 cm, dan Right 3 cm.
- c. Color mode CMYK Color
- d. Raster Effects Medium.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Jelaskan kegunaan dari fungsi “Bleed” pada pengaturan page setup di Adobe Illustrator
2. Jelaskan perbedaan kegunaan mode color CMYK dan RGB di Adobe Illustrator

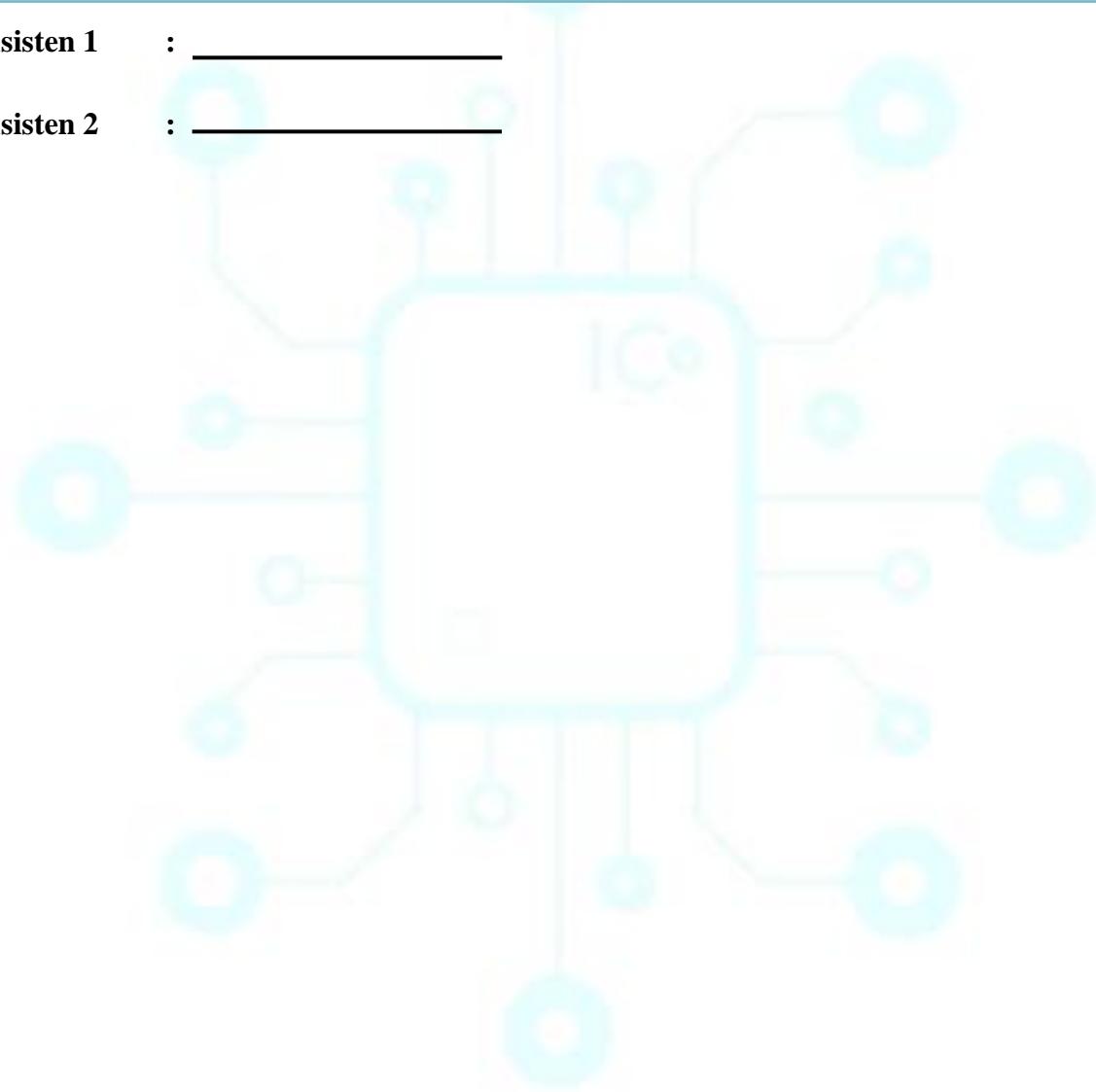
Evaluasi Praktikum 9:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Memahami mengenai pengaturan page setup					
2.	Mampu melakukan pencetakan dokumen					
3.	Memahami fitur print pada Adobe Illustrator					
4.	Memahami mengenai pengaturan page setup					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____



MODUL 8 – TRACING

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Mahasiswa mampu memahami gambar bitmap.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Illustrator

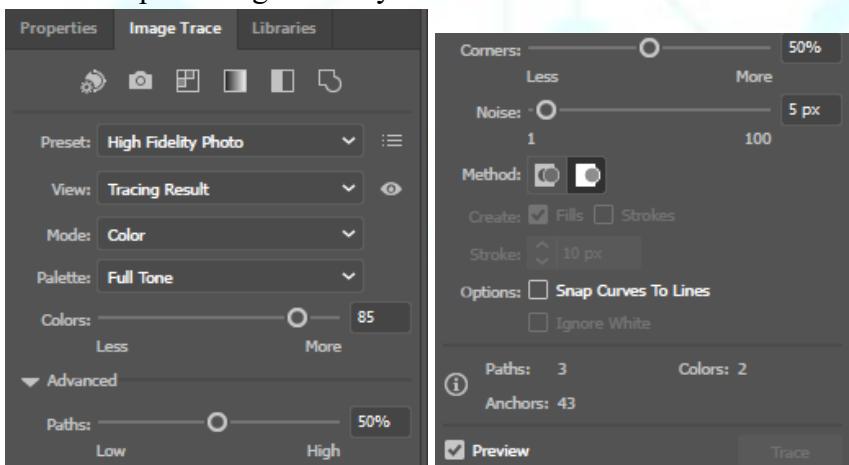
2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

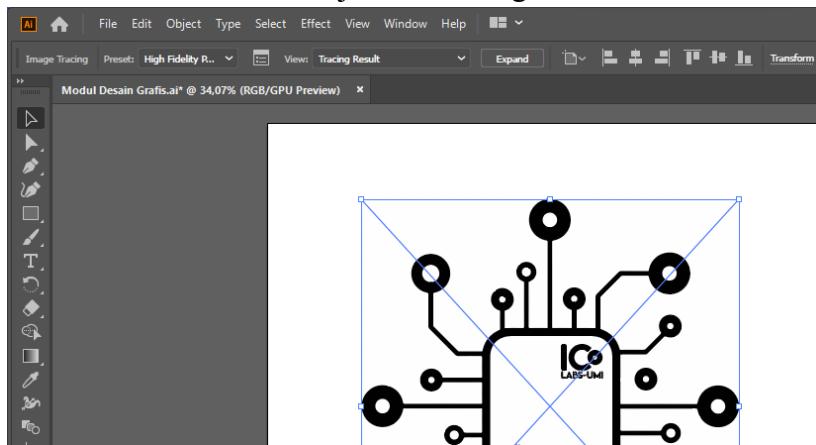
C. Teori Dasar

Tracing merupakan cara merubah objek dalam bentuk pixel menjadi format vector. Berikut ini adalah cara membuat Tracing:

1. Buat sebuah Artboard baru dengan cara mengklik menu File > New atau dengan menekan shortcut CTRL + N dikeyboard.
2. Masukkan gambar yang ingin dilakukan trace dengan cara File > Place atau dengan shortcut Shift + Ctrl +P
3. Select objek yang telah ditambahkan kemudian klik segitiga disamping image trace, kemudian pilih “High Fidelity Photo”



4. Klik “Trace” untuk melanjutkan Tracing



D. Kegiatan Praktikum

- Buat sebuah Artboard baru dengan cara mengklik menu File > New atau dengan menekan shortcut CTRL + N dikeyboard.
- Buatlah Artboard dengan ukuran Width= 60 cm, Height= 160 cm dan Landspace
- Tambahkan gambar berikut pada Artboard dan lakukan Tracing menggunakan High Fidelity Photo



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

1. Buatlah Artboard dengan ukuran Width= 38 cm, Height= 38 cm
2. Pilihlah salah satu foto wajah kemudian lakukan Trace dengan menggunakan semua View Trace
3. Tuliskan sumber foto yang anda gunakan serta jelaskan bagaimana proses Trace yang anda lakukan. Buatlah Serapih mungkin!

Evaluasi Praktikum 10:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat mengetahui lokasi Image Trace					
2.	Dapat membuat Image Trace					
3.	Menggunakan masing-masing view pada Image Trace					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____

MODUL 9 – Collaboration

A. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Ketepatan menjelaskan cara mengkolaborasi software Adobe photoshop dan Adobe Illustrator dalam pembuatan desain promosi produk.

B. Instrumen dan Prosedur

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
- b) Sistem operasi Windows / Linux (optional Mac OS)
- c) Adobe Illustrator

2. Prosedur

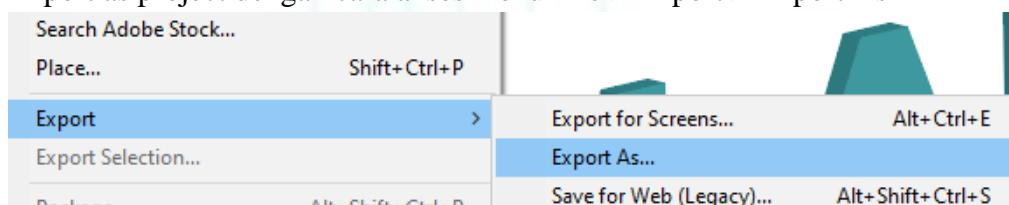
- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri tidak menyentuh sumber listrik.

C. Teori Dasar

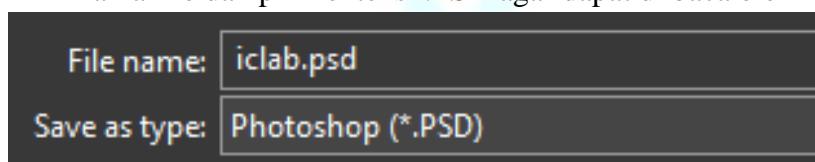
1. Collaboration, Kolaborasi antara Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop adalah ketika kedua program desain grafis tersebut digunakan bersama-sama untuk membuat desain yang lebih kompleks dan detail.

Beberapa langkah untuk dapat mengkolaborasikan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop

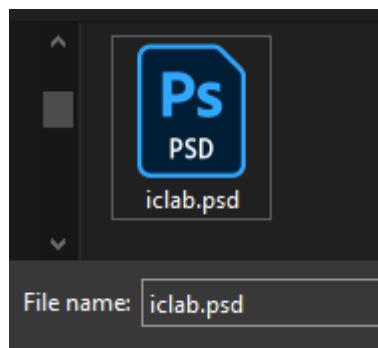
- a) Buat desain yang ingin diedit lagi di Adobe Photoshop
- b) Export as project dengan cara akses menu File > Export > Export As



- c) Pilih nama file dan pilih extensi .PSD agar dapat di baca oleh Adobe Photoshop



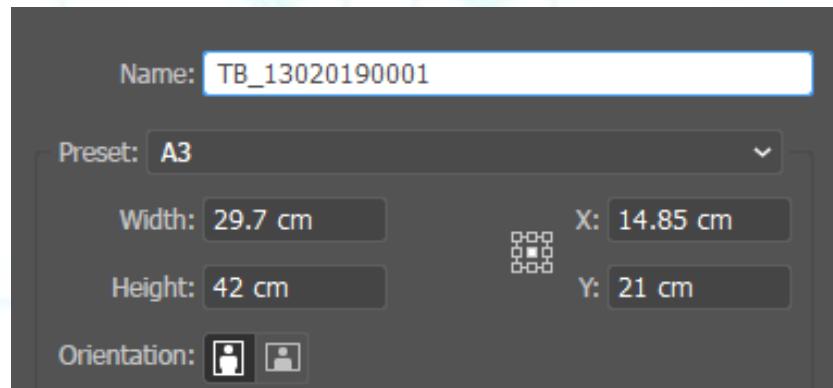
- d) Buka Adobe Photoshop dan buka file yang telah di export sebelumnya menggunakan Adobe Illustrator dengan cara akses menu File > Open



D. Kegiatan Praktikum

Buatlah sebuah poster dengan langkah-langkah seperti berikut

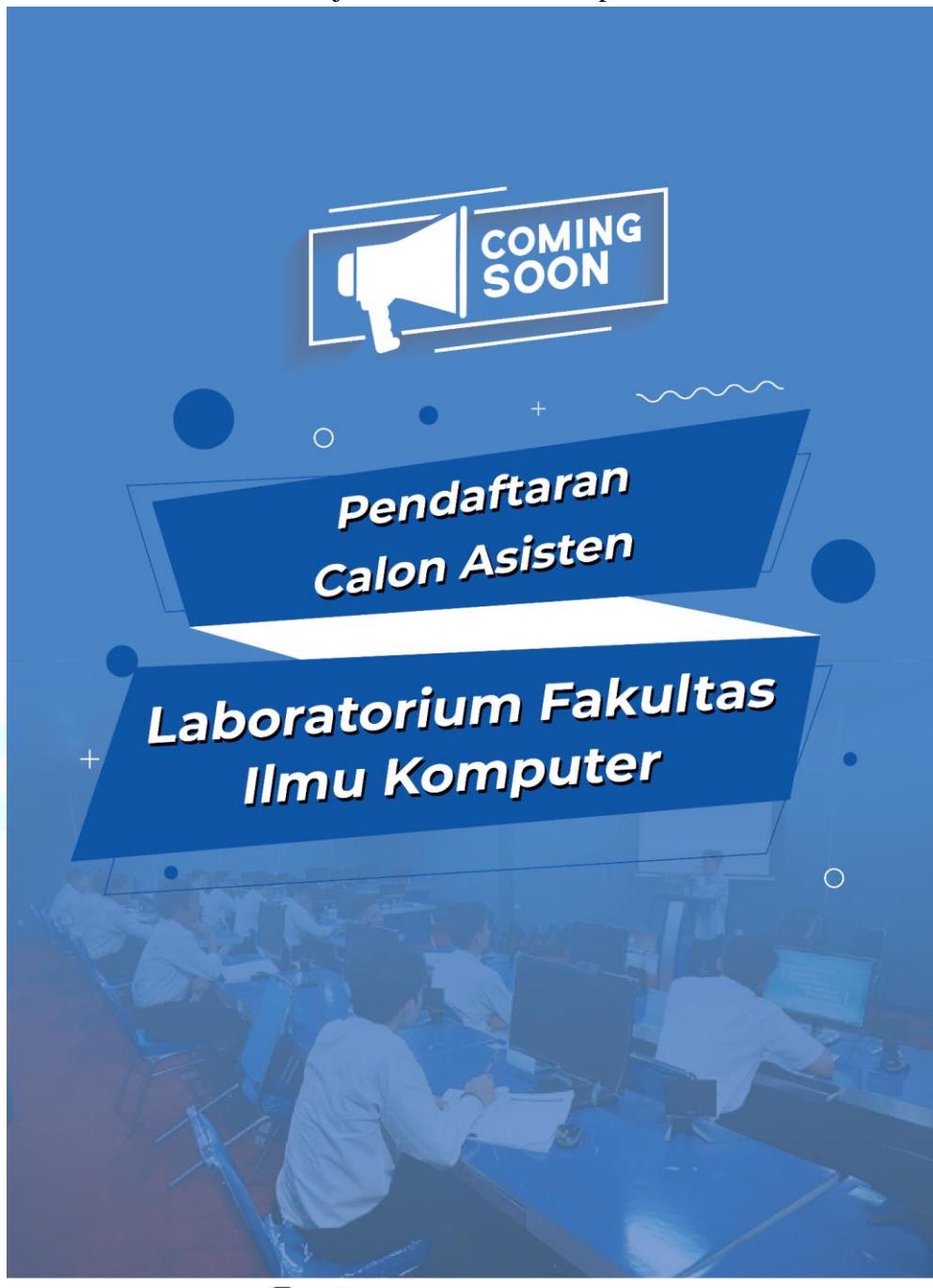
- Buatlah file dengan nama TB_stb, kemudian buat desain dengan ukuran 29.7 cm x 42 cm



- Masukkan semua asset-asset yang diperlukan dalam desain



- c) Susun semua asset-asset menjadi suatu satu desain poster



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Buatlah suatu produk berupa poster/spanduk

Evaluasi Praktikum 11:

No	Indikator	Skor Penilaian				
		Sangat Kurang (E) <=40	Kurang (D) 41-55	Cukup (C) 55-65	Baik (B) 66-85	Sangat Baik (A) >=86
1.	Dapat menjelaskan cara mengkolaborasi software Adobe photoshop dan Adobe Illustrator dalam pembuatan desain promosi produk					

Catatan Asisten:

Asisten 1 : _____

Asisten 2 : _____