

# *Manipulation* In Photoshop

By : Resiari Putri Batami, S.Tr.Kom.

X DDG

A composite image featuring a woman's profile on the left and a tropical island scene with lush green trees, a sandy beach, and turquoise water on the right.

# Manipulasi PS

1. Fill & Stamp Tool
2. Blending Options
3. Blending Modes
4. Masking & Add Layer Mask
5. Adjustment & Adjustment Layer
6. Retouching Tools
7. Filter Menu



## 1. ***Fill & Stamp Tool***

Terdapat pada menu **Edit → Fill** berguna untuk mengubah isi fill yang *diseleksi* menjadi isi yang diinginkan (*Content Aware Fill*)



## 1. *Fill & Stamp Tool*

Terdapat pada Tools



***Clone Stamp Tool*** yg berfungsi **mengkloning**

objek lain dgn cara tekan **ALT** utk mengambil contohnya.

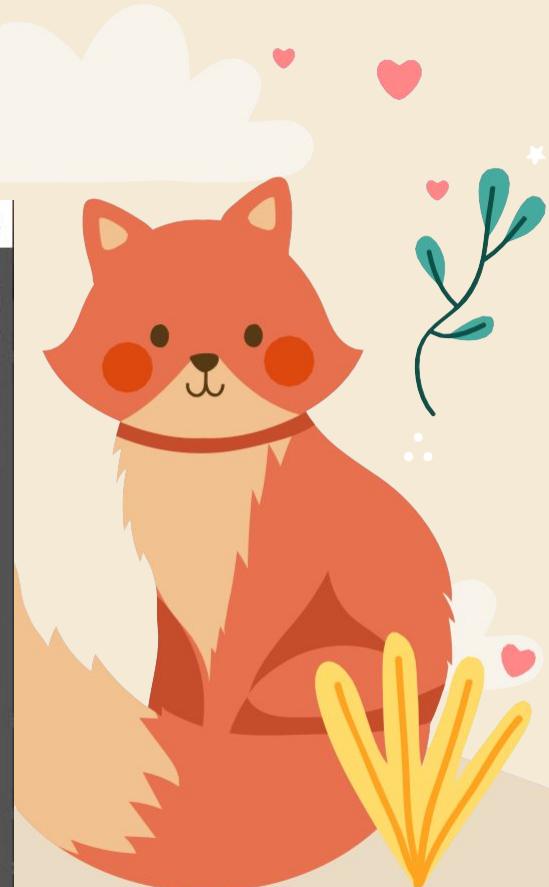
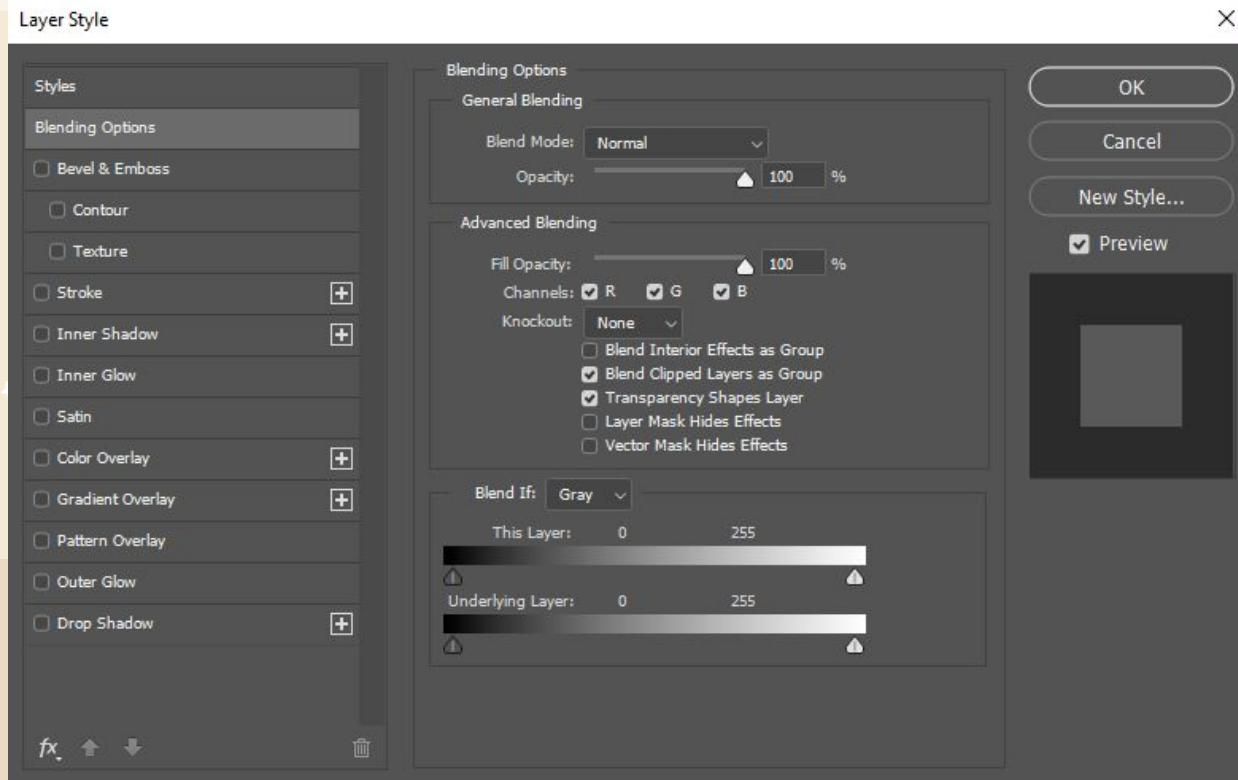


## 2. *Blending Options*

Blending Options merupakan suatu tools yang memiliki fungsi memudahkan desainer grafis dalam membuat bermacam-macam efek pada suatu objek grafis. Cara membuka Blending Options adalah **Klik Kanan Layer → Blending Options**, atau dengan klik tombol ***add layer style*** (  ) pada layer panel → *Blending Options*.



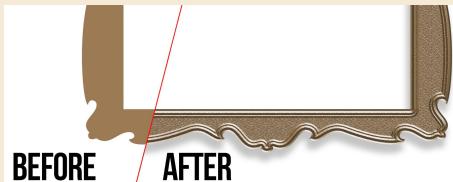
## 2. Blending Options



## 2. Blending Options

### a. Bevel & Emboss (Contour & Texture)

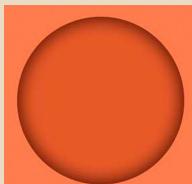
\* Untuk memberi efek timbul atau 3 dimensi.



### b. Stroke : Untuk memberi efek outline/garis pada objek



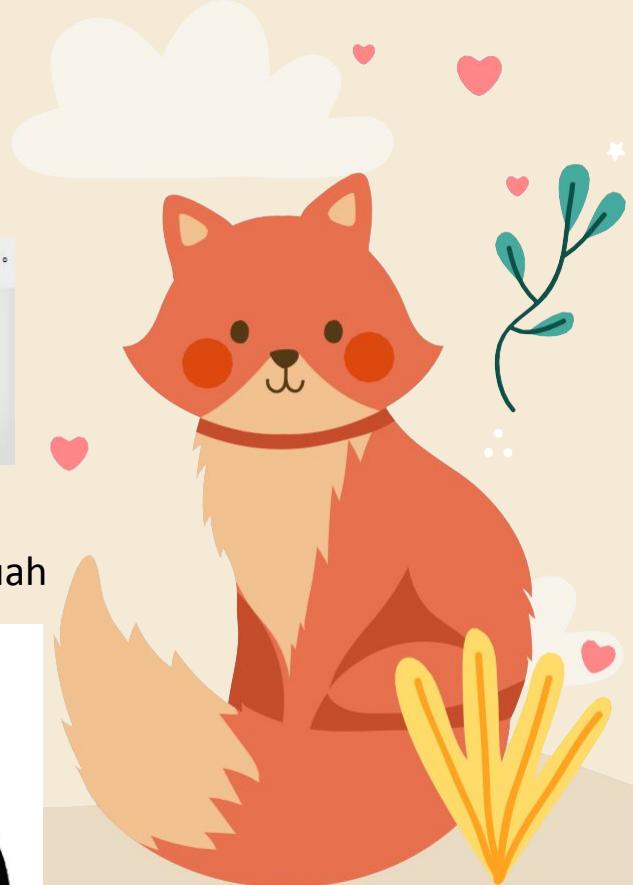
### c. Inner Shadow : untuk memberi efek bayangan didalam objek.



## 2. Blending Options

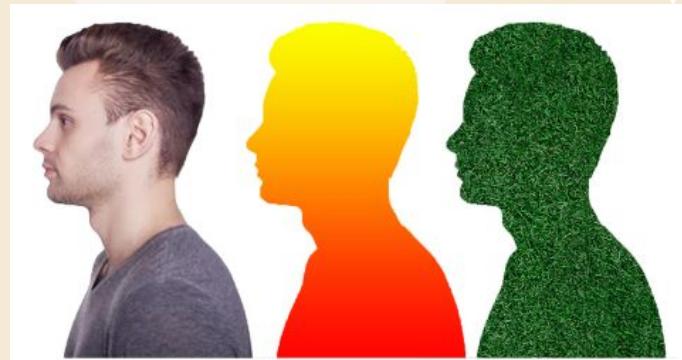


- d. **Inner Glow** : untuk memberi efek cahaya didalam objek
- e. **Satin** : untuk memberi efek cahaya pada sisi dalam sebuah objek
- f. **Color Overlay** : untuk memberi efek/melapisi warna pada objek



## 2. Blending Options

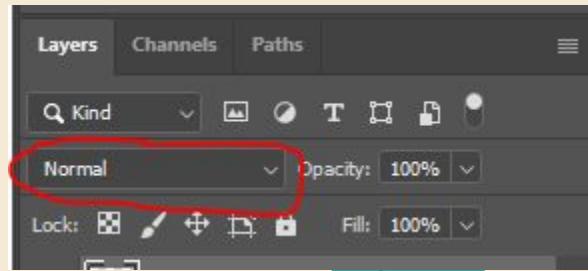
- g. **Gradient Overlay** : untuk memberi efek/melapisi objek dengan warna gradasi
- h. **Pattern Overlay** : untuk memberi efek/melapisi objek dengan pattern tertentu
- i. **Outer Glow** : untuk memberi efek cahaya diluar objek
- j. **Drop Shadow** : untuk memberi efek bayangan pada objek.



### 3. Blending Modes

Blending Mode Photoshop mempengaruhi bagaimana warna dari dua atau lebih layer berinteraksi. Blending Modes terletak pada panel layer. Berbagai jenis blending mode masing-masing memiliki fungsi tertentu. Berikut beberapa istilah dalam pembuatan blending modes :

- ★ **Base color** : warna yang sudah ada pada layer.
- ★ **Blend color** : yang Anda terapkan, misalnya dengan Brush tool.
- ★ **Result color** : hasil akhir setelah blending mode selesai mengerjakan base dan blend color.



### 3. Blending Modes

Terdapat 5 pengelompokan blending modes agar mudah dipahami yakni :

- **Darker Modes**

Berfungsi untuk memberi efek image menjadi lebih gelap.

- **Lighten Modes**

Berfungsi untuk memberi efek image menjadi lebih cerah

- **Contrast Modes**

Berfungsi sekaligus menggelapkan dan mencerahkan image serta meningkatkan kontras

- **Comparatives Modes**

Berfungsi membandingkan piksel di antara layer. Blend mode ini biasanya sangat jarang sekali di gunakan terutama untuk foto editing.

- **Composite Modes**

Berhubungan dengan warna dan juga kilau dari image pada layer.



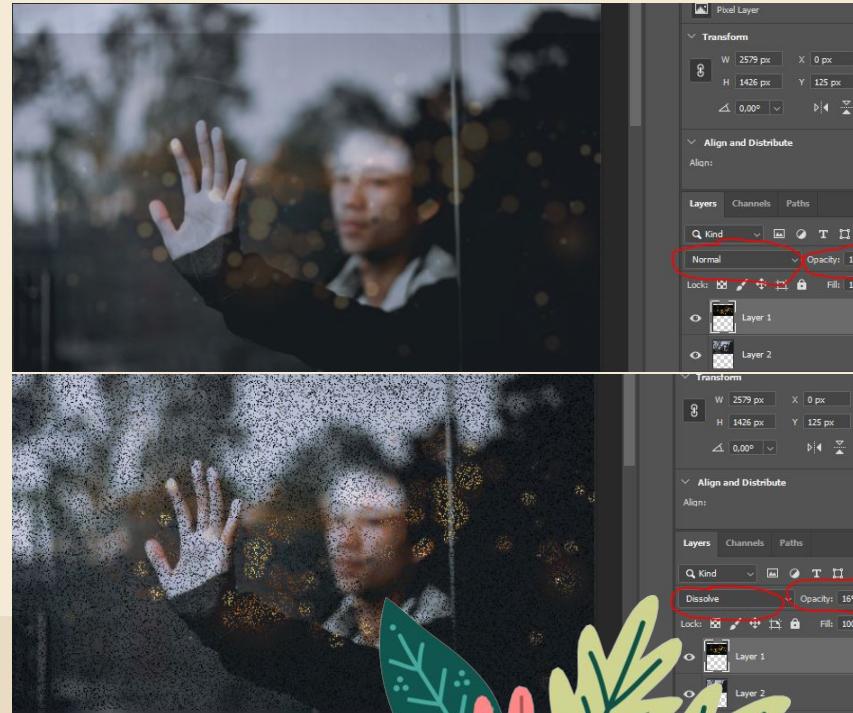
# 3. Blending Modes

## ★ Normal

adalah menu default dari tool Blending Options, hal ini akan terlihat layer atas akan menutupi layer bawahnya. apabila ingin merubah layer atas agar bisa transparan cukup mengubah dari General Blending - Opacity nya di kurangi angkanya.

## ★ Dissolve

sama dengan nomor 1, tapi bila Opacity dikurangi gambar seperti siaran televisi kurang Signal. Gambar seperti berbintik-bintik dan berlubang lubang. Angka % Opacity semakin kecil maka yang terlihat hanya layer dibawahnya.



### 3. Blending Modes

## Darker Modes

\*Biasanya berefek besar pada background yang terang/putih akan terlihat hilang

- ★ **Darken**: Photoshop mengganti piksel dalam warna dasar dengan warna campuran yang lebih gelap. Hasilnya adalah kombinasi dari keduanya.
- ★ **Multiply**: Mengalikan nilai RGB dari warna dasar dan warna campuran lalu membaginya dengan 255 untuk menghasilkan warna hasil. Misalnya, merah murni (RGB 255,0,0) dan abu-abu 50% (RGB 128,128,128) menghasilkan warna merah tua dengan nilai 128,0,0.
- ★ **Color Burn**: Photoshop meningkatkan kontras antara warna dasar dan warna campuran untuk menggelapkan.
- ★ **Linear Burn**: Photoshop mengurangi kecerahan untuk menggelapkan warna dasar.
- ★ **Darker Color**: Photoshop menampilkan nilai yang lebih gelap antara warna dasar dan warna campuran tanpa warna hasil yang berbeda.

# ★ Darker Modes



Layer 1

Background



★ Darken



★ Multiply



★ Color Burn

⋮



★ Linear Burn



★ Darken Color

### 3. Blending Modes

# Lighten Modes

\*Biasanya berefek besar pada background yang gelap



- ★ **Lighten**: Lighten adalah kebalikan dari Darken: Warna yang dihasilkan adalah warna dasar atau blend yang lebih terang.
- ★ **Screen**: Layar adalah kebalikan dari Multiply. Alih-alih menemukan produk dari warna dasar dan warna campuran, Screen mengalikan kebalikannya dan membaginya dengan 255. Warna yang dihasilkan adalah kebalikan dari jawaban itu. Jadi menggunakan merah dan abu-abu 50% dari atas, Screen mengalikan 0,255.255 dengan 128.128.128 dan membaginya dengan 255 untuk mendapatkan nilai 0,128.128. Warna yang dihasilkan adalah kebalikannya, baca dengan nilai 255.128.128.
- ★ **Color Dodge**: Photoshop mengurangi kontras antara warna dasar dan warna campuran untuk meringankan dasar. Color Dodge adalah kebalikan dari Color Burn.
- ★ **Linear Dodge (Add)**: Photoshop menambahkan nilai dasar dan memadukan warna bersama-sama.
- ★ **Lighter Color** : Photoshop menampilkan nilai yang lebih terang antara warna dasar dan warna campuran tanpa warna hasil yang berbeda. Lighter Color adalah kebalikan dari Darker Color.

# ★ Lighten Modes



Layer 1

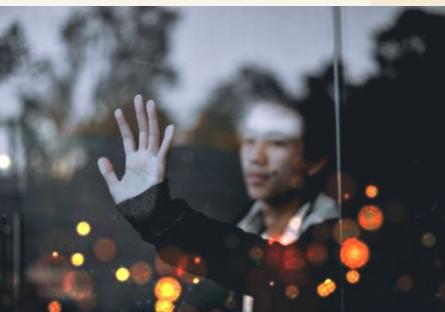
Background



★ Lighten



★ Screen



★ Color Dodge



★ Linear Dodge (Add)



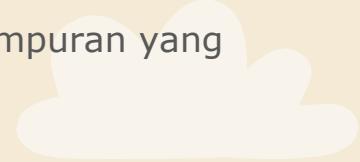
★ Lighter Color



### 3. Blending Modes

# Contrast Modes

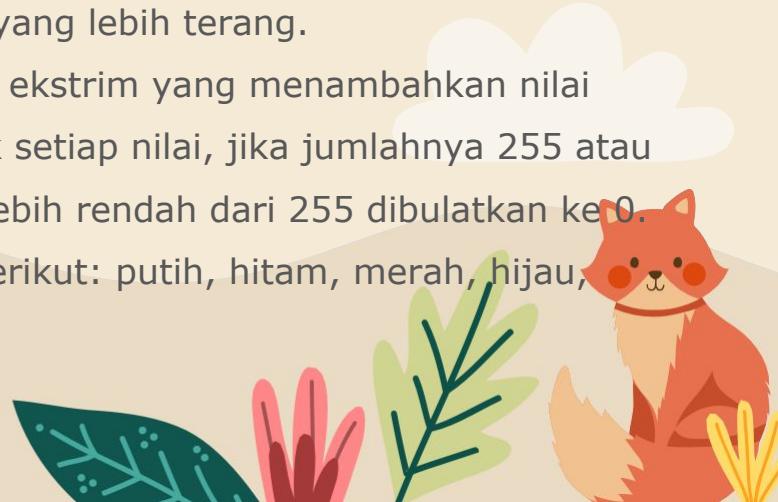
- ★ **Overlay**: Photoshop menerapkan Screen ke area terang dari warna dasar dan Mengalikan bagian gelap.
- ★ **Soft Light** : Soft Light menerapkan Lighten jika warna campuran lebih terang dari 50% abu-abu; itu berlaku Darken jika warna campuran lebih gelap.
- ★ **Hard Light** : Hasilnya akan menjadi Screen untuk nilai warna campuran yang lebih cerah dan Multiply untuk yang lebih gelap.
- ★ **Vivid Light** : Photoshop menyesuaikan kontras warna dasar (yaitu, Color Burn atau Color Dodge) tergantung pada apakah warna campuran lebih terang atau lebih gelap dari 50% abu-abu.



### 3. Blending Modes

# Contrast Modes

- ★ **Linear Light** : Linear Light melakukan Linear Burn atau Linear Dodge (Add) tergantung pada apakah warna campuran lebih terang atau lebih gelap dari 50% abu-abu.
- ★ **Pin Light** : Jika warna campuran lebih terang dari 50% abu-abu, Photoshop menggantikan piksel yang lebih gelap. Warna campuran yang lebih gelap menyebabkan Photoshop mengganti piksel yang lebih terang.
- ★ **Hard Mix** : Hard Mix adalah mode blending ekstrim yang menambahkan nilai RGB dari warna dasar dan campuran. Untuk setiap nilai, jika jumlahnya 255 atau lebih besar, itu menjadi 255. Jumlah yang lebih rendah dari 255 dibulatkan ke 0. Warna hasil akan menjadi salah satu dari berikut: putih, hitam, merah, hijau, biru, kuning, magenta, atau sian.



# Contrast Modes



★ Overlay



★ Soft Light



★ Hard Light



★ Vivid Light



★ Linear Light



★ Pin Light



★ Hard Mix



### 3. Blending Modes

# Comparatives Modes

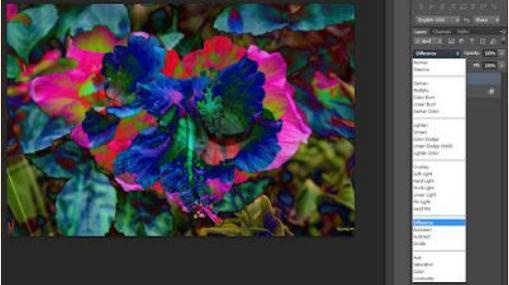


- ★ **Difference:** Warna hasil adalah selisih antara nilai warna dasar dan warna campuran. Itu selalu mengurangi yang kurang terang dari yang lebih terang.
- ★ **Exclusion:** Pengecualian mirip dengan Difference, tetapi warna hasil memiliki kontras yang lebih sedikit daripada yang dibuat oleh mode.
- ★ **Subtract:** Photoshop mengurangi warna campuran dari warna dasar, dengan nilai negatif dibulatkan ke nol.
- ★ **Divide:** Photoshop membagi warna dasar dengan warna campuran.

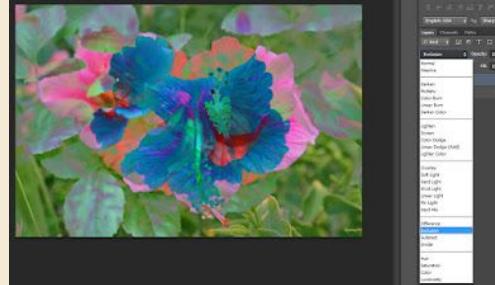




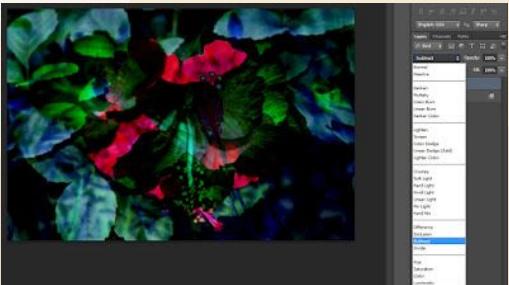
# Comparatives Modes



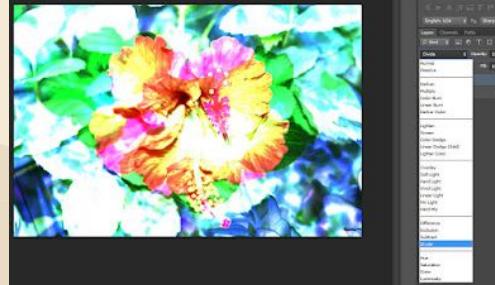
★ Difference



★ Exclusion



★ Subtract



★ Divide



### 3. Blending Modes

# Composite Modes

- ★ **Hue**: Warna hasil memiliki rona warna campuran dengan luminositas dan saturasi warna dasar.
- ★ **Saturation**: Hasilnya memiliki saturasi warna campuran dan luminositas dan rona dasar.
- ★ **Color**: Warna hasil memiliki rona dan saturasi warna campuran dan luminositas dasarnya.
- ★ **Luminosit** : Hasilnya memiliki luminositas warna campuran dan rona dan saturasi dasar.



# Composite Modes



★ **Linear Light**



★ **Pin Light**

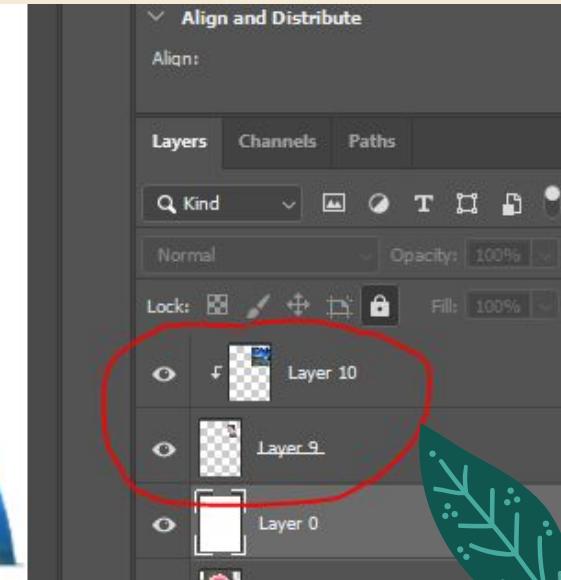


★ **Hard Mix**



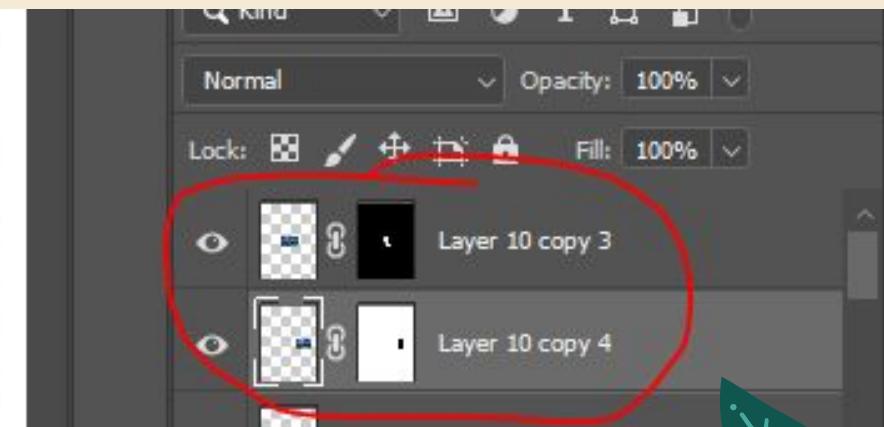
## 4. *Masking & Add Layer Mask*

Masking adalah sebuah teknik untuk memasukan foto/objek ke dalam objek. Objek di sini bisa berupa shape atau teks. Berbeda dengan AI pada PS objek yang akan dimasking justru berada pada atas objek utama masking.



## 4. Masking & Add Layer Mask

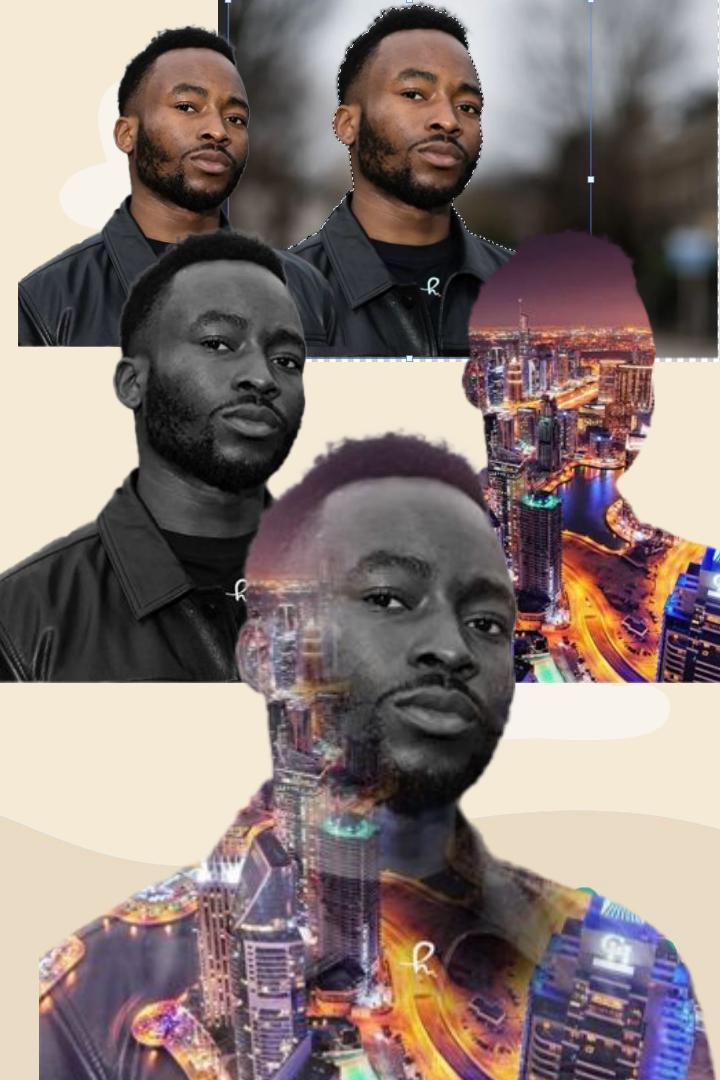
Add Layer Mask berfungsi seperti masking biasa, namun yang dimasking terdapat pada 1 layer yang sama dan bentuk mask nya didapatkan melalui seleksi. Fasilitas ini terdapat pada panel Layer berada dipaling bawah (Klik langsung untuk masking sesuai seleksi/ tekan **ALT** klik untuk masking diluar seleksi)



# Penerapan Efek

## Double Exposure

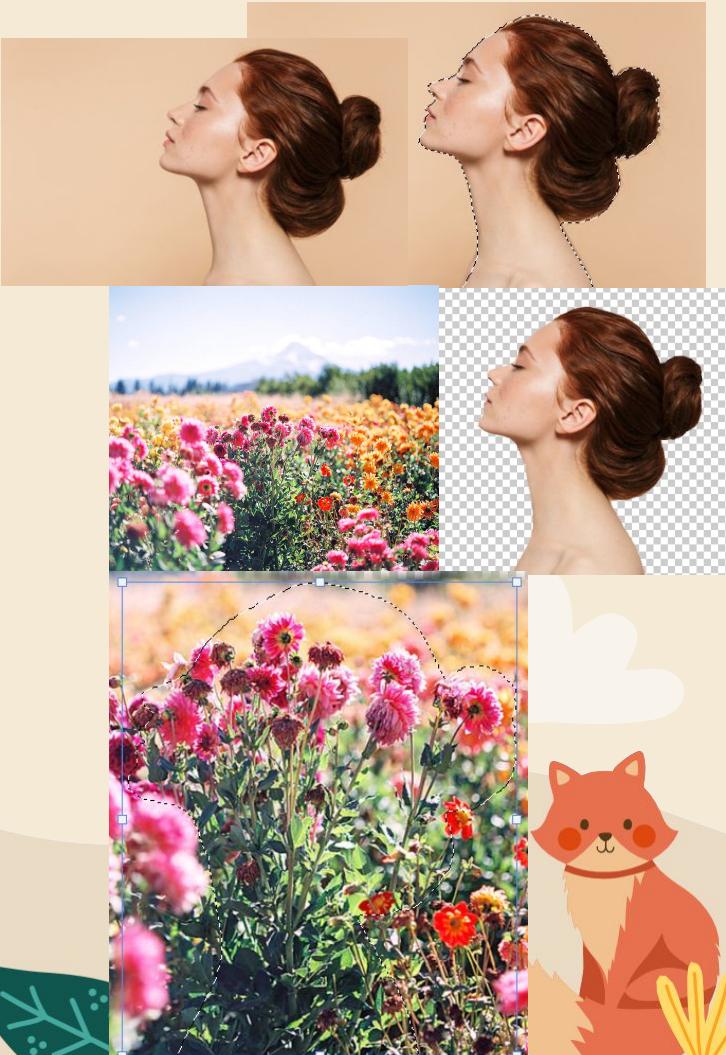
1. Buka Foto orang, double klik pada layer → OK
2. Pilih Layer 0 → Select → Subject → Ctrl J (Hide Layer 0)
3. Image → Adjustment → Black And White
4. Masukkan Gambar City lalu klik kanan Create Clipping Mask
5. Blending Mode → Screen
6. Add Layer Mask
7. Brush warna Hitam dihapuskan pada bagian yang ingin terlihat jelas



# Penerapan Efek

## Double Exposure

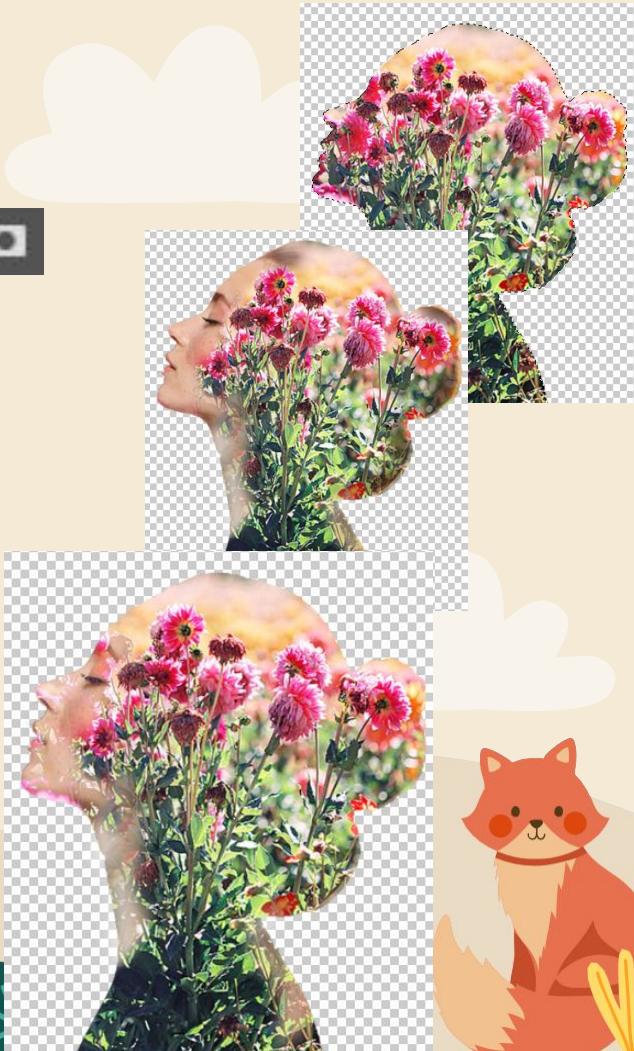
1. Seleksi bagian muka/badan yang akan dijadikan objek double exposure
2. **Ctrl + J** utk menduplicate seleksi yg telah dibuat, **Ctrl + D** utk menghilangkan seleksi
3. Masukkan foto bitmap yang akan dimasukkan pada objek anda (pemandangan/dll)
4. Susun tata letak pemandangan dan orang nya sedemikian rupa sesuai keinginan, \*untuk mempermudah penyusunan bisa memanfaatkan opacity dan layer
5. Tekan **Ctrl + Klik** layer orang, sehingga obj orang terseleksi kembali



# Penerapan Efek

## Double Exposure

6. Klik foto pemandangan + Pilih **Add Layer Mask**,  
maka pemandangan akan termasking oleh bentuk  
orang, Ctrl + D
7. Lalu letakkan orang dilayer atas dan tekan Alt +  
Pilih Add Layer Mask
8. Brush warna putih pada masking orang, atur  
Brush : **Soft Round, dan set Opacity, Flow &**  
**Smoothing** sesuai kebutuhan
9. Goreskan brush pada bentuk muka yang ingin  
ditampilkan
10. Berikan **blending mode lighten** agar lebih blend  
hasilnya



# LATIHAN

Buatlah **foto diri sendiri** dengan teknik **Double Exposure** menerapkan manipulasi yang telah dipelajari,





# Thanks!

Do you have any questions?

[resiariputri@smkn5batam.sch.id](mailto:resiariputri@smkn5batam.sch.id)

+62 856-6881-8295

@resiariputribatami