



DESAIN KHUSUS
KAUS HITAM
DENGAN
CORELDRAW

Beranda Agency

Desain Khusus Kaus Hitam dengan CorelDRAW

pustaka-indo.blogspot.com

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Desain Khusus Kaus Hitam dengan CorelDRAW

Beranda Agency

PENERBIT PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO



Desain Khusus Kaus Hitam dengan CorelDRAW

Beranda Agency

©2015, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Hak cipta dilindungi undang-undang

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2015

nkfadli

121150878

ISBN: 9786020264134

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Kata Pengantar

Apabila dulu kaus hitam digunakan oleh komunitas tertentu, tapi kini banyak perorangan yang memilih kaus hitam untuk mengkspresikan dirinya. Tetapi mendesain di atas kaus hitam itu tidak semudah mendesain di atas kaus putih atau berwarna lainnya. Terutama jika hendak mendesain tema-tema gothic seperti mendesain kaus untuk komunitas penggemar grup band cadas atau komunitas skateboard. Karena biasanya desainnya dipenuhi dengan grafis dan teks yang unik.

Buku ini akan membahas hal-hal apa saja yang diperlukan ketika hendak mendesain di atas kaus hitam. Serta materi apa saja yang dibutuhkan agar desain pada kaus hitam benar-benar eye catching. Anda tidak perlu mempermasalahkan program CorelDraw yang saat ini telah diinstal pada komputer Anda. Sebab pembahasan dalam buku ini menggunakan tool dan fasilitas standar CorelDraw. Jadi versi apa saja bisa.

Bila Anda sudah membeli buku ini, maka Anda bisa mengunduh materi pembahasan buku ini di alamat:

http://www.4shared.com/zip/yUiSz5yfba/Lampiran_desain_kaus_hitam.html

(Mohon diperhatikan kombinasi huruf besar dan kecil juga tanda sambung sebelum mengunduh)

Selamat membaca dan berkarya!

Beranda Agency

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi

BAB 1 Teks dan Simbol1

Danger Zone.....	1
DJ MoNKEY.....	9
Red Earth	13
Im A Sailor	21
Flora.....	26
Star Star Star.....	29
Che Guevara.....	34

BAB 2 Garis dan Kurva39

Neon Line.....	39
Silhouette Face	45
Thin Man.....	49
Mata	56
Spiral & Star.....	61
The Maze.....	65
Heart and Flower	69

BAB 3 Desain Kaus Komunitas75

Maroon 5	75
Rebel Skull Society.....	78
Shield Rock	83
Charlie Chaplin	90
Death Shadow	93
I am Superman.....	102
Spin Skater Boys	107
Golden Dog Community	112

BAB 4 Desain Lukisan.....117

Old Man Face.....	117
Funky Kids.....	125
Asian Princes	132
My Dog	140
Iron Falcon.....	145
Funny Skull.....	154

BAB 5 Tips-Tips.....161

Kenapa Harus Background Hitam?	161
Jangan Langsung Menempatkan Desain pada Lembar Kerja.....	163
Cara Menginstal Font.....	164
Kenapa Color Pallete Warnanya Terbatas?.....	166
Menggunakan Shape Tool	167
Penggunaan Knife Tool dan Eraser Tool.....	168
Melakukan Embed Font dan Warna.....	171

Tentang Penulis.....172

pustaka-indo.blogspot.com

BAB 1

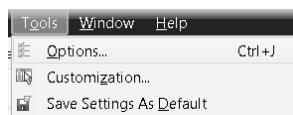
TEKS DAN SIMBOL

Di Bab 1, Anda akan belajar mendesain kaus hitam dengan bantuan font atau huruf, serta simbol-simbol yang unik yang sebelumnya diinstall pada program CorelDraw. Yang perlu Anda perhatikan adalah pewarnaan desain agar tidak larut dengan warna *background*. Karena warna kaus hitam pemilihan bentuk font atau simbol yang unik perlu diperhitungkan. Untuk lebih jelasnya simak beberapa latihan berikut.

Danger Zone

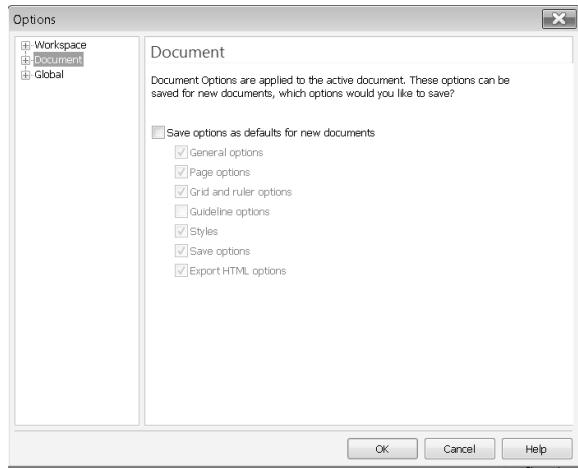
Berikut ini merupakan proses desain kaus dengan nama *Danger Zone*. Untuk lebih jelasnya simak langkah-langkah di bawah ini:

1. Bukalah lembar kerja CorelDraw terlebih dahulu.
2. Karena *background* berwarna hitam maka gantilah warna lembar kerja menjadi hitam. Caranya klik menu **Tool > Options**.



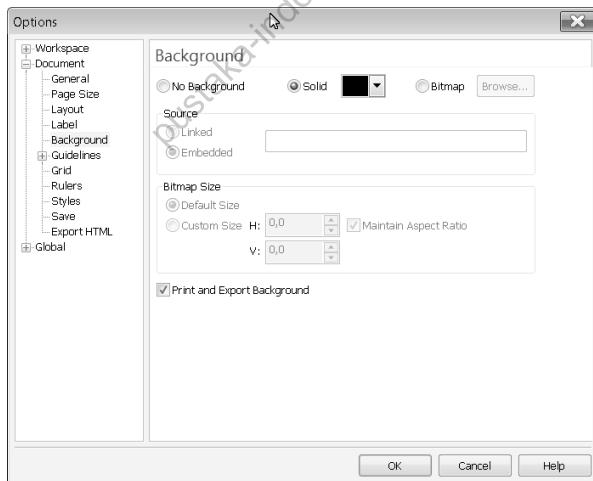
Gambar 1.1 Memilih submenu Options.

3. Maka kotak dialog Options akan terbuka.



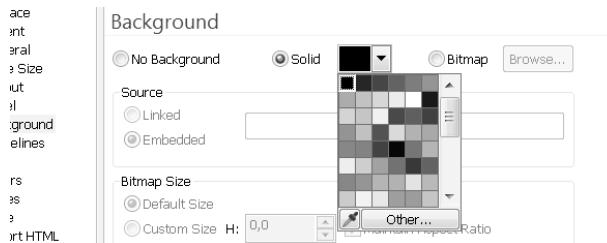
Gambar 1.2 Kotak dialog Options.

4. Pada daftar klik Document, maka akan terbuka bagian dari dokumen. Klik saja Background.



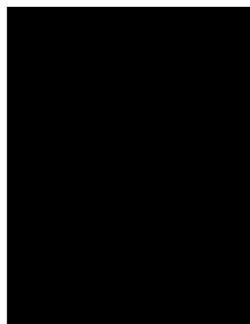
Gambar 1.3 Memilih Background.

- Kemudian pilih **Solid**. Langkah selanjutnya pilihlah warna hitam pada pilihan warna di sebelah teks **Solid**.



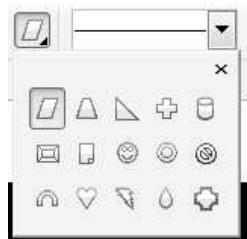
Gambar 1.4 Pemilihan warna hitam untuk Background.

- Klik **OK** untuk menerapkannya pada lembar kerja CorelDraw.



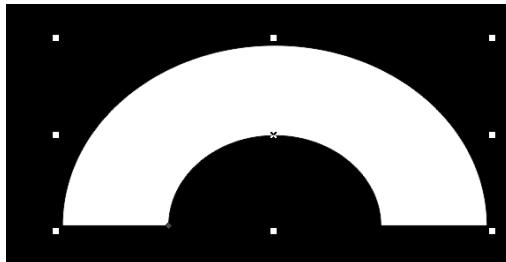
Gambar 1.5 Lembar kerja telah berubah menjadi warna hitam.

- Sekarang, klik **Basic Shape Tool**() pada bagian Toolbox.
- Perhatikan pada Property bar, lalu pilih bentuk lengkungan.



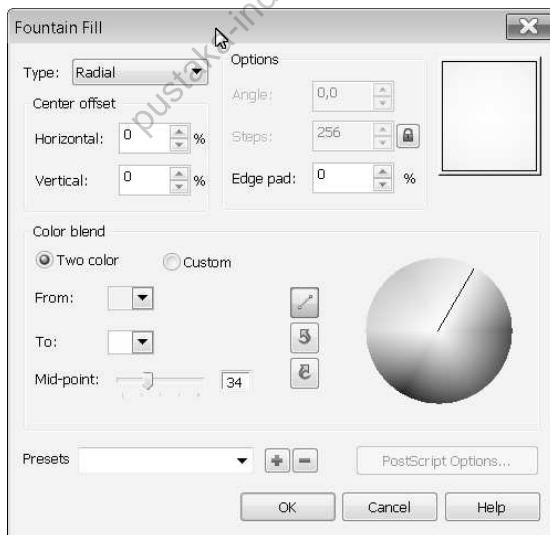
Gambar 1.6 Memilih bentuk lengkungan pada Property bar.

9. Drag pada lembar kerja CorelDraw, untuk sementara warnai dengan warna putih. Klik warna putih pada bagian Palette.



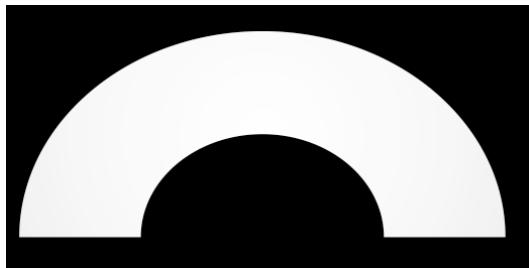
Gambar 1.7 Menempatkan objek lengkung dan mewarnai putih untuk sementara.

10. Pastikan objek lengkung masih dalam keadaan aktif, kemudian klik **Fill Tool** > **Fountain Fill** (■) pada Toolbox.
11. Ketika kotak dialog Fountain Fill muncul pada Type pilih *Radial*, sementara di Color blend pilih *Two color*. Untuk *From* pilih warna kuning dan *To* tetap putih. Tarik Mid-point menjadi 34.



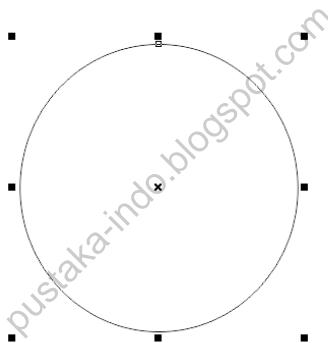
Gambar 1.8 Mengatur warna gradasi pada kotak dialog Fountain Fill.

12. Klik OK untuk menerapkannya pada objek lengkung.



Gambar 1.9 Hasil penerapan warna gradasi.

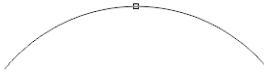
13. Klik Ellipse Tool (oval) pada Toolbox. Kemudian drag lingkaran di luar lembar kerja tetapi diameternya seukuran dengan objek lengkung.



Gambar 1.10 Menampilkan lingkaran dengan diameter serupa dengan objek lengkung.

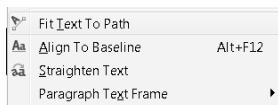
14. Sekarang, klik Text Tool (T) di Toolbox. Pada Property bar pilih font *Bernard MT Condensed*. Ketiklah teks "DANGER".

DANGER



Gambar 1.11 Menuliskan teks DANGER.

15. Anda aktifkan teks, kemudian klik menu Text > Fit Text To Path.



Gambar 1.12 Memilih perintah Fit Text To Path.

16. Pindahkan teks pada lingkaran.



Gambar 1.13 Memindahkan teks bersama lingkaran.

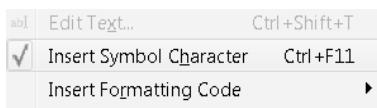
17. Pisahkan teks dengan lingkaran caranya aktifkan objek teks, kemudian klik menu Arrange > Break Text Apart.

18. Pasangkan teks pada objek lengkung.



Gambar 1.14 Memasangkan teks pada objek lengkung.

19. Berikutnya, klik menu Text > Insert Symbol Character.



Gambar 1.15 Memilih perintah Insert Symbol Character.

20. Pada Docker Insert Character pilih font *SKULLX*. Lalu, pilih simbol tengkorak yang mewakili teks. Klik tombol **Insert**.



Gambar 1.16 Docker Insert Character memilih simbol tengkorak.

21. Kemudian warnai simbol tengkorak dengan warna putih, pasangkan di bawah objek sebelumnya.



Gambar 1.17 Memasang simbol tengkorak di bawah objek sebelumnya.

22. Klik **Banner Shape Tool** (□) pada Toolbox. Sementara pilih bentuk banner pada Property bar.



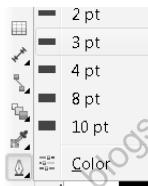
Gambar 1.18 Memilih bentuk banner.

23. Warnai banner tersebut dengan gradasi yang sama dengan objek lengkung. Gunakan Fountain Fill Tool.



Gambar 1.19 Menempatkan objek banner di bawah objek.

24. Tebalkan outline objek banner, caranya klik Outline Pen > 3 pt pada Toolbox.



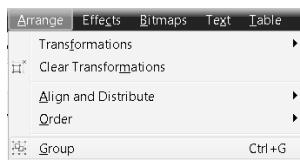
Gambar 1.20 Menebalkan outline.

25. Klik Text Tool pada Toolbox pilih font *Bernard MT Condensed*. Ketiklah teks "ZONE". Lalu tempatkan pada objek banner.



Gambar 1.21 Menempatkan teks ZONE di objek.

26. Drag semuanya objek, kemudian klik menu **Arrange > Group**.



Gambar 1.22 Klik perintah Group.

27. Kemudian simpanlah latihan ini jika nantinya akan dicetak pada kaus.



Gambar 1.23 Hasil desain kaus DANGER ZONE.

DJ MoNKEY

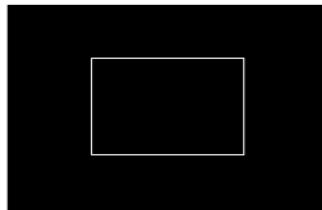
Dalam desain yang kedua terdapat teknik yang berbeda yakni dengan mencetak teks pada sebuah objek. Untuk itu ikuti langkah-langkah di bawah ini:

1. Siapkan lembar kerja dengan warna *background* hitam.



Gambar 1.24 Lembar kerja dengan background hitam.

2. Klik Rectangle Tool (□) pada Toolbox. Kemudian drag tepat di tengah lembar kerja.



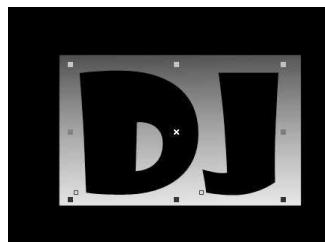
Gambar 1.25 Membuat objek persegi panjang.

3. Aktifkan objek persegi panjang lalu klik Interactive Fill Tool (⊛) pada Toolbox. Pilih warna kuning dan merah untuk warna pada objek persegi panjang.



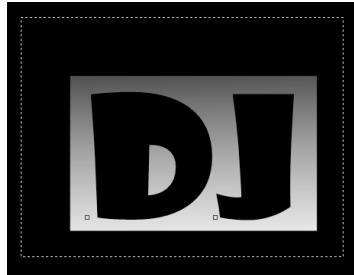
Gambar 1.26 Mewarnai objek persegi panjang.

4. Klik Text Tool pada Toolbox, namun pilih font *Showcard Gothic*. Kemudian ketiklah teks "DJ".



Gambar 1.27 Menuliskan teks pada objek.

5. Klik Pick Tool () pada Toolbox kemudian drag objek persegi panjang dan teks.



Gambar 1.28 Drag objek dan teks.

6. Apabila objek persegi panjang dan teks telah aktif maka perhatikan bagian Property bar. Lalu, klik tombol Trim () yang berarti memotong objek berdasarkan teks.



Gambar 1.29 Mengklik tombol Trim pada Property bar.

7. Jika sudah hapus teks, karena objek persegi panjang telah tercetak bentuk teks yang sama.



Gambar 1.30 Menghapus teks.

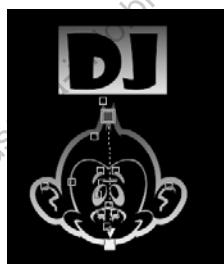
8. Klik menu Text > Insert Symbol Character.

9. Pada Docker Insert Character pilih font *Random Face*. Pilih font wajah kera, lalu klik tombol **Insert**.



Gambar 1.31 Memilih font wajah kera.

10. Aktifkan objek wajah kera, lalu klik **Interactive Fill Tool** pada Toolbox. Warnai dengan warna yang sama dengan objek sebelumnya.



Gambar 1.32 Mewarnai objek wajah kera.

11. Klik **Text Tool** pada Toolbox. Pilih font *Snap ITC* pada Property bar, lalu ketik teks "MoNKEY".



Gambar 1.33 Menambahkan teks MoNKEY.

12. Klik Interactive Fill Tool pada Toolbox lalu warnai teks MoNKEY dengan gradasi warna yang sama dengan objek sebelumnya.



Gambar 1.34 Mewarnai teks dengan gradasi yang sama.

13. Kini desain telah jadi, Anda dapat melakukan grup semua objek dan menyimpannya dalam hard disk untuk persiapan pencetakan.



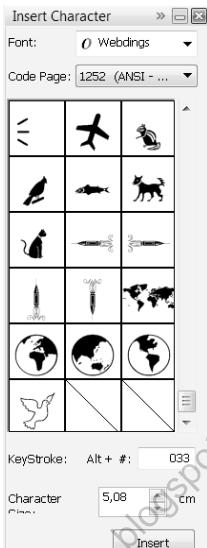
Gambar 1.35 Hasil desain kaus DJ MoNKEY.

Red Earth

Untuk desain yang ketiga ini Anda akan menggabungkan simbol bumi dan bentuk kompas sebagai ornamen. Berikut langkah-langkahnya:

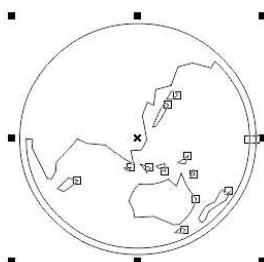
1. Siapkan lembar kerja dengan warna dasar hitam.
2. Jika sudah klik menu Text > Insert Symbol Character.

3. Pada Docker Insert Character pilih font *Webdings*. Lalu carilah bentuk simbol globe atau bumi. Klik tombol **Insert** untuk menambahkannya pada lembar kerja.



Gambar 1.36 Memilih simbol globe.

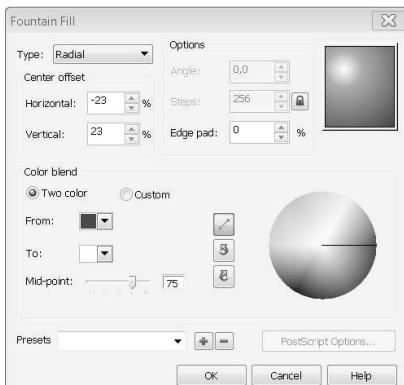
4. Maka akan tampil sebuah simbol globe pada lembar kerja seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.37 Tampilan globe pada lembar kerja.

5. Aktifkan simbol globe tersebut lalu klik **Fill Tool > Fountain Fill** pada Toolbox

6. Jika kotak dialog Fountain Fill tampil pada Type pilih *Radial*, sementara di Color blend pilih *Two color*. Untuk *From* pilih warna merah dan *To* tetap putih. Tarik Mid-point menjadi 75.



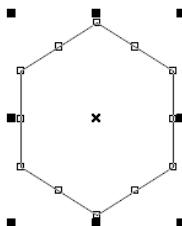
Gambar 1.38 Kotak dialog Fountain Fill.

7. Klik OK untuk menerapkan pengaturan warna.



Gambar 1.39 Hasil pewarnaan.

8. Kini klik Polygon Tool () pada Toolbox. Drag pada lembar kerja.



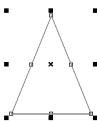
Gambar 1.40 Drag objek polygon.

9. Pastikan objek polygon aktif. Perhatikan bagian Property bar, yakni pada **Point or sides**. Ketiklah angka 3.



Gambar 1.41 Point or sides.

10. Maka objek polygon kini berubah menjadi objek segitiga.



Gambar 1.42 Merubah menjadi objek segitiga.

11. Aktifkan objek tersebut lalu klik **Interactive Fill Tool** pada Toolbox. Lalu warnai gradasi antara merah dan putih.



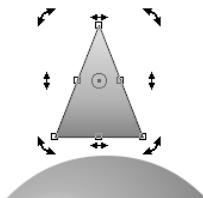
Gambar 1.43 Mewarnai objek segitiga.

12. Kini dengan menggunakan **Pick Tool** pada Toolbox, pindahkan objek segi tiga di atas objek globe.



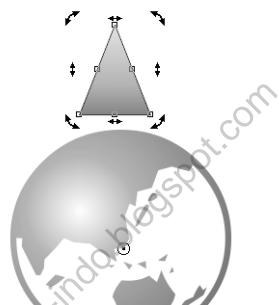
Gambar 1.44 Memindahkan objek segitiga di atas objek globe.

13. Klik dua kali objek segitiga hingga muncul node rotasi.



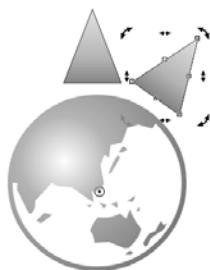
Gambar 1.45 Menampilkan node rotasi.

14. Pindahkan center node di tengah objek globe.



Gambar 1.46 Memindahkan center node.

15. Klik tahan tarik ke arah kanan. Pada Posisi berbeda klik kanan. Untuk menggandakan objek segitiga.



Gambar 1.47 Menggandakan objek segitiga.

16. Lakukan langkah yang sama hingga segitiga berjumlah 8 buah.



Gambar 1.48 Menggandakan segitiga sebanyak 8 buah.

17. Perkecil ukuran segitiga yang berada di bagian miring.



Gambar 1.49 Memperkecil ukuran segitiga di bagian miring.

18. Klik Freehand Tool pada Toolbox kemudian buatlah bentuk tali.



Gambar 1.50 Menambahkan objek tali.

19. Aktifkan objek tali lalu klik kanan warna merah pada Color Palette. Cara ini untuk mewarnai outline.



Gambar 1.51 Mewarnai outline objek tali.

20. Untuk menebalkan objek tali maka pilih ukuran pada Outline Width pada Property bar.



Gambar 1.52 Menebalkan objek tali.

21. Hilangkan outline pada objek globe dan segitiga. Dengan mengaktifkannya lalu klik kanan pada No Color (■) pada bagian Color Palette.



Gambar 1.53 Menghilangkan outline pada objek globe dan segitiga.

22. Kini klik **Text Tool** pada Toolbox. Pilih font *Copperplate Gothic Bold*. Ketiklah teks "RED EARTH".

RED EARTH

Gambar 1.54 Menuliskan teks.

23. Aktifkan teks lalu warnai dengan warna merah yang sama dengan objek sebelumnya.

RED EARTH

Gambar 1.55 Mewarnai teks.

24. Aktifkan teks lalu pada Property bar klik **Underline** (underline).

RED EARTH

Gambar 1.56 Menambahkan Underline pada teks.

25. Susunlah simbol dan teks seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.57 Menyusun objek dan teks.

26. Klik **Text Tool** pada Toolbox. Pilih font *Candara*. Ketiklah teks "Adventure Team" di bawah teks sebelumnya. jangan lupa warnai dengan warna putih.



Gambar 1.58 Menambahkan teks baru.

27. Kini lakukan seleksi semuanya, lalu grup dan simpan dalam hard disk untuk dicetak.



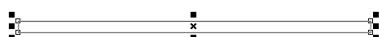
Gambar 1.59 Hasil desain kaus Red Earth.

I'm A Sailor

Pembuatan desain ini sebenarnya sederhana namun diperlukan ketelitian dalam pembuatannya.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Klik Rectangle Tool pada Toolbox. Kemudian buatlah objek persegi panjang.



Gambar 1.60 Objek persegi panjang.

2. Warnai dengan warna biru lembut.



Gambar 1.61 Mewarnai objek persegi panjang.

3. Gandakan objek tersebut. Klik tahan tarik ke bawah, lalu klik kanan pada posisi yang diinginkan.



Gambar 1.62 Menggandakan objek persegi panjang.

4. Warna objek kedua dengan warna kuning.



Gambar 1.63 Mewarnai kuning objek kedua.

5. Aktifkan salah satu objek persegi panjang, kemudian klik Blend Tool (%) pada Toolbox. Drag hingga menyentuh objek persegi panjang yang lain.



Gambar 1.64 Melakukan Blend pada dua objek.

6. Anda dapat mengatur jumlah blend pada bagian Blend Object pada Property bar.



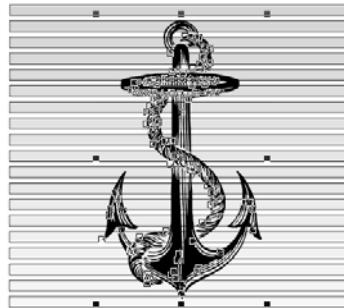
Gambar 1.65 Blend Object.

7. Klik menu Text > Insert Symbol Character.
8. Di Docker Insert Character, pilih font *Pirates Two*. Kemudian, carilah bentuk simbol jangkar kapal. Klik tombol Insert untuk menampilkan pada lembar kerja.



Gambar 1.66 Memilih simbol jangkar.

9. Posisikan simbol jangkar pada objek persegi panjang. Lalu warnai dengan warna hitam.



Gambar 1.67 Memposisikan simbol jangkar.

10. Klik Pick Tool pada Toolbox, drag seluruh objek lalu klik kanan pada No Color di Color Palette. Maka outline akan hilang.



Gambar 1.68 Penghilangan outline.

11. Klik Text Tool di Toolbox, lalu pilih font *Century Schoolbook*. Ketiklah teks " I'm A Sailor". Letakkan di atas objek sebelumnya.



Gambar 1.69 Menuliskan teks.

12. Warnailah teks dengan warna biru lembut.



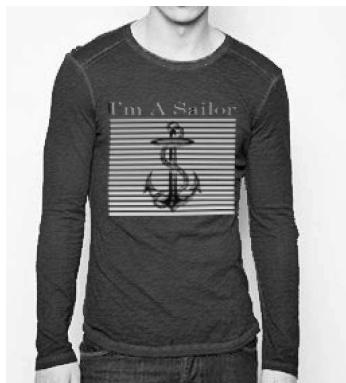
Gambar 1.70 Mewarnai teks.

13. Kini drag dan lakukan grup. Pindahkan pada lembar kerja hitam.



Gambar 1.71 Memasangkan pada lembar kerja hitam.

14. Simpanlah latihan ini jika akan dicetak.

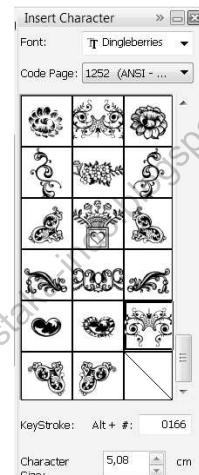


Gambar 1.72 Hasil desain kaus I'm A Sailor.

Flora

Pada latihan ini Anda tidak perlu mahir menggambar pola-pola flora, tetapi dengan bantuan font akan terbentuk desain flora. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Tampilkan lembar kerja berwarna hitam.
2. Klik menu Text > Insert Symbol Character.
3. Di bagian Docker Insert Character pilih font *Dingleberries*. Lalu carilah betuk simbol simbol flora yang terpusat. Klik tombol Insert untuk menampilkan pada lembar kerja.



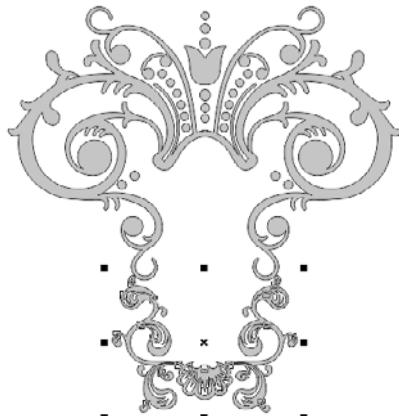
Gambar 1.73 Memilih simbol flora.

4. Jika sudah, beri warna ungu lalu perbesar sedikit ukurannya.



Gambar 1.74 Mewarnai objek dan mengatur ukurannya.

5. Fokuskan pandangan Anda pada Docker Insert Character, lalu tambahkan lagi simbol flora yang terpusat tapi bagian bawah.



Gambar 1.75 Menambahkan simbol flora bagian bawah.

6. Tambahkan lagi simbol flora yang berupa sayap di kanan dan kiri.



. Gambar 1.76 Menambahkan simbol flora untuk sayap kiri dan kanan.

7. Di tengah, Anda dapat menampilkan simbol bunga sebagai ornamen.



Gambar 1.77 Menambahkan ornamen bunga di tengahnya.

8. Hapus outline, lalu lakukan grup.



Gambar 1.78 Menghilangkan outline.

9. Pindahkan pada lembar kerja hitam.



Gambar 1.79 Memindahkan pada lembar kerja.

10. Apabila dicetak pada sebuah kaus, maka hasilnya seperti di bawah ini.



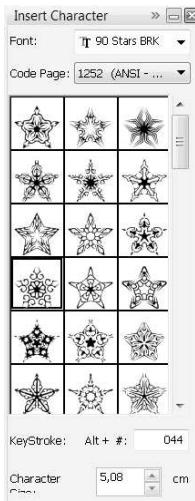
Gambar 1.80 Hasil desain kaus Flora.

Star Star Star

Terkadang, desain simbol tanpa teks merupakan hal yang menarik dalam desain kaus hitam karena dapat menimbulkan persepsi yang berlainan.

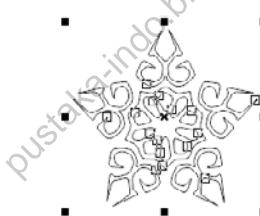
Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja dengan warna background hitam.
2. Klik menu **Text > Insert Symbol Character**.
3. Di bagian Docker Insert Character pilih font **90 Stars BRK**. Lalu carilah bentuk simbol bintang untuk bagian tengah. Klik tombol **Insert** untuk menampilkan pada lembar kerja.



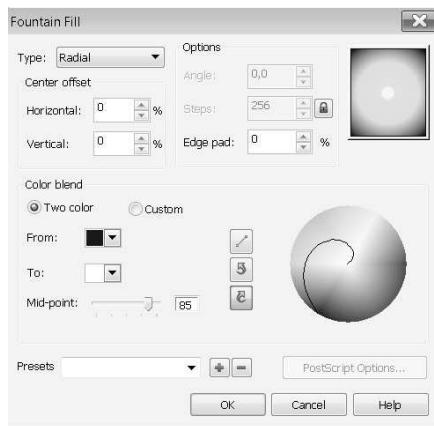
Gambar 1.81 Insert Character.

4. Tempatkan objek simbol bintang di luar lembar kerja terlebih dahulu.



Gambar 1.82 Menempatkan simbol bintang.

5. Aktifkan objek tersebut lalu klik **Fill Tool** > **Fountain Fill** pada **Toolbox**.
6. Pada kotak dialog Fountain Fill pilih **Type:** Radial, di bagian **Color Blend** pilih **Two Color**, kemudian pada **From** pilih warna biru dan **To** pilih warna putih. Sedangkan pada **Mid-point** adalah 78. Klik simbol sebelum Anda klik **OK**.



Gambar 1.83 Pengaturan di kotak dialog Fountain Fill.

7. Klik OK untuk menerapkan pengaturan.



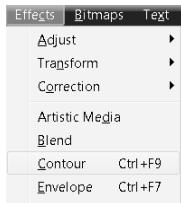
Gambar 1.84 Hasil pewarnaan objek bintang.

8. Hilangkan outline untuk objek bintang tersebut.



Gambar 1.85 Menghilangkan outline.

9. Aktifkan kembali objek bintang, lalu klik menu Effects > Contour.



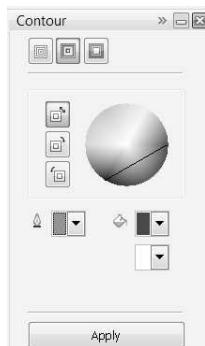
Gambar 1.86 Memilih efek kontur.

10. Pada docker Contour, klik bagian Contour Steps, lalu pilih Outside. Untuk ukuran *offset*: 0,12 dan *To*: 1.



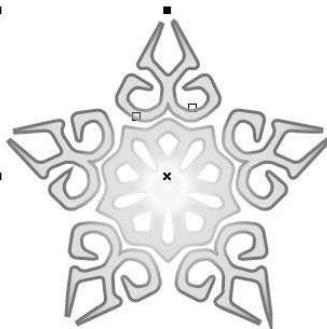
Gambar 1.87 Contour Steps di docker Docker.

11. Kemudian klik bagian Contour Color. Pilih warna merah.



Gambar 1.88 Contour Color di docker Docker.

12. Klik **Apply** untuk menerapkan efek tersebut.



Gambar 1.89 Hasil penerapan efek kontur.

13. Anda dapat memindahkan desain tersebut pada lembar kerja. Agar desain tampak lebih dinamis tambahkan bintang yang lebih kecil.



Gambar 1.90 Memasangkan pada lembar kerja.

14. Lakukan grup, lalu simpan dalam hard disk desain tersebut.



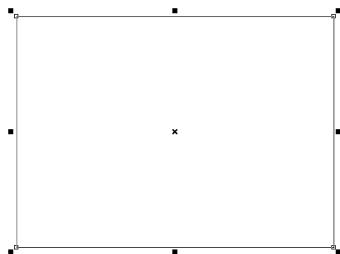
Cambar 1.91 Hasil desain kaus Star Star Star.

Che Guevara

Di pasaran pada umumnya banyak toko atau distro yang membuat tokoh ini menjadi desain kaus. Tokoh revolusioner muda ini memang cukup fenomenal di jamannya dan menginspirasi banyak orang muda. Apakah Anda telah siap merancang desain kaus Che Guevara sendiri?

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Pastikan lembar kerja telah berwarna hitam
2. Klik Rectangle Tool pada Toolbox, kemudian drag pada lembar kerja.



Cambar 1.92 Membuat objek persegi.

3. Aktifkan objek peresi panjang tersebut, lalu warnai dengan warna merah.



Gambar 1.93 Mewarnai objek persegi

4. Kini klik **Eraser Tool** (☒) pada Toolbox. Lalu buatlah aksen guratan di objek persegi.



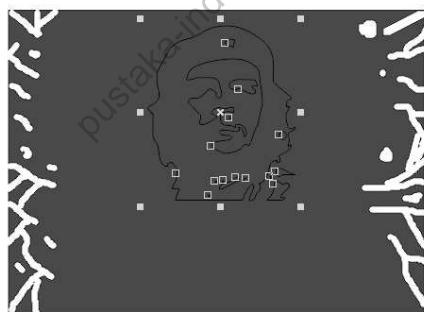
Gambar 1.94 Menambahkan aksen kuratan dengan Eraser Tool.

5. Di bagian Docker Insert Character pilih font *Famous Faces*. Lalu carilah betuk simbol wajah Che Guevara. Klik tombol **Insert** untuk menampilkan pada lembar kerja.



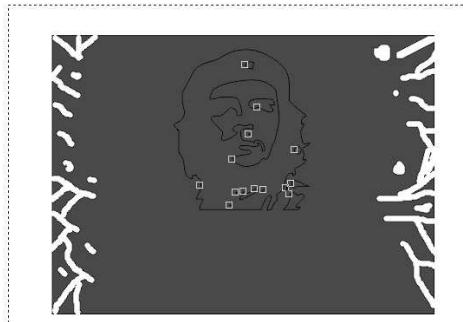
Gambar 1.95 Menampilkan simbol wajah Che Guevara.

6. Posisikan di objek persegi panjang.



Gambar 1.96 Memposisikan simbol wajah di objek persegi.

7. Klik Pick Tool pada Toolbox drag seluruh objek.



Gambar 1.97 Men-drag semua objek.

8. Klik perintah Trim pada Property bar.



Gambar 1.98 Hasil perintah Trim.

9. Klik Text Tool pada Toolbox. Pilih font Stencil, ketik teks 'NEED NEW REVOLUTION', lalu warnai dengan warna putih.



Gambar 1.99 Menuliskan teks.

10. Kini hilangkan outline dan pindahkan desain di lembar kerja hitam.



Gambar 1.100 Meletakkan pada lembar kerja.

11. Kini grup dan simpan dalam hard disk.



Gambar 1.101 Hasil desain kaus Che Guevara.

BAB 2

GARIS DAN KURVA

Objek garis ataupun kurva dapat juga dijadikan desain untuk kaus hitam. Tentu saja dengan memperhatikan warna. Biasanya untuk desain ini dipilih warna-warna yang terang dan mencolok.

Neon Line

Untuk latihan pertama Anda akan belajar membuat desain yang sangat sederhana yakni menggunakan garis.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw terlebih dahulu.
2. Klik Freehand Tool () pada Toolbox, kemudian buatlah garis.



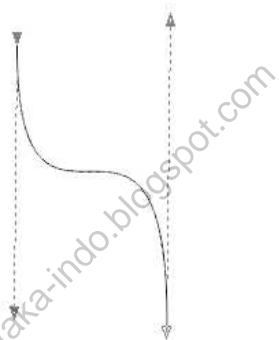
Gambar 2.1 Membuat garis dengan Freehand Tool

3. Aktifkan garis tersebut lalu klik **Shape Tool** () pada Toolbox.
4. Klik kanan pada garis, lalu pilih perintah **To Curve**.



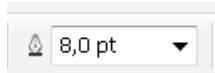
Gambar 2.2 Memilih perintah *To Curve*.

5. Buatlah lengkungan dengan bantuan node-node yang akan muncul.



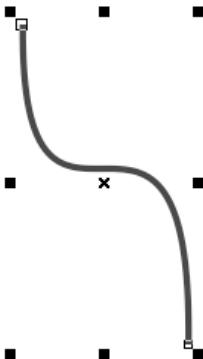
Gambar 2.3 Melengkungkan garis.

6. Untuk desain kaos garis itu terlalu tipis, maka ubahlah ketebalan garis dengan memilih ukuran 8,0 pt pada kotak **Outline width** pada Property bar.



Gambar 2.4 Kotak *Outline Width*

7. Untuk mewarnai garis itu mudah saja, yakni klik kanan pada salah satu warna di Color Palette. Sebagai contoh klik kanan warna merah.



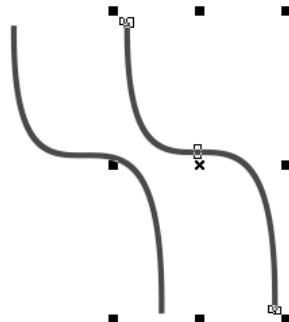
Gambar 2.5 Mewarnai garis.

8. Aktifkan garis lalu ubahlah garis tersebut menjadi objek agar lebih mudah mengoperasikannya. Klik menu **Arrange > Convert Outline To Object**.



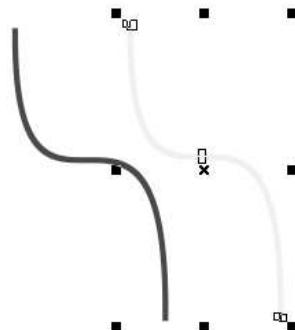
Gambar 2.6 Memilih perintah *Convert Outline To Object*.

9. Gandakan garis tersebut dengan klik tahan geser ke arah kanan, lalu klik kanan atau lakukan perintah **Copy** dan **Paste**.



Gambar 2.7 Menggandakan garis.

10. Warnai garis kedua dengan warna kuning.



Gambar 2.8 Mewarnai garis kedua.

11. Aktifkan salah satu garis, lalu klik **Blend Tool** () di Toolbox. Lalu drag ke arah samping searah dengan objek garis kedua.



Gambar 2.9 Menerapkan efek Blend.

12. Secara default blend terlalu rapat, maka ubahlah **Blend Objects** pada Property bar menjadi 8.



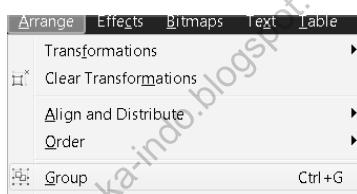
Gambar 2.10 Mengubah Blend Objects.

13. Klik Pick Tool pada Toolbox, kemudian seleksi seluruh objek.



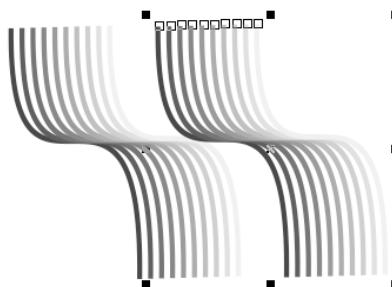
Gambar 2.11 Menyeleksi seluruh objek.

14. Jika sudah, klik menu **Arrange > Group**.



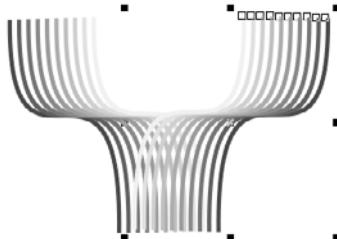
Gambar 2.12 Melakukan grup.

15. Gandakan objek yang telah disatukan tersebut.



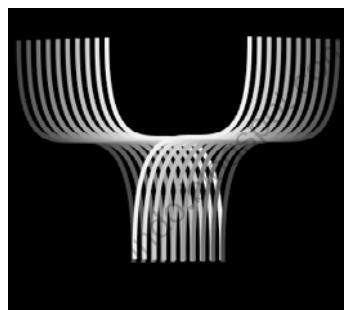
Gambar 2.13 Menggandakan objek.

16. Kini balik objek hasil penggandaan dengan mengklik Mirror Horizontally (✉) pada Toolbox.



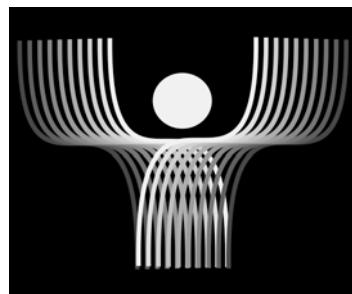
Gambar 2.14 Membalik objek.

17. Pasangkan objek tersebut pada lembar kerja.



Gambar 2.15 Memasangkan pada lembar kerja.

18. Anda dapat menambahkan objek lingkaran di tengahnya sebagai aksen.



Gambar 2.16 Menambahkan objek lingkaran.

19. Desain telah selesai, maka lakukan grup dan simpan desain tersebut.

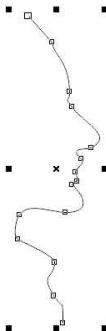


Gambar 2.17 Hasil desain kaos Neon Line.

Silhouette Face

Berikutnya adalah latihan untuk memainkan Freehand Tool secara lebih leluasa tanpa bantuan Shape Tool untuk mendapatkan bentuk yang menarik. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siapkan lembar kerja hitam CorelDraw.
2. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah bentuk garis seperti gambar di bawah ini.



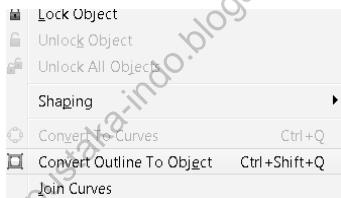
Gambar 2.18 Membuat bentuk dengan Freehand Tool.

3. Perhatikan lekukan garis, sehingga membentuk Silhouette wajah.
4. Kini pertebal garis dengan memilih 10 pt di **Outline width** pada Property bar.



Gambar 2.19 Menebalkan garis menjadi 10 pt.

5. Aktifkan garis tersebut, kemudian ubahlah menjadi objek dengan mengklik menu **Arrange > Convert Outline To Object**.



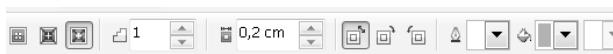
*Gambar 2.20 Memilih perintah *Convert Outline To Object*.*

6. Warnailah objek garis itu dengan warna kuning.



Gambar 2.21 Mewarnai objek garis.

7. Aktifkan objek garis, lalu klik **Contour Tool** (��) pada Toolbox.
8. Perhatikan pada bagian Property bar, pastikan bahwa yang dipilih adalah **Outside Contour**. Lalu bagian **Step**, isi saja dengan angka 1. Sedangkan bagian **Fill Color** pilih warna biru muda.



Gambar 2.22 Mengatur efek kontur di Property bar.

9. Draglah efek kontur tersebut pada objek garis.



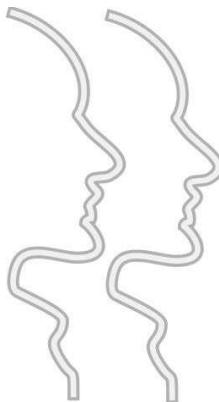
Gambar 2.23 Menerapkan efek kontur.

10. Gandakan objek garis itu dengan metode **Copy** dan **Paste**.



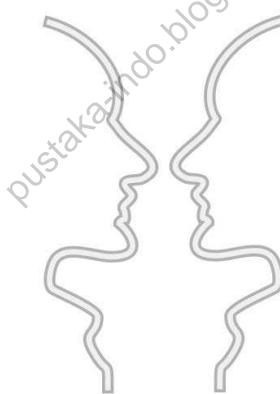
Gambar 2.24 Menggandakan objek.

11. Anda dapat menerapkan efek kontur yang sama pada objek hasil penggandaan.



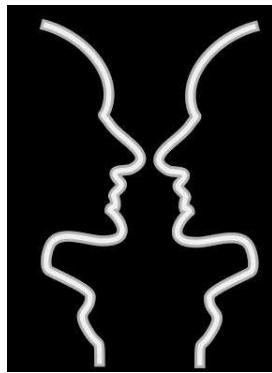
Gambar 2.25 Menerapkan efek kontur pada objek kedua.

12. Aktifkan objek kedua kemudian klik perintah **Mirror Horizontally**.



Gambar 2.26 Membalik objek kedua.

13. Pindahkan objek-objek tersebut di lembar kerja hitam.



Gambar 2.27 Memasangnya pada lembar kerja.

14. Lakukan grup, kemudian simpan untuk nantinya dicetak pada kaus.



Gambar 2.28 Hasil desain kaos Silhouette Face.

Thin Man

Anda akan belajar untuk membuat desain dengan pedoman garis dengan membentuk figur atau karakter manusia secara sangat sederhana.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja Anda.

2. Klik Rectangle Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek persegi panjang.



Gambar 2.29 Membuat objek persegi panjang.

3. Klik 2-Point Line Tool (.) pada Toolbox buatlah garis yang panjangnya sama dengan objek sebelumnya.



Gambar 2.30 Membuat garis dengan 2-Point Line.

4. Ubahlah ukuran garis dengan mengklik 10pt pada Outline width pada Property bar.



Gambar 2.31 Menebalkan ukuran garis.

5. Aktifkan garis ubahlah menjadi objek dengan mengklik menu **Arrange > Convert Outline To Object**.



Gambar 2.32 Mengklik perintah Convert Outline To Object.

6. Warnailah objek persegipanjang dengan warna putih dan objek garis dengan warna merah.



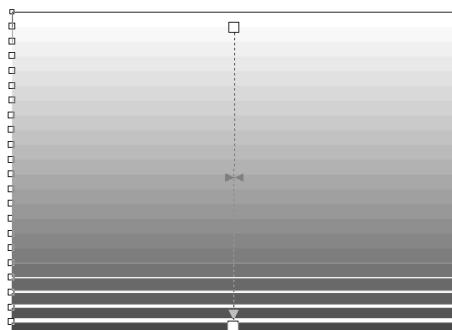
Gambar 2.33 Mewarnai objek dan garis.

7. Atur jarak objek garis agak ke bawah.



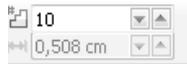
Gambar 2.34 Mengatur jarak antara dua objek.

8. Aktifkan objek persegipanjang, kemudian klik **Blend Tool** pada Toolbox. Lakukan blend ke bawah.



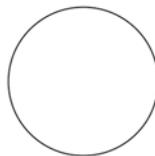
Gambar 2.35 Melakukan blend.

- Kurangi objek blend dengan memilih 10 pada Blend Object pada Property bar.



Gambar 2.36 Mengurangi jumlah objek blend.

- Kini pindahkan ke bidang lain yang kosong. Lalu klik **Ellipse Tool** pada **Toolbox**, buatlah objek lingkaran.



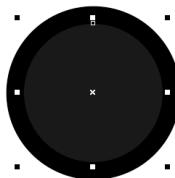
Gambar 2.37 Menampilkan objek lingkaran.

- Warnailah objek lingkaran dengan warna hitam.



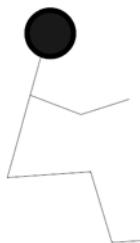
Gambar 2.38 Mewarnai lingkaran.

- Klik **Ellipse Tool** pada **Toolbox**, buatlah lingkaran agak kecil, lalu warnai dengan warna biru.



Gambar 2.39 Membuat lingkaran lebih kecil berwarna biru.

13. Kini klik 2-Point Line Tool pada Toolbox, kemudian buatlah bentuk badan.



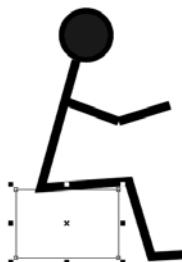
Gambar 2.40 Membuat objek badan dengan garis.

14. Pertebal garis dengan Outline width pada Property bar sebesar 10 pt.



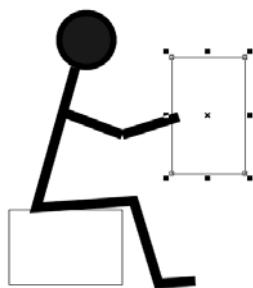
Gambar 2.41 Membuat objek badan dengan garis.

15. Klik Rectangle Tool pada Toolbox, kemudian buatlah kotak di bawah objek karakter itu.



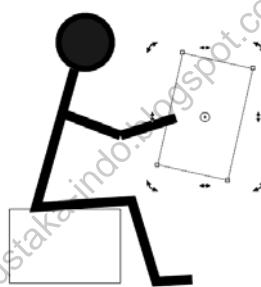
Gambar 2.42 Menambahkan objek persegi di bawah karakter.

16. Tambahlah lagi objek persegi di tangan karakter.



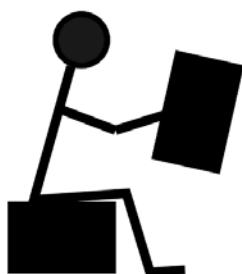
Gambar 2.43 Membuat objek persegi panjang kedua.

17. Untuk objek persegi panjang kedua klik ganda jika muncul node-node rotasi putar sedikit.



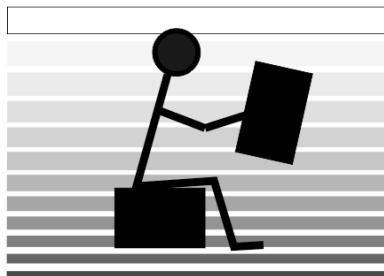
Gambar 2.44 Memutar objek persegi panjang.

18. Warnailah objek persegi panjang tersebut.



Gambar 2.45 Mewarnai objek persegi panjang.

19. Pindahkan gambar karakter di atas objek sebelumnya.



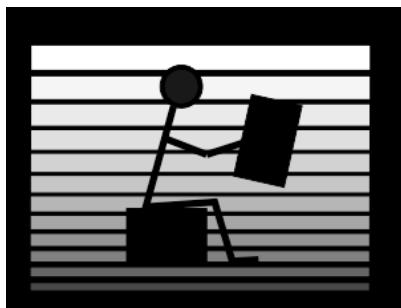
Gambar 2.46 Meletakkan pada objek sebelumnya.

20. Hilangkan semua outline pada objek yang masih tampak outline-nya.



Gambar 2.47 Menghilangkan outline atas objek yang tidak diperlukan.

21. Pasangkan pada lembar kerja yang hitam.



Gambar 2.48 Memasangkan pada lembar kerja hitam.

22. Anda bisa menambahkan teks di atasnya seperti gambar berikut.



Gambar 2.49 Menambahkan teks.

23. Kini grup, lalu simpan dalam hard disk jika suatu saat ingin dicetak pada kaus.



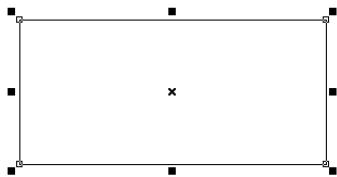
Gambar 2.50 Hasil desain kaos Thin Man.

Mata

Desain ini sedikit memanipulasi kurva hingga membentuk objek tertentu. Biasanya teknik seperti ini digunakan untuk mendesain logo. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja terlebih dahulu.

- Klik Rectangle Tool pada Toolbox, buatlah objek persegi panjang.



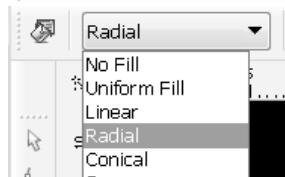
Gambar 2.51 Membuat objek persegi panjang

- Pastikan objek persegi panjang tetap aktif. Klik Interactive Fill Tool pada Toolbox.
- Drag pada objek persegi panjang campuran antara biru dan putih.



Gambar 2.52 Mendrag warna.

- Agar gradasi warna tampak seperti di atas, maka pilih tipe Radial pada Fill Type di bagian Property bar.



Gambar 2.53 Memilih tipe warna.

- Kini klik Freehand Tool pada menu Toolbox. Drag garis lurus mendatar terdahulu.

Gambar 2.54 Membuat garis mendatar.

7. Usahakan jangan putus saat drag, lalu kembalikan mengklik node pertama.



Gambar 2.55 Menyentuhkan node pertama.

8. Klik Shape Tool pada Toolbox. Klik kanan pada objek garis tersebut, pilih To Curve.



Gambar 2.56 Memilih To Curve.

9. Lengkungkan garis tersebut hingga membentuk kurva seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.57 Membuat bentuk kurva.

10. Warna objek kurva tersebut dengan warna hitam.



Gambar 2.58 Mewarnai objek kurva.

11. Klik **Ellipse Tool** pada Toolbox, kemudian buatlah objek lingkaran. Warna objek tersebut dengan warna biru.



Gambar 2.59 Mewarnai objek lingkaran.

12. Tambahkan lagi objek lingkaran lebih kecil.



Gambar 2.60 Menambahkan objek lingkaran kecil.

13. Warna objek lingkaran kecil dengan warna biru tua.



Gambar 2.61 Menambahkan objek lingkaran kecil.

14. Tambahkan lagi objek lingkaran kembali. Setelah itu, pasangkan di pojok atas lalu warnailah dengan warna putih.



Gambar 2.62 Menambahkan lagi lingkaran berwarna putih.

15. Pasangkan objek lingkaran pada objek kurva.



Gambar 2.63 Memasangkan objek lingkaran pada objek kurva.

16. Kini objek kurva diposisikan pada objek persegi panjang.



Gambar 2.64 Memasangkan objek mata pada persegi panjang.

17. Tambahkan teks di atasnya agar tampak lebih menarik.



Gambar 2.65 Menambahkan teks pada objek.

18. Kini hilangkan outline, lalu pasangkan pada lembar kerja hitam.



Gambar 2.66 Memasangkan pada lembar kerja.

19. Lakukan grup dan simpan latihan tersebut jika suatu saat akan dicetak pada kaus.

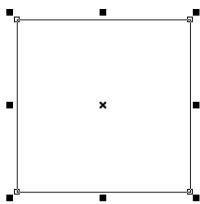


Gambar 2.67 Hasil desain kaos Mata.

Spiral & Star

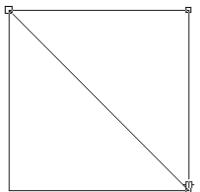
Beberapa distro memilih simbol untuk desain kausnya. Misalnya saja dengan menggunakan simbol bintang atau spiral. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.
2. Buatlah bentuk objek bujur sangkar dengan Rectangle Tool pada Toolbox.



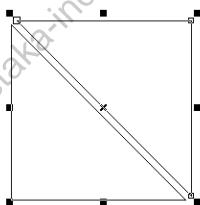
Gambar 2.68 Membuat objek bujur sangkar.

3. Kini klik Knife Tool (Knife icon) pada Toolbox. Lalu potong objek bujur sangkar searah diagonal.



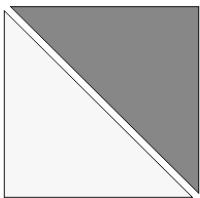
Gambar 2.69 Memotong objek bujutrsangkar.

4. Geser sedikit objek yang telah terpisah.



Gambar 2.70 Menggeser objek.

5. Anda dapat warnai objek tersebut dengan warna kuning dan hijau.



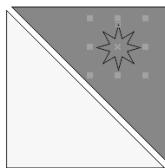
Gambar 2.71 Mewarnai dua objek.

6. Klik **Star Tool** (*) pada Toolbox, kemudian tambahkan sisinya menjadi 8 di bagian **Point or Side** di bagian Property bar.



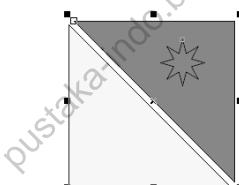
Gambar 2.72 *Point or Sides* di *Property bar*.

7. Pasangkan bintang tersebut di sisi bidang hijau.



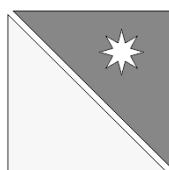
Gambar 2.73 Menambahkan objek bintang.

8. Klik **Pick Tool** pada Toolbox, kemudian drag bidang hijau bersama objek bintang.



Gambar 2.74 Mengaktifkan bidang hijau dan bintang.

9. Klik perintah **Trim** pada bagian **Property bar**. Lalu hapus objek bintang.



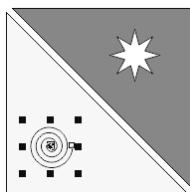
Gambar 2.75 Hasil perintah *Trim*.

10. Klik Spiral Tool (◎) pada Toolbox. Pastikan jumlah Spiral Revolution adalah 4 di bagian Property bar.



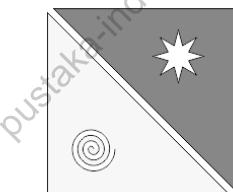
Gambar 2.76 Spiral Revolution di Property bar.

11. Pasangkan objek spiral di bidang kuning.



Gambar 2.77 Menempatkan objek spiral.

12. Lakukan perintah Trim seperti objek bintang sebelumnya. Lalu jangan lupa hapus objek spiral.



Gambar 2.78 Hasil perintah Trim terhadap objek spiral.

13. Nah, sekarang pasangkan pada lembar kerja CorelDraw.



Gambar 2.79 Memasangkan desain pada lembar kerja.

14. Anda dapat menambahkan objek bintang berwarna putih sebagai hiasan di atasnya.



Gambar 2.80 Menambahkan hiasan bintang.

15. Kini lakukan grup dan simpan latihan ini jika hendak dicetak pada sebuah kaus.



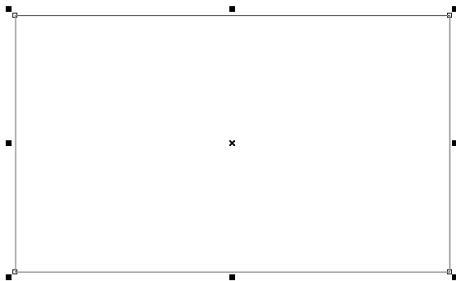
Gambar 2.81 Hasil desain kaus Spiral & Star.

The Maze

Terkadang desain kaus berbentuk komposisi objek yang rumit merupakan hal yang menarik. Seperti misalnya bentuk labirin. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siapkan lembar kerja Anda.

- Klik Rectangle Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek persegi panjang.



Gambar 2.82 Membuat objek persegi panjang.

- Warnailah dengan warna biru muda.



Gambar 2.83 Mewarnai objek.

- Klik Eraser Tool pada Toolbox. Pilih pola kotak pada Eraser shape pada Property bar.



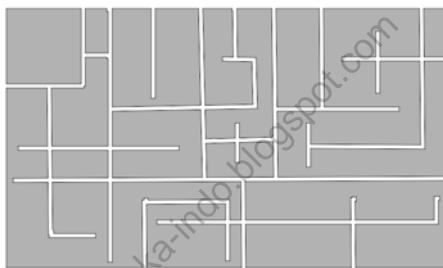
Gambar 2.84 Klik Eraser shape di Property bar.

- Aktifkan objek persegi panjang, lalu mulailah membuat pola labirin yang pertama.



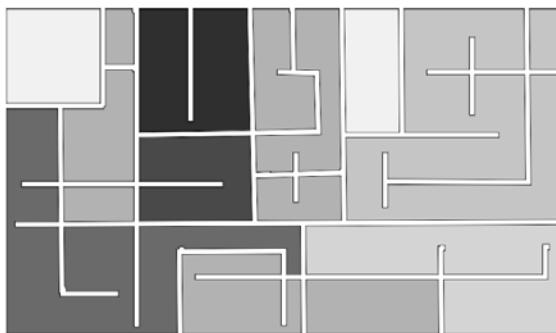
Gambar 2.85 Membuat pola labirin yang pertama.

6. Ketika melakukan drag, ikutilah pola lurus Eraser yang berbentuk garis putus-putus.
7. Lanjutkan membuat pola hingga selesai.



Gambar 2.86 Membuat pola labirin secara lengkap.

8. Agar lebih menarik gantilah warna masing-masing potongan labirin.



Gambar 2.87 Mewarnai masing masing potongan labirin.

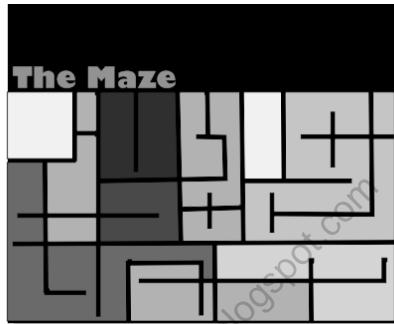
9. Tambahkan teks di atasnya, lalu warnailah.

The Maze



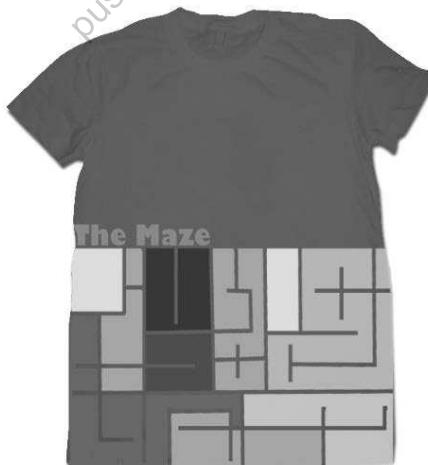
Gambar 2.88 Menambahkan teks dan mewarnai.

10. Hilangkan semua outline, lalu pasangkan pada lembar kerja.



Gambar 2.89 Memasangkan pada lembar kerja.

11. Lakukan grup dan simpanlah project tersebut.



Gambar 2.90 Hasil desain kaus The Maze.

Heart and Flower

Pada latihan ini, Anda tidak perlu menggunakan kemampuan berkreasi tapi manfaatkan objek dengan Artistic Media Tool.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Tampilkan lembar kerja yang hitam.
2. Kini klik Artistic Media Tool (喷涂) pada Toolbox.
3. Pada Property bar, pilih tipe Sprayer.



Gambar 2.91 Memilih tipe Sprayer.

4. Aturlah ukuran Sprayer 90 pada Size of sprayed objects.



Gambar 2.92 Mengatur ukuran Sprayed.

5. Lalu pilih Plant pada bagian Category. Sementara di Spray pattern pilih gambar daun.



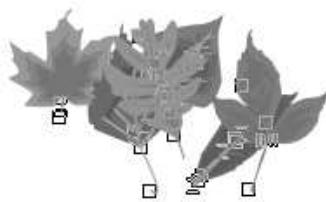
Gambar 2.93 Memilih pattern daun.

6. Masih dalam Property bar pastikan Spray Order adalah Sequentially dan pada Image per dab and image spacing adalah 1 dan 2cm.



Gambar 2.94 Mengatur tamplan objek dan jarak antar objek.

7. Lalu drag atau buatlah garis lengkung maka secara otomatis tampilan gambar daun akan tampak.



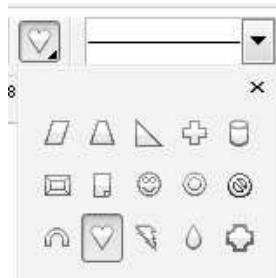
Gambar 2.95 Menampilkan objek daun.

8. Tambahkan lagi tampilan daun hingga membentuk formasi seperti di bawah ini.



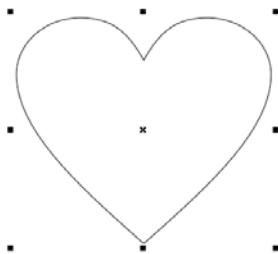
Gambar 2.96 Membuat formasi daun.

9. Kini klik Basic Shape Tool (□) pada Toolbox. Lalu klik pada Perfect Shape pilih objek jantung hati.



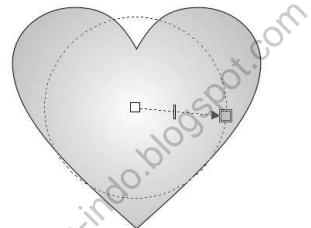
Gambar 2.97 Memilih objek jantung hati.

10. Drag objek jantung hari di lembar kerja yang kosong.



Gambar 2.98 Menampilkan objek jantung hati.

11. Klik Interactive Fill Tool pada Toolbox, kemudian drag warna di objek tersebut. Pilihlah tipe Radial pada Fill type pada Property bar.



Gambar 2.99 Mewarnai objek dengan type radial

12. Hilangkan outline, lalu pasangkan pada objek formasi daun.



Gambar 2.100 Memasangkan objek jantung hati di formasi daun.

13. Anda dapat menambahkan formasi bunga di sekitar desain tersebut. Caranya sama, namun pada **Spray pattern** pilih objek bunga.



Gambar 2.101 Menambahkan bunga di sekitar objek sebelumnya.

14. Kini pindahkan desain pada lembar kerja hitam.



Gambar 2.102 Memasangkan desain pada kaus.

15. Anda telah selesai mendesain. Maka lakukan grup dan simpan desain tersebut.



Gambar 2.103 Hasil desain kaus Heart and Flower.

pustaka-indo.blogspot.com

BAB 3

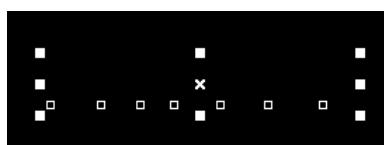
DESAIN KAUS KOMUNITAS

Biasanya, sebuah komunitas membuat desain kaus yang sama. Misalnya saja, komunitas *biker*, mereka mengenakan desain kaus yang sama untuk identitas mereka. Begitu juga para penggemar fanatik sebuah band, mereka juga memakai kaus yang seragam. Lalu bagaimana cara mendesain kaus komunitas itu sendiri? Simak pembahasan di Bab 3 ini.

Maroon 5

Bagaimana mendesain kaus para fans Band Maroon 5? Sebenarnya desain kaus ini mengandalkan permainan teks dan penyusunan teks. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siapkanlah lembar kerja hitam.
2. Klik **Text Tool** pada Toolbox. Lalu pilih font *Century Gothic*. Jika sudah ketik teks MAROON 5.



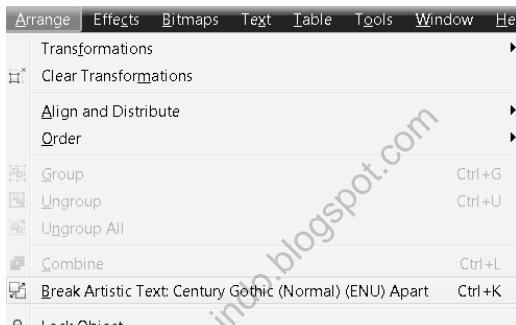
Gambar 3.1 Menuliskan teks Maroon 5.

- Karena lembar kerja hitam, maka warnailah teks tersebut dengan warna putih.



Gambar 3.2 Mewarnai teks dengan warna putih.

- Aktifkan teks tersebut lalu klik menu **Arrange > Break Artistic Text**. Untuk memecah teks lakukan Break artistic Text dua kali.



Gambar 3.3 Klik Break Artistic Text.

- Lalu jadikan teks tersebut kurva dengan klik menu **Arrange > Convert To Curves**.



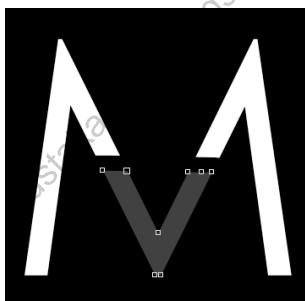
Gambar 3.4 Klik Convert To Curves.

6. Aktifkan huruf M jika sudah klik Eraser Tool pada Toolbox. Hapus bagian tengah huruf M.



Gambar 3.5 Menghapus tengah huruf M.

7. Aktifkan huruf M, lalu klik menu **Arrange > Break Apart**. Perintah ini untuk memisahkan bagian huruf M.
8. Warnailah bagian potongan huruf M dengan warna merah marun atau merah tua.



Gambar 3.6 Mewarnai potongan huruf M dengan warna merah.

9. Aktifkan huruf O yang dekat dengan huruf N tarik hingga berpotongan dengan huruf O di sampingnya.



Gambar 3.7 Membuat dua huruf O berpotongan.

10. Kini geser huruf N dan angka 5 ke kiri.



Gambar 3.8 Menggeser huruf N dan angka 5.

11. Jika sudah lakukan grup semua teks dan angka. Anda juga dapat menyimpannya untuk nantinya dicetak pada kaus.



Gambar 3.9 Hasil desain kaus MAROON 5.

Rebel Skull Society

Berikut ini Anda akan berlatih membuat kaus untuk sebuah komunitas *biker* yang bernama Rebel Skull Society.

Berikut langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.

2. Klik Text Tool pada Toolbox. Pilih font *Stencil Std*. Ketiklah teks REBEL SKULL.



REBEL SKULL

Gambar 3.10 Menulis teks Rebel Skull.

3. Warnailah teks tersebut dengan warna putih, lalu letakkan di lembar kerja.



REBEL SKULL

Gambar 3.11 Memindahkan teks di lembar kerja.

4. Aktifkan teks, kemudian ubah teks menjadi kurva caranya klik menu **Arrange > Convert To Curves**.



Gambar 3.12 Perintah Convert To Curves.

5. Aktifkan teks tersebut, lalu klik menu **Arrange > Ungroup**.



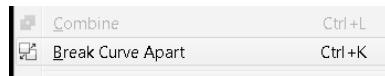
Gambar 3.13 Memilih perintah Ungroup.

- Klik Eraser Tool di bagian Toolbox. Kemudian buatlahhapus tepat di tengah teks.



Gambar 3.14 Membuat garis di tengah teks.

- Kini aktifkan teks lalu klik menu **Arrange > Curve Break Apart**.



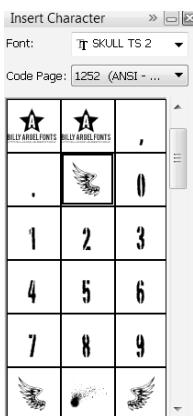
Gambar 3.15 Memilih perintah Break Curve Apart.

- Kini warnailah teks dengan dua warna yakni putih dan merah.



Gambar 3.16 Mewarnai potongan teks.

- Klik menu **Text > Insert Symbol Character**. Jika Docker terbuka pilih font **SKULL TS 2**. Pilihlah simbol sayap malaikat.



Gambar 3.17 Memilih simbol sayap malaikat.

10. Klik Insert. Bila ditampilkan pada lembar kerja, berikan warna merah.



Gambar 3.18 Menampilkan sayap di lembar kerja.

11. Gandakan simbol sayap tersebut lalu hasil penggandaan dibalik dengan mengklik Mirror Horizontally di Property bar.



Gambar 3.19 Menggandakan simbol sayap.

12. Bukalah Docker Insert Character. Lalu pilih font SKULLX, pilih simbol tengkorak.



Gambar 3.20 Menggandakan simbol sayap.

13. Klik tombol **Insert**. Pasangkanlah di tengah objek sayap, namun warnai tengkorak tersebut dengan warna putih.



Gambar 3.21 Memasangkan simbol tengkorak di antara simbol sayap.

14. Kini klik **Text Tool** pada Toolbox, pilih font *Bernard MT Condensed*. Ketiklah teks SOCIETY di bawah simbol.
15. Lalu warnailah teks dengan warna merah.



Gambar 3.22 Menambahkan teks di bawah simbol.

16. Lalu lakukan grup semua objek dan simpan dalam hard disk.

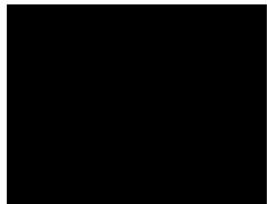


Gambar 3.23 Hasil desain kaus REBEL SKULL SOCIETY.

Shield Rock

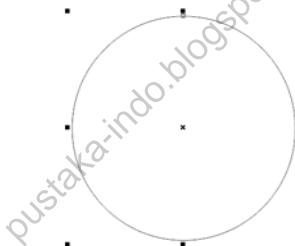
Ini adalah desain kaus untuk komunitas penggemar band tetapi fiktif belaka. Namun akan pembuatan desain meliputi tahap-tahap yang harus diperhatikan. Berikut langkah-langkahnya:

1. Kali ini posisikan lembar kerja tipe **Landscape**.



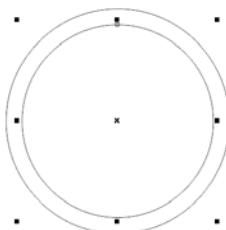
Gambar 3.24 Posisi Landscape.

2. Klik Ellipse Tool pada Toolbox, kemudian drag pada lembar kerja.



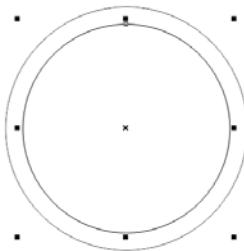
Gambar 3.25 Membuat objek lingkaran.

3. Buatlah lagi objek lingkaran yang lebih kecil, posisikan di tengah objek sebelumnya.



Gambar 3.26 Membuat objek lingkaran kedua

4. Klik Pick Tool pada Toolbox drag semua objek, kemudian klik perintah Trim pada Property bar.



Gambar 3.27 Hasil perintah Trim.

5. Hapus hasil potongan lingkaran di tengah, lalu beri warna objek tersebut.



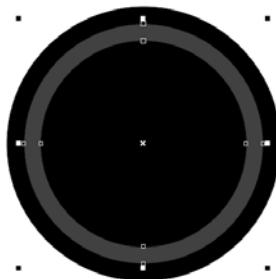
Gambar 3.28 Mewarnai objek lingkaran

6. Kini buatlah lagi lingkaran yang lebih besar dari sebelumnya. Lalu warnailah dengan warna hitam.



Gambar 3.29 Membuat objek lingkaran lebih besar.

- Pasangkanlah objek lingkaran kecil di atas lingkaran besar.



Gambar 3.30 Memasangkan objek lingkaran kecil ke lingkaran besar.

- Klik Star Tool pada Toolbox, kemudian buatlah bintang dengan sisi 6.



Gambar 3.31 Membuat objek bintang sisi 6.

- Warnai bintang tersebut dengan warna kuning, lalu pasangkan di tengah lingkaran.



Gambar 3.32 Memasangkan objek bintang di atas lingkaran.

10. Klik Text Tool pada Toolbox. Pilih font *Harlow Solid Italic*, ketiklah inisial teks SK. Tempatkan di tengah objek bintang.



Gambar 3.33 Menambahkan teks di tengah objek bintang.

11. Tinggalkan dahulu logo band tersebut. Kini berlaih ke lembar kerja yang kosong klik Rectangle Tool pada Toolbox, dan buatlah persegi panjang.



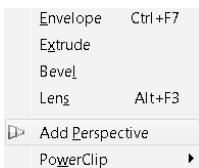
Gambar 3.34 Membuat objek persegi panjang.

12. Warnailah objek tersebut dengan warna merah.



Gambar 3.35 Mewarnai objek persegi panjang.

13. Aktifkan objek persegi panjang, lalu klik menu Effects > Add Perspective.



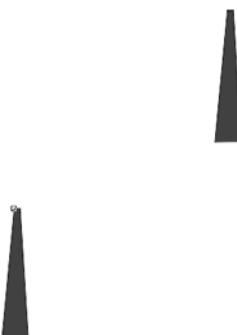
Gambar 3.36 Memilih perintah Add Perspective.

14. Aturlah pola perspektif objek persegi panjang menjadi seperti gambar di bawah ini.



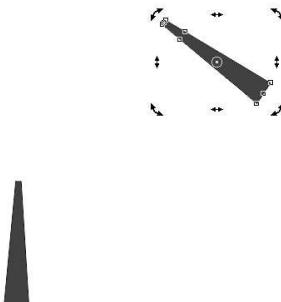
Gambar 3.37 Merubah perspektif objek.

15. Anda gandakan objek tersebut, lalu pindahkan hasil penggandaan di bagian atas.



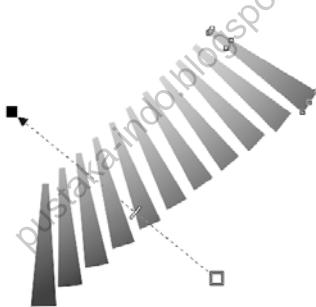
Gambar 3.38 Menggandakan objek.

16. Putar hasil penggandaan sedikit menyerong.



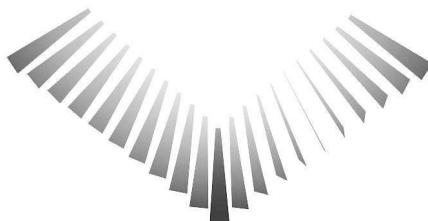
Gambar 3.39 Memutar objek.

17. Aktifkan objek yang pertama klik Blend Tool pada Toolbox, kemudian drag.
18. Klik Transparency Tool pada Toolbox, drag sesuai arah diagonal.



Gambar 3.40 Melakukan efek transparansi.

19. Gandakan objek blend tersebut, lalu balik hasil penggandanya.



Gambar 3.41 Memosisikan objek.

20. Pasangkan objek-objek termasuk juga logo di lembar kerja.



Gambar 3.42 Memasang semua objek pada lembar kerja.

21. Agar logo band tampak menonjol, tambahkan efek kontur putih, tetapi hanya pada objek lingkaran hitam.



Gambar 3.43 Menambahkan efek kontur pada lingkaran hitam.

22. Klik Text Tool pada Toolbox. Pilih teks yang sama dengan sebelumnya, lalu tulislah teks "Sheild Rock". Tempatkan di bawah logo dengan warna putih.



Gambar 3.44 Menambahkan teks di bawah logo.

23. Hilangkan outline dan grup desain tersebut, jika sudah simpanlah dalam hard disk.



Gambar 3.45 Hasil desain kaus Sheild Rock.

Charlie Chaplin

Meskipun seorang idola itu telah tiada, tetapi banyak orang yang mengenangnya. Banyak hal yang dilakukan penggemar untuk mengenang idolanya yang sudah tiada, salah satunya mendesainnya pada sebuah kaus. Inilah desain kaus Charlie chaplin.

Ikutlah langkah-langkah berikut:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.
2. Klik **Rectangle Tool** pada **Toolbox**, kemudian buatlah objek persegi panjang di tengah lembar kerja.
3. Warnailah objek persegi panjang dengan warna putih.



Gambar 3.46 Membuat objek persegi panjang.

4. Klik menu Text > Insert Symbol Character, kemudian pilih font *Famous Faces*. Pada Docker, pilihlah gambar Charlie Chaplin.



Gambar 3.47 Memilih simbol wajah Charlie Chaplin.

5. Klik Insert, lalu pasangkan di tengah objek persegi panjang dan warnai dengan merah tua.



Gambar 3.48 Memasangkan simbol Charlie Chaplin.

- Klik Text Tool pada Toolbox, pilih font *Britannic Bold*, kemudian ketiklah nama Charlie Chaplin.
- Jika sudah, warnai teks dengan warna merah, lalu klik **Underline** (underline icon) di bagian Property bar.



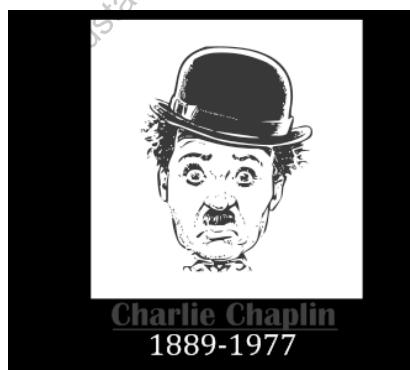
Gambar 3.49 Menuliskan teks nama.

- Masih menggunakan Text Tool pilih font *Cambria*, ketiklah teks tahun berkarya 1889-1977.
- Warnai dengan warna putih lalu tempatkan di bawah teks nama.



Gambar 3.50 Menuliskan teks tahun berkarya.

- Kini hilangkan outline agar tampak lebih menarik.



Gambar 3.51 Menghilangkan outline.

- Anda dapat melakukan grup dan simpan latihan ini untuk dicetak pada sebuah kaus.



Gambar 3.52 Hasil desain kaus Charlie Chaplin.

Death Shadow

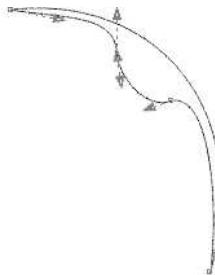
Terkadang band dengan aliran musik cadas memilih logo mereka bentuk tribal. Penggemar band aliran cadas biasanya memakai kaus bergambar desain logo band ketika mereka menonton konser band tersebut. Berikut adalah langkah-langkah mendesain kaus band cadas:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw Anda.
2. Setelah itu, klik **Freehand Tool** pada **Toolbox**, kemudian buatlah objek seperti di bawah ini.



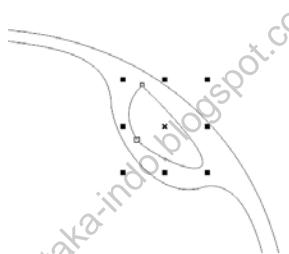
Gambar 3.53 Membuat pola kurva pertama.

3. Aktifkan objek kurva tersebut, lalu klik **Shape Tool** pada Toolbox. Mulailah membentuk seperti pola kurva di bawah ini.



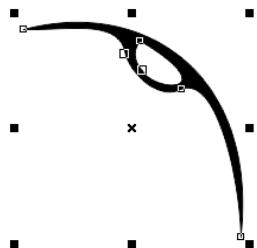
Gambar 3.54 Merubah pola kurva dengan Shape Tool.

4. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox, kemudian buatlah pola di tengah bagian kurva yang melengkung.



Gambar 3.55 Membuat pola di tengah objek kurva.

5. Drag seluruh objek, kemudian klik perintah **Trim** pada Property bar.
6. Jika sudah hapus potongan trim, lalu warnai pola kurva pertama. Agar tampak jelas warnai objek kurva tersebut.



Gambar 3.56 Hasil trim dan warnai objek.

7. Klikb Ellipse Tool pada Toolbox, lalu drag pada objek kurva yang berlubang. Jangan lupa warnai dengan warna hitam.



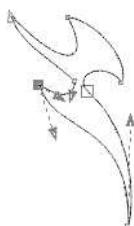
Gambar 3.57 Menambahkan objek lingkaran.

8. Klik Freehand Tool pada Toolbox kemudian buatlah objek kurva yang kedua dengan bentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.58 Membuat objek kurva kedua.

9. Bentuklah dengan menggunakan Shape Tool di Toolbox hingga membentuk pola seperti di bawah ini.



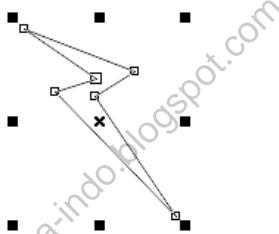
Gambar 3.59 Membentuk pola objek kurva.

10. Hitamkan objek kurva kedua ini, lalu pindahkan di bawah objek kurva pertama.



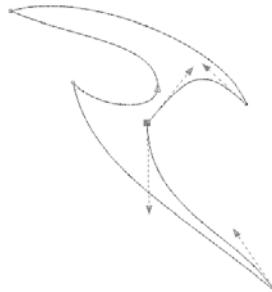
Gambar 3.60 Membentuk pola objek kurva.

11. Kini menggunakan Freehand Tool, buatlah Objek kurva yang ketiga.



Gambar 3.61 Membuat objek kurva ketiga.

12. Klik Shape Tool di Toolbox, kemudian bentuklah kurva ketiga ini membentuk objek tribal.



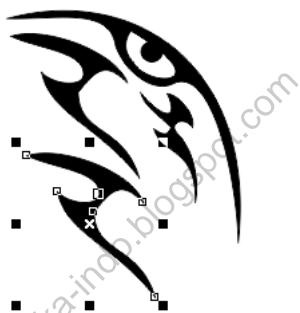
Gambar 3.62 Membentuk objek kurva ketiga.

13. Pasangkan pada di samping objek sebelumnya, lalu warnailah hitam.



Gambar 3.63 Memasangkan di samping objek kurva sebelumnya.

14. Jika sudah, gandakan objek yang ketiga, lalu tempatkan di bawahnya.



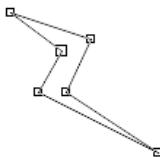
Gambar 3.64 Menggandakan objek kurva yang ketiga.

15. Klik Shape Tool pada Toolbox, kemudian ubahlah sedikit kurva hasil penggandaan tersebut.



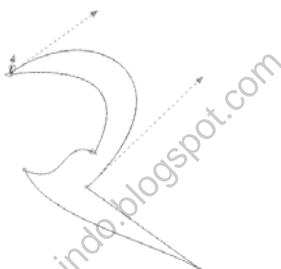
Gambar 3.65 Membentuk objek kurva hasil penggandaan.

16. Klik kembali Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek kurva yang keempat.



Gambar 3.66 Membuat objek kurva yang keempat.

17. Gunakan Shape Tool pada Toolbox untuk membentuknya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.67 Membentuk objek kurva keempat.

18. Posisikan objek tersebut agak di bawah objek sebelumnya. Jangan lupa warnailah dengan warna hitam.



Gambar 3.68 Memosisikan objek kurva keempat.

19. Sekarang lakukan Grup, klik Pick Tool pada Toolbox, kemudian drag semua objek dan gandakan.



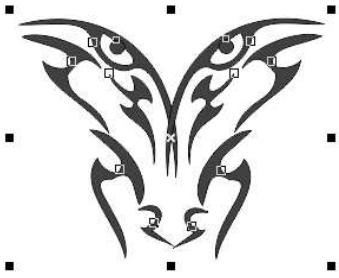
Gambar 3.69 Menggandakan semua objek.

20. Aktifkan objek yang digandakan, lalu klik perintah Mirror Horizontally.



Gambar 3.70 Membalik objek yang digandakan.

21. Sekarang lakukan grup semua objek, lalu warnai dengan warna merah.



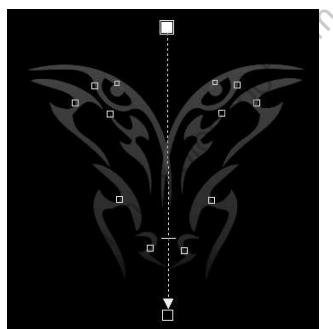
Gambar 3.71 Melakukan grup dan mewarnai.

22. Hilangkan outline, lalu tempatkan di lembar kerja.



Gambar 3.72 Menempatkan di lembar kerja.

23. Aktifkan objek tribal, lalu klik Transparency Tool pada Toolbox, drag dari atas ke bawah.



Gambar 3.73 Menerapkan Transparansi.

24. Klik Text Tool pada Toolbox, kemudian pilih font *Trajan Pro*. Ketiklah kata Death Shadow.



Gambar 3.74 Menuliskan teks.

25. Tambahkan efek kontur warna putih pada teks.



Gambar 3.75 Menambahkan efek kontur pada teks.

26. Kini desain siap untuk dicetak, silakan Anda grup dan simpan desain tersebut.



Gambar 3.76 Hasil desain kaus Death Shadow.

I am Superman

Siapa yang tidak kenal Superman? Tentu semua orang tahu superhero bersayap dengan lambang huruf S di dadanya. Banyak penggemar tokoh fiktif ini sampai-sampai mereka mengenakan desain kaus Superman sehari-harinya. Untuk membuatnya Anda tidak perlu menggambar logo tersebut karena tersedia font mengenai tokoh Superhero ini.

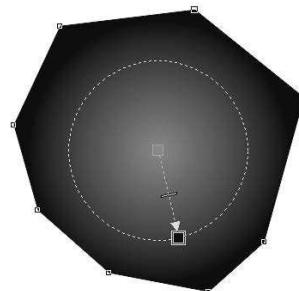
Berikut ikuti langkah-langkah di bawah ini:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw Anda terlebih dahulu.
2. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox, kemudian buatlah objek kurva paling tidak seperti gambar di bawah ini.



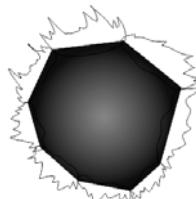
Gambar 3.77 Membuat kurva dengan bentuk sembarang.

3. Kemudian warnai dengan **Interactive Fill Tool** pada Toolbox, lalu warnai objek kurva dengan warna biru tua dan biru muda.



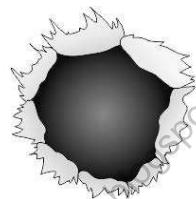
Gambar 3.78 Mewarnai objek kurva.

4. Sekarang tambahkan pola robekan dengan menggunakan Freehand Tool pada Toolbox.



Gambar 3.79 Menambahkan objek sobekan dengan Freehand Tool.

5. Warnailah objek-objek sobekan dengan Interactive Fill Tool, yakni dengan warna putih dan abu-abu.



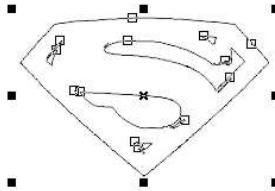
Gambar 3.80 Mewarnai objek-objek sobekan.

6. Klik Text > Insert Symbol Character. Pada docker Insert Character, pilih font *Superman last son of Krypton*. Pilih logo superman.



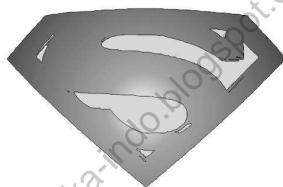
Gambar 3.81 Memilih simbol logo Superman.

7. Klik Insert, lalu tempatkan di lembar kerja CorelDraw.



Gambar 3.82 Menampilkan simbol Superman.

8. Aktifkan simbol tersebut, lalu pecah perbagian dengan mengklik menu **Arrange > Break Curve Apart**.
9. Jika sudah warnailah simbol Superman tersebut dengan **Interactive Fill Tool** pada **Toolbox**.



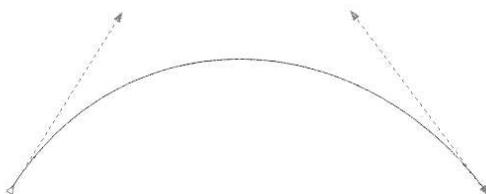
Gambar 3.83 Mewarnai simbol Superman.

10. Pasangkan simbol tersebut di tengah objek kurva pertama.



Gambar 3.84 Memasangkan simbol di tengah kurva.

11. Lalu buatlah garis melengkung dengan bantuan Freehand Tool dan Shape Tool pada Toolbox.



Gambar 3.85 Membuat garis lengkung.

12. Sekarang klik Text Tool pada Toolbox, kemudian pilih font *Haettenschweiler*. Ketiklah teks I AM SUPERMAN.



Gambar 3.86 Menuliskan teks.

13. Aktifkan teks, kemudian klik menu Text > Fix Text To Path. Tempatkan teks pada garis lengkung.



Gambar 3.87 Memasangkan teks pada garis lengkung.

14. Klik menu **Arrange > Break Text Apart**. Lalu hapus garis lengkung.



I AM SUPERMAN

Gambar 3.88 Menghapus garis lengkung.

15. Warnailah teks dengan warna gradasi antara merah dan kuning dengan **Interactive Fill Tool** di bagian Toolbox.



Gambar 3.89 Mewarnai teks.

16. Pindahkan semua objek pada lembar kerja CorelDraw.



Gambar 3.90 Memasangkan desain pada lembar kerja.

17. Hilangkanlah outline lalu lakukan grup. Setelah itu baru Anda simpan.



Gambar 3.91 Hasil desain kaos I AM SUPERMAN.

Spin Skater Boys

Memiliki hoby olahraga ekstrim tentu menyenangkan, apalagi jika memiliki teman yang memiliki kegemaran yang sama. Salah satunya hoby tersebut adalah bermain skate board. Untuk latihan kali ini Anda akan membuat desain kaus komunitas skater.

Berikut langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw Anda.
2. Klik Rectangle Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek seperti di bawah ini.



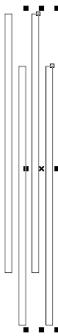
Gambar 3.92 Membuat objek persegi.

3. Gandakan objek persegi, lalu posisikan objek hasil penggandaan agak ke bawah.



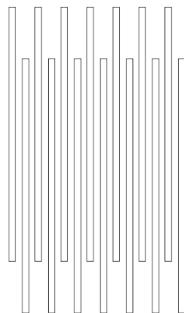
Gambar 3.93 Menggandakan objek persegi.

4. Gandakan dua objek persegi lalu tempatkan di sebelahnya.



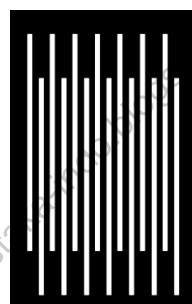
Gambar 3.94 Menggandakan dua objek persegi.

5. Kini Anda tinggal menekan *shortcut* duplikasi, yakni tekan **Ctrl + D** beberapa kali.



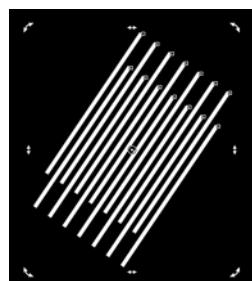
Gambar 3.95 Menduplikasi objek persegi.

6. Kini warnai semua dengan warna putih. Tempatkan di lembar kerja.



Gambar 3.96 Memindahkan di lembar kerja.

7. Putar sedikit objek persegi tersebut, sehingga terdapat sebuah aksen.



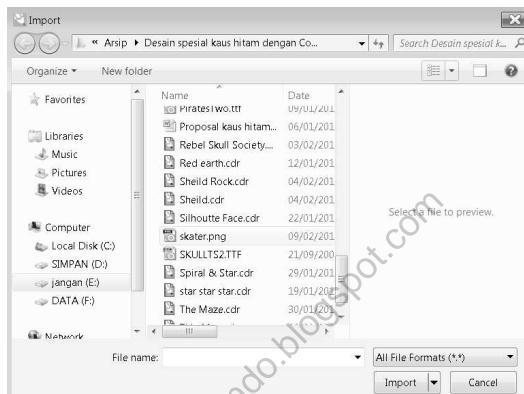
Gambar 3.97 Memutar objek persegi.

8. Untuk logo skater, Anda tidak perlu menggambar lagi karena tinggal import dari file pendamping buku ini. Klik menu File > Import.



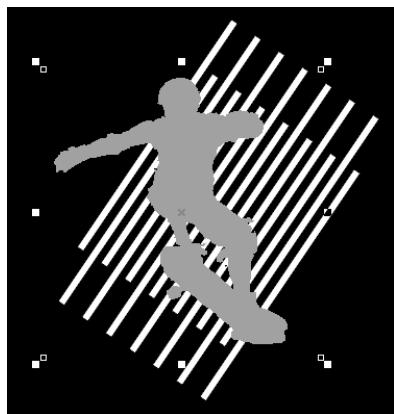
Gambar 3.98 Memilih perintah Import.

9. Pada kotak dialog Import, pilih file bernama Skater.png.



Gambar 3.99 Memilih file Skater.png

10. Klik Import, kemudian pasangkan logo di atas objek persegi.



Gambar 3.100 Memasangkan objek logo.

11. Klik Text Tool pada Toolbox, pilih font *Eras Bold ITC*. Ketiklah teks SPIN, lalu warnai dengan warna putih.



Gambar 3.101 Menuliskan teks *SPIN*.

12. Putar teks Spin, lalu pasangkan pada objek sebelumnya.



Gambar 3.102 Memutar dan memasang teks *SPIN*.

13. Klik Text Tool pada Toolbox, kemudian pilih font *Arial*. Ketiklah teks SKATER BOYS.
14. Warnailah teks dengan warna biru muda, lalu putar dan posisikan pada objek sebelumnya.



Gambar 3.103 Menuliskan dan memosisikan teks *SKATER BOYS*.

15. Kini lakukan grup dan simpan latihan tersebut.



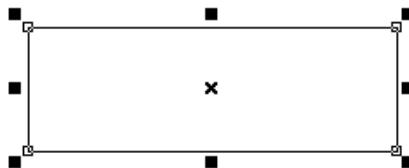
Gambar 3.104 Hasil desain kaus SPIN SKATER BOYS.

Golden Dog Community

Komunitas pecinta hewan juga memiliki komunitas sendiri. Biasanya, mereka juga membuat desain kaus untuk seragam mereka. Terutama ketika mereka bertemu di sebuah tempat bersama-sama. Sebagai contoh saya menampilkan desain kaus pecinta anjing.

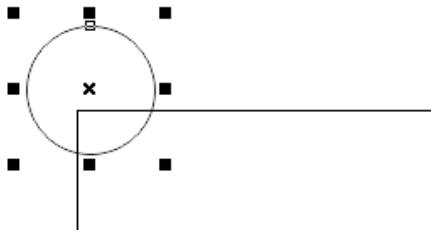
Berikut langkah-langkahnya:

1. Siapkanlah terlebih dahulu lembar kerja CorelDraw.
2. Klik Rectangle Tool pada Toolbox, buatlah persegi panjang.



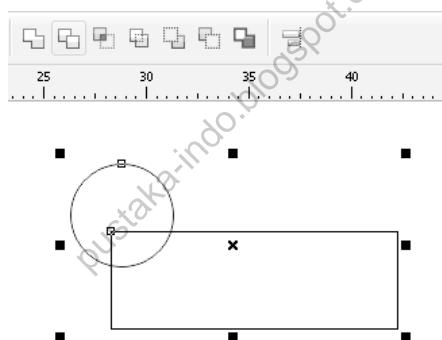
Gambar 3.105 Membuat objek persegi panjang.

3. Klik Ellipse Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek lingkaran di ujung objek persegi panjang.



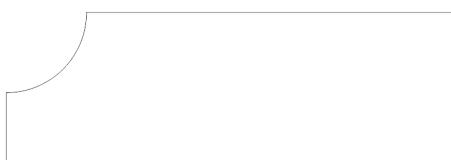
Gambar 3.106 Menempelkan objek lingkaran di ujung objek persegi panjang.

4. Klik Pick Tool pada Toolbox, kemudian drag objek lingkaran dan objek persegi panjang.
5. Lalu klik Trim pada Property bar.



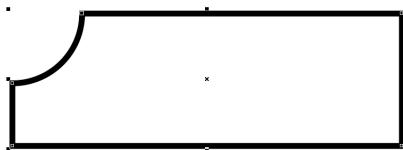
Gambar 3.107 Melakukan perintah Trim.

6. Hapuslah Objek lingkaran.



Gambar 3.108 Menghapus objek lingkaran.

7. Pertebal outline sebesar 6pt pada Outline Width di Property bar.



Gambar 3.109 Menebalkan garis outline 6pt.

8. Warnai outline dengan mengklik kanan warna hijau pada Color Palette.



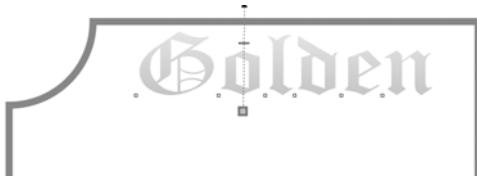
Gambar 3.110 Mewarnai garis luar.

9. Klik Text Tool pada Toolbox, kemudian pilih font *Old English Text MT*. Ketiklah teks Golden di dalam objek persegi panjang.



Gambar 3.111 Menuliskan teks Golden.

10. Klik Interactive Fill Tool pada Toolbox, warnai teks dengan warna kuning keemasan dan warna putih.



Gambar 3.112 Mewarnai teks Golden.

11. Pasangkanlah objek teks dan persegi panjang pada lembar kerja.



Gambar 3.113 Memindahkan di lembar kerja.

12. Klik **Text Tool** di **Toolbox**, kemudian pilih font *Felix Titling*. Ketiklah teks DOG COMMUNITY.
13. Warnai teks tersebut dengan warna putih.



Gambar 3.114 Menambahkan teks kedua.

14. Klik menu **Text > Insert Symbol Character**. Pada docker **Insert Character**, pilih font *DoggArt*. Pilihlah gambar kepala anjing jenis Golden Retriever.



Gambar 3.115 Memilih gambar kepala anjing Golden Retriever.

15. Klik Insert, lalu pasangkan di ujung objek persegi panjang. Kemudian warnai dengan warna emas.



Gambar 3.116 Memasang objek gambar kepala anjing.

16. Kini lakukan grup objek tersebut, lalu simpan jika ingin mencetak desain ini.



Gambar 3.117 Hasil desain kaus Golden DOG COMMUNITY.

BAB 4

DESAIN LUKISAN

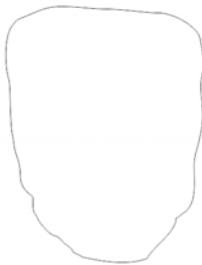
Biasanya, kaos berwarna hitam akan lebih menarik bila desainnya berupa lukisan. Sedangkan CorelDraw merupakan program desain grafis vektor. Pertanyaannya adalah: Apakah CorelDraw mampu menghasilkan karya lukisan? Jawabannya adalah mampu. Untuk lebih jelasnya, simak bab ini hingga tuntas.

Old Man Face

Berikut ini adalah latihan mendesain lukisan wajah orang tua dengan memanfaatkan *background* hitam.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Siapkanlah lembar kerja hitam.
2. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek secara bebas wajah.



Gambar 4.1 membuat objek wajah dengan Freehand Tool.

3. Masih dengan Freehand Tool buatlah bentuk mata, lubang hidung, mulut dan kerutan di dahi.



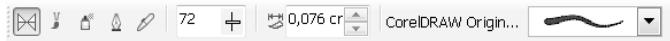
Gambar 4.2 Menambahkan objek mata, lubang, hidung dan kerutan di dahi.

4. Klik Pick Tool pada Toolbox drag seluruh objek kemudian klik perintah Trim pada Property bar.
5. Anda dapat warnai objek tersebut dengan krem atau cokelat muda.



Gambar 4.3 Mewarnai objek wajah.

- Klik Artistic Media Tool() pada Toolbox. Sementara pada Property bar pilih mode Preset.



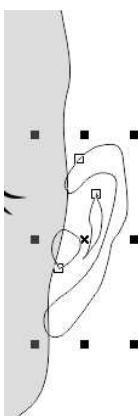
Gambar 4.4 Memilih mode Preset pada Property bar.

- Tambahkan motif kerutan di sekitar wajah .



Gambar 4.5 Menambahkan efek kerutan.

- Klik kembali Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek telinga.



Gambar 4.6 Menambahkan objek telinga.

9. Sementara untuk objek telinga bagian kanan, Anda gandakan lalu balik dengan mengklik **Mirror Horizontally** pada Property bar.



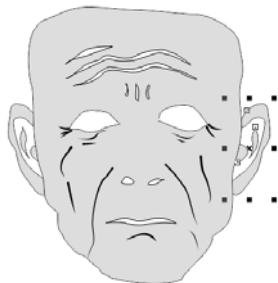
Gambar 4.7 Mengandakan objek telinga bagian kanan.

10. Warnailah objek telinga tersebut.



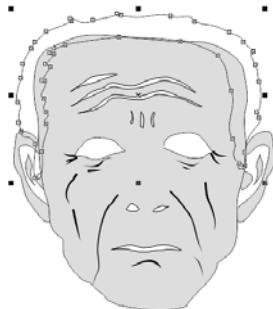
Gambar 4.8 Mewarnai objek telinga.

11. Pindahkan posisi objek telinga di belakang objek wajah. Caranya, aktifkan objek, lalu tekan **Shift + Page Down** pada keyboard.



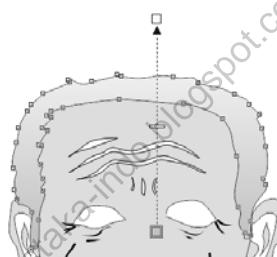
Gambar 4.9 Memindahkan objek telinga di belakang objek wajah.

12. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek rambut.



Gambar 4.10 Membuat objek rambut.

13. Klik Interactive Fill Tool pada Toolbox, kemudian warnailah dengan campuran abu-abu.



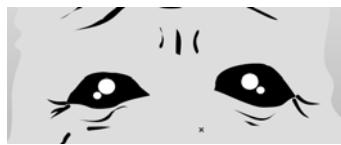
Gambar 4.11 Mewarnai rambut.

14. Secara garis besar wajah telah terbentuk, maka pindahkan pada lembar kerja.



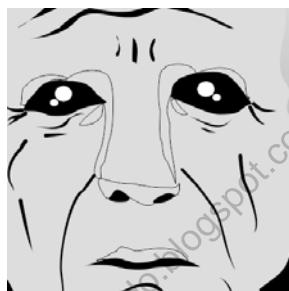
Gambar 4.12 Memindahkan pada lembar kerja hitam.

15. Klik Ellipse Tool pada Toolbox, kemudian buatlah bulatan mata. Warnai dengan warna putih.



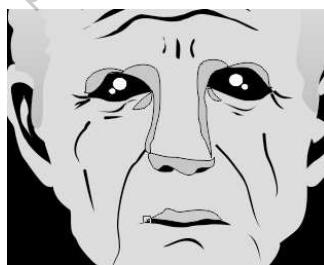
Gambar 4.13 Membuat objek mata.

16. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek shading di sekitar wajah.



Gambar 4.14 Membuat objek shading.

17. Warnailah objek shading dengan warna yang lebih tua dari kulit.



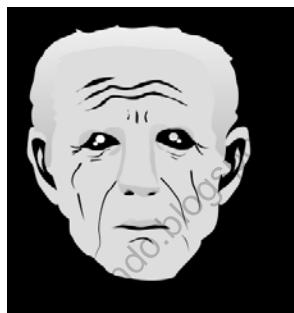
Gambar 4.15 Mewarnai objek shading.

18. Agar terjadi agar transparan, maka klik Transparency Tool pada Toolbox. Lalu berikan sentuhan transparan pada masing-masing objek shading.



Gambar 4.16 Memberikan efek transparansi pada objek shading.

19. Hilangkanlah outline untuk objek shading.



Gambar 4.17 Menghilangkan outline objek-objek shading.

20. Anda juga dapat menambahkan lagi objek shading di tempat yang lain seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.18 Menambahkan objek shading untuk area lain.

21. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox. Pastikan mode Preset pada Property bar, kemudian tambahkan alis dengan cara mendrag satu-persatu.



Gambar 4.19 Membuat objek alis.

22. Tambahkan juga efek di rambut dengan Artistic Media Tool.



Gambar 4.20 Menambahkan efek di rambut.

23. Kini desain sudah jadi Anda hilangkan semua outline agar tampak lebih menarik. Anda dapat menambahkan objek lain dengan Freehand Tool pada Toolbox. Seperti tampak di bawah ini.



Gambar 4.21 Menambahkan objek lain sebagai ornamen dengan Freehand Tool.

24. Kini, grup semua objek dan simpan dalam hard disk.



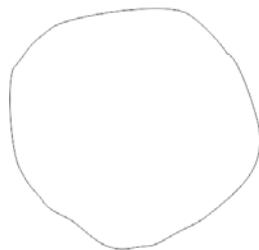
Gambar 4.22 Hasil desain kaus Old Man Face.

Funky Kids

Teknik yang digunakan mirip dengan teknik sebelumnya, yakni membuat gambar wajah, tetapi objek kali ini adalah wajah anak-anak.

Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.
2. Klik Freehand Tool pada Toolbox, buatlah objek untuk wajah.



Gambar 4.23 Membuat objek wajah.

3. Buatlah objek mata, lubang hidung, dan mulut dengan Freehand Tool pada Toolbox.



Gambar 4.24 Membuat ornamen mata, lubang hidung, dan mulut.

4. Klik Pick Tool pada Toolbox, kemudian drag seluruh objek.



Gambar 4.25 Men-drag seluruh objek wajah.

5. Klik perintah Trim pada Toolbox, kemudian hapus kurva di mata, lubang hidung, dan mulut.
6. Sekarang warnai objek wajah dengan warna kulit yang lembut.



Gambar 4.26 Mewarnai objek wajah.

7. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek untuk shading.



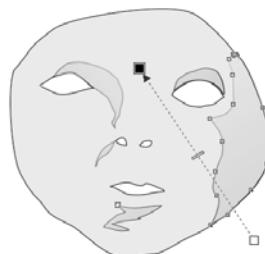
Gambar 4.27 Menambahkan objek shading.

8. Warnailah objek shading dengan warna yang lebih tua.



Gambar 4.28 Mewarnai objek-objek shading.

9. Klik Transparency Tool pada Toolbox, kemudian terapkan pada masing-masing objek shading.



Gambar 4.29 Menerapkan transparansi pada objek shading.

10. Hilangkan outline pada masing-masing objek shading.



Gambar 4.30 Menghilangkan outline pada objek shading.

11. Klik **Artistik Media Tool** pada **Toolbox**, kemudian pilih mode **Preset** pada bagian **Property bar**. Buatlah alis dan guratan di wajah.



Gambar 4.31 Menambahkan alis dan guratan di wajah.

12. Gunakanlah **Artistic Media Tool** untuk membuat bibir, namun ubahlah warnanya terlebih dahulu.



Gambar 4.32 Membuat objek bibir.

13. Kini detailkan bagian mata dengan Artistic Media Tool.



Gambar 4.33 Mendetailkan bagian mata

14. Pindahkan objek wajah di lembar kerja CorelDraw.



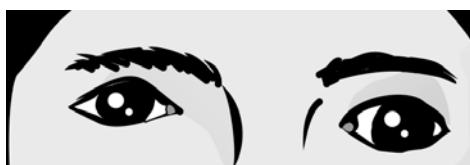
Gambar 4.34 Memasangkan pada lembar kerja Corel

15. Klik Freehand Tool pada Toolbox, buatlah bidang putih untuk bagian mata.



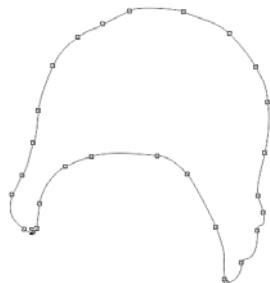
Gambar 4.35 Menambahkan bidang putih di bagian mata.

16. Klik Ellipse Tool pada Toolbox, buatlah efek kilatan pada bola mata. Warnai dengan warna putih.



Gambar 4.36 Menambahkan efek kilatan di mata.

17. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek topi.



Gambar 4.37 Membuat objek topi.

18. Warnailah dengan warna hijau.
19. Masih dengan Freehand Tool pada Toolbox, kemudian tambahkan objek-objek shading.



Gambar 4.38 Menambahkan objek shading.

20. Warnailah objek shading dengan warna lebih tua.



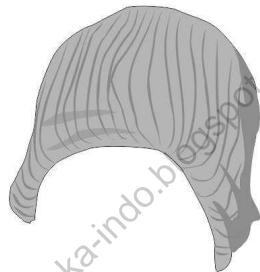
Gambar 4.39 Menambahkan warna pada objek shading.

21. Hilangkan outline pada objek shading.



Gambar 4.40 Menghilangkan outline.

22. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox, kemudian pilih mode Preset. Tambahkan motif pada topi tersebut.



Gambar 4.41 Menambahkan efek motif di topi.

23. Kini pasangkan topi tersebut pada objek wajah di lembar kerja CorelDraw.



Gambar 4.42 Memasangkan objek topi di objek wajah.

24. Tambahkanlah objek lain seperti gambar di bawah ini



Gambar 4.43 Menambahkan ornamen di bawah desain wajah.

25. Hilangkan semua outline, lalu grup dan simpan, sebab desain ini telah selesai dibuat.



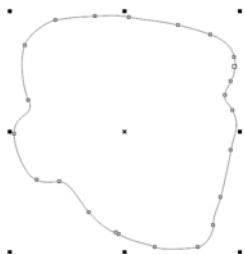
Gambar 4.44 Hasil desain kaos Funky Kids.

Asian Princes

Pada latihan ketiga ini, Anda akan belajar membuat desain wajah seorang putri dengan hiasan dari ornamen Artistic Media Tool. Jadi Anda tidak perlu menggambar pernak perniknya. Berikut langkah-langkahnya:

1. Siapkanlah lembar kerja CorelDraw Anda.

2. Klik Freehand Tool pada Toolbox, lalu buatlah kurva untuk wajah seorang putri.



Gambar 4.45 Membuat objek wajah.

3. Kini buatlah objek mata, lubang hidung, dan mulut.



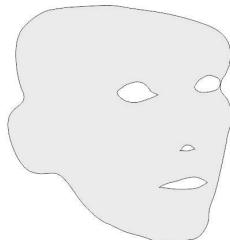
Gambar 4.46 Membuat objek mata, lubang hidung, dan mulut.

4. Klik Pick Tool pada Toolbox, kemudian drag seluruh objek.



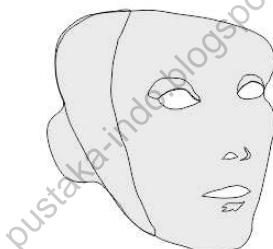
Gambar 4.47 Men-drag seluruh objek.

5. Kini klik perintah Trim pada bagian Property bar. Lalu hapus objek mata, lubang hidung, dan mulut.
6. Kini warnailah objek wajah.



Gambar 4.48 Mewarnai objek wajah.

7. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek-objek shading.



Gambar 4.49 Membuat objek shading.

8. Kini warnailah objek-objek shading tersebut.



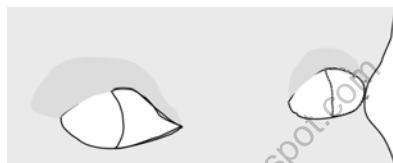
Gambar 4.50 Mewarnai objek shading.

9. Hilangkanlah outline untuk objek shading.



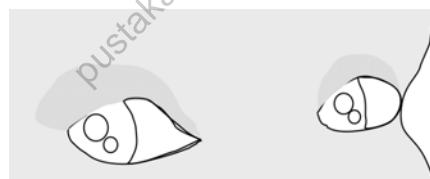
Gambar 4.51 Menghilangkan outline shading.

10. Klik Freehand Tool pada Toolbox, buat pola putih di bagian mata.



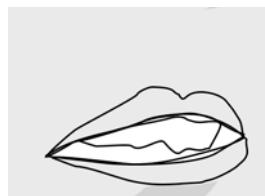
Gambar 4.52 Menambahkan pola putih pada mata.

11. Anda dapat menambahkan ornamen kilatan dengan Ellipse Tool.



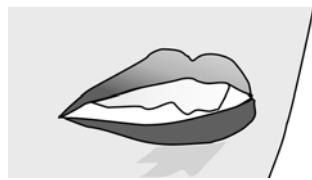
Gambar 4.53 Menyisipkan pola kilatan pada bola mata.

12. Klik Freehand Tool pada Toolbox, lalu buatlah objek gigi dan bibir.



Gambar 4.54 Menambahkan objek gigi dan bibir.

13. Warnailah objek bibir dan gigi tersebut.



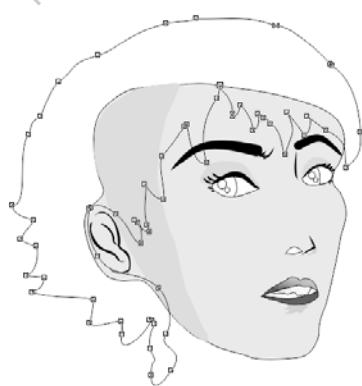
Gambar 4.55 Mewarnai objek bibir dan gigi

14. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox, pilih mode Preset. Buatlah garis atau guratan seperti telinga, alis, bulu mata, dan bagian hidung.



Gambar 4.56 Menambahkan garis-garis artistik.

15. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek rambut.



Gambar 4.57 Menambahkan objek rambut.

16. Warnailah objek rambut, lebih menarik jika pewarnaan menggunakan Interactive Fill Tool.



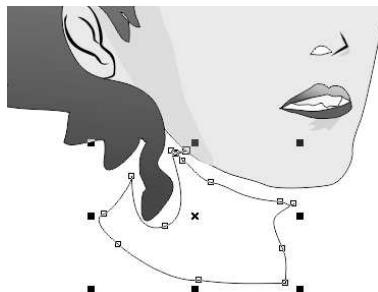
Gambar 4.58 Mewarnai objek rambut.

17. Tambahkan garis artistik dengan Artistic Media Tool mode Preset pada rambut.



Gambar 4.59 Membuat ornamen garis artistik pada bagian rambut.

18. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek leher.



Gambar 4.60 Membuat objek leher.

19. Warnailah objek leher tersebut.



Gambar 4.61 Mewarnai objek leher.

20. Klik **Artistic Media Tool** pada **Toolbox**, kemudian pilih mode **Sprayer** pada **Property bar**.



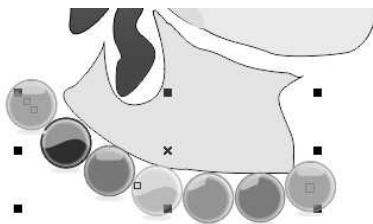
Gambar 4.62 Memilih mode Sprayer.

21. Sementara pada bagian **Category** pilih **Objects**. Lalu pada **Spray Pattern**, pilih objek bulatan.



Gambar 4.63 Memilih mode kategori Objek.

22. Drag pada bagian objek leher.



Gambar 4.64 Menambahkan objek bulatan di bagian leher.

23. Kini pindahkan semua objek di lembar kerja hitam. Lalu hilangkanlah semua outline.



Gambar 4.65 Menempatkan pada lembar kerja.

24. Selesailah pembuatan desain maka grup dan simpan desain ini.



Gambar 4.66 Hasil desain kaus Asian Princess

My Dog

Mungkin Anda merasa desain dengan wajah manusia membosankan. Bagaimana jika pada latihan ini Anda membuat gambar binatang peliharaan Anda? Pastinya menarik. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Terlebih dahulu persiapkan lembar kerja CorelDraw. Klik Freehand Tool pada Toolbox. Buat objek wajah anjing bagian depan.



Gambar 4.67 Membuat objek wajah bagian depan.

2. Masih menggunakan Freehand Tool buatlah objek mata.



Gambar 4.68 Menampilkan objek mata.

3. Klik Pick Tool di Toolbox, kemudian drag objek wajah tersebut.



Gambar 4.69 Men-drag semua objek wajah.

4. Klik perintah Trim, lalu hilangkan objek mata.
5. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox, kemudian buatlah objek hidung.



Gambar 4.70 Menambahkan objek hidung.

6. Kini warnailah objek wajah tersebut dengan warna putih.
7. Setelah itu, buatlah objek shading dengan Freehand Tool pada Toolbox.



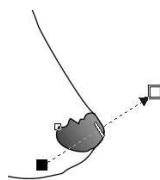
Gambar 4.71 Menyisipkan objek shading.

8. Warnailah objek shading tersebut dengan warna abu-abu.



Gambar 4.72 Mewarnai objek shading.

9. Warnailah juga objek hidung dengan Interactive Fill Tool.



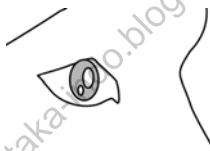
Gambar 4.73 Mewarnai objek hidung.

10. Klik Ellipse Tool pada Toolbox, kemudian buatlah bola mata.



Gambar 4.74 Membuat bola mata.

11. Warnailah mata itu dengan warna biru dan tambahkan efek kilatan dengan Ellipse Tool.



Gambar 4.75 Mewarnai bola mata.

12. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah pola objek wajah bagian belakang.



Gambar 4.76 Membuat objek wajah bagian belakang.

13. Tambahkan pula efek shading dan bagian telinga dengan Freehand Tool di Toolbox.



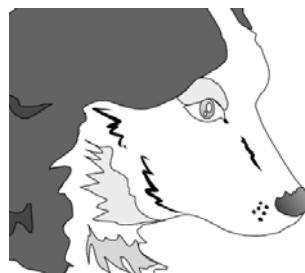
Gambar 4.77 Menyisipkan objek shading dan telinga.

14. Warnai objek kepala atau wajah bagian belakang dan juga shading.



Gambar 4.78 Mewarnai objek wajah bagian belakang.

15. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox, lalu pilih mode Preset. Buatlah garis di sekitar wajah.



Gambar 4.79 Menambahkan garis di wajah.

16. Pada objek wajah bagian belakang, tambahkan guratan tipis garis artistik sebagai outline. Lakukan dengan Artistic Media Tool.



Gambar 4.80 Menambahkan garis di luar objek wajah bagian belakang.

17. Posisikan desain ini pada lembar kerja CorelDraw.



Gambar 4.81 Memasangkan pada lembar kerja.

18. Hilangkanlah outline-nya, sehingga gambar tampak nyata.



Gambar 4.82 Menghilangkan semua outline.

19. Grup dan simpan desain Anda tersebut. Jika dicetak pada kaus, maka tampilannya adalah seperti di bawah ini.



Gambar 4.83 Hasil desain kaus My Dog.

Iron Falcon

Kendaraan tempur seperti pesawat juga akan menjadi materi yang menarik pada kaus hitam. Lalu bagaimana cara mendesain pesawat tempur? Maka simaklah latihan di bawah ini:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.
2. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox objek, kemudian buatlah objek seperti di bawah ini.



Gambar 4.84 Membuat objek pertama.

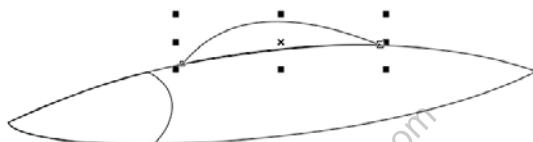
3. Untuk dapat membentuk objek di atas, gunakan **Shape Tool**.

4. Tambahkan lagi objek di bagian depan dengan Freehand Tool pada Toolbox. Lalu bentuk dengan Shape Tool.



Gambar 4.85 Menambahkan objek lebih kecil.

5. Tambahkan objek untuk bagian kaca di bagian kemudi pada pesawat. Gunakan Freehand Tool dan Shape Tool pada Toolbox.



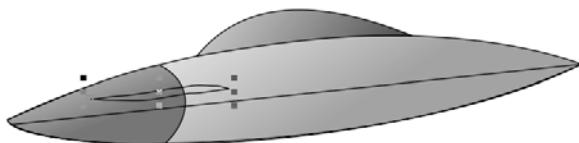
Gambar 4.86 Menambahkan objek untuk kaca bagian kemudi.

6. Warnailah objek tersebut dengan Interactive Fill Tool pada Toolbox.



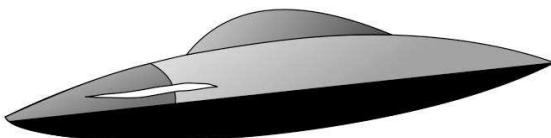
Gambar 4.87 Mewarnai objek pertama.

7. Tambahkan objek shading dengan Freehand Tool.



Gambar 4.88 Menambahkan objek shading.

8. Tambahkan warna pada objek shading tersebut.



Gambar 4.89 Mewarnai objek shading.

9. Tambahkan sebuah antena di depan objek.



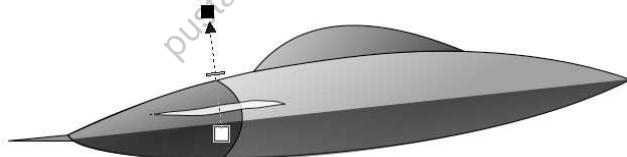
Gambar 4.90 Menambahkan objek antena.

10. Warnailah objek antena itu.



Gambar 4.91 Mewarnai antena.

11. Anda dapat menambahkan efek transparansi dengan Transparency Tool pada Toolbox untuk objek shading.



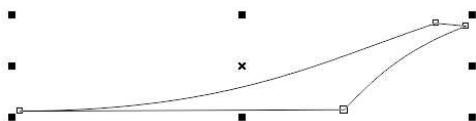
Gambar 4.92 Menambahkan efek transparan pada objek shading.

12. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek semacam sayap.



Gambar 4.93 Membuat objek sayap.

13. Klik Shape Tool pada Toolbox, dan bentuklah objek sayap.



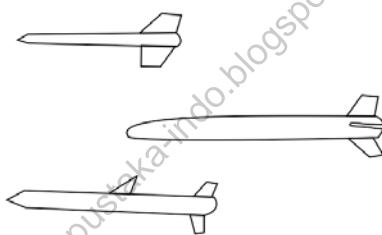
Gambar 4.94 Membentuk objek sayap.

14. Warnailah objek sayap tersebut.



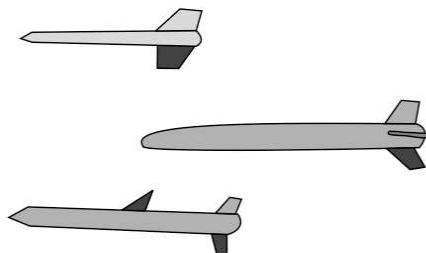
Gambar 4.95 Mewarnai objek sayap.

15. Buatlah beberapa rudal dengan Freehand Tool pada Toolbox.



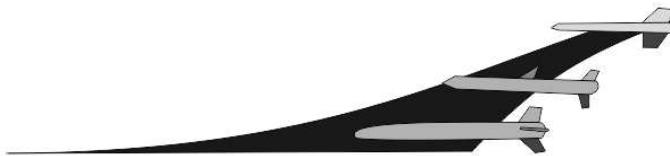
Gambar 4.96 Membuat objek-objek rudal.

16. Kini warnilah objek rudal tersebut.



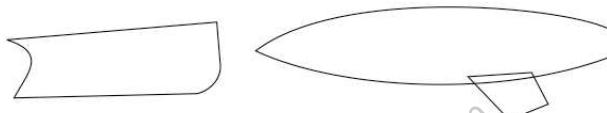
Gambar 4.97 Mewarnai objek rudal.

17. Pasangkanlah objek rudal pada sayap pesawat.



Gambar 4.98 Memasangkan pada sayap pesawat

18. Berikutnya membuat badan pesawat dan buatlah rudal dengan ukuran besar. Gunakan Freehand Tool pada Toolbox.



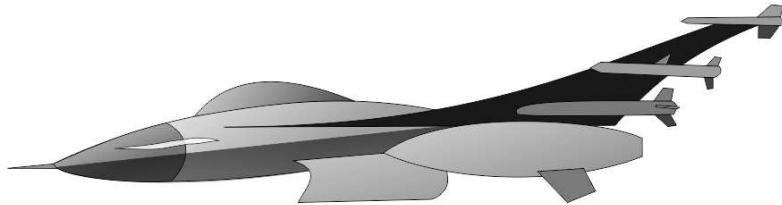
Gambar 4.99 Menambahkan objek badan dan rudal besar.

19. Warnailah objek tersebut.



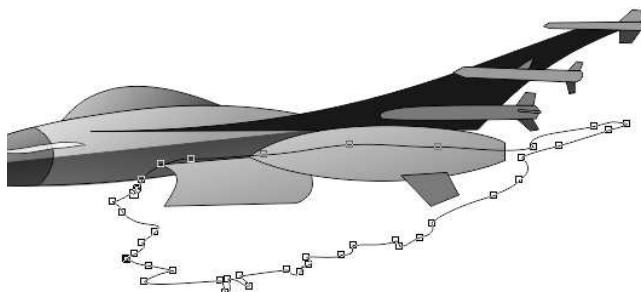
Gambar 4.100 Mewarnai objek badan dan rudal besar.

20. Kini susunlah semuanya pada bagian objek pertama.



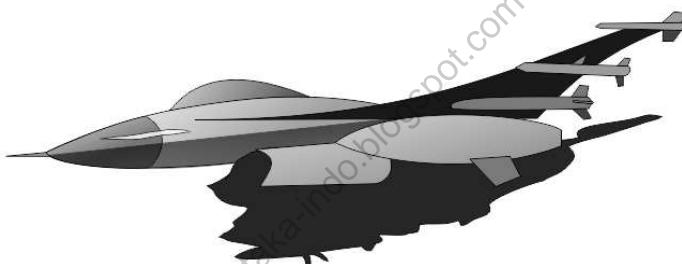
Gambar 4.101 Menyusun semua objek.

21. Kini buatlah objek shading yang cukup besar pada bagian bawah pesawat. Gunakanlah Freehand Tool pada Toolbox secara bebas.



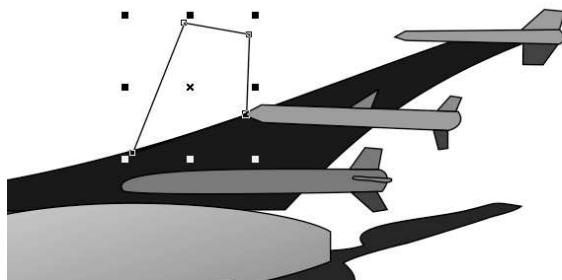
Gambar 4.102 Membuat objek shading dengan ukuran besar.

22. Warnailah shading tersebut, lalu tekan shortcut Ctrl+ Page Down.



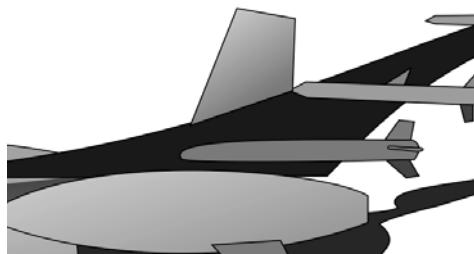
Gambar 4.103 Mewarnai objek shading dan memosisikan objek shading.

23. Tambahkanlah objek sirip di bagian belakang dengan Freehand Tool pada Toolbox.



Gambar 4.104 Memasangkan objek sirip bagain belakang.

24. Warnailah sirip tersebut dengan Interactive Fill Tool pada Toolbox.



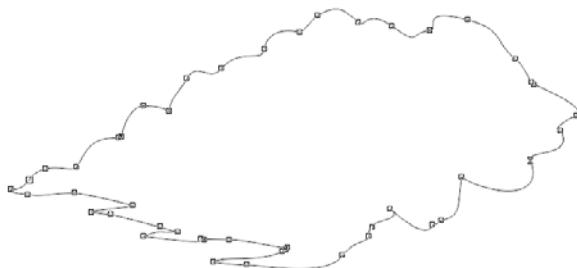
Gambar 4.105 Mewarnai objek sirip.

25. Klik Artistic Media Tool lalu pilih mode Preset. Tambahkan ornamen pada pesawat.



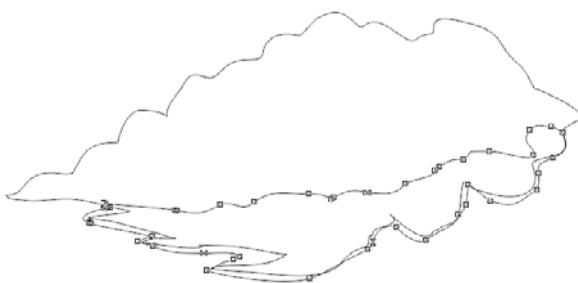
Gambar 4.106 Mewarnai objek sirip.

26. Klik Freehand Tool pada Toolbox, dan buatlah objek awan.



Gambar 4.107 Membuat objek awan.

27. Agar kelihatan nyata, maka tambahkan objek shading pada awan.
Gunakan Freehand Tool untuk membuatnya.



Gambar 4.108 Menambahkan shading.

28. Warnailah objek awan dan shading dengan warna yang berbeda.



Gambar 4.109 Menambahkan shading.

29. Kini pasangkanlah objek awan dan pesawat



Gambar 4.110 Memosisikan objek awan pada objek pesawat.

30. Pasangkanlah pada lembar kerja CorelDraw.



Gambar 4.111 Memindahkan ke lembar kerja Corel.

31. Hilangkanlah outline dan lakukan semua grup desain tersebut.



Gambar 4.112 Menghilangkan outline dan grup objek.

32. Simpanlah desain itu pada hard disk jika akan dicetak pada kaus.



Gambar 4.113 Hasil desain kaus Iron Falcon.

Funny Skull

Berikutnya, Anda akan berlatih membuat desain tengkorak. Biasanya, desain tengkorak identik dengan hal menyeramkan, namun kali ini desain akan lebih lucu. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Persiapkan lembar kerja CorelDraw.
2. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox, kemudian buatlah pola objek kepala tengkorak.



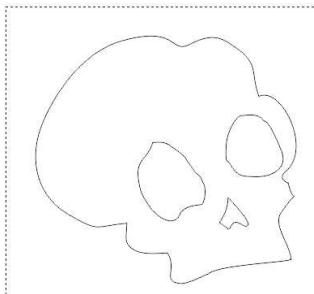
Gambar 4.114 Membuat objek kepala tengkorak.

3. Tambahkan lubang mata dan hidung dengan **Freehand Tool** di Toolbox.



Gambar 4.115 Menambahkan objek mata dan hidung.

4. Klik **Pick Tool** pada Toolbox, kemudian drag seluruh objek kepala.



Gambar 4.116 Mendrag seluruh objek kepala.

5. Jika sudah aktif klik perintah Trim di Property bar. Lalu hapus objek pada mata dan hidung dan warnailah objek tersebut.



Gambar 4.117 mewarnai objek kepala tengkorak.

6. Klik Freehand Tool pada Toolbox kemudian buatlah objek shading pada bagian kepala



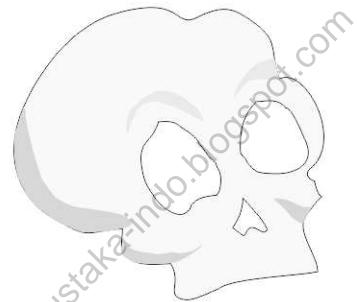
Gambar 4.118 Menampilkan objek shading.

7. Warnailah objek shading tersebut.



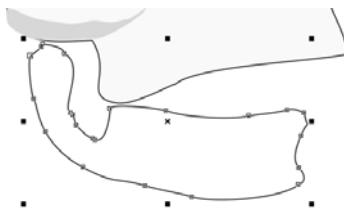
Gambar 4.119 Mewarnai objek shading.

8. Hapuslah outline pada objek shading.



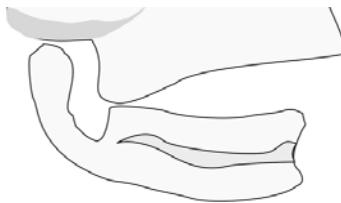
Gambar 4.120 Mewarnai objek shading.

9. Klik Freehand Tool pada Toolbox, kemudian buatlah objek rahang.



Gambar 4.121 Membuat objek rahang.

10. Warnailah dan tambahkan objek shading.



Gambar 4.122 Mewarnai rahang dan membuat shading.

11. Kini klik **Artistic Media Tool** pada Toolbox, kemudian klik mode **Preset**. Tambahkan pola gigi, garis, dan retakan.



Gambar 4.123 Membuat pola gigi, garis, dan retakan.

12. Klik **Ellipse Tool** pada Toolbox, buatlah bola mata di tengah lubang mata. Jangan lupa warnailah.



Gambar 4.124 Menambahkan pola mata.

13. Tambahkanlah pola leher dengan metode yang sama, yakni dengan **Freehand Tool** pada Toolbox.



Gambar 4.125 Membuat objek leher.

14. Dengan Freehand Tool pada Toolbox buatlah shading.



Gambar 4.126 Membuat objek shading.

15. Warnailah objek shading tersebut.



Gambar 4.127 Mewarnai objek shading.

16. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox, kemudian pilih mode Preset. Tambahkan guratan-guratan pada objek leher.



Gambar 4.128 Menambahkan guratan–guratan pada objek leher.

17. Pasangkan objek leher dengan objek kepala.



Gambar 4.129 Memasangkan leher dan kepala.

18. Pindahkan objek tersebut di lembar kerja CorelDraw.



Gambar 4.130 Memindahkan di lembar kerja CorelDraw.

19. Tambahkan tulang belulang seperti pada contoh di bawah ini.
Gunakan Freehand Tool pada Toolbox untuk membuatnya.



Gambar 4.131 Menambahkan objek tulang belulang.

20. Klik Artistic Media Tool pada Toolbox, kemudian pilih mode Sprayer. Pilih Kategori Plant. Tepatnya gambar rerumputan, tambahkan di sekitar desain objek tengkorak.



Gambar 4.132 Menyisipkan objek rerumputan.

21. Hilangkanlah semua outline, lalu grup seluruh objek. Kemudian simpan dalam hard disk.



Gambar 4.133 Hasil desain kaus Funny Skull.

BAB 5

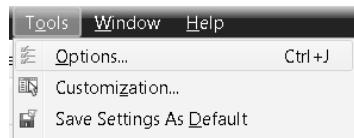
TIPS-TIPS

Kenapa Harus Background Hitam?

Karena desain yang Anda buat akan dicetak pada *background* berwarna hitam. Maka ubahlah lembar kerja CorelDraw menjadi hitam.

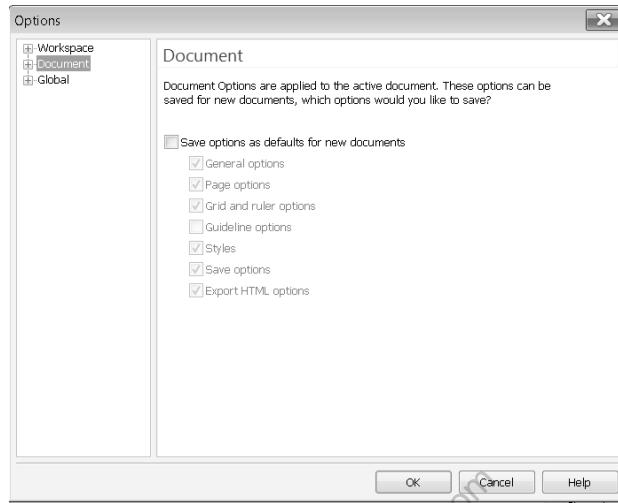
Seperti langkah-langkah berikut di bawah ini:

1. Bukalah lembar kerja CorelDraw terlebih dahulu.
2. Karena *background* berwarna hitam, maka gantilah warna lembar kerja menjadi hitam. Caranya klik menu Tool > Options.



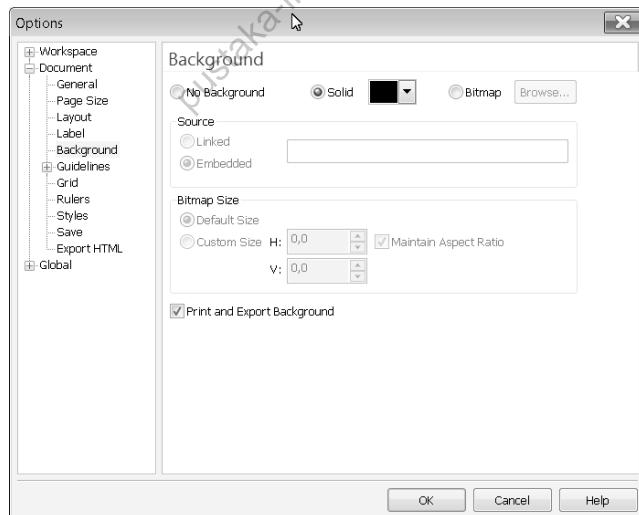
Gambar 5.1 Memilih submenu Options.

3. Maka kotak dialog Options akan terbuka.



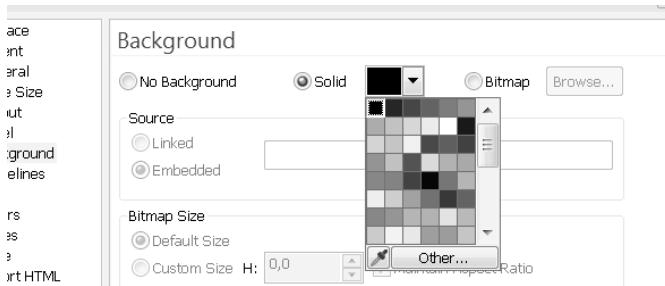
Gambar 5.2 Kotak dialog Options.

4. Pada daftar klik Document, maka akan terbuka bagian dari dokumen. Klik saja Background.



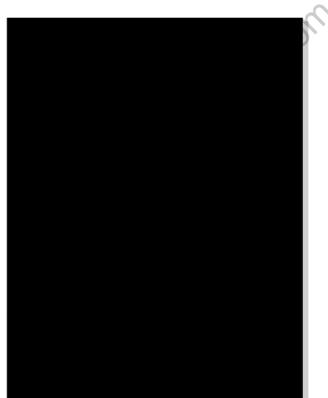
Gambar 5.3 Memilih Background.

5. Kemudian pilih *Solid*. Langkah selanjutnya, pilihlah warna hitam pada pilihan warna di sebelah teks *Solid*.



Gambar 5.4 Pemilihan warna hitam untuk Background.

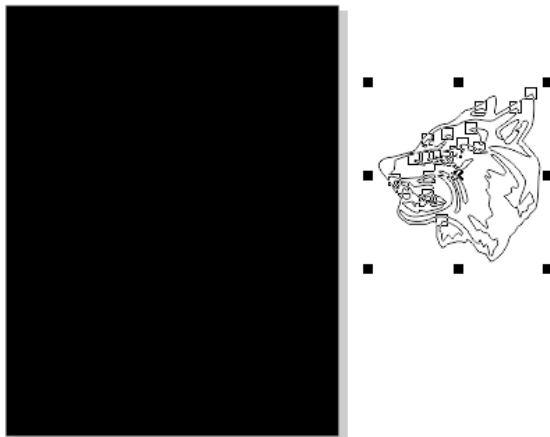
6. Klik OK untuk menerapkannya pada lembar kerja CorelDraw.



Gambar 5.5 Lembar kerja telah berubah menjadi warna hitam.

Jangan Langsung Menempatkan Desain pada Lembar Kerja

Ketika Anda mendesain sebuah objek, misalkan gambar atau teks, pada mulanya lebih baik dikerjakan di luar lembar kerja. Karena ketika belum diwarnai objek biasanya berupa outline, jika langsung dipindahkan pada lembar kerja, maka tidak akan tampak.



Gambar 5.6 Mendesain di luar lembar kerja.



Gambar 5.7 Desain diwarnai dapat dipindah di lembar kerja.

Cara Menginstal Font

Secara *default*, CorelDraw telah menyediakan font yang lengkap. Tetapi untuk mendesain kaos tampaknya tidak cukup dengan font-font tersebut. Maka Anda harus menginstal font yang diunduh dari website khusus font, lalu menginstalnya. Untuk menginstal font, ikuti langkah berikut:

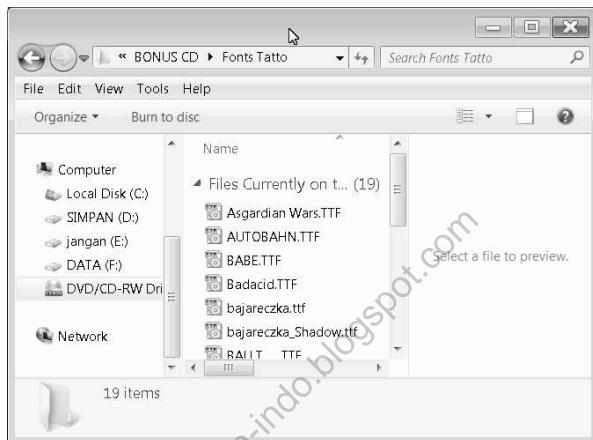
1. Hidupkan komputer, PC, atau Laptop Anda.
2. Masukkan flashdisk atau CD yang berisi font unik tersebut.

3. Klik kanan pada Windows Button. Klik Open Windows Explorer.



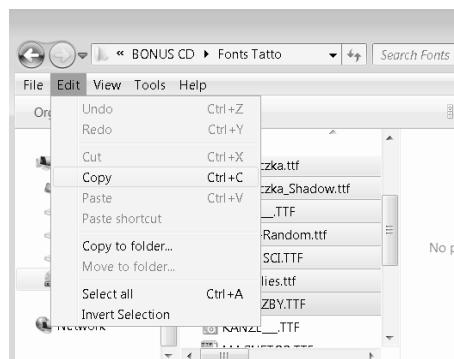
Gambar 5.8 Mengklik kanan Windows Button.

4. Ketika Windows terbuka, pilih drive CD atau flash disk yang berisi font-font yang akan diinstal.



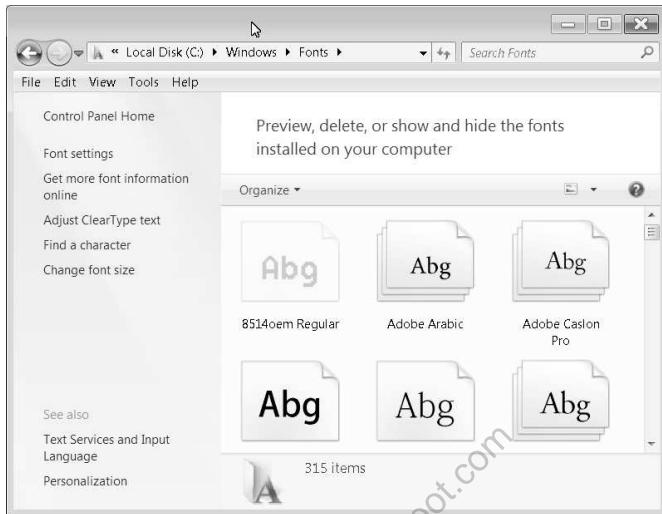
Gambar 5.9 Kotak dialog Window Explorer.

5. Pilih file font yang akan diinstal, lalu klik menu Edit > Copy.



Gambar 5.10 Memilih perintah Copy.

6. Sekarang buka drive C, tepatnya pada folder Local Disk C > Windows > Fonts.



Gambar 5.11 Membuka drive C tepatnya di folder Fonts.

7. Anda klik menu Edit > Paste, maka font-font tersebut telah terinstal.

Kenapa Color Pallete Warnanya Terbatas?

Anda jangan terburu-buru mengira bahwa warna yang disediakan pada CorelDraw itu terbatas. Terutama ketika melihat pada bagian Color Palette. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menampilkan warna yang variatif pada Color Palette:

1. Bukalah lembar kerja CorelDraw.
2. Kemudian, klik Pick Tool pada Toolbox, lalu arahkan pada bagian Color Palette.

3. Klik dan tahan pada salah satu warna, lalu akan muncul pilihan warna yang beragam.



Gambar 5.12 Memilih warna yang beragam di Color Palette.

4. Anda dapat mengklik salah satu kotak warna yang muncul.

Menggunakan Shape Tool

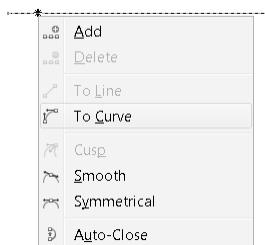
Bagaimana, kok bisa membuat lengkungan atau objek yang bentuknya abstrak? Itu adalah keunggulan dari CorelDraw bila dibandingkan dengan program grafis vektor yang lain. Bila program lain memerlukan beberapa langkah untuk membuat objek lengkungan ataupun objek abstrak, maka di CorelDraw langkah Itu menjadi lebih singkat berkat adanya Shape Tool. Untuk lebih jelasnya simak langkah-langkah di bawah ini:

1. Misalkan, Anda telah membuat objek garis lurus seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.13 Objek garis lurus.

2. Aktifkan objek garis lurus, lalu klik Shape Tool (S) pada Toolbox. Lalu, klik kanan pada objek garis lurus untuk memunculkan perintah.



Gambar 5.14 Perintah Shape Tool.

3. Untuk melengkungkan objek garis lurus, pilih To Curve, lalu tarik node-nya.



Gambar 5.15 Melengkungkan objek garis menjadi lengkungan.

Penggunaan Knife Tool dan Eraser Tool

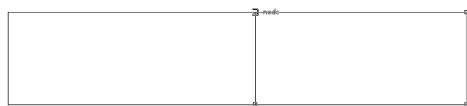
Beberapa orang mengaku kesulitan ketika harus memotong objek dengan Knife Tool atau menghapus objek dengan Eraser Tool. Berikut di bawah ini adalah tips untuk memotong objek:

1. Misalkan, Anda telah membuat objek persegi panjang seperti di bawah ini.



Gambar 5.16 Objek persegi panjang.

2. Aktifkan objek persegi panjang, kemudian klik **Knife Tool** pada Toolbox. Untuk memotong objek secara lurus, tekan tombol Shift pada keyboard. Klik garis outline paling bawah kemudian ke atas.



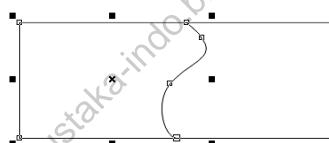
Gambar 5.17 Memotong objek secara lurus vertikal.

3. Sekarang objek itu menjadi dua bagian.



Gambar 5.18 Hasil pemotongan secara lurus.

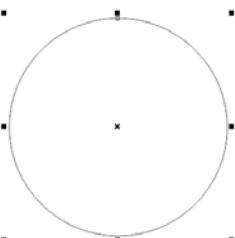
4. Untuk memotong garis yang berkelok, Anda dapat menekan tombol Alt dan klik **Knife tool** pada bagian yang lalu.



Gambar 5.19 Memotong objek secara berkelok.

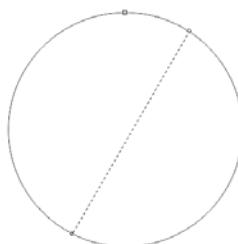
Jika Anda hendak menghapus objek, caranya adalah:

1. Misalnya, Anda telah membuat objek lingkaran seperti di bawah ini.



Gambar 5.20 Objek lingkaran.

2. Aktifkan objek, lalu klik **Eraser Tool** (eraser icon) pada Toolbox. Klik pada outline objek, tekan tombol **Shift** pada keyboard, lalu lakukan drag secara perlahan.



Gambar 5.21 Melakukan drag dengan Eraser Tool.

3. Hasilnya adalah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.22 Hasil penghapusan dengan Eraser Tool secara lurus.

4. Jika Anda ingin menghapus secara bebas, maka langkahnya tinggal aktifkan objek, lalu drag dengan Eraser Tool.



Gambar 5.23 Menghapus objek secara bebas.

Melakukan Embed Font dan Warna

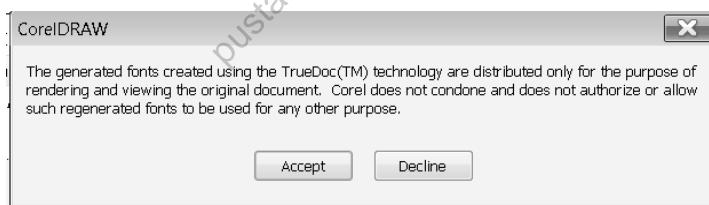
Memindahkan desain ke komputer yang berbeda akan merubah font dan warna, jika komputer tersebut tidak diinstal versi dari CorelDraw dan font yang sama. Maka lakukanlah Embed atau melekatkan font dan warna pada proses penyimpanan. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Selesai mendesain adalah menyimpan, maka klik menu **File > Save As**.
2. Ketika muncul kotak dialog Save, maka klik *Embed Font using TrueDoc(TM)* dan *Embed Color profiles*.



Gambar 5.24 Klik Embed Font dan Warna.

3. Jika muncul kotak dialog pernyataan, maka klik **Accept**.



Gambar 5.25 Kotak dialog pernyataan.

4. Jika sudah klik tombol **Save**.

Tentang Penulis

Beranda Agency adalah organisasi para penulis yang berdomisili di Yogyakarta. Organisasi tersebut telah memproduksi beberapa buku komputer, internet, dan psikologi/parenting.

Bila ada pertanyaan, saran, ataupun kritik, Anda bisa hubungi email kami di: beranda_agency@yahoo.com atau kunjungi halaman facebook kami: Beranda Agency

Catatan:

- Untuk melakukan pemesanan buku, hubungi Layanan Langsung PT Elex Media Komputindo:
Gramedia Direct
Jl. Palmerah Barat No. 33, Jakarta 10270
Telemarketing/CS: 021-53650110/111 ext: 3901/3902
Email: **endang@gramediapublishers.com**



Apabila dahulu kaus hitam digunakan oleh komunitas tertentu, tapi kini banyak perorangan yang memilih kaus hitam untuk mengekspresikan dirinya. Tetapi, mendesain di atas kaus hitam itu tidak semudah mendesain di atas kaus putih atau berwarna lainnya. Terutama jika hendak mendesain tema-tema gothic seperti mendesain kaus untuk komunitas penggemar grup band cadas atau komunitas skateboard. Karena biasanya desainnya dipenuhi dengan grafis dan teks yang unik.

Materi buku akan membahas hal-hal apa saja yang diperlukan ketika hendak mendesain di atas kaus hitam. Serta materi apa saja yang dibutuhkan agar desain pada kaus hitam benar-benar eye catching. Anda tidak perlu mempermasalahkan program CorelDraw yang saat ini telah diinstal pada komputer Anda. Sebab pembahasan dalam buku ini menggunakan tool dan fasilitas standar CorelDraw. Jadi versi apa saja bisa. Anda juga bisa download materi dalam buku melalui link yang diberikan pada bagian Kata Pengantar.

Beberapa materi yang dibahas adalah:

- Desain dengan teks dan simbol
- Desain garis dan kurva
- Desain komunitas
- Desain lukisan
- Tips-tips

PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO
Kompas Gramedia Building
Jl. Palmerah Barat 29-37, Jakarta 10270
Telp. (021) 53650110-53650111, Ext 3214
Webpage: <http://www.elexmedia.co.id>

gramedia

Kelompok
Grafik
Keterampilan
<input checked="" type="checkbox"/> Tingkat Pemula
<input checked="" type="checkbox"/> Tingkat Menengah
<input type="checkbox"/> Tingkat Mahir
Jenis Buku
<input checked="" type="checkbox"/> Referensi
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial
<input type="checkbox"/> Latihan

ISBN 978-602-02-6413-4



9 786020 264134

121150878