

CHAPTER 1

Modul Pembelajaran Menggunakan Photoshop 7.0

1. Mengenal Photoshop 7.0

Adobe Photoshop merupakan salah satu program aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi image (image-editing). Dengan Adobe Photoshop 7.0 Anda dapat dengan mudah membuat dan menyunting image dengan kualitas yang tinggi yang siap untuk dicetak, ditempatkan di situs Web dan untuk keperluan lainnya.

Adobe Photoshop 7.0 merupakan program aplikasi pengolah image atau gambar Bitmap. Image atau gambar Bitmap yang sering disebut Raster, merupakan gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah image atau gambar yang disebut pixel atau picture elements. Pada saat Anda menyunting image atau gambar, proses yang terjadi sebenarnya adalah Anda hanya menyunting lokasi pixel-pixel ini. Gambar bitmap ini biasanya digunakan pada fotografi atau digital painting sehingga mode ini sangat bergantung pada tingkat kepadatan (resolusi) grid pixel-nya. Semakin tinggi resolusi sebuah image atau gambar, maka pixel yang dikandungnya akan semakin banyak dan semakin rapat sehingga image atau gambar akan mempunyai detail yang lebih baik atau nyata. Namun perlu diperhatikan bahwa semakin besar resolusi sebuah image atau gambar akan berakibat ukuran filenya semakin besar.

Adobe Photoshop 7.0 mempunyai tiga mode warna yang digunakan, yaitu RGB, CMYK, dan index color. Struktur image atau gambar yang dihasilkan monitor dengan image atau gambar cetak mempunyai perbedaan. Layar komputer atau monitor mempunyai elemen pembentukan warna Red, Green dan Blue (RGB), sedangkan warna yang dihasilkan oleh media cetak mempunyai empat kali proses pewarnaan yaitu Cyan, Magenta, Yellow, dan Black (CMYK)

2. Memulai Photoshop 7.0

Untuk memulai atau membuka program aplikasi Photoshop 7.0, ikuti langkah berikut ini:

1. Nyalakan komputer Anda, tunggu sampai komputer menampilkan area kerja (Desktop).
2. Klik tombol **Start** yang ada di taskbar
3. Pilih **All Programs > Adobe Photoshop 7.0**



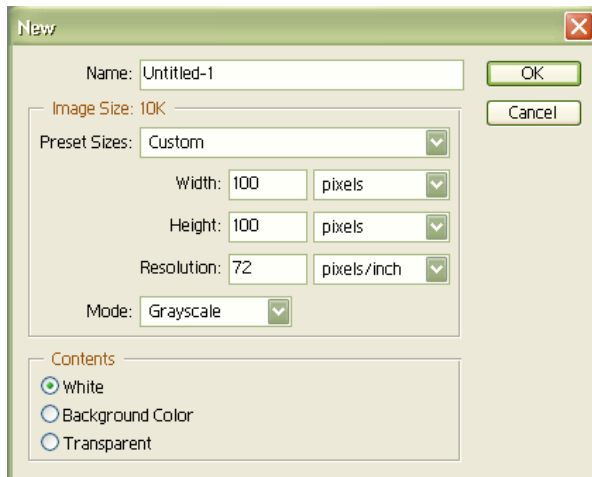
Membuka program

4. Kemudian tunggu sampai jendela kerja program aplikasi Photoshop 7.0 ditampilkan.

A. Menyiapkan Jendela Kerja Baru

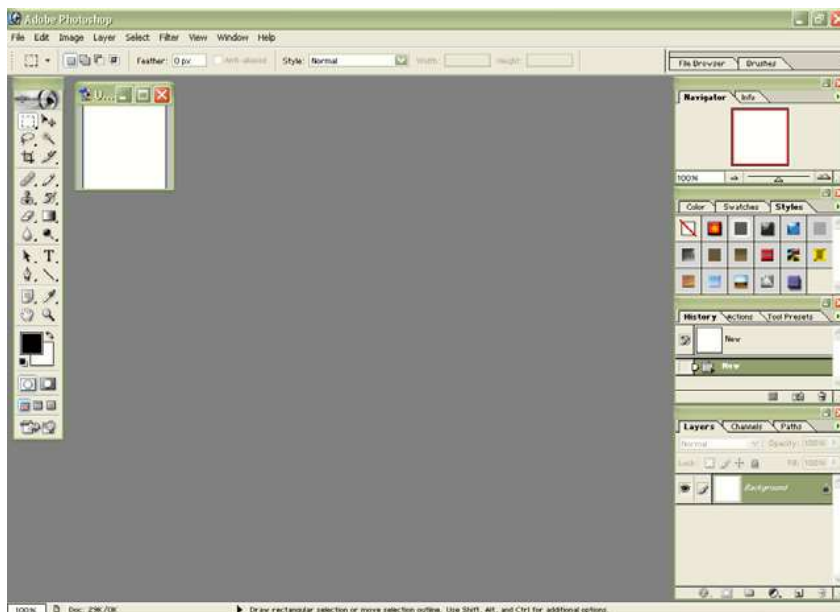
Untuk menyiapkan jendela kerja baru yang masih kosong, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu **File > New (Ctrl+N)**. Kotak dialog New akan ditampilkan. Lihat gambar 3.1.



Kotak Dialog New

2. Pada kotak isian **Name**, ketikkan nama jendela kerja baru yang Anda inginkan
3. Dengan menggunakan tombol daftar pilihan Preset Size, pilih dan klik ukuran jendela kerja yang Anda inginkan.
4. Jika perlu lakukan pengaturan lebar (**Width**), tinggi (**Height**), tingkat resolusi (**Resolution**), dan jenis pewarnaan (**Mode**).
5. Klik **OK**, dengan langkah ini jendela kerja baru yang masih kosong dan siap Anda sunting akan ditampilkan. Lihat gambar 3.2



Tampilan Jendela Kerja Baru yang masih kosong

B. Membuka File Image

Apabila Anda bermaksud menyunting file image yang sudah ada, Anda harus membuka file tersebut terlebih dahulu dengan langkah berikut ini:

- 1. Pilih dan klik menu File > Open (Ctrl+O). Kotak dialog Open akan ditampilkan.
- 2. Pada tombol daftar pilihan **Look in**, pilih dan klik drive dan folder tempat dimana file tersimpan.

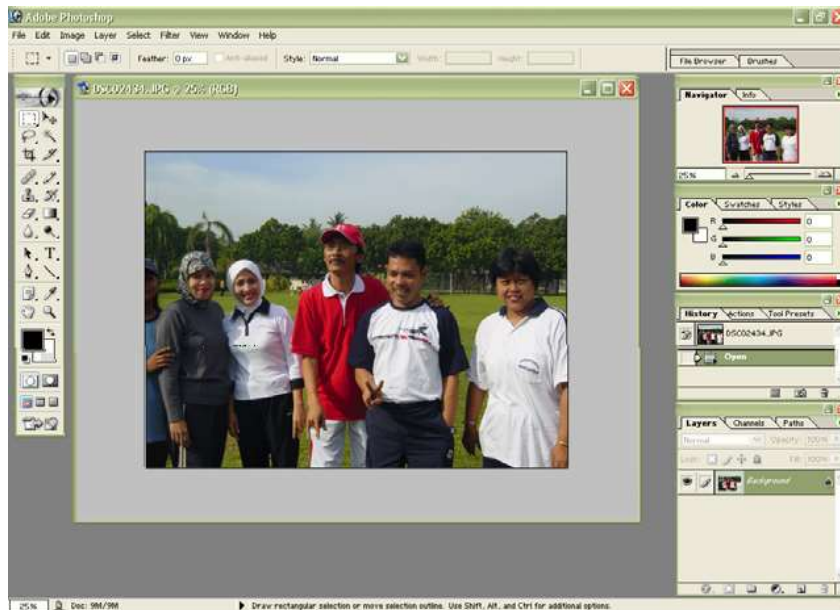
Catatan:

Anda juga dapat membuka kembali file yang tersimpan pada folder tertentu yang terdapat pada folder bar. Untuk menampilkan isi folder yang ada pada folder bar, cukup dilakukan dengan cara mengklik icon foldernya.



Kotak Dialog Open

- 3. Pada kotak isian **File name**, ketikkan nama file yang Anda ingin buka klik open



Tampilan Image yang sudah dibuka

C. Menyimpan Image yang Telah Disunting

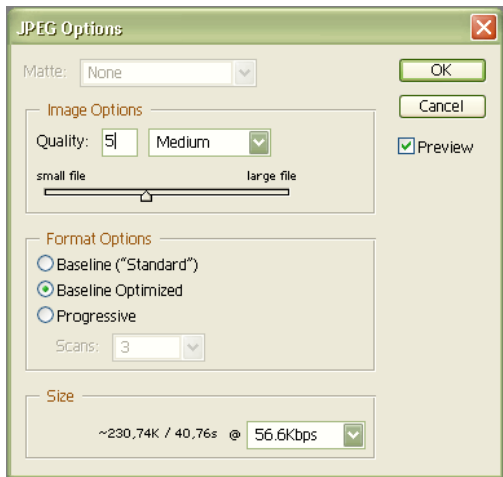
Setelah Anda menyunting image, jangan lupa untuk menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan memilih dan mengklik menu **File > Save (Ctrl+S)**.

Apabila Anda bermaksud menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan nama file baru atau apabila image tersebut sebelumnya belum pernah disimpan, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu **File > Save As (Shift+Ctrl+S)**. Kotak dialog Save As akan ditampilkan.
2. Pada tombol daftar pilihan **Save in**, pilih dan klik nama drive atau folder tempat penyimpanan file.
3. Pada kotak isian **File name**, ketikkan nama file baru yang Anda inginkan.
4. Apabila perlu tentukan pula format penyimpanan filenya, dengan melakukan pemilihan pada tombol daftar pilihan **Format**.
5. Klik tombol perintah Save. Apabila Anda memilih format file JPEG, kotak dialog JPEG Option akan ditampilkan.



Kotak Dialog Save As



Kotak Dialog JPEG Options

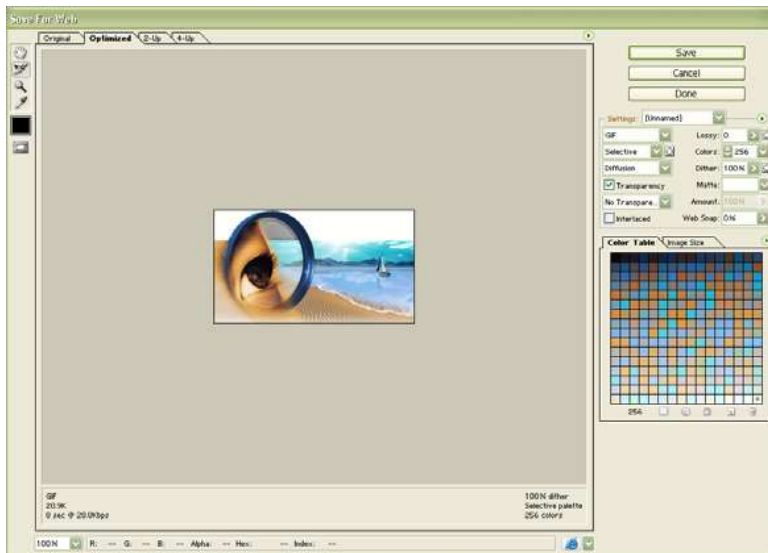
Pada kotak dialog JPEG Options, lakukan pengaturan dan pemilihan berikut ini: Pada kotak Image Options, tentukan kualitas image yang ingin Anda simpan.

Pada kotak Size, akan ditampilkan perkiraan ukuran file yang akan terbentuk dan lamanya waktu download bila akan dikirim dengan melalui modem. Klik **OK**, untuk mulai melakukan proses penyimpanan.

D. Menyimpan Image yang akan ditempatkan pada Halaman Web

Untuk menyimpan iamage yang nantinya akan ditempatkan pada halaman web, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu File > Save for Web (Alt+Shift+Ctrl+S). Kotak dialog Save for Web akan ditampilkan.



Kotak Dialog Save for Web

2. Pada kotak dialog tersebut Anda dapat melihat image dengan berbagai pilihan berikut ini:

Tab Original, menampilkan image aslinya.

Tab Optimized, menampilkan image hasil konversi ke format GIF

Lengkap dengan ukuran file dan waktu download yang dibutuhkan.

3. Apabila pemilihan dan pengaturan yang telah Anda lakukan ingin tersimpan, pilih dan klik tombol perintah **Done**. Sedangkan untuk menyimpan image yang nantinya akan ditempatkan pada halaman Web, pilih dan klik tombol perintah **Save**.

E. Mengenal Mode Warna Image

Ada beberapa mode warna yang dapat digunakan pada image Photoshop 7.0. Masing-masing mode warna image mempunyai maksud dan tujuan yang berbeda, yang juga berpengaruh terhadap besarnya file dan banyaknya layer yang digunakan.

- **Mode warna RGB.**

Biasa digunakan untuk menampilkan warna dalam layar monitor, karena hampir semua jenis layar monitor menggunakan kombinasi atau campuran warna merah, hijau dan biru (red, green, & blue). Ketika Anda bekerja dengan mode warna RGB, pada Channels Palette diuraikan ke dalam tiga pemisahan warna, yaitu warna merah, hijau, dan biru. Lihat



Tampilan Channels Wanut RGB

Dengan demikian image ini mempunyai tiga kanal yang masing-masing kanal mempunyai 8 bit per pixel. Sehingga jumlah bit keseluruhan adalah 24 bit per pixel. Struktur image yang dihasilkan layar monitor dengan image hasil pencetakan mempunyai perbedaan sehingga menjadi suatu hal yang biasa apabila tampilan di layar monitor akan memberikan hasil yang berbeda pada hasil pencetakannya.

- Mode warna **CMYK**.

Image yang menggunakan mode warna ini terbentuk dari empat warna, yaitu Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Masing-masing memiliki 8 bit per pixel sehingga jumlah bit keseluruhan 32 bit per pixel. Mode warna image CMYK ini biasa digunakan pada alat pencetakan image seperti printer dan alat cetak lainnya. Dalam proses pencetakan image, image yang akan dicetak dibagi ke dalam empat warna sehingga dibutuhkan empat tinta warna untuk membentuk sebuah image atau gambar.

- Mode warna **Lab**.

Mode warna ini dikembangkan oleh Commission Internationale d'Eclairage (CIE). Dibagi atas tiga kanal. Kanal pertama berisi informasi Lightness, kanal ke dua berisi informasi warna a, dan kanal ke tiga berisi informasi warna b (warna kromatik dari biru sampai kuning).

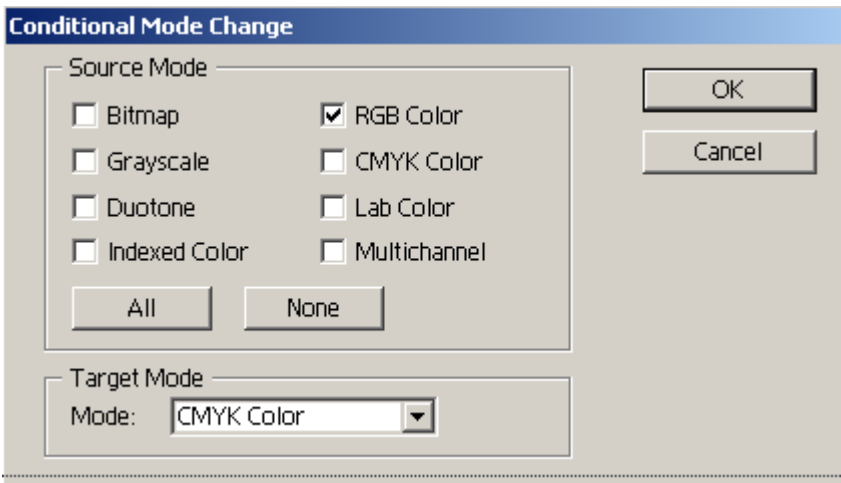
- Mode warna **Bitmap**.

Mode warna ini terdiri atas satu bit warna (hitam atau putih) per pixel. Apabila image berwarna diubah menjadi mode warna Bitmap, warna asli image tersebut akan berubah menjadi hitam dan putih. Biasanya mode warna image ini digunakan untuk mencetak image dengan hasil pencetakan hitam putih.

- Mode warna **Grayscale**.
Mode warna ini hampir sama dengan mode warna Bitmap, namun memiliki nilai sampai 8 bit. Mode warna **Duotone**. Mode warna ini menggunakan dua buah kanal warna, dan dapat ditentukan warnanya sesuai dengan keinginan Anda.

Untuk mengubah mode warna image pada Photoshop 7.0 dapat dilakukan dengan berbagai cara di antaranya dengan memilih dan mengklik menu **image > Mode**, kemudian pilih mode warna yang Anda inginkan. Sebagai alternatif, Anda juga dapat menggunakan fasilitas Conditional Mode Change untuk mengubah mode warna. Untuk menggunakan fasilitas ini, ikuti langkah berikut:

1. Pilih dan klik menu **File > Automate > Conditional Mode Change**. Kotak dialog Conditional Mode Change akan ditampilkan. Lihat Gambar 2.17.



Gambar 2.17 Kotak Dialog Conditional Mode Change

2. Pada kotak Source Mode, beri tanda atau klik kotak cek mode warna yang ingin diubah. Untuk memilih seluruh mode warna image, klik tombol perintah **All**. Untuk membatalkan seluruh pemilihan, klik tombol perintah None.
3. Pada kotak Target Mode, tentukan mode warna yang ingin dibentuk.

4. Klik **OK**.

F. Menutup Image yang Telah Disunting

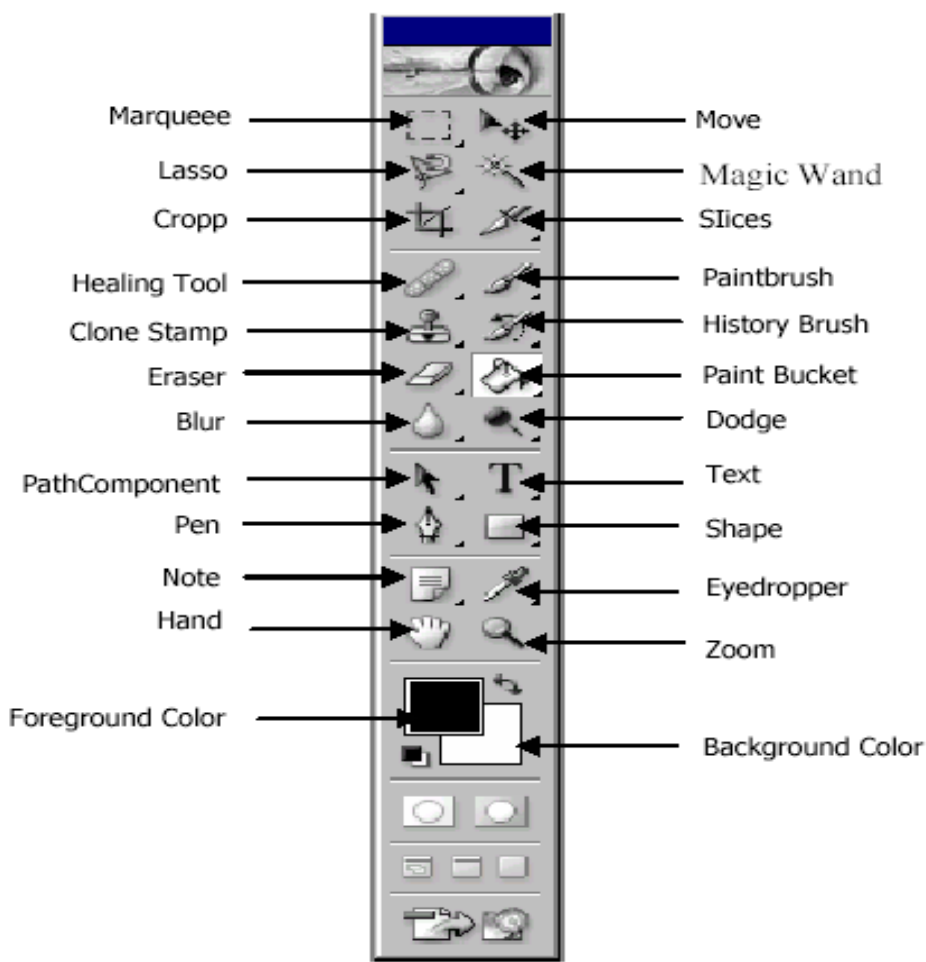
Apabila image yang Anda sunting telah disimpan, Anda dapat menutupnya dengan cara memilih dan mengklik menu **File > Close** (Ctrl+W).3:

3. Mengenal Tool-tool di Photoshop 7.0

Toolbox ini adalah bagian yang paling penting didalam kita bekerja untukmembuat desain. Bagian ini terdiri dari banyak tool yang digunakan untuk membuat gambar dan memanipulasi gambar. Tidak semua tool akan dijelaskan disini karena ada tool-tool tertentu yang membutuhkan pemahaman yang agak lama dan kegunaanya untuk tingkat yang lanjut. Setiap tombol tool yang tampak

didalam toolbox bisa mempunyai lebih dari satu pilihan tool karena masih ada kemungkinan tool tersebut terbagi lagi menjadi sub tool. Misal Marque Tool, memiliki empat pilihan yaitu Marque Rectangular Tool (M), Elliptical Marque Tool (M), Single Row Marque Tool, dan Single Column Marque Tool. Untuk mengetahui apakah tool tersebut hanya terdiri satu macam atau lebih maka tekan tool tersebut sekitar satu detik. Jika tool tersebut memiliki lebih dari satu macam, maka pilihan tersebut akan muncul. Begitu juga untuk memilih macam bentuk tool yang diinginkan.

Toolbox di Photoshop



Toolbox	Keterangan
	Marque Tool (M) digunakan untuk membuat seleksi sesuai dengan bentuk yang tersedia, yaitu kotak atau lingkaran.
	Move Tool (V) digunakan untuk memindahkan sebuah objek pada layer yang sedang aktif ke tempat lain.
	Lasso Tool (L) digunakan untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang kita inginkan.
	Magic Wand Tool (W) digunakan untuk melakukan pemilihan bagian dari suatu image dengan berdasarkan kesamaan warna.
	Pencil Tool (B) digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
	Pen Tool (P) digunakan untuk menggambar path-path garis lurus atau kurva secara tepat dan untuk menggambar garis bebas (freehand).
	Line Tool (N) digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
	Zoom Tool (Z) digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek.
	Eraser Tool (E) digunakan untuk menghapus bagian image tertentu pada suatu layar.
	Hand Tool (H) digunakan untuk menggeser objek pada jendela kerja.
	Gradien Tool (G) digunakan untuk memberi efek gradasi warna bagian image tertentu pada suatu layar.
	Type Tool (T) digunakan untuk membuat objek berupa teks
	Clone Stamp Tool (S) digunakan untuk membuat duplikat image atau memberi efek tertentu pada image dengan cara menyalin dari bagian image tertentu untuk ditempatkan di image lain.

	Healing Brush Tool (J) digunakan untuk memperbaiki latar belakang image, memperbaiki atau memulas bagian image tertentu dengan cara menyalin dari bagian image lain, membuat duplikat image dan lain-lain.
	History Brush Tool & Art History Brush Tool , digunakan untuk memberi efek buram pada image dengan cara dipulas.
	Crop Tool (C) digunakan untuk memotong atau mengambil sebagian image yang akan dijadikan image baru yang berdiri sendiri (Cropping).
	Eyedropper Tool (I) digunakan untuk memilih warna untuk ditempatkan sebagai warna foreground.
	Dodge Tool (O) digunakan untuk memberi efek pewarnaan yang lebih terang (cerah) pada bagian image, terutama bila ingin memberi efek cahaya yang jatuh pada bagian image tertentu.
	Foreground dan Background Color , digunakan untuk mengatur warna atas dan warna latar belakang.

Untuk memudahkan belajar tool-tool di atas, toolbox akan kita bagi dalam 4 kelompok berdasarkan fungsi utamanya.

a. Tool Seleksi



Tool ini berguna untuk membuat seleksi pada obyek.

Marquee : membuat seleksi dalam bentuk persegi panjang, lingkaran dan baris

Move : menggeser objek pada layer yang aktif

Lasso : membuat seleksi bebas

Magic Wand : membuat seleksi berdasarkan tingkat kesamaan warna

Crop : membuang bagian dari bingkai objek/image canvas yang tidak terpakai

Slice : membuat seleksi untuk membagi image dalam beberapa potongan

b. Painting & Editing



Healing : membuat duplikat dari obyek dengan cara menggeser

Paintbrush : membuat simulasi goresan kuas pada saat mewarnai obyek

Clone Stamp : mengambil sampel warna permukaan tertentu, untuk diduplikasikan di permukaan bagian lain

History Brush : mengembalikan obyek pada posisi seperti history atau snapshot tertentu

Eraser : menutupi warna dengan warna foreground

Paint Bucket : mengisi daerah yang memiliki kemiripan warna dengan tempat anda menekan mouse

Blur : menggelapkan warna pada obyek

Dodge : menerangkan warna pada obyek

c. Tool Spesial



Path Component : menggeser letak titik yang telah dibuat pada path

Text : menulis teks horizontal pada objek

Pen : membuat path yang dapat digunakan sebagai seleksi atau alat gambar

Rectangle : membuat kotak segi empat

Notes : membuat catatan pada objek dan bisa ditambah dengan penggunaan audio

Eyedropper : mengganti warna foreground dengan sample warna yang diinginkan

d. Navigasi



Hand : menggeser bidang kerja ke posisi yang diinginkan

Zoom : memperbesar atau memperkecil tampilan objek

Belajar efek phothoshop

- **Effect background**

a. Efect kayu

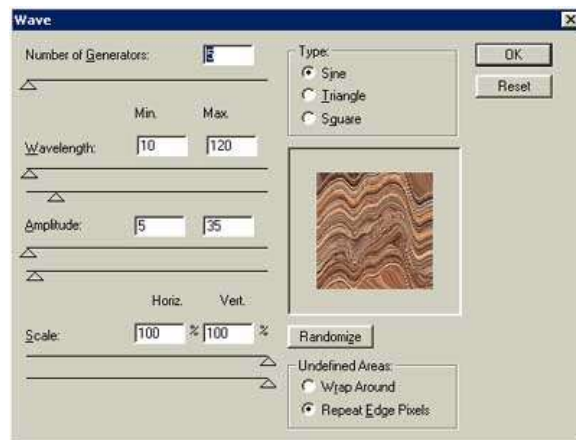
1. Buat image baru. Dalam contoh ini berukuran 200 x 200 pixels. Dengan menggunakan Paint Bucket Tool, ubah warna background menjadi Brown.
2. Pilih menu **Filter - Noise - Add Noise**. Pada Amount, isi dengan 60. Pilih Gaussian dan beri tanda check pada Monochromatic.



3. Dari menu **Filter - Blur - Motion Blur**. Pada kotak edit Angel, isi dengan 0 dan Distance 614
4. Pilih menu **Filter - Noise - Add Noise**. Pada Amount, isi dengan 8.
5. Dengan menggunakan Elliptical Marquee Tool, buatlah sebuah ellips pada gambar tersebut.



6. Dari Pilih menu **Filter - Distort - Wave**. Ubah setting Wave seperti pada gambar di bawah :



7. Untuk mempercantik efek kayu tersebut, pilih menu **Filter - Sharpen - Sharpen Edges**.



8. Di bawah ini adalah beberapa contoh penggunaan efek tekstur kayu untuk mempercantik gambar:



Effect pencil

1. pertama buka gambar yang mau kita bikin sketsa :



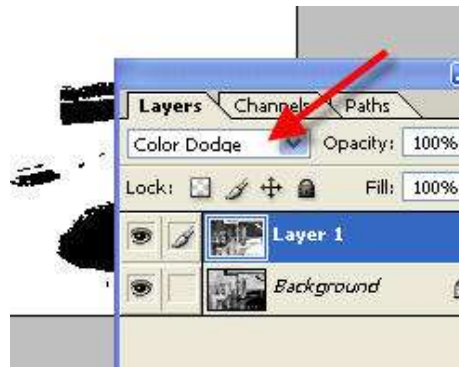
2. Tekan CTRL + SHIFT + U (image > adjusment > desaturate) untuk desaturate atau membuat gambar menjadi hitam putih atau bahasa jawanya Black en White.. setelah itu tekan CTRL + J untuk menduplikasi gambar tadi.



3. di Layer yang baru dibuat atau di gambar duplikat , Klik Image > adjustment > Invert atau tekan CTRL + I



4. Ganti layer Efek dari normal ke Color dodge



5. gambar akan berubah jadi putih atau ada bercak-bercak hitam dikit. Setelah itu klik Filter > Blur > Gaussian Blur



6. setelah di set, klik OK.

hasilnya :



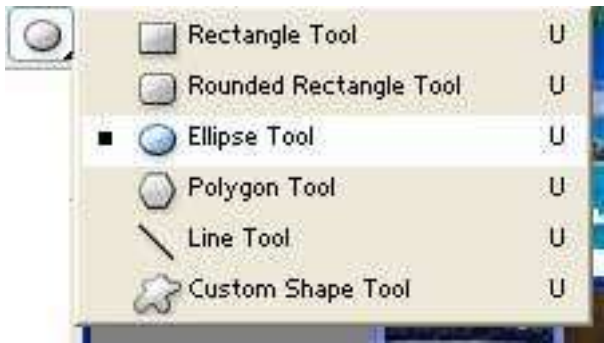
Efek Butiran - Butiran Air Membasahi Foto

1. Buka Gambar yang akan diedit dengan photoshop



2. buat lingkaran dengan **Elipse Tool**

catatan: foreground dan background harus putih



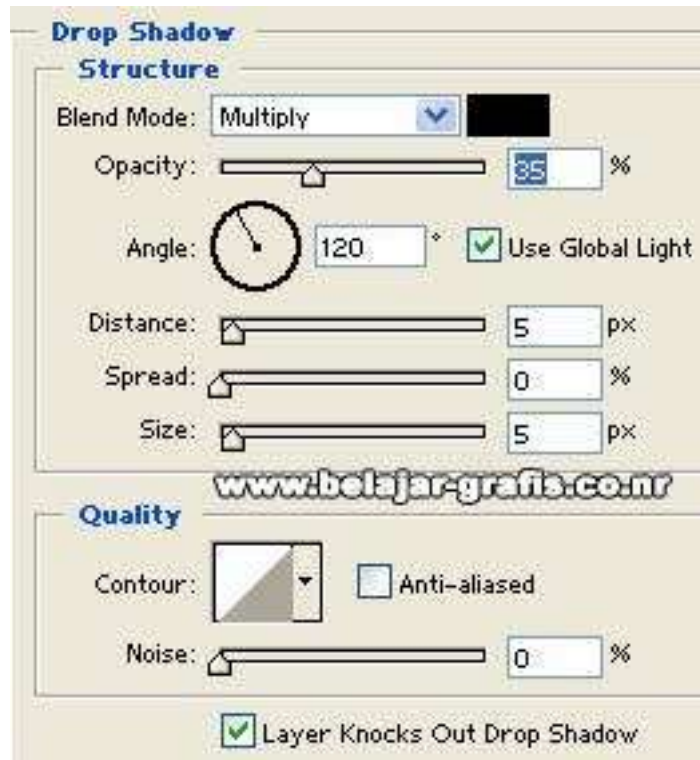
Hasilnya:



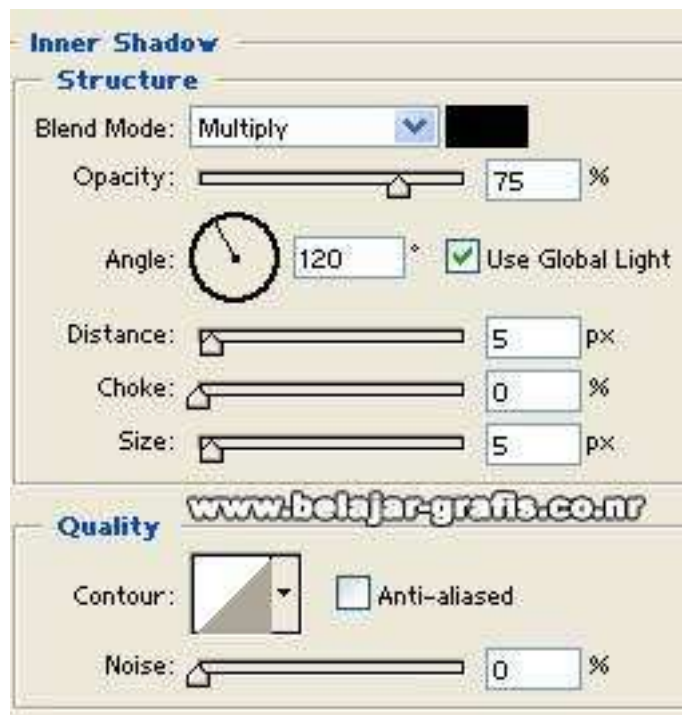
3. Setelah itu klik kanan dan pilih **Rasterize Layer...**

4. Menu - Layer - Layer Style - Blending Options...

Centang **Drop Shadow** dan **Inner Shadow**

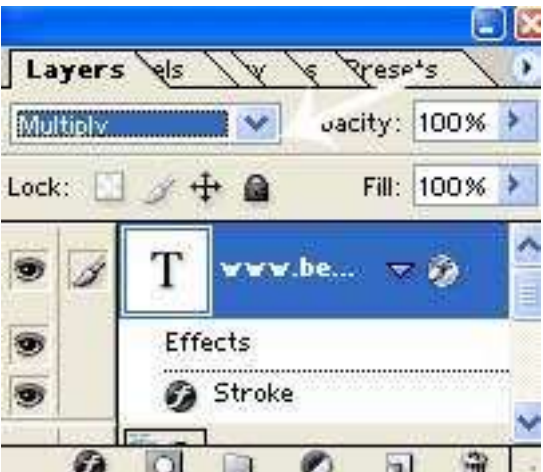


Dan



[OK]

Lalu pada pallette - ubah ke mode **Multiply**



5. Hasilnya...



6. ulangi lagi sesuai dengan kesukaan



Effect tornado

- 1. terlebih dulu kanvas berukuran 500x500
- 2. Setelah itu, set warna latar depan (foreground) menjadi warna biru.
- 3. setelah itu beri menu Filter > Render > Clouds



- 4. Setelah itu kita akan memberinya efek genangan air pada awan tersebut. Efek Ripple adalah yang paling cocok. Klik menu Filter > Distort > Ripple. Pada kotak Amount, masukkan angka 928 sedangkan Size: Medium.
- 5. baru kita beri effect cahaya dengan mengklik Filter > Render > Lens Flare 4 atau 5 kali.

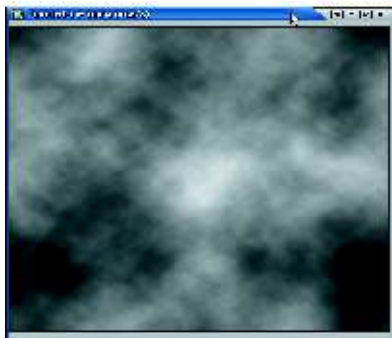


- 6 tahap terakhir menggunakan menu Filter > Distort > Twirl. Pada Angle, masukkan angka 999.



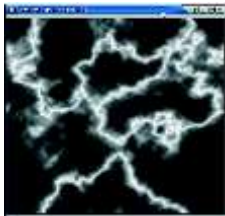
Membuat effect petir

1. Trik pembuatan efek kilat sangat sederhana. Buatlah kanvas berukuran 500x500 berwarna putih. Pastikan warna default yang saat itu aktif adalah hitam dan putih. Klik menu Filter > Render > Clouds sehingga tampilan kanvas Anda akan menjadi seperti ini.



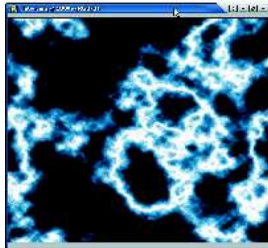
2. Klik menu Filter > Render > Difference Clouds. Sekarang lihatlah pada kanvas. Kanvas telah dipenuhi dengan warna hitam dan putih menyerupai awan yang sedang mendung berat. Secara alamiah, kehadiran petir selalu didahului oleh kehadiran awan yang sangat gelap.

3. Klik tombol Ctrl+I. Sehabis itu, klik Ctrl+L untuk masuk ke menu Levels. Dalam menu Levels, kita akan menciptakan efek petir itu sendiri. Teknik ini berjalan sangat cepat sehingga Anda tidak segera menyadarinya bahwa efek petir telah jadi.



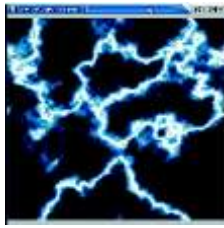
4. lalu kita klik Image > Adjustments > Brightness/Contrast sesuaikan hingga membentuk kilatan petir

5. terakhir kita beri warna dengan mengklik Ctrl + B, kemudian kita sesuaikan warnanya...dan ini hasilnya...

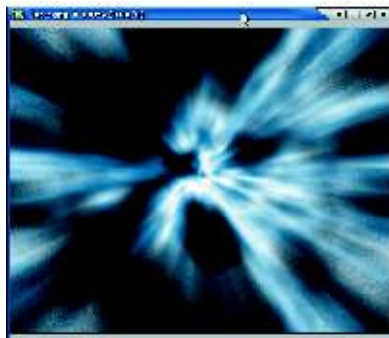


Effect ledakan bintang

1. efek ini berawal dari pembuatan effect petir



2. setelah itu kita pilih menu Filter > Blur > Radial Blur. Pada bagian Amount, isi dengan angka 100, Blur Method: Zoom, Quality: Best. Hasilnya...



3. Kita beri Filter efek cahaya caranya adalah Lens Flare. Klik menu Filter > Render > Lens Flare. Set Brightness dengan angka 155 dan Lens Type: 50-300mm Zoom. Hasilnya seperti ini.



4. kemudian kita buat leyer lagi caranya klik menu Layer > Duplicate Layer. Sekarang, Anda punya dua buah layer yang sama persis. Setelah itu, klik menu Filter > Distort > Twirl 1. Dengan efek Twirl ini, kita akan ciptakan lengkungan-lengkungan cahaya diatas kanvas. Pada bagian Angle, masukkan angka 360.



5. Agar gambar yang ada di Layer 1 tidak tertutup, ubahlah Blending Mode pada Layer 1 Copy dari 'Normal' menjadi 'Lighten'



6. Klik tombol Ctrl+E agar 'Layer 1' dan Layer 1 Copy' tergabung menjadi satu. Jika sudah, kita lakukan duplikasi lagi pada 'Layer 1' sehingga kita punya dua layer lagi yang bentuknya sama persis. Klik Layer > Duplicate Layer.
7. Klik menu Filter > Distort > Twirl. Kali ini, set dengan angka -600 pada kotak Angle sehingga hasilnya menjadi gambar yang muncul pada halaman baru berikut ini.



8. Kalau sudah, kita set Blending Mode dari Normal menuju Overlay. Hasil akhirnya akan tampak seperti gambar di bawah ini. Setelah itu kita klik lagi Ctrl + E untuk menggabungkan dua layer menjadi satu



9. kalau ingin merubah warna tinggal kita klik tombol Ctrl+B, kita sesuaikan gambarnya sendiri.

