

BAHAN AJAR & MODUL PRAKTIKUM

DESAIN GRAFIS



Penyusun

Ahmad Lubis Ghozali

NIDN. 0410058601

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK INDRAMAYU
(POLINDRA)
2013**



JOBSHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan penyusun/penulis kesempatan untuk mengarungi dunia ini dan menikmati segala Rahmat serta Karunia-Nya untuk seluruh umat manusia di muka bumi ini. Dan tak lupa penyusun/penulis curahkan Shalawat dan Salam kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya.

Untuk kesempatan kali ini penyusun/penulis memberikan secercah susunan/tulisan karya, sekiranya dapat bermanfaat dan membantu pembaca dalam mempelajari mata kuliah Praktikum **Desain Grafis**. Namun tidak menutup kemungkinan bilamana susunan/tulisan ini jauh dari kesempurnaan dan perlu perbaikan-perbaikan. Penyusun/Penulis mengharapkan sekali sumbangsih dari pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun sehingga susunan/penulisan selanjutnya akan lebih baik lagi.

Demikian apa yang dapat penyusun/penulis sampaikan dalam bagian pengantar ini, mohon maaf bila banyak terjadi kesalahan-kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja. Atas segala perhatiannya penyusun/penulis ucapan terimakasih.

Indramayu, September 2013

Penyusun/penulis



JOBSHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
JOBSHEET 1 Pengenalan Desain	1
JOBSHEET 2 Pengenalan CorelDraw X3	6
JOBSHEET 3 Pengenalan CorelDraw X3 Lebih Lanjut	26
JOBSHEET 4 Pengenalan Adobe Photoshop	36
JOBSHEET 5 Pengenalan Adobe InDesign	90



JOBSCHEET 1 PENGENALAN DESAIN

Bagaimana memulai belajar Desain Grafis? Memang itu sebuah pertanyaan yang sangat mendasar bagi seorang desiner pemula..

Definisi Desain Grafis: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi.

Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis yang saya ambil dari situs <http://id.wikipedia.org/>

Menurut **Suyanto** desain grafis didefinisikan sebagai "*aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri*". Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Sedangkan **Jessica Helfand** dalam situs <http://www.aiga.com/> mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.



JOBSHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Menurut **Danton Sihombing** desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut **Michael Kroeger** visual communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxtaposition).

Warren dalam **Suyanto** memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

Sedangkan **Blanchard** mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan



Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:

1. **Printing (Percetakan)** yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamphlet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. **Web Desain**: desain untuk halaman web.
3. **Film** termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
4. **Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design)**: merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
5. **Desain Produk**, Pemaketan dan sejenisnya.

PROGRAM PENGOLAH GRAFIK/GRAFIS

Oleh karena desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori maka sarana untuk mengolah pun berbeda-beda, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya.

1. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe Illustrator
- Beneba Canvas
- CorelDraw
- Macromedia Freehand
- Metacreations Expression
- Micrografx Designer

2. Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki



kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggapa sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik.

Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- Macromedia Xres
- Metacreations Painter
- Metacreations Live Picture
- Micrografx Picture Publisher
- Microsoft Photo Editor
- QFX
- Wright Image

3. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe FrameMaker
- Adobe In Design
- Adobe PageMaker
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Quark Xpress



4. Aplikasi Pengolah Film/Video

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- Adobe After Effect
- Power Director
- Show Biz DVD
- Ulead Video Studio
- Element Premier
- Easy Media Creator
- Pinnacle Studio Plus
- WinDVD Creater
- Nero Ultra Edition

5. Aplikasi Pengolah Multimedia

Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interktif dan menarik.

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Macromedia
- Macromedia Authorware
- Macromedia Director
- Macromedia Flash
- Multimedia Builder
- Ezedia
- Hyper Studio
- Ovation Studio Pro



JOBSCHEET 2 PENGENALAN CORELDRAW X3

Corel Draw X3 merupakan salah satu software desain grafis yang sangat terkenal. Corel Draw X3 termasuk salah satu Aplikasi untuk mengolah gambar berbasis vektor. Berbagai fasilitas untuk mendesain tersedia di sini sehingga memudahkan para penggunanya untuk memanfaatkannya.

Sebagai pengolah vektor, Corel Draw sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, ilustrasi, dan sebagainya. Selain itu corel draw juga dapat digunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana yang tidak terlalu banyak walaupun mungkin tidak terlalu lengkap seperti aplikasi khusus untuk tata letak. Seperti membuat brosur, membuat pamphlet, surat undangan, dan cover buku yang menarik dan sebagainya.

Corel Draw X3 Versi 13 merupakan kelanjutan dari Corel Draw versi sebelumnya yaitu Corel Draw Versi 12 buatan Corel Corporation.

Prinsip Kerja Corel Draw X3

1) Konsep Dasar

Kita mengenal istilah Aplikasi desktop publishing yaitu:

a. Pengolah Photo/Pixel.

- Adobe Photo Shop.
- Corel photo Paint.
- Photo Impact, dsb.

b. Aplikasi Pengolah Vektor.

- Corel Draw.
- Macromedia Freehand.
- Adobe Illustrator, dsb.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

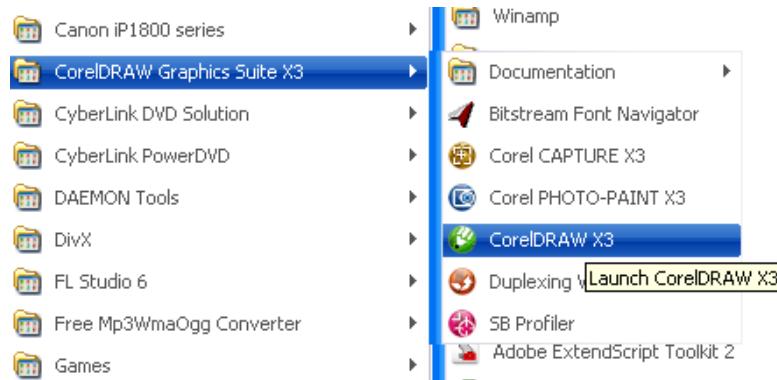
c. Aplikasi tata Letak/layout.

- Adobe Page Maker.
- Adobe InDesign.
- Corel Ventura, dsb.

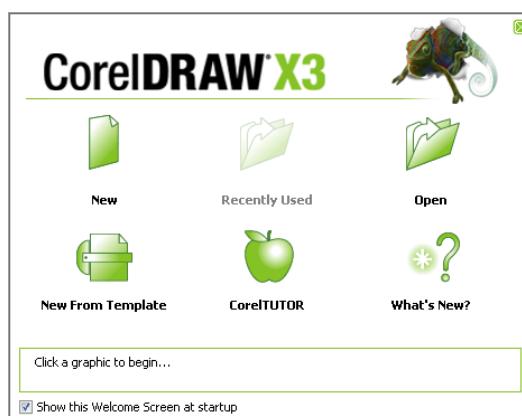
2) Memulai Corel

Untuk membuka aplikasi Corel Draw X3.

- Klik Start lalu sorot All Programs.
- Pilih CorelDRAW Graphics Suite X3 dan Klik CorelDRAW X3.



Setelah itu Biasanya muncul menu tampilan seperti berikut:



- Klik new untuk membuat baru.
- Recently used untuk membuka file-file yang telah dibuka.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

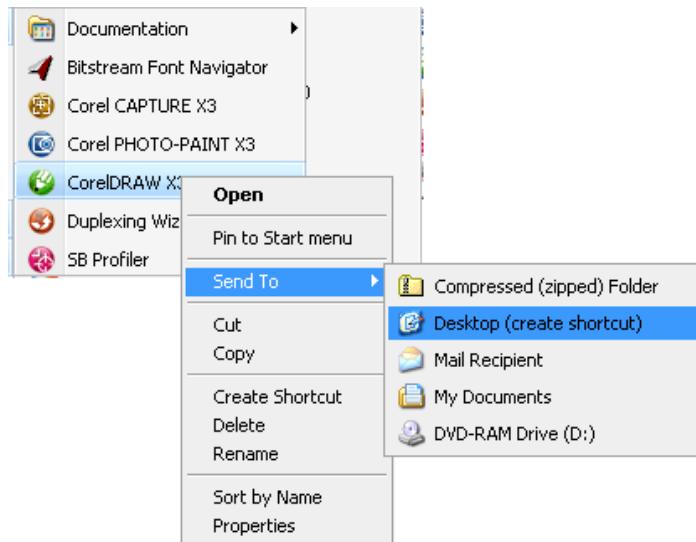
TI

- Open untuk membuka file yang tersimpan.
- New From Template membuat baru dari template.
- Corel Tutor melihat instruksi secara bertahap tentang Corel Draw.
- What's New untuk melihat fasilitas baru pada Corel Draw X3.

Untuk menghilangkan tampilan ini ketika membuka corel berikutnya, hilangkan tanda chek list pada Show this Welcome Screen at Start Up.

Cara lain: Klik shortcut di desktop yang bertuliskan CorelDRAW X3. Adapun untuk membuat shorcut tersebut, langkah-langkahnya:

- Klik Start lalu sorot All Programs.
- Pilih CorelDRAW Graphics Suite X3 dan Klik kanan (bukan klik yang kiri) CorelDRAW
- Maka muncul sejumlah menu dan klik Send to lalu klik Desktop (Create Shortcut)

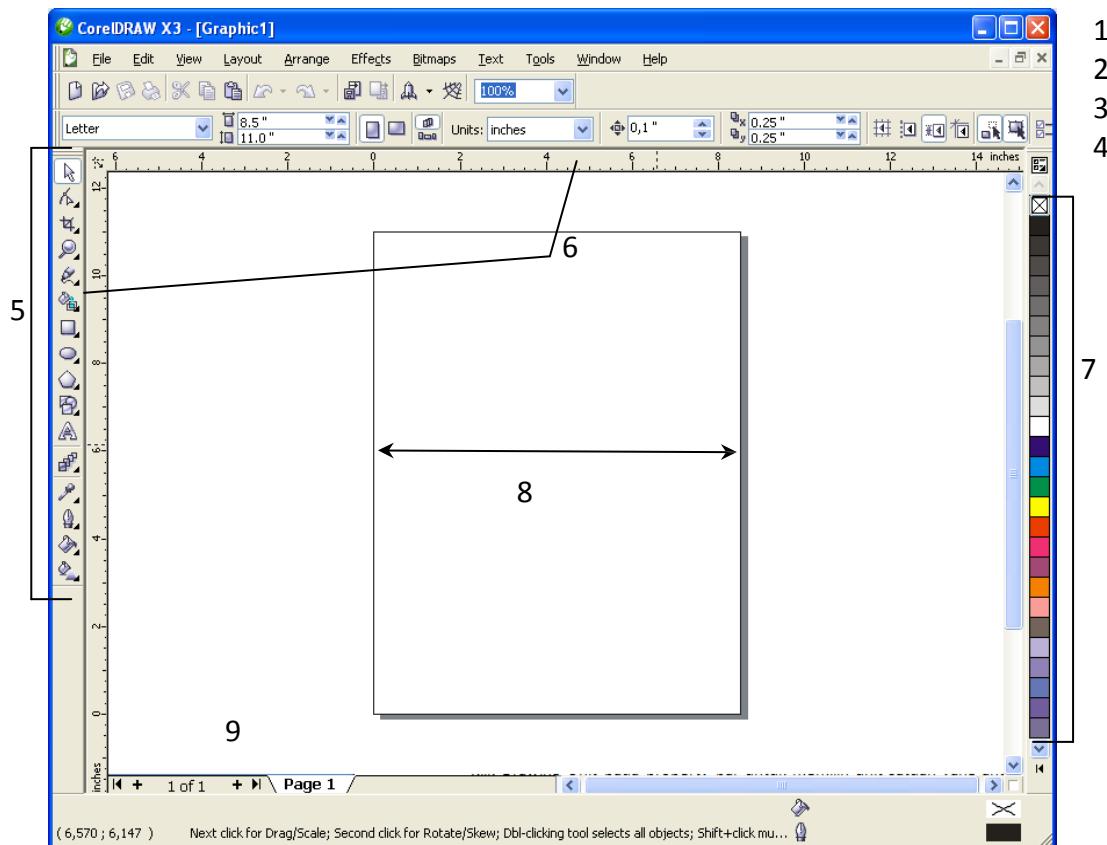


- Apabila langkah-langkahnya benar maka icon Corel Draw X3 akan muncul.



3) Mengenal Komponen Corel

Berikut ini adalah tampilan jendela Corel Draw X3.



- Title bar (1) berisi informasi judul aplikasi dan file yang sedang dibuka.
- Menu bar (2) berisi menu-menu yang ada di aplikasi Corel Draw.
- Toolbar terdiri dari beberapa icon meliputi:
 - Standar (3) perintah-perintah pada menu utama
 - Property bar (4) berisi tombol-tombol perintah tambahan.
 - Tool box (5) berisi alat untuk mendesain gambar.
- Ruler (6) sebagai garis pengukur objek.
- Color Pallete (7) berisi perintah untuk memilih warna objek.

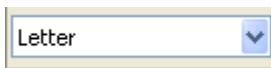


- Lembar kerja (8) halaman tampilan untuk tempat mendesain objek.
- Pages (9) sebagai petunjuk halaman yang aktif.

4) Mempersiapkan Projek Baru

Untuk mempersiapkan Projek baru, langkah-langkahnya:

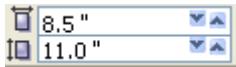
- Klik menu File.
- Lalu klik perintah New
- Untuk menentukan tipe kertas, klik kotak Paper Type/Size



pada Property Bar lalu pilih jenis kertas yang anda inginkan.

Misalkan letter, legal, A4, tabloid, dsb.

- Jika tidak ada yang diinginkan, rubah ukuran pada paper weigh and height



namun yang tampil disini dalam ukuran inch kita bisa merubahnya ke ke Sentimeter dengan memilihnya pada Drawing Unit lalu klik Centimeter.

5) Menyimpan File

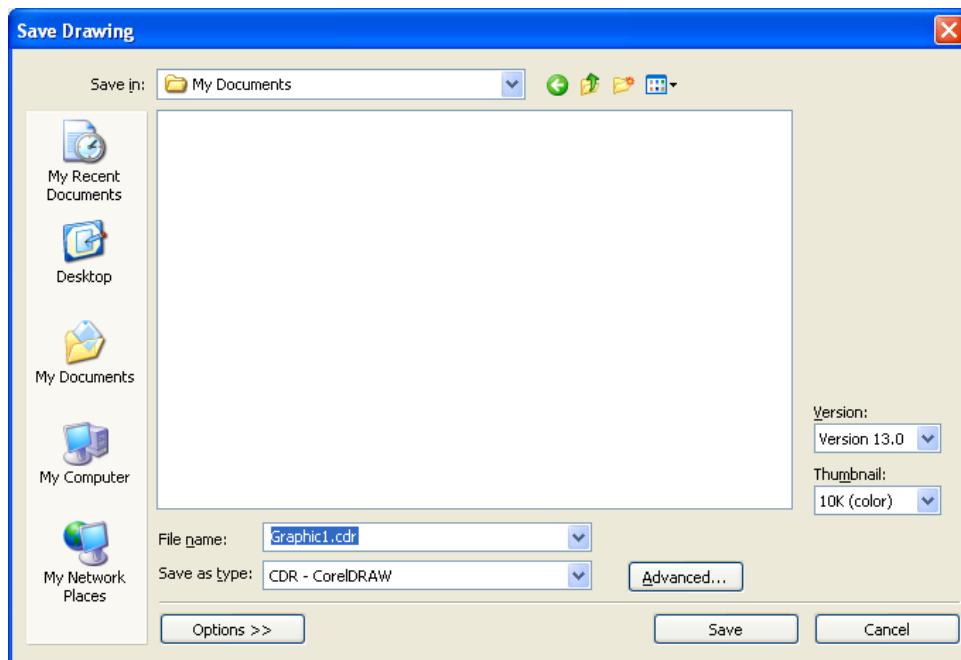
Untuk menyimpan projek Corel Draw ke bentuk file, caranya:

- Klik menu File
- Klik Save As Ctrl+Shift+S .
- Tentukan letak penyimpanan pada kotak Save in:
- Lalu tulis nama filenya pada kotak filename.
- Pada Save as type, tentukan tipe filenya.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



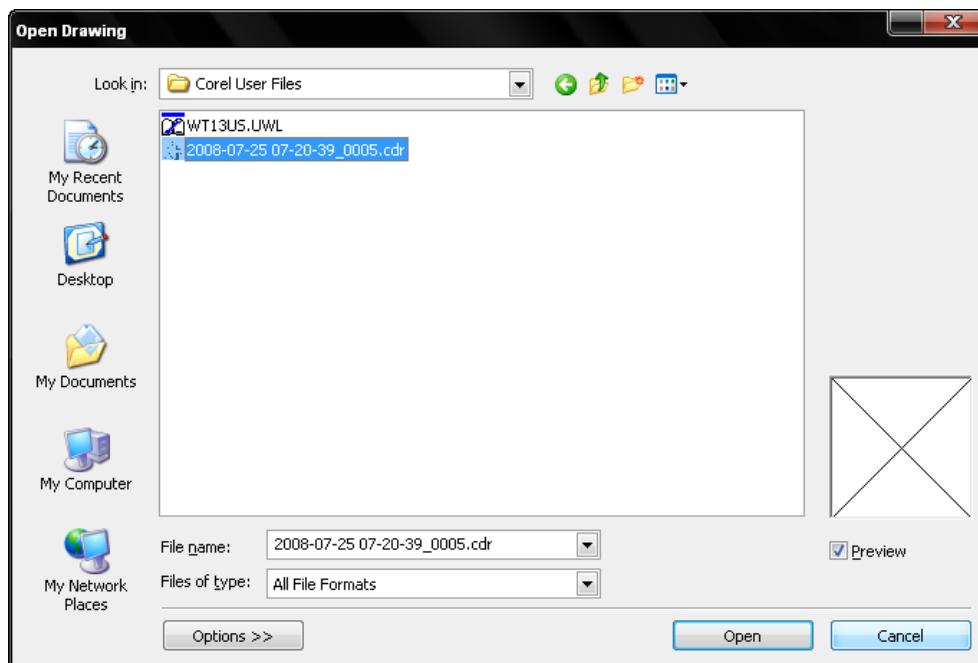
- Tekan Save.

6) Membuka File

Untuk membuka file Corel Draw yang telah disimpan, caranya:

- Klik menu File

- Klik open Open... Ctrl+O





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

- Tentukan letak penyimpanan pada kotak Look in:
- Lalu cari nama file pada deretan file.
- Pada Files of type, tentukan tipe filenya.
- Untuk melihat preview, chek list Kotak Preview.
- Setelah file dipilih, klik Open.

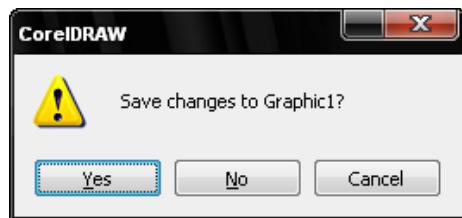
7) Menutup

Untuk menutup dokumen:

- Klik menu File
- Klik Close  .

Catatan:

Apabila muncul pertanyaan seperti berikut , itu tandanya bahwa projek yang kita kerjakan belum disimpan. Terdapat tiga tombol yaitu:



- Yes untuk menyimpan dokumen/file ke file dokumen baru (jika belum disimpan sebelumnya) atau ke dokumen lama (jika sudah disimpan sebelumnya). Jika yang dibuka file dokumen lama, maka segala macam bentuk perubahan akan disimpan pada file dokumen tersebut.
- No untuk keluar dan abaikan penyimpanan
- Cancel untuk membatalkan perintah keluar.

8) Keluar dari Aplikasi Corel Draw X3

Untuk keluar dari Corel Draw X3,

- Klik menu File
- Klik Exit  Alt+F4 .



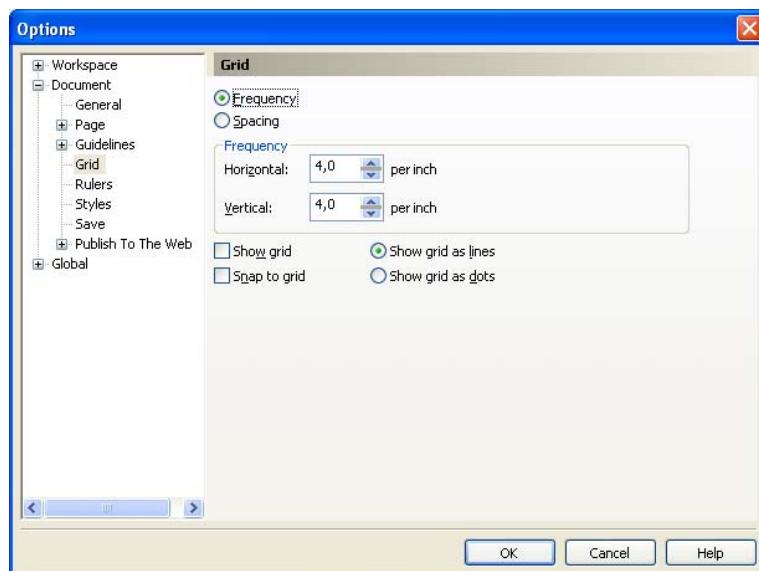
9) Menampilkan Dan Mengatur Grid

Untuk menampilkan grid atau garis pemandu,

- Klik menu View.
- Lalu klik Grid.
- Garis grid akan ditampilkan.

Jika kita ingin mengubah garis grid menjadi titik-titik,

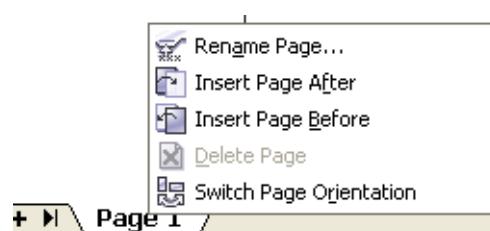
- Klik menu View.
- Grid and Ruler Setup Muncul kotak dialog,



- Pilih Show grid as dots untuk mengubah garis menjadi titik-titik.

10) Menambah Halaman Dalam Satu File

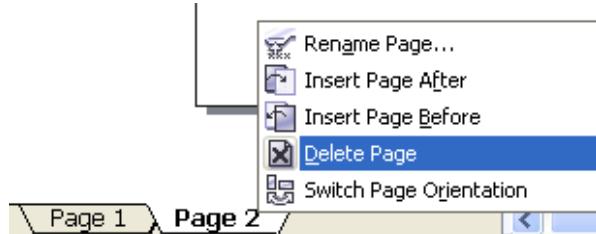
- Klik Pages (halaman yang aktif) misalkan Page 1
- Klik kanan, pilih Insert Page After.





11) Menghapus Halaman Dalam Satu File

- Klik Pages (halaman yang aktif) misalkan Page 2
- Klik kanan, pilih Delete Page.



12) Mengubah Nama Halaman Dalam Satu File

- Klik Pages (halaman yang aktif) misalkan Page 1
- Klik kanan, pilih Rename.

13) Membuat Bentuk Sederhana

a. Membuat Objek Segi Empat

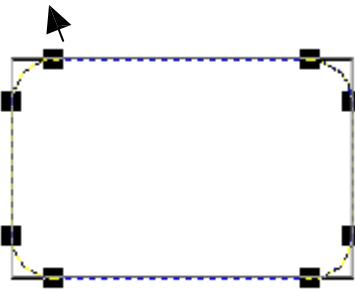
¾ Klik Rectangle Tool pada Tool Box atau tekan F6

¾ Pointer akan berubah menjadi tanda (+)

- Drag dan drop mouse pada lembar kerja akan terbentuk persegi panjang.
- Jika anda ingin membuat persegi/ bujur sangkar, Langkah sama seperti membuat persegi panjang. Hanya saja pada saat drag tombol kiri mouse sambil tekan Ctrl pada keyboard.

Jika ingin sudut dari segi empat di atas berbentuk melengkung (tidak siku) maka caranya adalah:

- Tekan Pick Tool pada Tool Box.
- Pilih objek segi empat tersebut.
- Klik Shape Tool (atau tekan F10).
- Arahkan pointer pada sudut segi empat lalu drag (geser sedikit) dengan menekan tombol kiri mouse.



b. Membuat Objek Lingkaran

- Klik Ellipse Tool pada Tool Box atau tekan F7.
- Pointer akan berubah menjadi tanda (+).
- Drag and drop mouse pada lembar kerja akan terbentuk lingkaran.

c. Membuat Objek Polygon

- Klik Polygon Tool atau tekan Y.
- Arahkan pointer yang berbentuk (+) ke lembar kerja.
- Tekan tombol kiri mouse geser secara diagonal sambil tekan tombol Ctrl pada keyboard.
- Terbentuklah polygon segi lima.
- Untuk menambah atau mengurangi segi tersebut, gunakan fasilitas Number of Point on Polygon



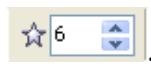
- Klik segi yang dikehendaki (misal 3).
- Akan terbentuk segienam.

Untuk mengubah polygon menjadi bentuk bintang, lakukan langkah berikut.

- Klik bentuk segi lima.
- Tekan shape Tool .
- Arahkan pointer ke objek tersebut di antara dua segi yang berpotongan. Lalu tarik kedalam.
- Terbentuk segi lima menjadi bintang .



d. Membuat Objek Bintang

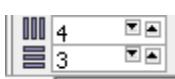
- Klik dan tahan Polygon Tool .
- Lalu kli Star Tool .
- Arahkan pointer yang berbentuk (+) ke lembar kerja.
- Tekan tombol kiri mouse geser secara diagonal sambil tekan tombol Ctrl pada keyboard.
- Terbentuklah gambar bintang.
- Untuk menambah atau mengurangi banyak segi dari bintang tersebut, gunakan fasilitas Number of Point on Polygon .
- Klik segi yang dikehendaki (misal 6).
- Akan terbentuk segienam.

e. Membuat Objek Spiral

- Klik dan tahan Polygon Tool.
- Pilih Spiral Tool atau tekan A .
- Pada lembar kerja klik dan geser tombol kiri mouse sambil tekan tombol Ctrl pada keyboard.
- Terbentuklah spiral.

F Membuat Objek Table

- Klik polygon Tool.
- Klik Grap Paper Tool  atau tekan D.
- Tekan dan geser tombol kiri mouse pada kanvas.
- Terbentuklah table.

Untuk merubah banyak tabel, rubahlah Graph Paper Columns and Rows  pada kotak  isikan banyaknya kolom dan pada kotak  isikan banyaknya baris.

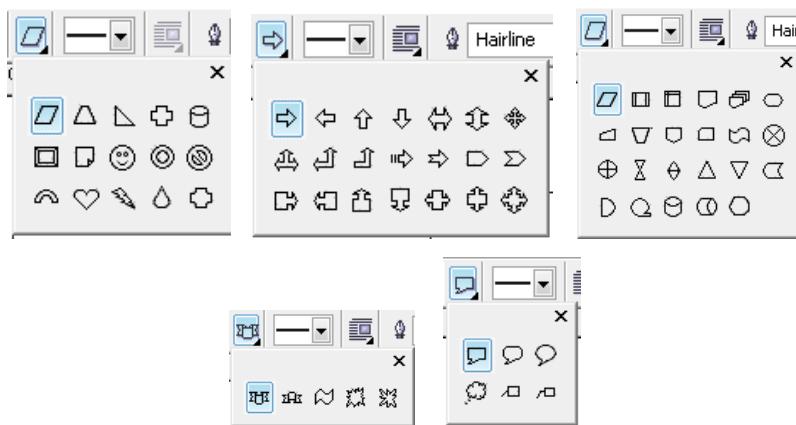


g. Membuat Objek Dengan Bentuk bervariasi

- Klik dan tahan Basic Shapes lalu pilih salah satu icon yang disediakan.

Seperti , , , , .

- Tentukan bentuknya pada Perfect Shapes di Property Bar seperti:



- Lalu pilih bentuk yang dikehendaki
- Pointer akan berubah menjadi tanda (+)
- Drag and drop mouse pada lembar kerja sehingga terbentuk gambar yang diinginkan.

14) Membuat Bentuk Sesuai Keinginan



- Klik Freehand Tool pada Toolbox .
- Pada kanvas klik tombol kiri mouse.
- Drag kearah yang diinginkan.
- Jika sudah sesuai keinginan, tekan tombol Esc pada keyboard untuk mengakhiri.

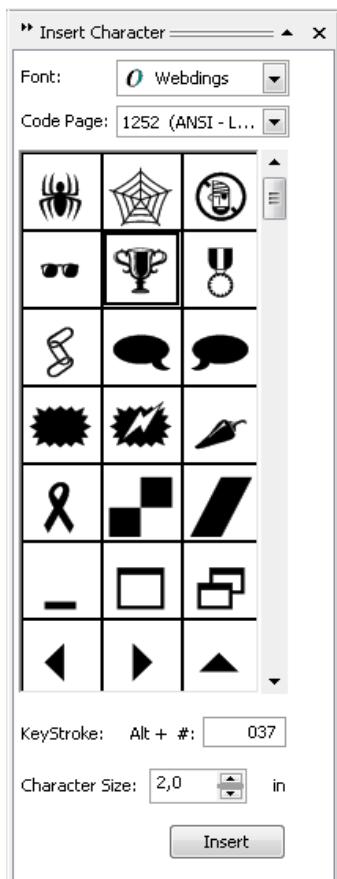
Apabila ingin melengkungkan garis,

- Klik Shape Tool .
- Tempatkan pointer pada garis yang ingin dilengkungkan.
- Klik kanan mouse lalu klik pilihan To Curve .



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



15) Mengatur Warna Dan Garis Pinggir

- Klik Pick Tool .
- Klik objek yang kan diberi warna
- Lalu klik kiri warna yang dikehendaki untuk memberi warna isi objek.
- Klik kanan warna yang dikehendaki untuk memberi warna garis objek.

16) Menyisipkan Objek Berbentuk Simbol

- Klik menu Text lalu klik Insert Symbol Character atau tekan Ctrl + F11 di keyboard.
- Pilih jenis font pada kotak pilihan Font:
- Lalu Pilih Jenis karakter yang akan disisipkan pada deretan tampilan.
- Tentukan ukuran karakter yang akan disisipkan pada kotak pilihan Character Size in.
- Klik Insert.

17) Mengedit Objek

a) Menduplikat Objek

- Klik objek menggunakan pick Tool
- Klik menu edit lalu klik Copy
- Untuk mengambilnya, klik lagi menu edit lalu klik Paste.
- Atau dengan menekan tanda (+) di numlock setelah mengklik objek.

b) Merubah Ukuran Objek

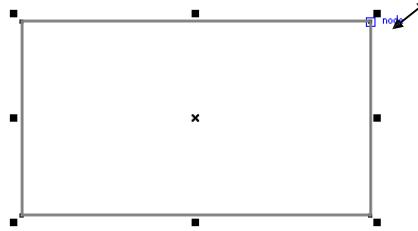
- Klik Pick Tool .
- Klik objek yang akan dirubah.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

- Arahkan pointer ke salah satu node yang ada di objek dan pointer akan berubah menjadi panah bermata dua.



- Tarik ke luar area objek untuk memperbesar objek atau ke dalam untuk memperkecil objek.

- Atau dengan menentukan ukurannya menggunakan Object (s) Size atau

Scale Factor yang ada di Property Bar.

- Tuliskan ukuran yang diinginkan dengan satuan unit (misalnya cm) untuk Object (s) Size atau skala dalam % untuk Scale Factor lalu tekan enter.

c) Memindahkan Objek

- Klik Pick Tool .
- Klik objek yang akan dipindahkan.
- Letakkan pointer di bagian dalam objek hingga berbentuk panah bermata 4.
- Lalu pindahkan ke tempat yang dikehendaki.
- Klik di luar objek.
- Atau dengan menentukan lokasi dengan menggunakan Object (s) Position

yang ada di Property Bar.

- Tentukan lokasi yang diinginkan lalu tekan enter.

d) Merotasikan objek

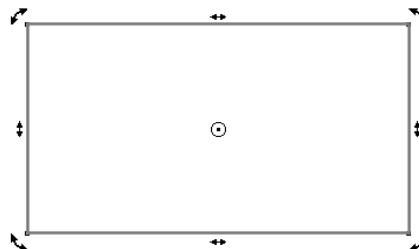
- Klik Pick Tool .
- Double Klik objek yang dirotasikan.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

- Tiap node akan berubah menjadi panah dua.



- Letakkan pointer di salah satu sudut objek.
- Geser mouse searah jarum jam atau kebalikannya untuk merotasikan objek sampai posisi yang diinginkan.
- Jika telah selesai klik mouse diluar objek.
- Atau dengan menentukan sudut putaran menggunakan Angle Of rotation pada

Property Bar .

- Tuliskan sudut untuk rotasi.
- Tekan enter.

h. Transformasi

a) Menduplikasi Dengan Aturan Tertentu.

Menduplikasi dengan aturan tertentu misalnya menduplikasi berulang-ulang untuk membuat deretan objek ke kanan, ke kiri ke atas atau ke bawah. Kalau menggunakan Copy-Paste pasti memakan waktu yang relatif lama.

Contoh



Langkah-langkahnya:

- Klik shape tool
- Klik objek yang akan di duplikasi.
- Klik menu Arrange dilanjutkan dengan mengklik Transformation lalu klik Position.
- Pastikan yang aktif bagian Position .
- Kita bisa menduplikat menggunakan posisi pada pilihan Position: atau dengan klik



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

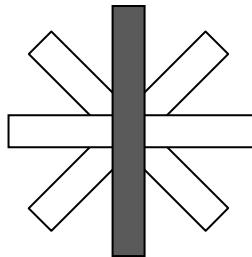
pada chek box di bawah Relative Position dengan posisi yang diinginkan misal ke arah kanan, kiri, atas atau bawah.



- Lalu klik Apply to Duplicate sejumlah penduplikatan yang diinginkan.

b) Rotasi Dengan Aturan Tertentu

Merotasikan dengan aturan tertentu misalnya dengan merotasikan berulang-ulang, contoh:



Objek yang berwarna adalah yang diduplikat. Langkah-langkahnya:

- Klik shape tool lalu klik objek yang akan di duplikat.
- Klik menu Arrange dilanjutkan dengan mengklik Transformation lalu klik Position.
- Pastikan yang aktif bagian Rotation .

- Tentukan besar derajat pengrotasian pada pilihan rotation Angle: 0,0 deg.
- Lalu klik Apply to Duplicate sejumlah penduplikatan yang diinginkan.

Kita bisa menggabungkan seluruh hasil duplikat dengan menyeleksi seluruh objek

lalu klik weld di Property Bar.

i. Menyisifkan dan mengatur teks

Teks ada dua macam yaitu Artistik Text yaitu teks yang hanya beberapa kata dan Paragraph Text yaitu teks yang terdiri dari beberapa paragraf. Untuk menyisifkan teks



caranya:

Artistik Text:

- Klik text tool.
- Klik saja di sembarang tempat.
- Ketikkan teks yang diinginkan.

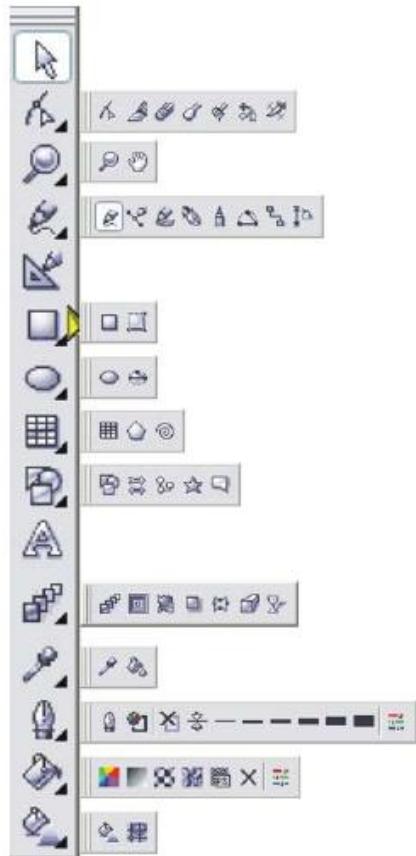
Paragraph Text:

- Klik Text Tool.
- Drag and drop selebar text yang akan dimasukkan.
- Ketikkan teks beberapa paragraph.

Untuk Rubah posisi masing-masing karakter caranya dengan Shape Tool Drag and Drop masing-masing huruf.

Untuk merubah teks menjadi Objek caranya dengan klik teks lalu klik Arrange Convert To Curves.

Mengenal Lebih Detail Tentang Tools CorelDraw X3



Gambar Flyout tool box



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Berikut ini adalah *tool box* dengan berbagai fungsinya:

Tool	Nama	Fungsi
	Pick tool	Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya <i>scaling, rotating, skewing, resizing</i> .
	Shape tool	Melakukan proses editing node pada <i>shape</i> (komponen garis dari obyek).
	Knife tool	Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
	Eraser tool	Menghapus bagian tertentu dari obyek.
	Smudge tool	Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
	Roughen brush tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Free transform tool	Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.
	Virtual segment delete tool	Menghapus segmen secara virtual
	Zoom tool	Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
	Hand tool	Menggeser area kerja ke posisi tertentu.
	Freehand tool	Membuat obyek berupa garis bebas.
	Bezier tool	Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.

	Artistic media tool	Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik
	Pen tool	Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
	Polyline tool	Membuat obyek kombinasi garis lurus dan <i>freehand</i> secara langsung.
	3 point curve tool	Membuat obyek garis dengan kurva <i>3 point</i> .
	Interactive connector tool	Membuat obyek garis konektor secara interaktif
	Dimension tool	Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.
	Smart drawing tool	Membuat obyek garis secara bebas seperti <i>freehand tool</i> , namun dengan hasil yang lebih bagus.
	Rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
	3 point rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.
	Ellips tol	Membuat obyek lingkaran atau elips.
	3 point ellips tool	Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.
	Graph paper tool	Membuat obyek menyerupai tabel.
	Polygon tool	Membuat obyek segi banyak.
	Spiral tool	Membuat obyek spiral.
	Basics shape tool	Membuat obyek-obyek dasar.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

	Arrows shape tool	Membuat obyek-obyek anak panah.
	Flowchart shape tool	Membuat obyek-obyek <i>flowchart</i> .
	Star shape tool	Membuat obyek-obyek bintang.
	Callout shape tool	Membuat obyek-obyek <i>callout</i> .
	Text tool	Membuat obyek teks.
	Interactive blend tool	Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
	Interactive contour tool	Memberikan efek kontur pada obyek.
	Interactive distortion tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Interactive drop shadow tool	Memberikan efek bayangan pada obyek.
	Interactive envelope tool	Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
	Interactive extrude tool	Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
	Interactive transparency tool	Memberikan efek transparansi warna pada obyek.
	Eyedropper tool	Mengambil sampel warna dari suatu obyek.

	Paintbucket tool	Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.
	Outline tool	Memunculkan <i>outline tool</i> .
	Outline color dialog	Memunculkan <i>color outline tool</i> .
	No outline	Menghilangkan <i>outline</i> .
	Hairline outline	Memberikan <i>outline</i> dengan ukuran sangat kecil.
	½ point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> ½ poin.
	1 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 1 poin.
	2 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 2 poin.
	8 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 8 poin.
	16 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 16 poin.
	24 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 24 poin.
	Color docker window	Memunculkan <i>color docker window</i> untuk <i>outline</i> .
	Fill color dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi.
	Fountine fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna gradasi
	Pattern fill dialog	Memunculkan kotak dialog pola.
	Texture fill dialog	Memunculkan kotak dialog tekstur.



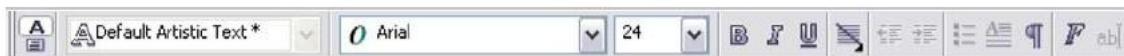
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

	Postscript fill dialog	Memunculkan kotak dialog <i>postscript</i> .
	No fill	Menghilangkan warna isi.
	Color docker dialog	Memunculkan <i>color docker window</i> untuk warna isi.
	Interactive fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi interaktif.
	Interactive mesh fill dialog	Memberikan warna rajutan pada obyek.

Property bar adalah fasilitas yang disediakan untuk memunculkan fungsi-fungsi yang sering digunakan ketika aktif pada salah satu alat gambar pada *tool box*.

Isi dari *property bar* akan menyesuaikan dengan salah satu alat yang sedang aktif pada *tool box*. Berikut ini adalah salah satu fungsi yang muncul pada *property bar* ketika mengaktifkan *text tool*:



Gambar property bar



JOBSHEET 3

MENGENAL CORELDRAW X3 LEBIH LANJUT

MEMOTONG GAMBAR DENGAN CORELDRAW

Sekarang kita akan membahas alternatif lain bagi yang mungkin saja cuma punya aplikasi coreldraw tanpa memiliki photoshop di komputernya serta bagi mereka yang ingin praktis jadi tidak perlu export import gambar di photoshop ke coreldraw. Jadi kita sebut saja tutorial memotong gambar di Corel

Bagi yang bergerak di bidang jasa setting mungkin tutorial ini remeh, tapi bagi mereka yg pemula dan otodidak alangkah baiknya menguasai teknik ini Berikut caranya/Tutorialnya:

1. Buka Aplikasi Coreldraw, masukkan gambar yang akan kita edit Klik **Menu >> Import** disini saya menggunakan gambar bebek mainan:

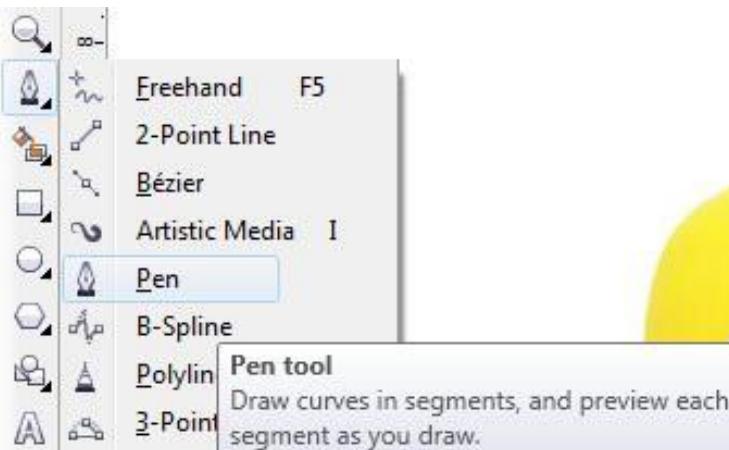




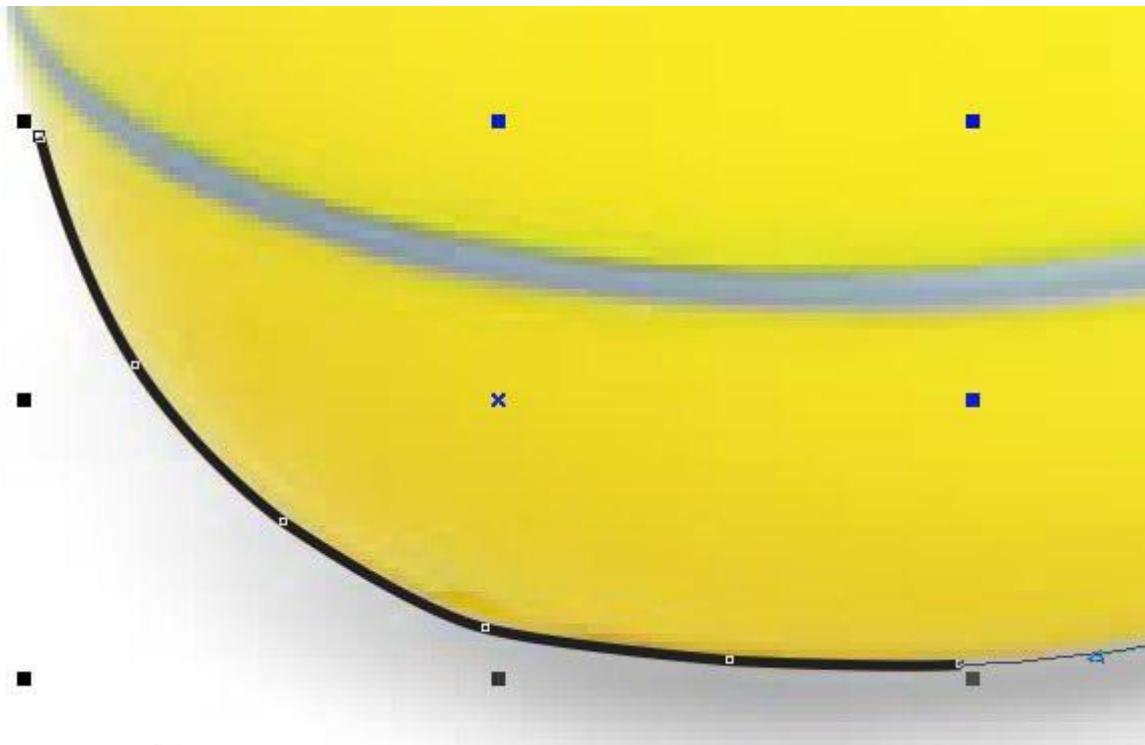
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

2. klik pen pada toolbar



3. Buat area bangun dengan Pen, tinggal klik kiri dan klik kiri pada gambar, jika terjadi kesalahan tekan ctrl + z



dengan latihan ini akan melatih anda menggunakan pen tool untuk tracing, jadi latihan di atas ini sangat banyak manfaatnya. Dibutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, seperti pada gambar di bawah ini:



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Tips:

tahan klik kiri untuk mengatur alur lekuk pen tekan CTRL + Z untuk Undo

4. Setelah tergambar garis penuh/hingga ke titik awal, tekan Spasi pada keyboard untuk memilih Pick Tool



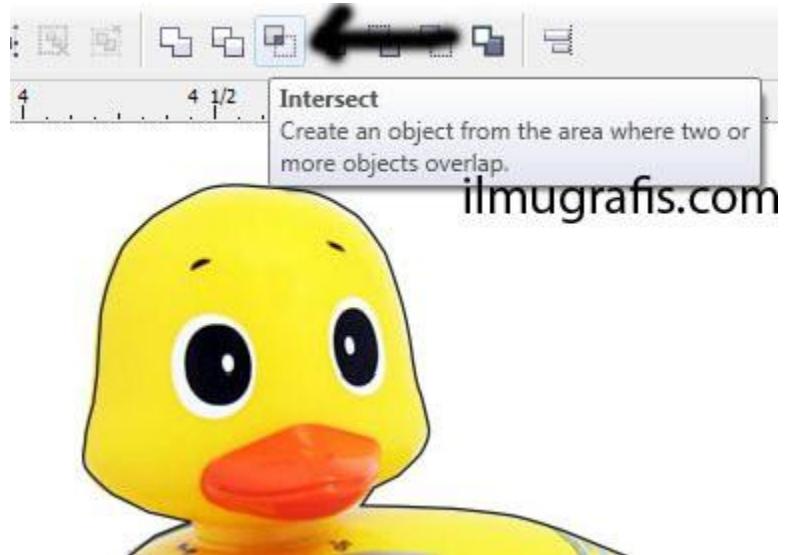


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

tekan klik kiri pas / tepat di dalam garis hitam yg anda buat (1) lalu tahan tombol **Shift** pada keyboard lalu klik gambar area luar bebek (1)

5. Setelah itu pilih Intersec



hapus garis yang anda buat dengan mengklik garis tersebut dan klik **Delete** pada keyboard jika yang anda lakukan sesuai/benar maka anda akan mendapatkan gambar bebek tanpa background seperti ini

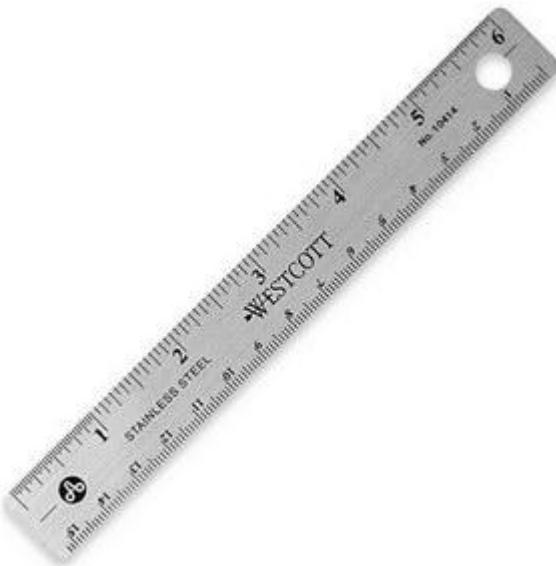


Gambar bebek tanpa background (objek terseleksi / Terpotong)



Pentingnya Fungsi Ruler dan Guide Lines

Tutorial Coreldraw kali ini akan membahas tentang pentingnya fungsi ruler (penggaris) dan Guide Lines. Kok bisa? ya karena ketepatan dalam mendesain suatu layout sangat penting (terutama bagi yang bergerak di bidang setting) dan hal ini ditentukan oleh sama tidaknya panjang desain di corel (maya) dengan hasil sebenarnya (nyata). Misal kita ingin mendesain kartu nama maka ukuran kartu nama yang kita buat misalnya 9cm x 5,25 cm maka kita juga harus membuat ukuran layout yang sama di coreldraw. Dan untuk itulah fitur ruler ini diperlukan. Ok mari kita belajar corel lebih jauh. Desainer butuh penggaris? Tentu saja



Karena untuk urusan main layout dan setting ketepatan posisi dan ukuran sangatlah penting. Berikut deskripsi singkat dari Ruler dan Guide Lines:

Ruler adalah bantuan berfungsi penggaris untuk mengukur suatu obyek secara pasti dan tepat dengan presisi tinggi, ruler disediakan dalam posisi vertikal dan horisontal.

Guide Lines berfungsi mengatur tata letak obyek dan ukuran-ukurannya pada saat memanipulasi obyek biasanya disimbolkan dalam koordinat x: dan y:

Unit/Satuan Ukuran Pada Coreldraw ada Centimeter, Milimeter, Inch, dll ingat saat kita SD (sekolah dasar) guru kita mengajari satuan hitung, Satuan Jarak (Panjang) 1 centimeter (cm) = 100 millimeters (mm) --- paling sering dipakai untuk jasa



setting, 1 inches (inci) = 2.54 centimeters (inchi biasanya digunakan untuk mengukur panjang secara diagonal)

1 mile = 1760 yard

1 yard = 3 feet = 914.4 millimeters (mm)

1 meter (m)= 100 Centimeters (cm)

1 kilometer (km) = 1000 meter (m)

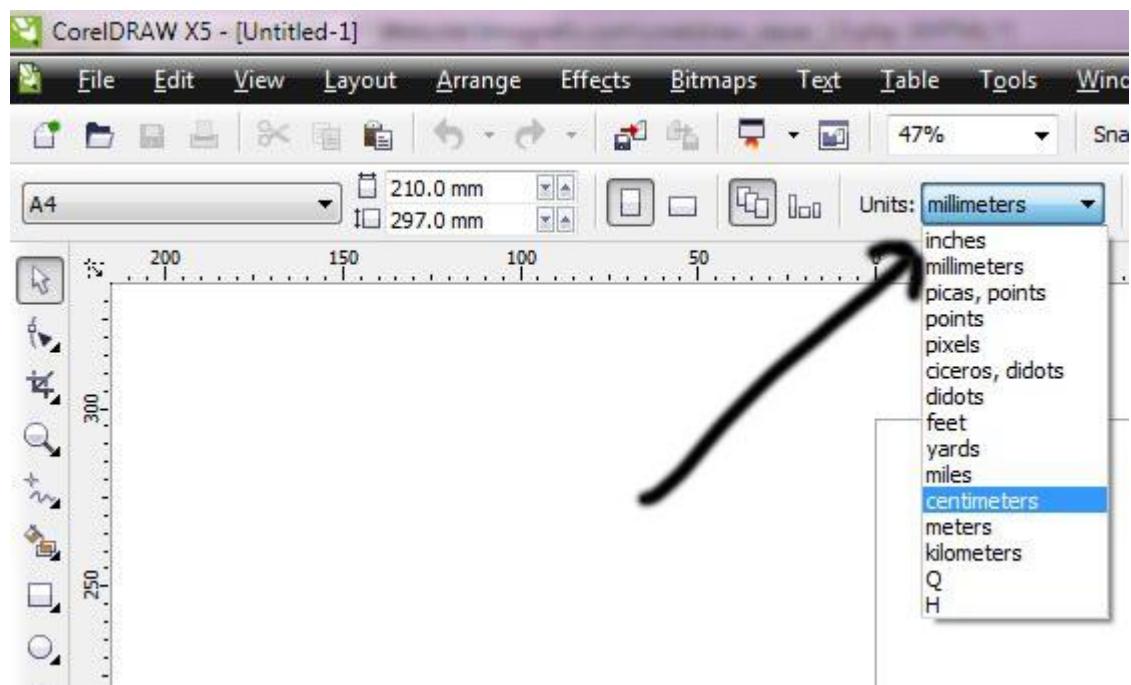
1 mile = 1.609344 Kilometer (km)

nah ini mungkin kita baru mengenal, tapi tak ada salahnya kalau kita mengetahuinya untuk menambah wawasan siapa tahu dibutuhkan, penulis sendiri pun jarang memakai satuan ini.

Satuan untuk Didot Points

1 Didot point = 0.376065 mm = 1.07007 pica = 0.0148057 inch

1 cicero = 12 didot points



Nah berikut ini akan saya tambahkan tips supaya kita tahu jarak panjang maupun lebar desain kita, Langkah-langkahnya sebagai berikut:



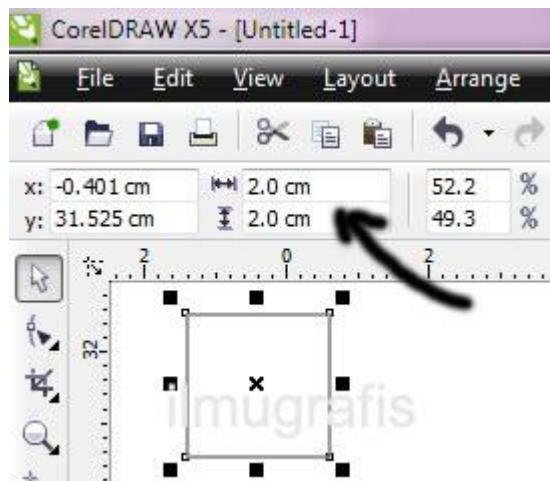
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

1. buka Coreldraw Klik New nah disitu kita pilih dulu satuannya, gunakan satuan Centimeters saja supaya mudah.

2. Klik Rectangle Tool (F6)

buat kotak di area kerja



nah kita sudah mempunyai kotak, panjang dan lebar kotak ini belum beraturan, kita buat saja panjangnya 2 cm x 2 cm

nah sekarang kita sudah mempunyai penggaris/bantuan pengukur, jadi ini gunanya bila suatu saat kita diminta mendesain foto dengan jarak 2 cm antara foto yang satu dengan yang lain maka kita tidak akan lagi kesulitan.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Dengan begini maka mlayout / mensetting di Corel DRAW jadi lebih mudah.

TUGAS 1

Petunjuk umum :

- Tugas ini bersifat Individual
- Bobot tugas Project mingguan 20% dari 100%nya nilai praktikum, dan 100% nilai praktikum adalah 70%nya nilai akhir mata kuliah Desain Grafis.
- Final project ini hanya dapat dikerjakan ketika jam praktikum berlangsung.
- Dilarang keras copy-paste dari teman dan/atau ke teman.
- Utamakan sportifitas anda.
- Ketepatan pengumpulan tugas sangat berpengaruh terhadap nilai tugas.
- Tertib dan tidak bikin onar di ruangan lab.
- Tuangkan ide dan kreatifitas anda dengan maksimal agar anda bisa lebih tahu kemampuan diri anda sendiri.
- Jangan terburu-buru ketika penggarapan tugas (*slowly but sure*)

Petunjuk penggerjaan Tugas:

- Program yang digunakan CorelDraw

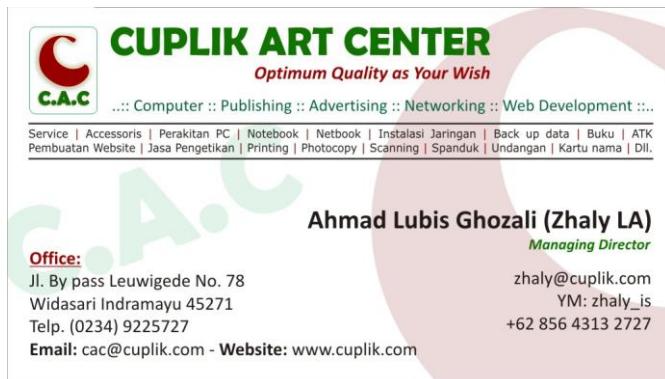


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

- Pembuatan dan pengeditan obyek menggunakan tool-tool yang tersedia di coreldraw.
- Penilaian di lihat dari :
 - Ke-orisinal-an obyek gambar
 - Banyaknya pemakaian tools
 - Kerapian dan kehalusan obyek setelah di edit
 - Tata letak atau layout tulisan dan gambar
 - Ketepatan memilih jenis huruf terhadap tema yang diangkat
 - Ketepatan memilih warna
- Hasil yang harus dikumpulkan :
 - Finishing Tugas (tipe file *.cdr)
 - Finishing Tugas (export ke *.jpg)

Project yang harus d' bikin :



Kartu nama atau **kartu bisnis** adalah kartu yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam menjalankan bisnis. Dari kartu nama akan tercermin citra sebuah perusahaan itu profesional atau tidak. Untuk itu perlu didesain kartu bisnis yang baik dan mudah dibaca. Elemen yang harus ada dalam kartu bisnis diantaranya adalah:

- Nama perusahaan
- Logo/ logotype perusahaan
- Jenis perusahaan yang menjelaskan perusahaan tersebut bergerak dalam bidang tertentu
- Alamat kontak perusahaan lengkap dengan telpon dan email/website



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

- Nama pemegang kartu bisnis
- Jabatan pemegang kartu bisnis

Yang perlu diperhatikan dalam desain kartu bisnis, diantaranya adalah:

- Usahakan tidak merubah logotype perusahaan.
- Gunakan warna sesuai dengan warna perusahaan, pilihlah warna kertas dan teks yang kontras agar mudah dibaca.
- Buatlah beberapa ukuran huruf, mulai dengan urutan dari yang paling penting. Sesedikit mungkin menggunakan jenis huruf, cukup satu atau dua macam, dan sebagai variasi gunakan huruf dengan ketebalan atau ukuran yang berbeda. Buat layout yang sesederhana mungkin, agar mudah dibaca.

Cara Pengumpulan Tugas :

- Kumpulkan di satu folder, dan foldernya diberi nama
"NIM_ANDA<spasi>NAMA_ANDA"
- Di dalam folder tersebut terdapat 2 file :
 1. **Part_6_NamaAnda.jpg**
 2. **Part_6_NamaAnda.cdr**

Di Kirim ke Komputer **INSTRUKTUR_LAB/1. Tugas Desain Kartu Nama/**



JOBSCHEET 4

PENGENALAN ADOBE PHOTOSHOP

Kehidupan ini tak lepas dari yang namanya Desain. Dimulai hal yang sangat sederhana sampai yang paling kompleks sekalipun. Misalnya, anda keluar rumah, pasti anda sudah mendesain sedemikian rupa kemana anda akan melakukan aktivitas. Anda merakit computer, itu pasti melalui tahap desain terlebih dahulu, pembuatan kue, pembuatan komponen elektronik dan lain-lain. Kalau desain anda apik dan bagus maka hasil yang didapat pasti bagus. Tidak jauh berbeda dengan Desain grafis. Untuk menciptakan suatu desain grafis yang bagus maka diperlukan software yang handal dan fleksible. Dan itu semua ada di Adobe Photoshop. Adobe Photoshop adalah software yang dikenal sebagai pengolah image yang handal.

Adobe PhotoShop ini biasanya digunakan oleh para designer untuk membuat suatu image yang bernilai seni tinggi. Bisa juga digunakan oleh photographer untuk mengolah foto supaya tampilan fotonya tambah cantik dan menarik.

Didalam jobsheet ini akan dibahas tentang dasar-dasar Photoshop dimulai dari Fungsi toolbar sampai bagaimana cara pembuatan dan pengolahan gambar dasar.

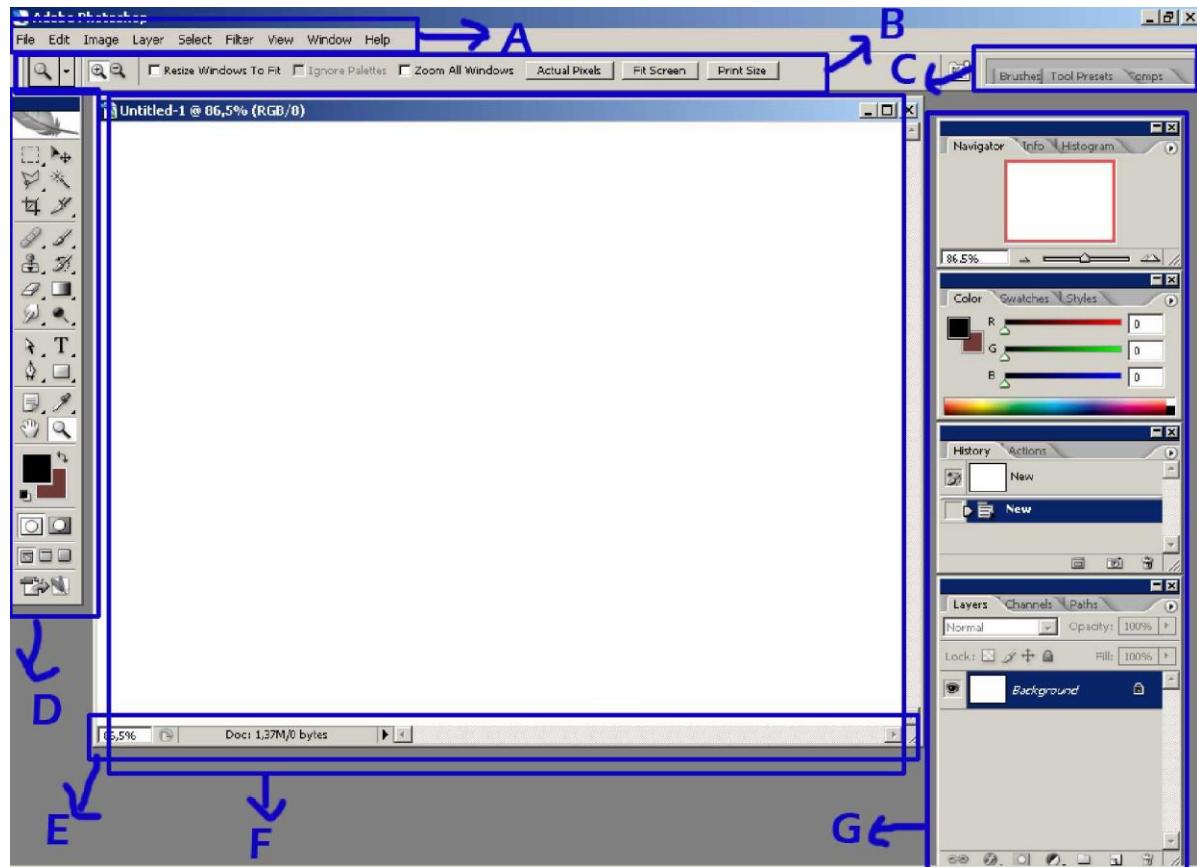
Diharapkan setelah mempelajari E-book ini anda paling tidak bisa mengenal Adobe Photoshop dan bagaimana menjalankan software ini. Orang bijak mengatakan bahwa Tak kenal maka tak sayang bukan ? ©..



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

AREA KERJA ADOBE PHOTOSHOP



Keterangan :

A: Menu

B: Tool Option Bar

C: Pallete well

D: ToolBox

E : Status Bar

F : Area Gambar

G : Dari atas ke bawah : *navigation palette, color palette, history palette, dan layer palette*

1. Menu

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help



JOBSHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Berikut adalah menu-menu yang terdapat pada Adobe Photoshop

1. File

Berkaitan dengan file seperti menyimpan, membuka, export, import, dan cetak.

2. Edit

Menu editing secara umum seperti cut, copy, paste, transform image, serta untuk mengatur preferences Adobe Photoshop.

3. Image

Berisi editing image untuk mengatur warna, hue/saturation, brightness/contrast, ukuran.

4. Layer

Berkaitan dengan manajemen layer pada image, seperti menambah layer, menghapus, menambah efek pada layer, serta masking.

5. Select

Berkaitan dengan selection image.

6. Filter

Berhubungan dengan pada Photoshop yang dapat digunakan untuk memberi Efek tertentu pada image.

7. View

Digunakan untuk pengaturan view seperti zooming image, menampilkan skala, dan sebagainya.

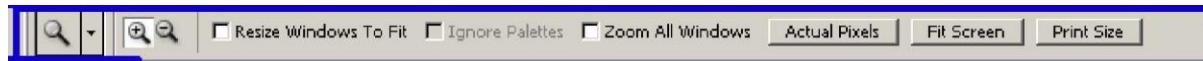
8. Window

Digunakan untuk mengatur/menampilkan window

9. Help

Untuk menampilkan help dan tutorial Adobe Photoshop.

2. Tool Option Bar

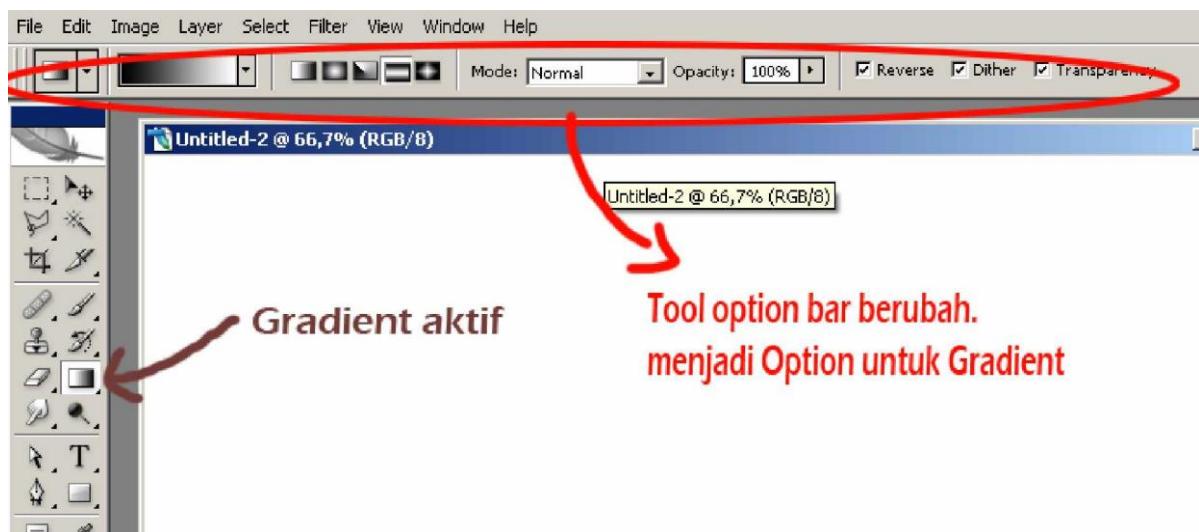


Hampir semua tool pada Toolbox memiliki options, yang ditampilkan pada Tool Option bar. Options tersebut digunakan untuk mengatur nilai parameter atau option dari tool yang sedang aktif/dipilih. Sebagai contoh :

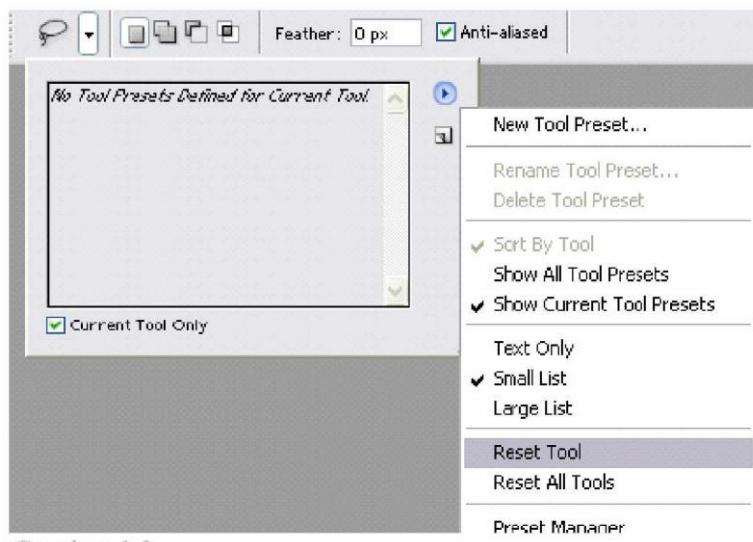


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

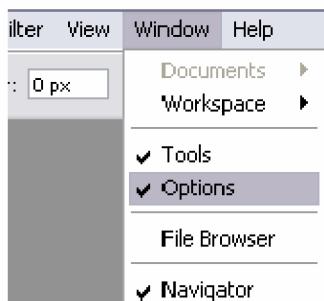
TI



Setelah nilai parameter pada tool option bar diubah-ubah, (kita dapat mengembalikannya lagi menjadi nilai default (nilai semula). Yaitu dengan memilih icon tool yang ada di sebelah kiri, kemudian klik tombol . Pada context menu yang muncul, pilih Reset Tool untuk mengembalikan nilai default dari tool yang sedang dipilih. Apabila ingin mengembalikan nilai default semua tools, pilih Reset All Tools.

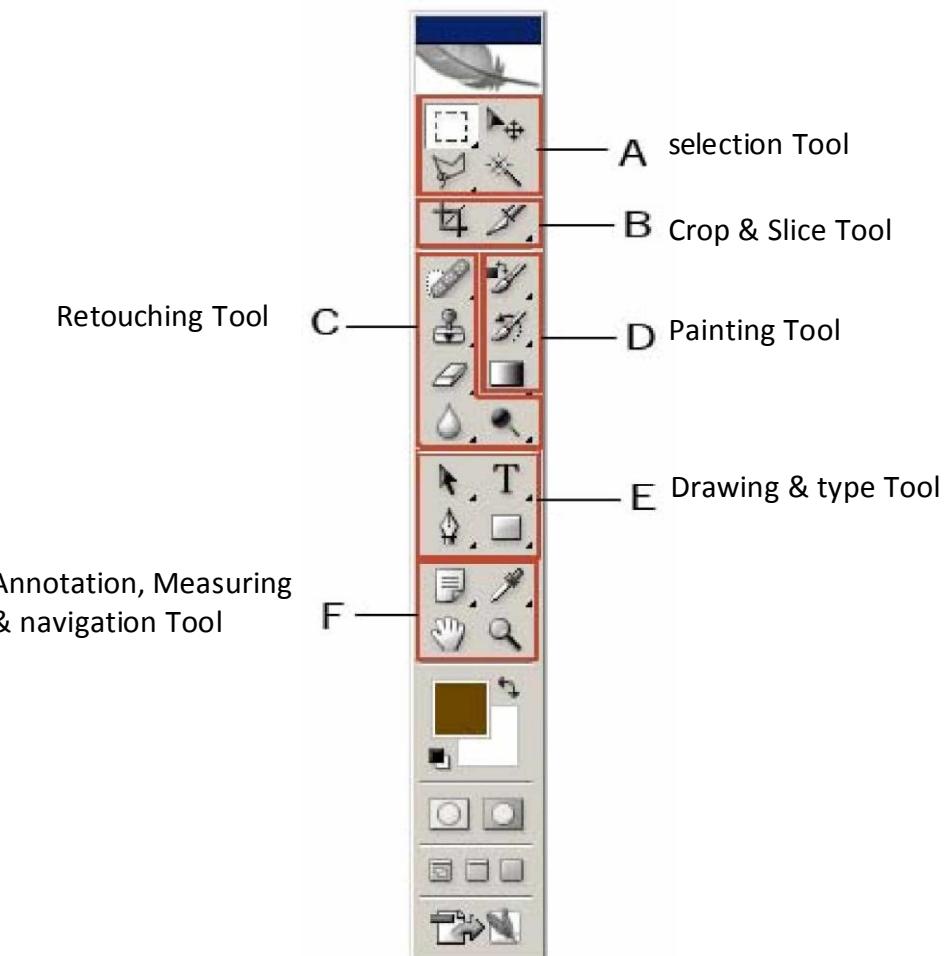


Apabila ingin menyembunyikan Tool Option Bar, Pilih Menu **Window**, kemudian hilangkan tanda check yang ada pada item menu **Option**.



3. ToolBox

Berikut ini akan dijelaskan mengenai fungsi dari masing-masing tools yang terdapat pada toolbox Adobe Photoshop. Untuk cara penggunaan lebih detil masing-masing tools akan dijelaskan secara terpisah.





A. SELECTION TOOL

A.1. Marquee Tool

Saat kita klik Marquee Tool kita bisa melihat ada 4 jenis marquee tool:



1. Rectangular Marquee (Shortcut keyboard: **M**, atau **Shift + M**) Digunakan untuk membuat area selection berbentuk segi empat pada image.



2. Elliptical Marquee (Shortcut keyboard: **M**, atau **Shift + M**)
Digunakan untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada image.



3. Single Row Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu baris pada image (ukuran tinggi selection adalah 1 pixel)



4. Single Column Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu kolom pada image (ukuran lebar selection adalah 1 pixel).

A.2. Move Tool



Shortcut keyboard: **V**

Digunakan untuk menggeser/memindah selection, layers, dan guides.

A.3. Lasoo Tool

(Shortcut keyboard: **L**, atau **Shift + L** untuk mengubah jenis Lasoo) Terdiri dari 3 jenis yaitu:



1. Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection dengan bentuk bebas



2. Polygonal Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection berbentuk polygon



3. Magnetic Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection dengan cara menempelkan tepi selection pada area tertentu pada image.



A.4. Magic Wand Tool



Shortcut keyboard: **W**

Digunakan untuk membuat area selection yang memiliki warna serupa.

Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar.

B. CROP & SLICE TOOL

B.1. Crop Tool



Shortcut keyboard: **C**

Digunakan untuk memangkas image (memotong dan membuang area tertentu dari image)

B.2. Slice Tool

(Shortcut keyboard: **K**, atau **Shift + K** untuk mengubah slice) Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Slice Tool

Digunakan untuk membuat potongan-potongan dari suatu image



2. Slice Select Tool

Digunakan untuk memilih potongan pada suatu image

C. RETOUCHING TOOL

C.1. Patch/Healing Brush Tool

(Shortcut keyboard: **J**, atau **Shift + J** mengubah tool)



1. Patch Tool

Digunakan untuk mengecat/melukis pada area tertentu image dengan pola (pattern) atau sample tertentu. Cocok untuk memberbaiki image yang rusak.



2. Healing Brush Tool

Digunakan untuk mengecat/melukis image dengan pola atau sample tertentu. Cocok untuk memperbaiki image yang agak rusak.



C.2. Stamp Tool

(Shortcut keyboard: **S**, atau **Shift + S** untuk mengubah tool) Terdiri

dari 2 jenis yaitu:



1. Clone Stamp Tool

Digunakan untuk melukis image dengan sample image tertentu



2. Pattern Stamp Tool

Digunakan untuk melukis image dengan menggunakan pola tertentu

C.3. Eraser Tool

(Shortcut keyboard: **E**, atau **Shift + E** untuk mengubah jenis eraser) Terdiri

dari 3 jenis yaitu:



1. Eraser

Digunakan untuk menghapus pixel image dan mengembalikannya ke state tertentu.



2. Background Eraser

Digunakan untuk menghapus area tertentu image menjadi transparan.



3. Magic Eraser

Digunakan untuk menghapus area tertentu image yang memiliki warna yang serupa menjadi transparan dengan satu kali klik.

C.4. Sharpen, Blur, Smudge Tool

(Shortcut keyboard: **R**, atau **Shift + R**)



1. Sharpen Tool

Digunakan untuk menajamkan area tertentu pada image.



2. Blur Tool

Digunakan untuk menghaluskan/mengaburkan area tertentu pada image



3. Smudge Tool

Digunakan untuk menggosok/mencoreng area tertentu pada image



C.5. Dodge, Burn, Sponge Tool

(Shortcut keyboard: **O**, atau **Shift + O**)



1. Dodge Tool

Digunakan untuk menerangkan warna di area tertentu pada image



2. Burn Tool

Digunakan untuk menggelapkan warna di area tertentu pada image



3. Sponge Tool

Digunakan untuk mengubah saturation di area tertentu pada image.

D. PAINTING TOOL

D.1. Brush Tool

(Shortcut keyboard: **B**, atau **Shift + B** untuk mengubah tool) Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Brush Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan kuas



2. Pencil Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan pencil

D.2. History Brush Tool

(Shortcut keyboard: **Y**, atau **Shift + Y** untuk mengubah jenis) Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. History Brush Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari Image



2. Art History Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari image, dengan model artistik tertentu.



D.3. Gradient, Paint Bucket Tool

(Shortcut keyboard: **G**, atau **Shift + G**)



1. Gradient Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih (selected area) dengan perpaduan banyak warna.



2. Paint Bucket Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih dengan warna foreground atau pola tertentu.

E. DRAWING AND TYPE TOOL

E.1. Selection Tool

(Shortcut keyboard: **A**, atau **Shift + A** untuk mengubah jenis) Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Path Selection Tool

Digunakan untuk melakukan selection path



2. Direct Selection Tool

Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point dari path.



E.2. Type Tool

(Shortcut keyboard: **T**, atau **Shift + T** untuk mengubah jenis) Terdiri dari 4 jenis yaitu:



1. Horizontal Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara horizontal



2. Vertical Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara vertikal



3. Horizontal Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara horizontal



4. Vertical Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara vertikal

E.3. Pen Tool



1. Pen Tool

(Shortcut keyboard: **P**, atau **Shift + P**)

Digunakan untuk membuat path dengan lengkung-lengkung yang halus



2. Freeform Pen Tool

(Shortcut keyboard: **P**, atau **Shift + P**)

Digunakan untuk membuat path berbentuk bebas (sesuka kita)



3. Add Anchor Point Tool

Digunakan untuk menambah anchor point atau titik editor pada path



4. Delete Anchor Point Tool

Digunakan untuk menghapus anchor point tertentu pada path



5. Convert Point Tool

Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point tertentu pada path



E.4. Shape Tool

(Shortcut keyboard: **U**, atau **Shift + U** untuk mengubah jenis)



1. Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk segi empat



2. Rounded Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar segi empat melengkung



3. Ellipse Tool

Digunakan untuk menggambar ellipse



4. Polygon Tool

Digunakan untuk menggambar polygon



5. Line Tool

Digunakan untuk menggambar garis lurus



6. Custom Shape Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk tertentu dari daftar bentuk yang ada

F. ANNOTATION, MEASURING & NAVIGATION TOOL

F.1. Notes Tool

(Shortcut keyboard: **N**, atau **Shift + N** untuk mengubah jenis)



1. Notes Tool

Digunakan untuk membuat catatan pada image seperti copyright.



2. Audio Annotation Tool

Digunakan untuk membuat suara/audio pada image

F.2. Eyedropper, Measure Tool

(Shortcut keyboard: **I**, atau **Shift + I**)



1. Eyedropper Tool

Digunakan untuk mengambil sample warna pada image untuk warna foreground



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS



2. Color Sampler Tool

Digunakan untuk mengambil berbagai sample warna pada image



3. Measure Tool

Digunakan untuk mengukur jarak atau sudut pada image

F.3. Hand Tool



Shortcut keyboard: **H**

Digunakan untuk menggeser/memindah bidang pandang image di dalam window view area.

F.4. Zoom Tool

Shortcut keyboard: **Z**



Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan image.

F.5. Background and foreground color



Foreground color

Background color

Supaya default tekan tombol **D** maka warna foreground dan background menjadi putih dan hitam. Untuk menukar warna background dan foreground tekan tombol **X**.

F.5. Normal and Quickmask Mode

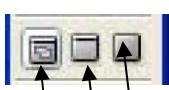


Normal

Mode Quickmask

Normal Mode : Semua fungsi seperti brush akan berjalan seperti biasanya. Quickmask Mode : fungsi brush bisa dipakai untuk seleksi cuman jika setelah proses quickmask maka yang diseleksi malah dibagian luar nya.

F.5. Screen Mode



Untuk melihat tampilan area kerja windows.

Full screen mode

Full screen mode with menu

Standard screen mode



4. Status Bar

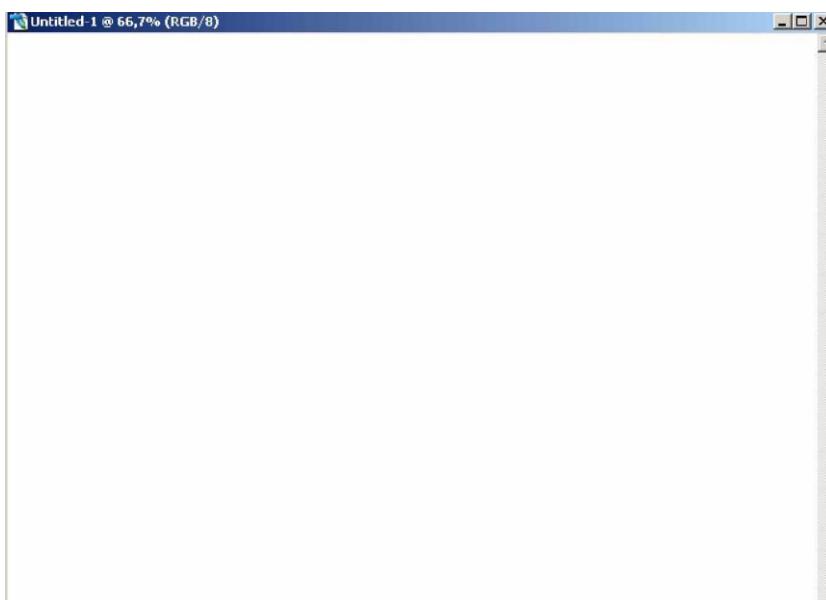


Dengan status bar anda bisa melihat Detail document photoshop yang dibuat.

Selain itu anda bisa mengatur besar tampilan gambar.

Tampilan 200% di samping kiri status bar menunjukan area gambar di zoom sebesar 2x dari gambar actual nya. Anda bisa saja menggantinya dengan 100% untuk melihat actual size nya. Sesuaikan dengan kebutuhan dalam menggambar. Anda juga bisa melihat berapa panjang dan lebar , Channel apa yang dipakai dan berapa Resolusi gambar anda dengan mengklik bar **Doc** sambil ditekan tombol ALT di keyboard.

5. Area Gambar



Di window ini anda berkreasi membuat image atau membuka file gambar. Pengaturan ukuran dilakukan padasaat anda membuka file baru.

6. Navigation Palette, Color Palette, History Palette, dan Layer Palette

7.a. Navigation Palette

Navigation palette (windows—navigator) digunakanuntuk mempermudah kita melihat gambar yang ada di layar. Kita tinggal mengklik bagian gambar mana yang



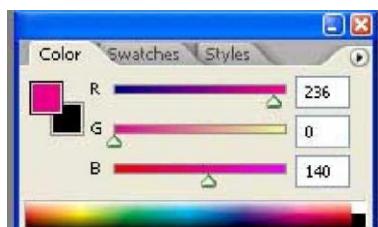
akan kita lihat secara detail.



Peta gambar : bagian gambar yang akan terlihat di area gambar

Zoom Slider : untuk memperbesar tampilan gambar di area gambar.

7.b Color palette



Color palette berfungsi untuk mengubah jenis warna yang akan digunakan. Kita juga bisa mengisi nilai dari R G B nya sesuai dengan kebutuhan. Di tool ini ada juga yang namanya swatches dimana kalau kita klik salah satu warna nya maka warna di tool background color akan berubah.

7.c. History Palette

History palette akan menampilkan kegiatan yang telah kita lakukan di photoshop.

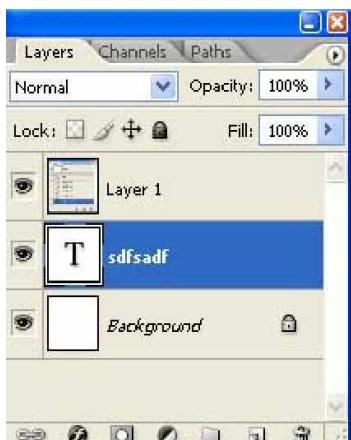


Di gambar samping terlihat ada brush tool : artinya kita telah memakai brush tool. Kalau kita klik new yang paling atas maka gambar akan kembali ke semula (new). Jadi kesimpulannya history palette berfungsi sebagai UNDO dan REDO.



7.d. Layer Palette

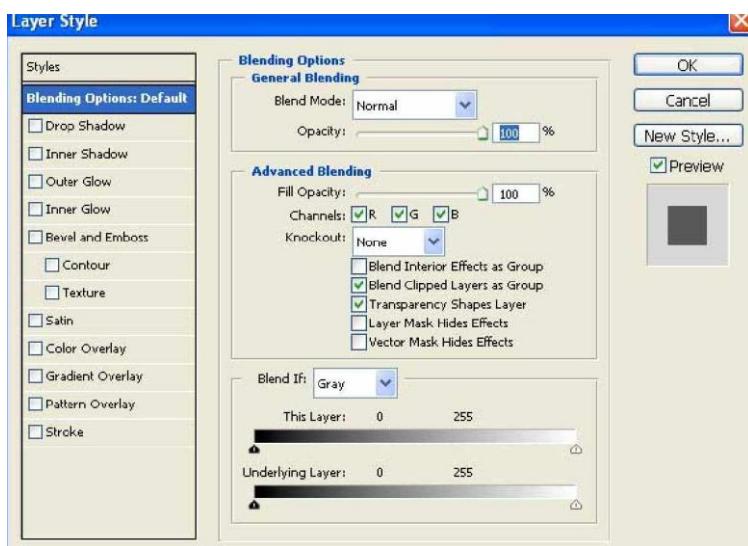
Layer palette merupakan hal penting di photoshop. Tool digunakan untuk menentukan dimana kita sedang bekerja.



Pada gambar terlihat layer 1 ada di paling atas. Berarti posisi layer 1 di area gambar berada paling atas. Kita bisa memindahkan layer 1 ke bawah layer text (T) hanya dengan drag layer 1 dan drop diantara background dan layer text (T).

Untuk lebih jelas dan faham tentang layer , channel, dan path anda bisa langsung praktek di modul tutorial. Tool di layer ini banyak sekali.

- tool set blending mode for layer (dengan cara meng klik panah kebawah samping opacity .
- set blending mode dengan cara klik 2x di layer



untuk menerangkan satu2 ditakutkan anda menjadi kurang faham tentang teori photoshop ini. Lebih baik kita langsung praktek saja. Soalnya berdasarkan pengalaman penulis, praktek di photoshop lebih bisa membuat kita jadi faham dan mahir.

MEMBUAT FILE BARU

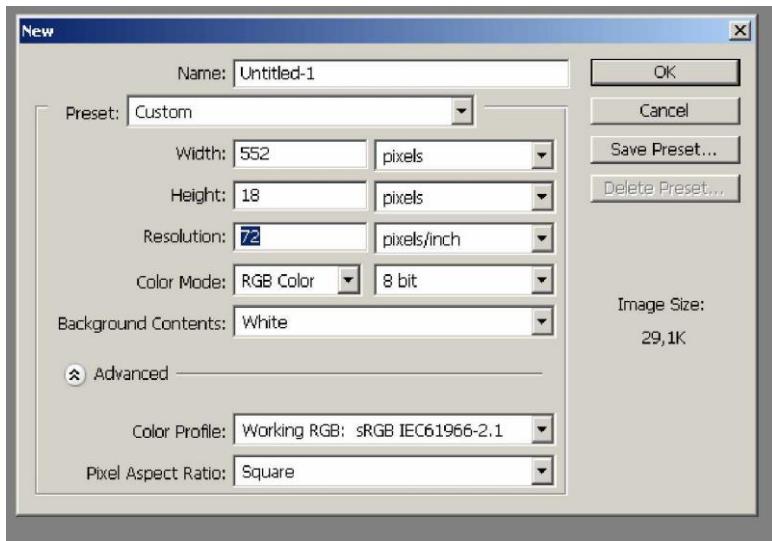
File — New : Untuk membuat desain baru..

Kalau kita mengklik new maka akan muncul tampilan seperti dibawah :



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Name : nama file yang akan dibuat

Preset : Untuk memilih ukuran area / kertas yang digunakan

Kalau kita memilih **custom** maka kita harus set width dan Height nya. Ukuran bisa dalam pixel, cm, mm, inch, point, picas dan column. Selain custom ada banyak ukuran seperti A4, A3 dll.

Resolution : bisa disetting secara manual. Misal 72 pixel untuk standard. Untuk gambar yang lebih bagus biasanya 300 pixel.

Color Mode : Default nya adalah RGB color. Kita bisa merubah menjadi grayscale untuk B/W atau merubahnya menjadi CMYK.

Untuk color profile dan pixel aspect ratio tidak usah dirubah.

Mode Dan Model Warna

Mode warna menentukan model warna yang digunakan untuk menampilkan dan mencetak suatu image.

a. **RGB (Red, Green, Blue)**: Persentase yang sangat besar dari spektrum yang terlihat dapat direpresentasikan dengan mencampur merah, hijau dan biru (Red, Green dan Blue) yang diberi warna terang dalam berbagai proporsi dan intensitas. Dengan mencampur warna merah, hijau dan biru akan menciptakan warna putih. Oleh karena itu model RGB juga disebut dengan additive colors (warna campuran).



- b. CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black):** CMYK didasarkan pada kualitas penyerapan cahaya dari tinta yang dicetak pada kertas. Misalnya, warna putih terang menyebabkan tinta menjadi tembus pandang, sebagian dari spektrumnya diserap, dan yang lainnya K pada CWK direfleksikan kembali menuju mata digunakan untuk
- c. Bitmap Mode:** Mode ini menggunakan satu dari dua nilai warna (hitam atau putih) untuk merepresentasikan pixel ke dalam image. Image dalam mode Bitmap biasa disebut dengan **Bitmapped 1-bit** karena image tersebut memiliki kedalaman bit sebanyak 1.
- d. Grayscale Mode:** Mode ini menggunakan lebih dari 256 bayangan abu-abu. Setiap pixel dari sebuah image dengan mode grayscale mempunyai nilai kecerahan (brightness) dengan range 0 (hitam) sampai 255 (putih). Nilai grayscale juga dapat diterapkan dalam persentase dengan 0% adalah putih, dan 100% adalah hitam.
- e. Duotone Mode:** Mode ini menggunakan 256 warna. Pada saat mengkonversi menjadi indexed color, Photoshop akan membuat CWT (Color Lockup Table) yang menyimpan dan mengindeks warna dalam sebuah image. Apabila ada sebuah warna dalam image aslinya tidak muncul pada tabel, program akan memilih warna yang terdekat dengan warna tersebut, atau mensimulasikan warna dengan menggunakan warna yang telah tersedia.
- f. Multichannel Mode:** Mode ini menggunakan 256 level, dari abu-abu pada tiap channel. Image dengan menggunakan mode Multichannel sangat berguna untuk pencetakan khusus.

TOOL – TOOL LAIN YANG PENTING DI PHOTOSHOP

1. FILL

Edit — fill

Berfungsi untuk memberi warna di dalam area seleksi atau warna keseluruhan kalau tidak ada seleksi. Warna bisa diatur didalam windows option nya.



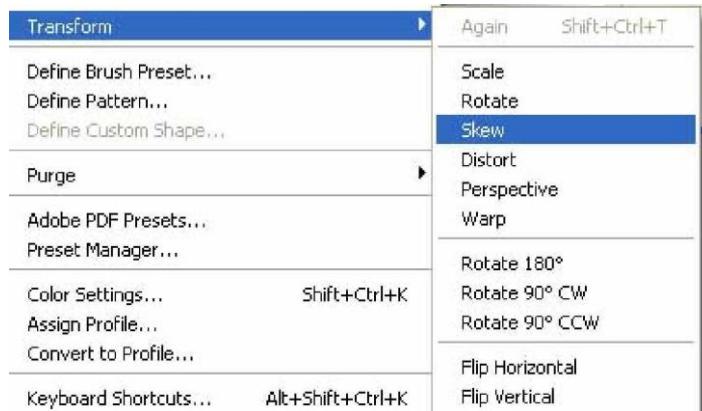
2. STROKE

Edit — stroke

Berfungsi untuk mewarnai garis di area seleksi. Ketebalan dan warna bisa diatur di dalam window option nya.

3. TRANSFORM

Edit — Transform



Tool ini untuk mentransformasi gambar di dalam layer tertentu.

Scale : untuk merubah besar kecilnya suatu gambar

Rotate : untuk memutar gambar

Skew, distorsi, perspektif, warp : untuk merubah bentuk gambar sesuai keinginan kita.

Rotate 180 : untuk memutar gambar sebesar 180 derajat.

Rotate 90 CW : untuk memutar gambar sebesar 90 derajat searah jarum jam

Rotate 90 CCW : untuk memutar gambar sebesar 90 derajat berlawanan arah jarum jam.

Flip horizontal : untuk memirror gambar kearah Horizontal

Flip Vertikal : untuk memirror gambar kearah Vertikal.



4. MODE

Image — Mode

Untuk merubah system pewarnaan, diantaranya :

- RGB : Red, Green, Blue
- CMYK : Cyan Magenta Yellow Black
- Grayscale : untuk warna Hitam Putih.

5. ADJUSTMENT

Image — adjustment

Untuk menentukan terang gelapnya gambar (Brightness/Contrast. Dan bisa pula untuk menentukan warna (Hue/Saturation)

6. IMAGE SIZE

Image — image size

Untuk merubah besar kecilnya suatu gambar. Bedanya dengan di tool transform adalah seluruh image berubah nilai besar kecilnya.

7. CANVAS SIZE

Image — canvas size

Untuk merubah besar kecilnya background. Dan ini akan membuat gambar di layer menjadi terpotong.

8. ROTATE CANVAS

Image — Rotate Canvas

Untuk memutar background beserta gambar yang ada didalam area gambar.

9. INVERSE

Select — inverse

Untuk menyeleksi yang bukan area seleksi sebelumnya. Tool ini berfungsi hanya jika ada image atau layer yang terseleksi.



10. FEATHER

Select — feather

Untuk memperhalus atau membuat blur suatu gambar yang sudah terseleksi. Ini biasanya digunakan pada saat pemisahan suatu objek gambar dengan background nya.

11. EFFECT

Tool untuk membuat effect ini ada semua di dalam toolbar filter.

12. RULER

View — ruler

Untuk menampilkan ukuran di area gambar. Ukuran bisa disetting dengan cara klik kanan di ruler area gambar maka akan muncul satuan ukuran yang akan digunakan. Seperti pixel, cm , inches, dll.

Kalau kita drag ruler ke dalam area gambar maka akan muncul suatu garis bantu berwarna biru terang. Dan garis bantu ini tidak akan tercetak kalau kita print.

13. SNAP

View — snap

Untuk menempatkan gambar dengan pas sesuai dengan keinginan kita. Kalau kita drag suatu objek gambar dan kita sudah mengaktifkan tool snap ini maka kita tidak perlu susah-susah untuk menempatkan gambar.

Kita bisa menempatkan gambar pas ditengah, di pinggir atau pada garis bantu.

14. MENAMPILAKAN TOOL

Untuk menampilkan tool kita cukup dengan mengklik toolbar windows maka akan muncul tool yang akan kita pakai. Seperti layer, color, history, brush dll.



Photo Editing dengan Adobe Photoshop

Saat ini fotografi digital tengah mengalami masa “booming”. Hal ini terjadi selain karena kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan fotografi digital, juga pengaruh harga kamera digital yang mulai terjangkau dan adanya dukungan cetak digital yang mulai marak. Beberapa kesalahan umum yang sering terjadi dalam pemotretan –seperti kurangnya pencahayaan, sudut pengambilan yang membelakangi sumber cahaya, atau adanya redeye pada bola mata—kini dapat dikoreksi secara mudah dengan komputer. Adobe Photoshop merupakan salah satu software manipulasi image yang populer. Photoshop terutama berguna untuk mengoreksi warna image, memperbaiki image, menggabungkan dengan image lain, atau memberi efek khusus.

Teknik

Berikut akan dijelaskan beberapa teknik dalam Photoshop yang berguna untuk memperbaiki kualitas image hingga bereksplorasi dengan beberapa efek yang tersedia.

Teknik 1 Menghilangkan Redeye

Redeye terjadi ketika lampu blitz mengenai bola mata. Salah satu teknik untuk menghilangkan efek redeye ini adalah dengan melukis pada salah satu Channel dengan Paintbrush Tool.



Langkah pertama sebagai contoh buka dokumen *Step01_int.JPG* dan Zoom pada bagian bola mata. Kemudian buka Channels palette dan aktifkan Red channel. Tekan tombol ~ pada Keyboard sehingga Anda bekerja pada Red channel tetapi dapat





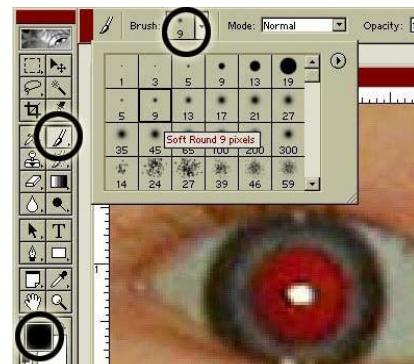
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

melihat pada mode RGB channels.

Langkah berikutnya, gunakan Paintbrush Tool dengan Foreground color hitam untuk melukis pada pupil di Red channel. Aturlah besar Brush secukupnya, misalnya 9 dengan batas pinggir yang lembut.

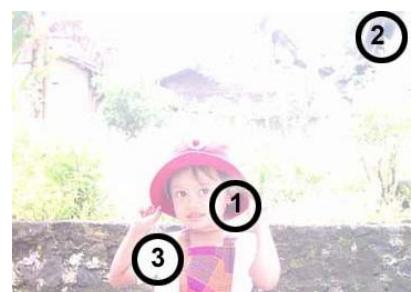
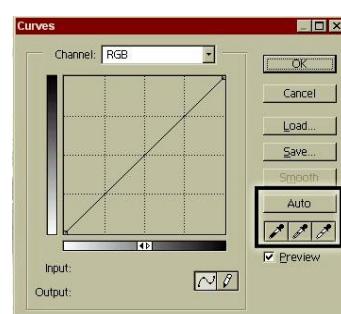
Kemudian lukislah pada bagian merah dan biarkan pantulan cahaya putih untuk memberikan kesan natural.



Teknik 2 Mengoreksi Warna

Pencahayaan yang kurang kadang menghasilkan foto yang “under”. Untuk mengoreksi warna dalam PhotoShop Anda dapat menggunakan beberapa pilihan. Salah satu teknik untuk mengoreksi warna adalah dengan menu Image > Adjust > Curves

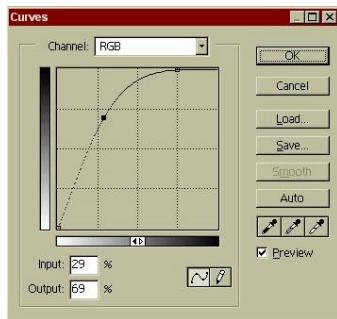
Anda dapat mengoreksi warna menggunakan Curves secara otomatis berdasarkan warna yang Anda seleksi, yaitu Set Black Point (1), Set Gray Point (2), dan Set White Point (3)





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Atau Anda dapat pula mengaturnya dengan menggeser bentuk kurva pada Curves.

Teknik 3 Menghilangkan obyek yang tidak diinginkan

Untuk mendapatkan komposisi foto yang baik di lapangan kadang sulit dicapai karena kondisi yang tidak mendukung, misalnya adanya benda-benda yang susah dihindari. Teknik berikut akan menjelaskan bagaimana menghilangkan kabel listrik pada foto gedung menggunakan Clone Stamp Tool. Teknik yang sama dapat diterapkan untuk menghilangkan noda jerawat pada wajah. Prinsip Clone Stamp Tool adalah menutupi bagian yang ingin dihilangkan dengan menggandakan dari bagian image yang lain.



Langkah pertama buka dokumen Amikom.JPG kemudian Zoom pada bagian atas. Aktifkan Clone Stamp Tool dan atur besar Brush-nya. Kemudian klik pada bagian yang akan digandakan sambil menekan Tombol Alt pada Keyboard.

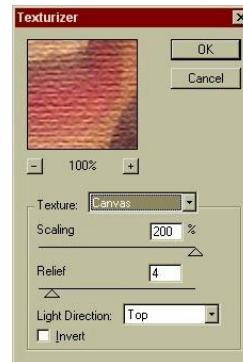




JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Selanjutnya lukislah menggunakan Clone Stamp Tool pada bagian yang akan dihilangkan. Aturlah ukuran Brush sesuai kebutuhan pada bagian lainnya. Gunakan seleksi untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.



Teknik 4 Membuat efek kanvas

Salah satu keunggulan PhotoShop adalah tersedianya berbagai macam Filter yang berguna untuk membuat foto lebih berkesan. Berikut akan Anda akan mencoba salah satu filter yaitu efek foto di atas kain kanvas.



Langkah pertama setelah membuka dokumen, carilah menu Filter > Texture > Texturizer. Pilih Texture Canvas dan atur nilai Scaling dan Reliefnya.



Dan sebagai variasinya Anda dapat membuat tepi foto dengan Feather. Caranya buat seleksi dengan Rectangular Marquee Tool di sekeliling foto. Kemudian perhalus seleksi dengan menu Select > Feather. Dan atur nilai Feather Radiusnya. Setelah itu balik seleksi dengan menu Select > Inverse. Dan hapuslah dengan menekan tombol Delete di Keyboard.



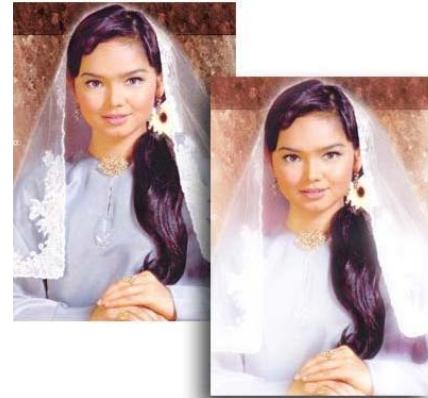


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

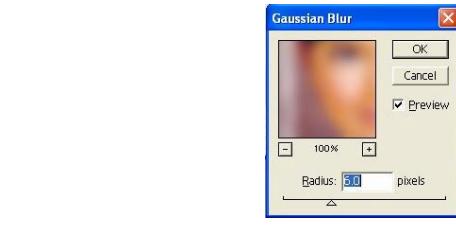
Teknik 5 Membuat foto glamor

Salah satu teknik untuk membuat foto glamour yang berkesan romantis adalah dengan teknik Soft-Focus Effects. Para fotografer biasa menambahkan material pada lensa dengan filter atau Vaseline. Untuk membuat efek ini dalam PhotoShop dapat digunakan Duplicate Layer dan Mask layer.



Langkah pertama buka dokumen Stwall68b2.JPG. Kemudian gandakan layernya dengan menu Layer > Duplicate Layer. Dan aturlah Set blending mode menjadi Screen dengan Opacity sekitar 70%. Dan beri efek kabur dengan menu Filter > Blur > Gaussian Blur dengan nilai sekitar 6 pixel.

Tambahkan Mask layer dan gunakan Paintbrush Tool dengan Foreground hitam atau abu-abu untuk mengatur bagian yang ingin difokuskan.





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

MEMBUAT EFEK PHOTO TERBAKAR

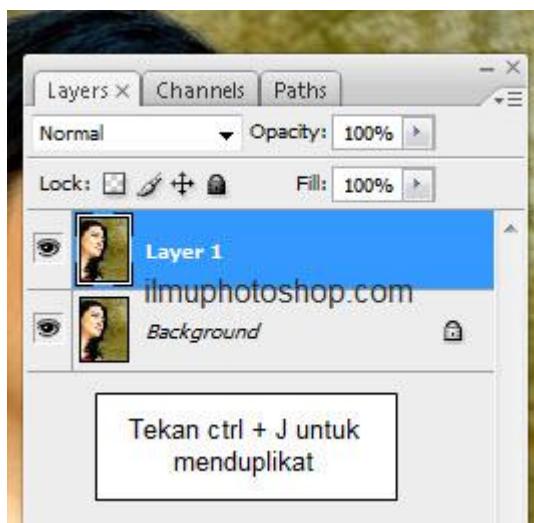
Saya dapet foto ini dari kapanlagi.com, karena gak mungkin saya motret Luna Maya secara langsung, wong dunia kita berbeda.. 😊

Buka foto Luna Maya



Luna Maya

Duplikat layer dengan menekan CTRL + J

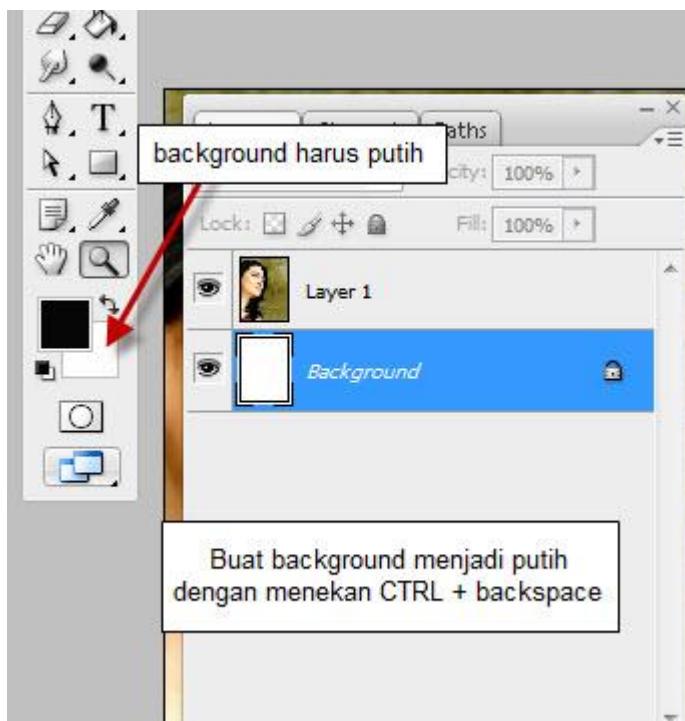


Buat Background menjadi putih dengan menekan tombol CTRL+ Backspace di keyboard.
(settingan Background color musti putih)



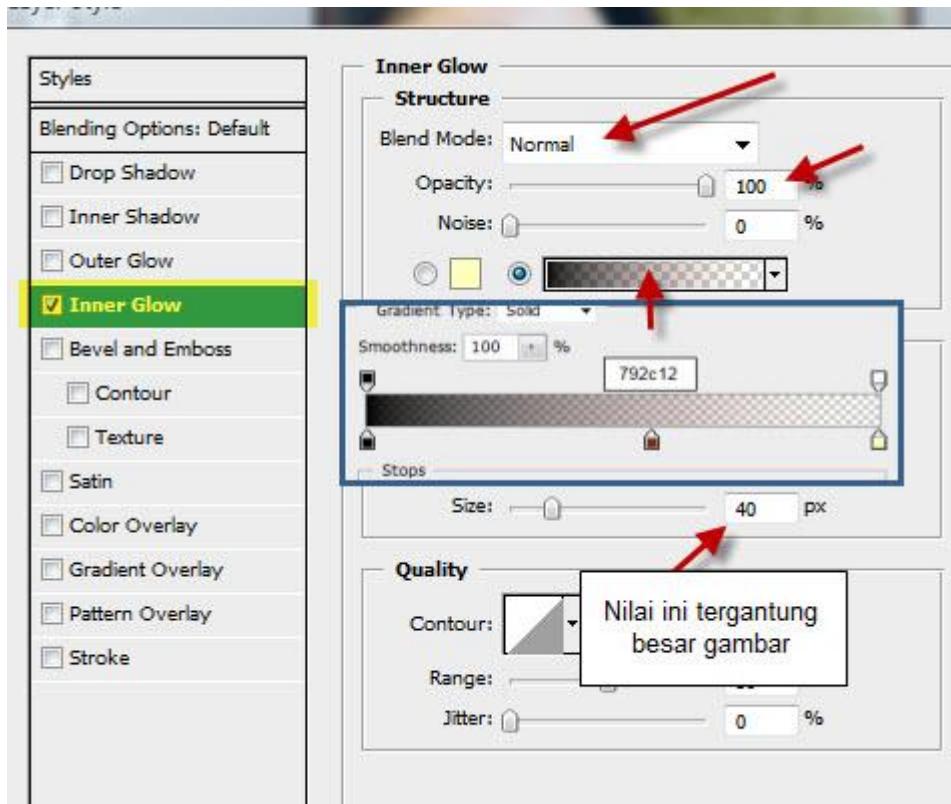
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Klik 2x layer hasil duplikat tadi atau klik kanan > Blending Option

Kita setting Inner glow nya

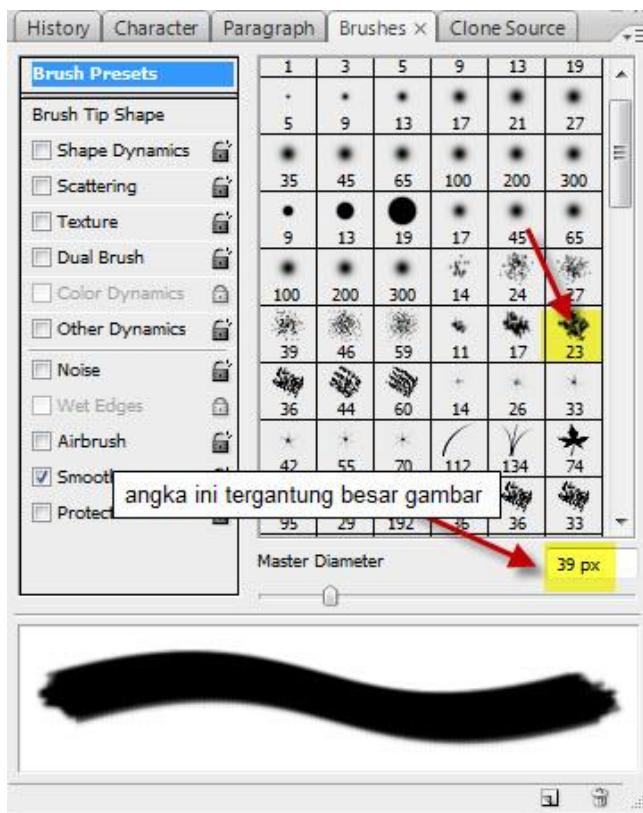


Klik Windows > Brushes .. Kita setting brush nya juga

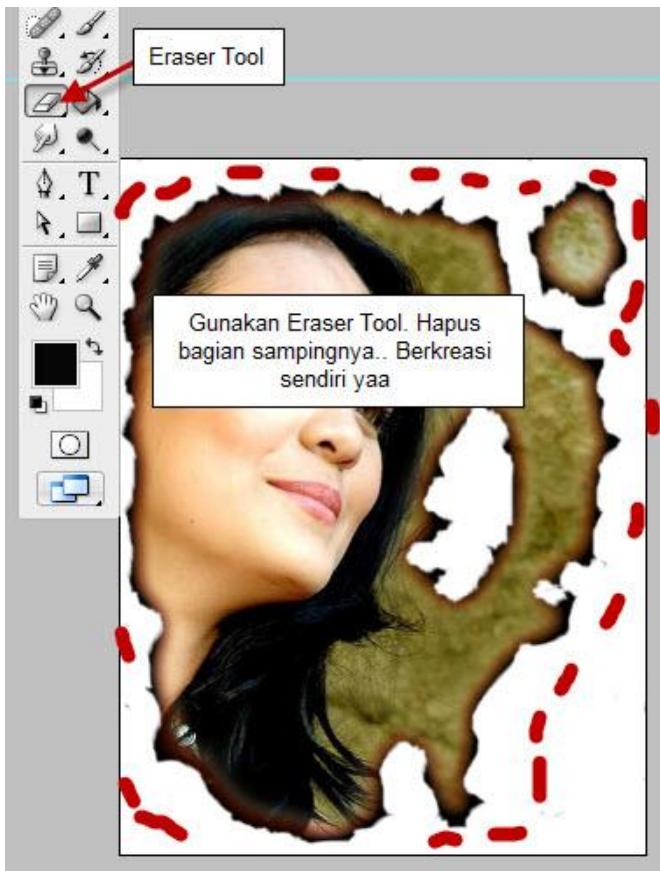


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Hapus bagian foto yang kira-kira gak kepake.. silahkan berkreasi sendiri aja ya..





JOBSHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Hasilnya akhirnya :



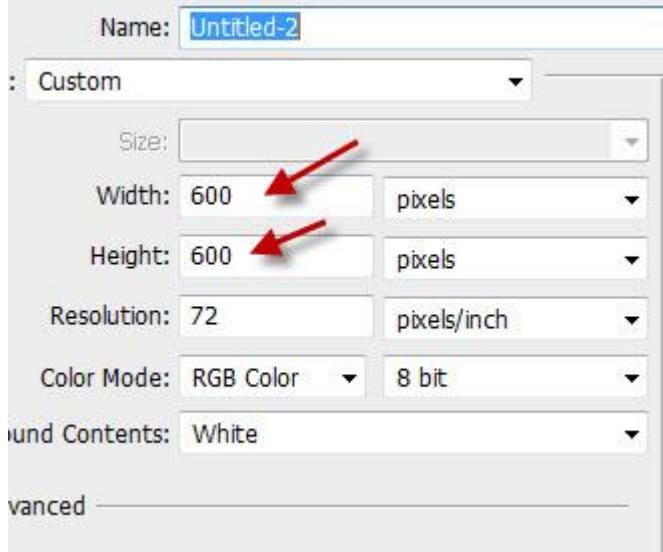
Wah.. singkat ya.. mestinya anda lebih cepat tuk menyelesaikan pekerjaan seperti ini.

Selamat mencoba .. !

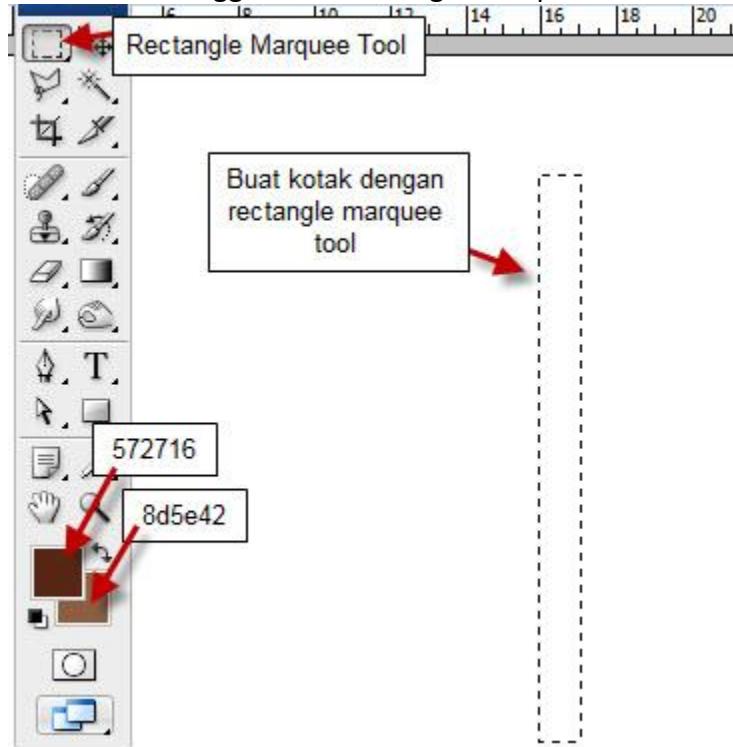


MEMBUAT BINGKAI KAYU

pertama buat dokumen baru :



Buat kotak menggunakan rectangle marquee tool

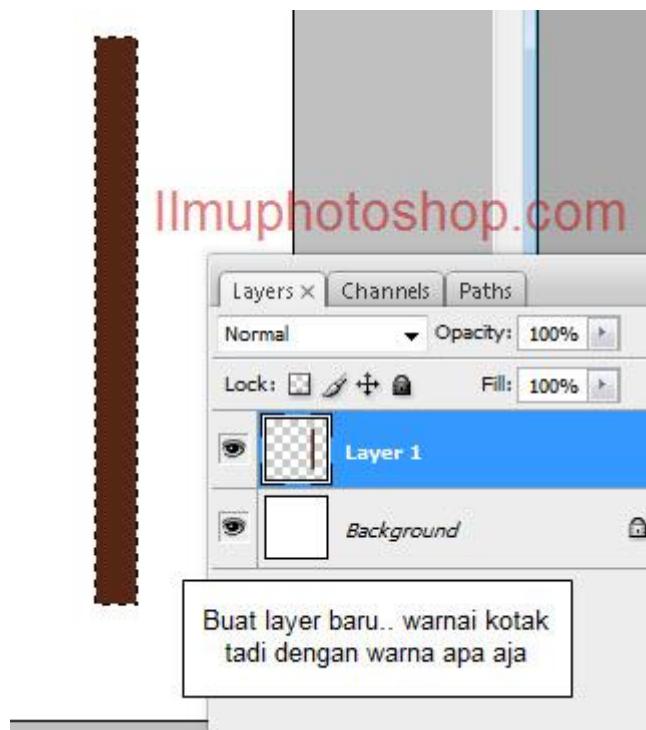


Buat layer baru dan Warnai dengan warna apa aja.. karena nanti akan menggunakan filter Fibers untuk membuat kayu nya.. perhatikan background color dan foreground color nya.

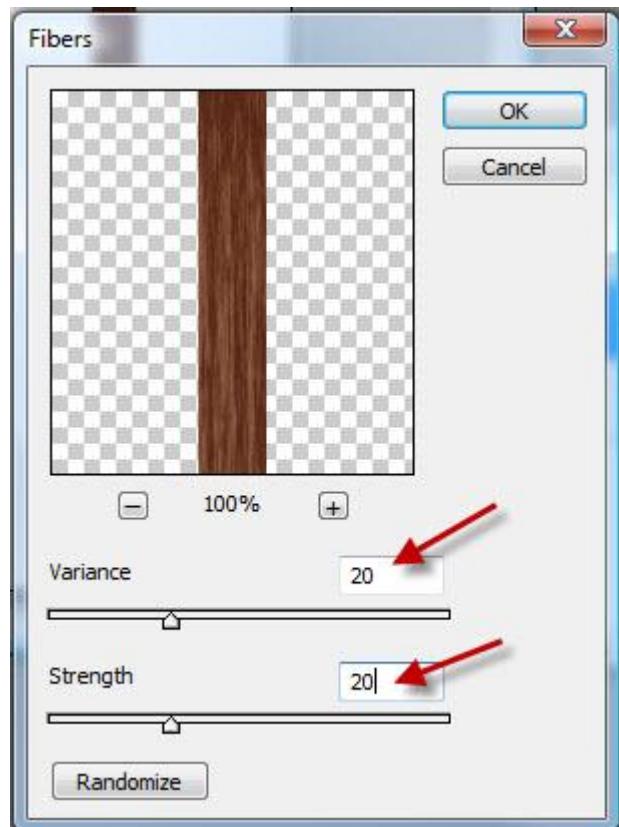


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Klik Filter > Render > Fibers

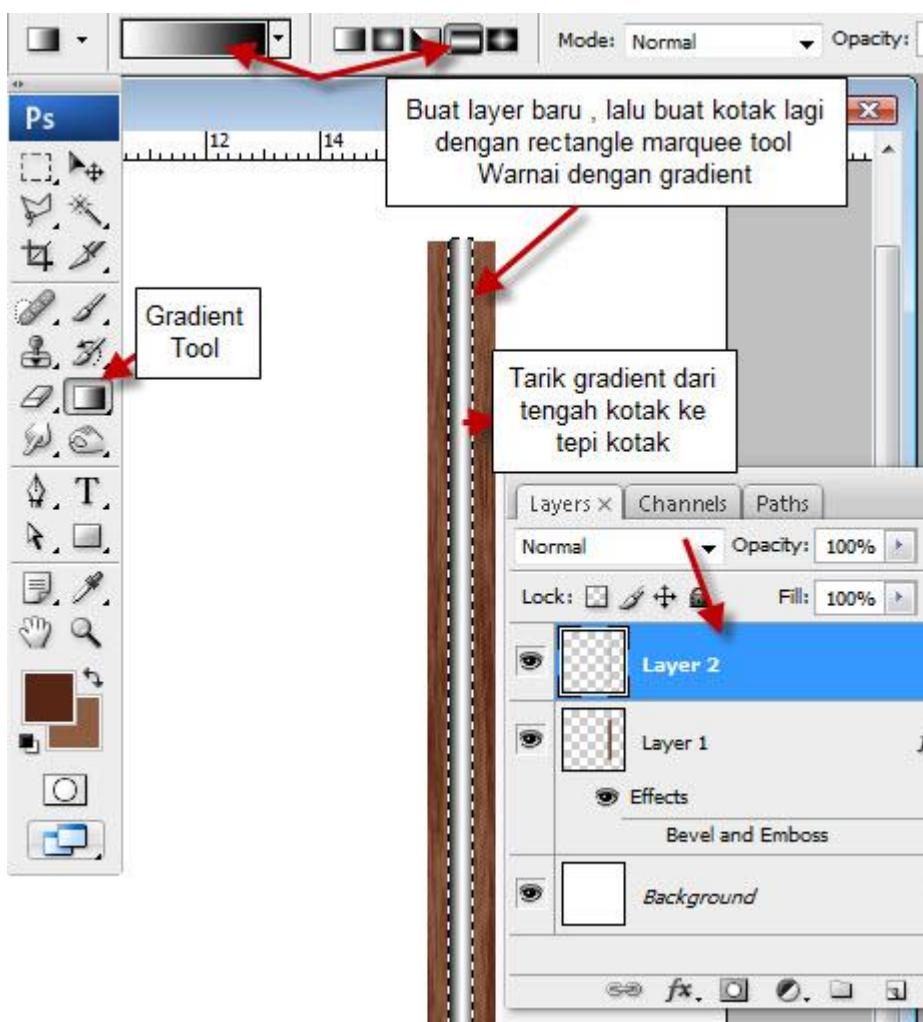


Kalo udah, buat lagi layer baru .. buat kotak dengan rectangle marquee tool. Warnai dengan gradient tool.

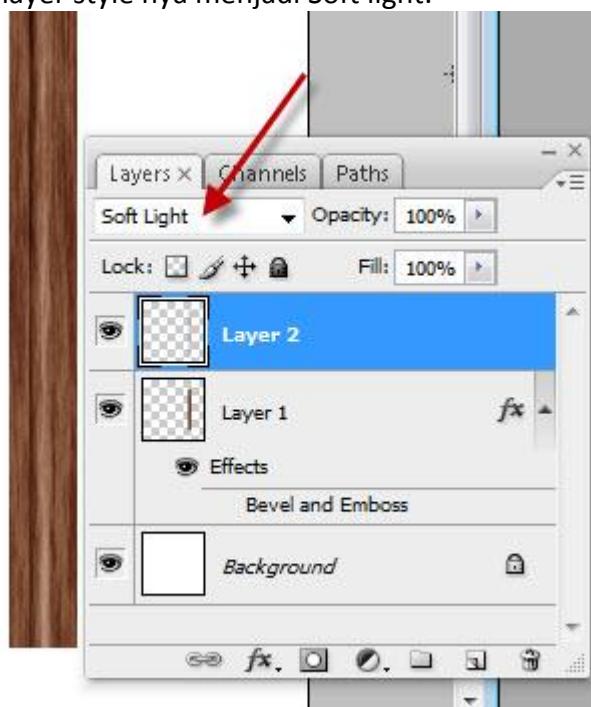


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



ganti layer style nya menjadi Soft light.

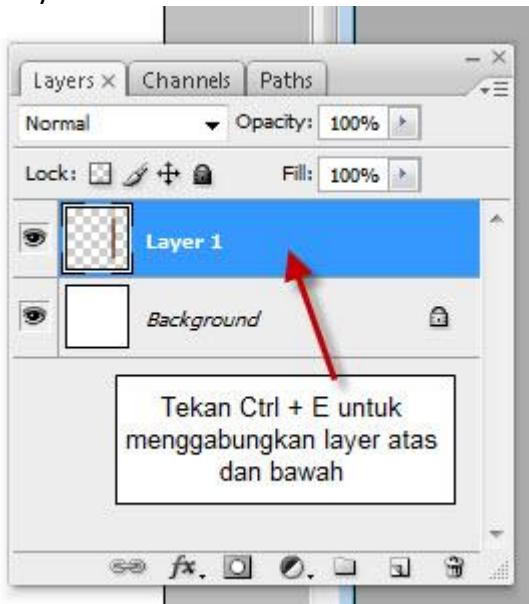




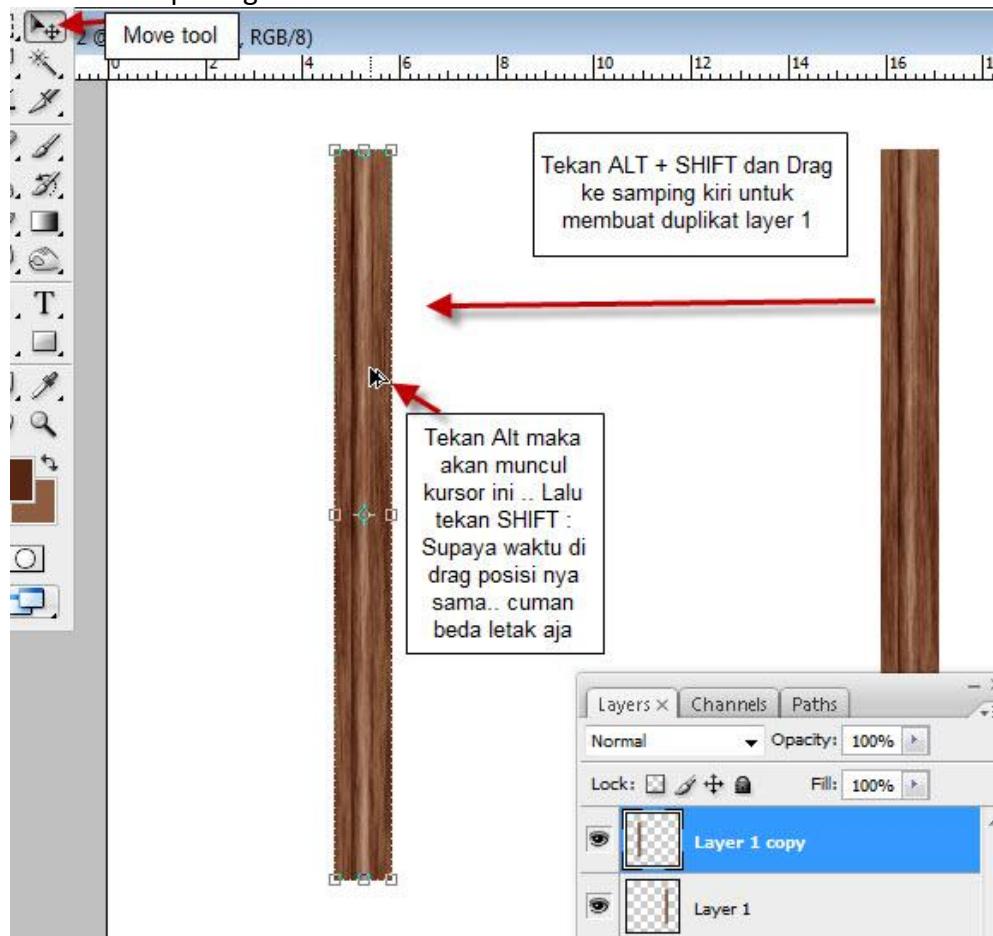
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Gabungkan kedua layer tersebut dengan menekan CTRL + E .. posisi cursor di layer paling atas ya.



Sambil tekan ALT dan SHIFT di keyboard, Drag tepi bingkai yang pertama ke kiri, untuk membuat tepi bingkai kanan.



otomatis terbentuk layer baru.

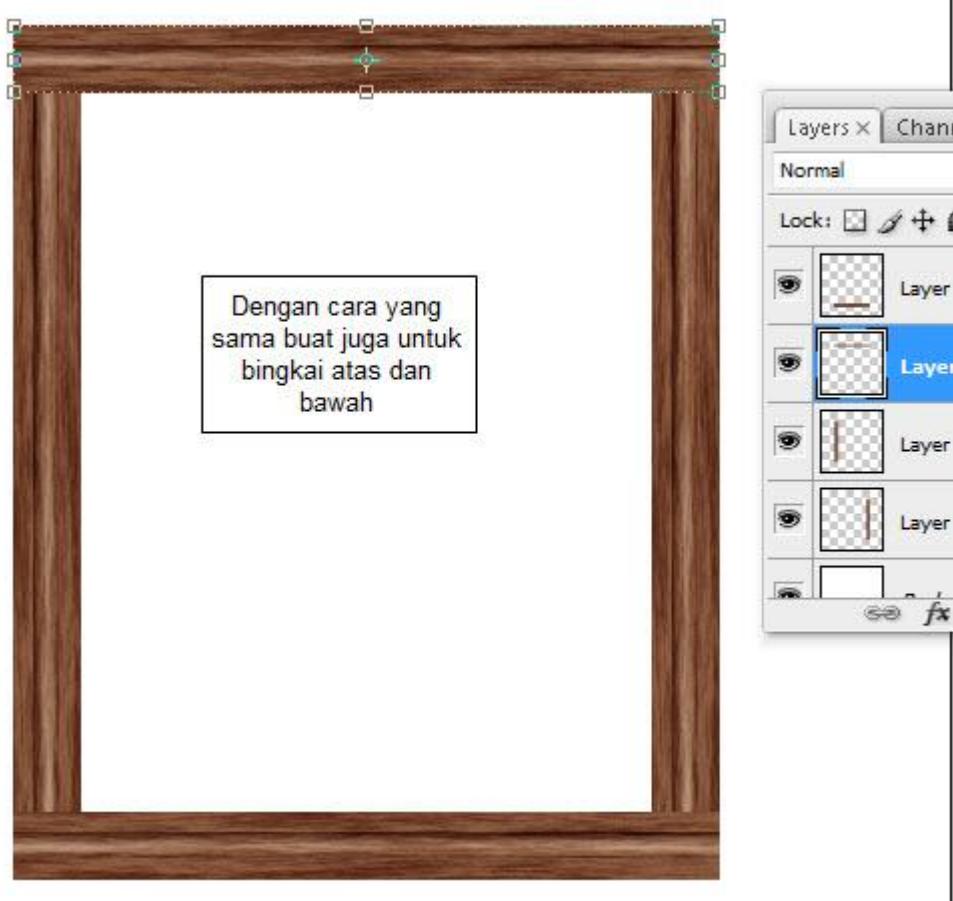
Dengan cara yang sama buat juga tepi bingkai atas dan bawah.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

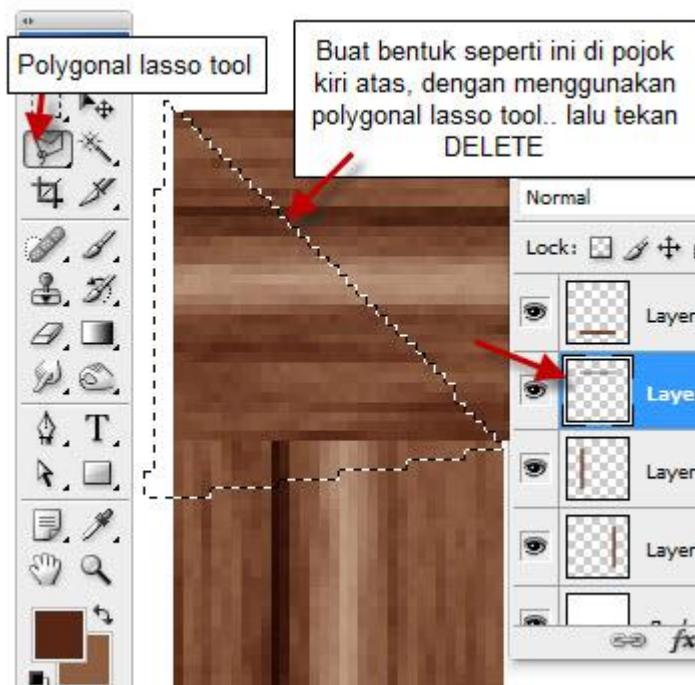
TI

Duplikat layer bingkai kiri lalu putar dan atur biar pas.



Sekarang kita edit setiap ujung dari bingkai tersebut.

Zoom pojok kiri atas dulu.. Buat bentuk segitiga dengan polygonal Lasso tool, lalu tekan DELETE. posisi kursor di layer tepi bingkai atas.

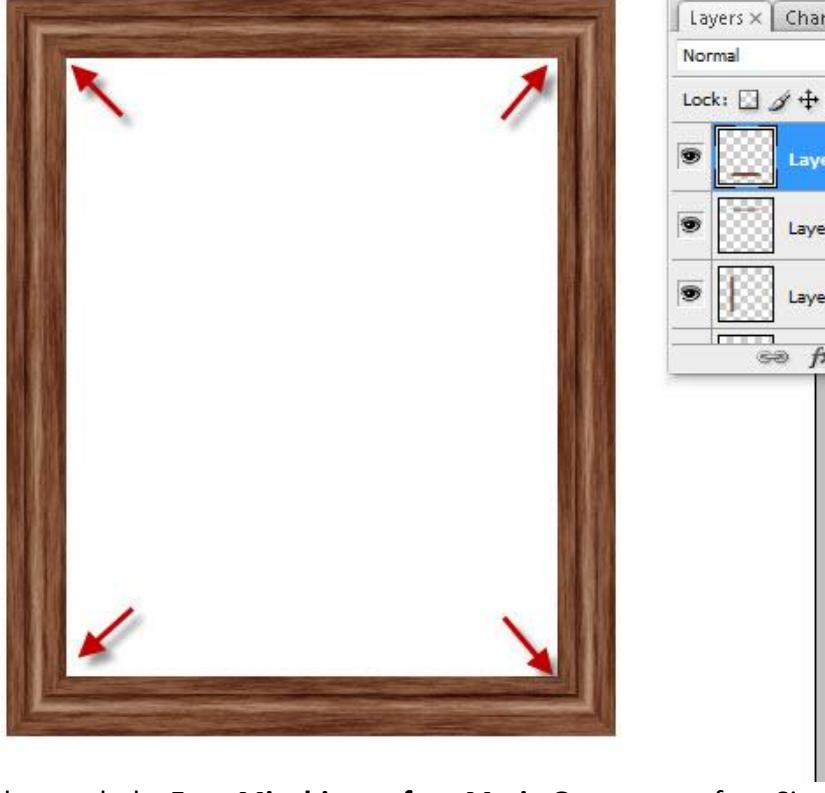




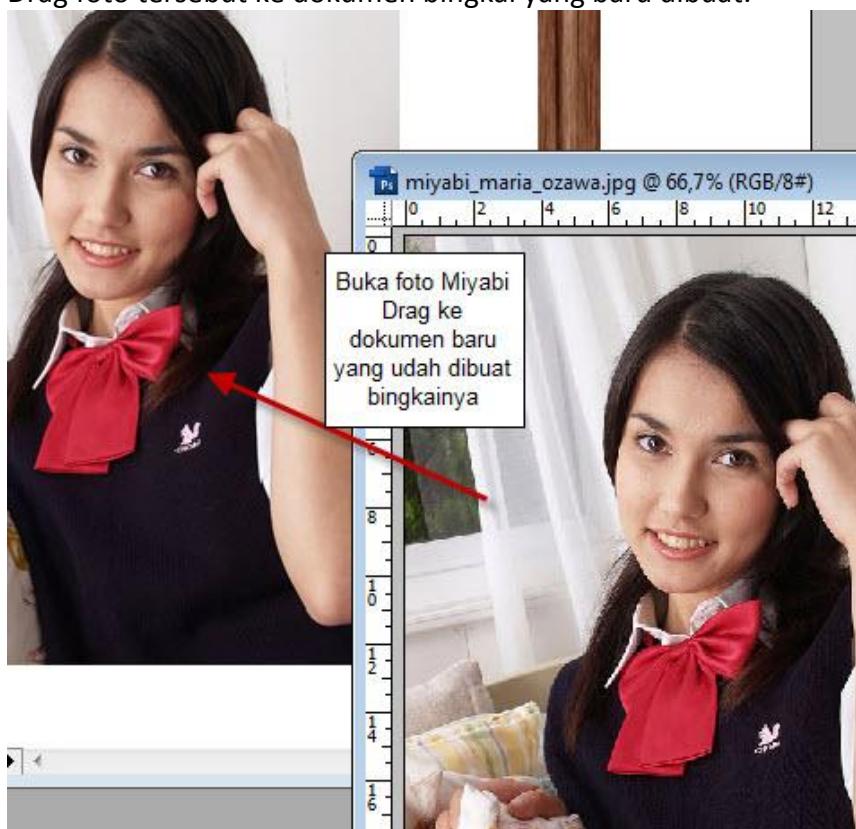
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Dengan cara yang sama, edit semua ujungnya.. sehingga nanti hasilnya gini



Sekarang buka **Foto Miyabi** atau **foto Maria Ozawa** atau foto Siapa kek.. 😊
Drag foto tersebut ke dokumen bingkai yang baru dibuat.

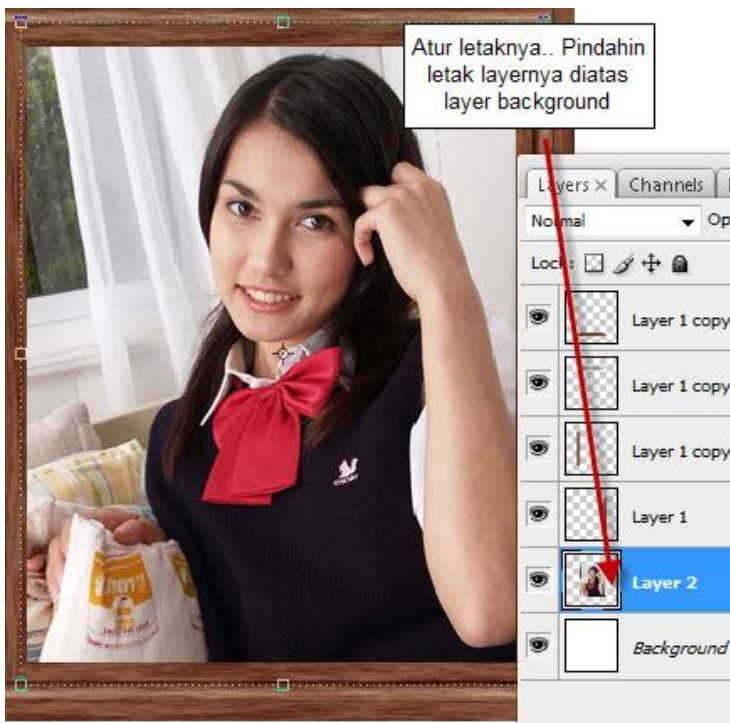


Atur letak layernya sehingga berada di atas layer background



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Sekarang kita buat kaca nya..

Buat layer baru di atas layer foto Miyabi atau foto maria Ozawa. Buat Kotak dengan rectangle marquee tool > warnai dengan warna Putih > ubah opacity nya jadi 20%

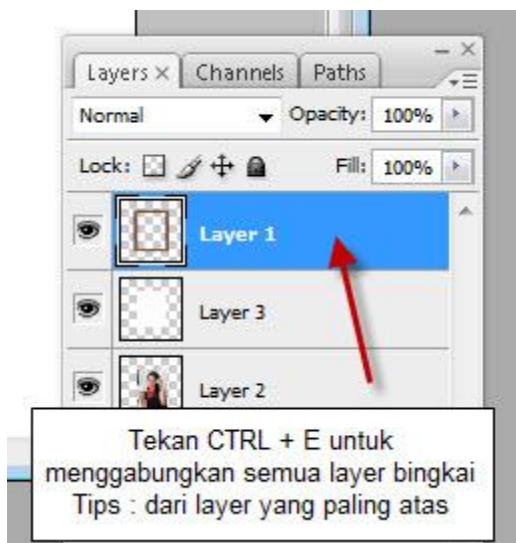


Gabungkan semua layer Tapi bingkai dengan menekan CTRL + E dari layer paling atas.

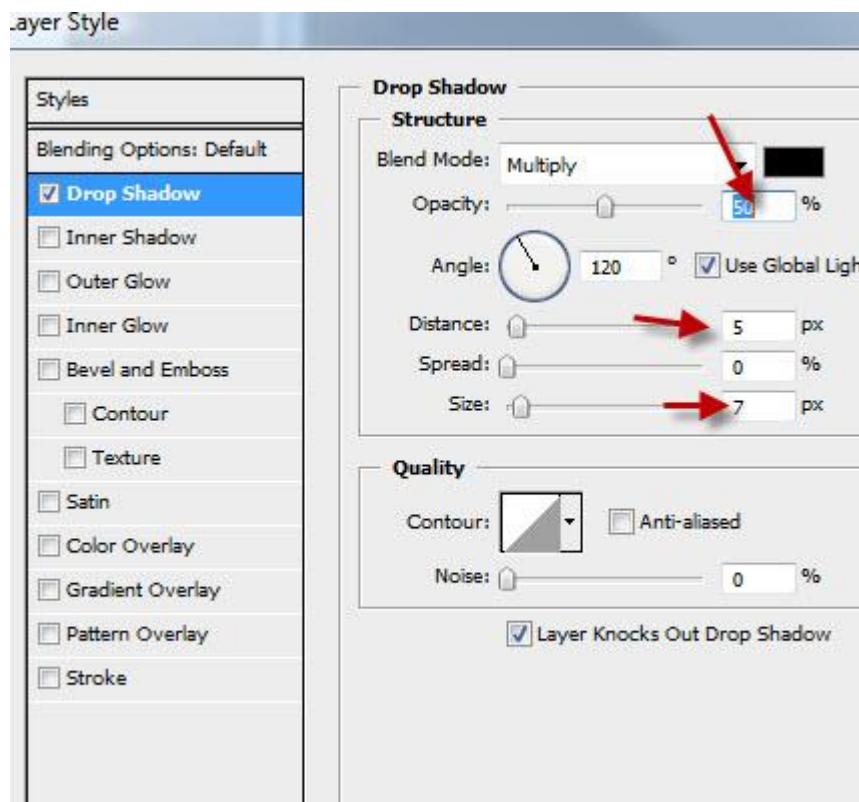


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Klik 2x layer bingkai yang barusan digabung, atau Klik kanan > Blending option
Setting Drop Shadow nya



Jangan dulu di Oke in.

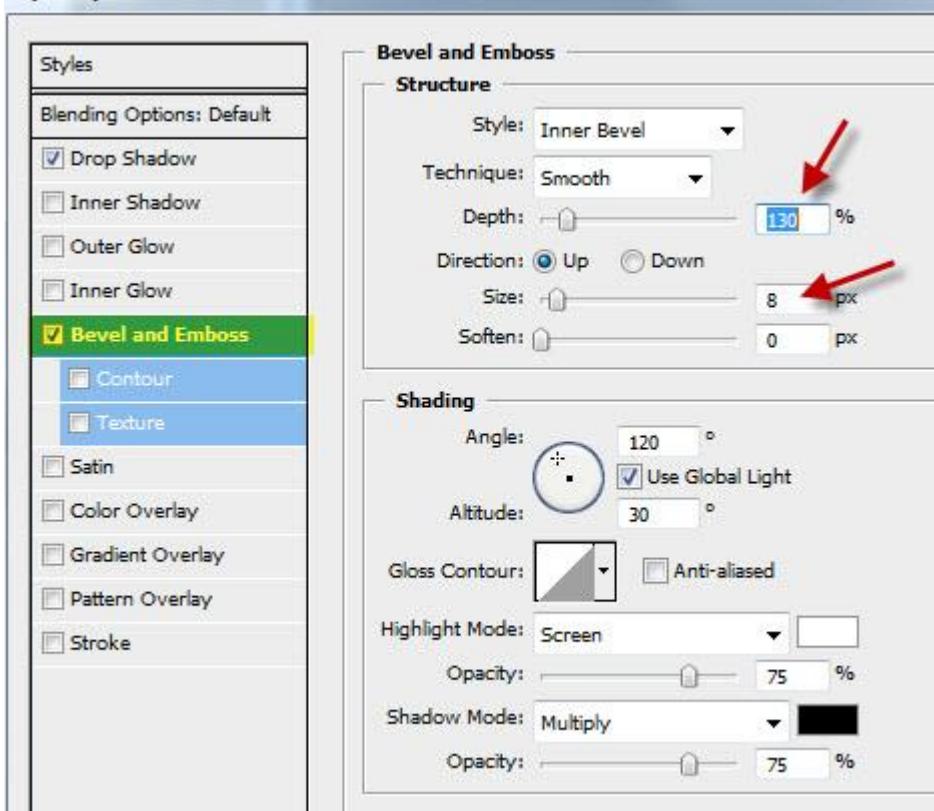
Setting juga Bevel and Emboss nya..



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Layer Style



hasilnya :



Miyabi a.k.a Maria Ozawa Dah Jadi.



MEMBUAT EFEK PHOTO LAMA

CARA 1

Membuat efek foto lama dengan sedikit bercak putih dengan Photoshop

Langkah 1

Bukalah sebuah foto Anda dengan Photoshop. Pada contoh tutorial ini, saya gunakan foto Orang lain (foto sekitar tahun 2004, kalo nggak salah).



Langkah 2

Buatlah agar gambar foto tersebut berwarna hitam putih. Dengan cara memilih menu **Image > Adjustment > Desaturate**.



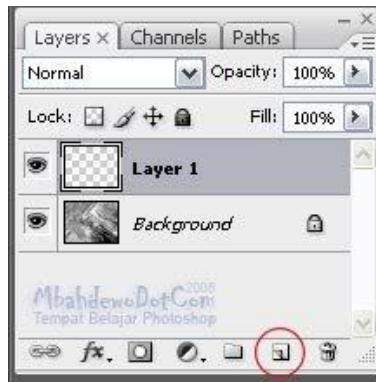


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Langkah 3

Buatlah sebuah layer baru. Lakukan ini dengan mengeklik icon **Create New Layer** pada palet layer. Atau dengan memilih menu **Layer > New > Layer**, kemudian klik **OK**.



Langkah 4

Buatlah sebuah efek awan berwarna hitam putih pada layer baru ini. Caranya dengan menekan huruf **D** pada keyboard untuk mereset warna jadi foreground dan background hitam putih. Kemudian pilihlah menu **Filter > Render > Clouds**.

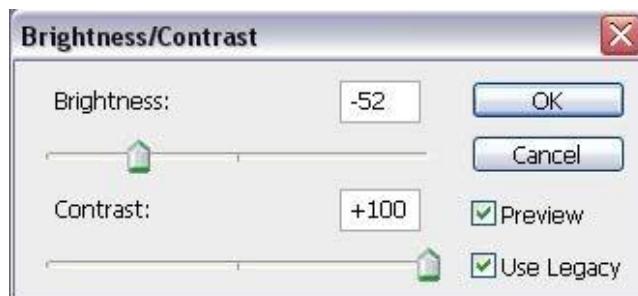
Langkah 5

Ubah Blending Option pada palet layer menjadi screen.



Langkah 6

Pilihlah menu **Image > Adjustment > Brightness and Contrast**. Buatlah agar gambar menjadi semakin gelap dan sangat kontras. Misalnya dengan dibuat seperti gambar dibawah ini.





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Jika menggunakan Adobe Photoshop versi CS3, jangan lupa beri tanda cek pada pilihan Use Legacy.

Pada gambar akan nampak warna bercak putih. Atur Brightness untuk menentukan seberapa luas area warna putih. Sementara Contrast digunakan untuk menentukan seberapa pekat warna putih tersebut.

Catatan:

Jika warna putih tersebut dirasa masih kurang banyak. Ulangi lagi langkah 3 sampai 6, hingga didapat bercak putih yang diinginkan. Dan jangan lupa gabung semua layer yang sudah dibuat menjadi satu, caranya dengan memilih menu **Layer > Flatten Image**.

Berikut ini gambar yang sudah jadi.



Selamat mencoba dan berkreasi dengan Photoshop.

CARA 2

Pada tutorial kali ini, saya masih membahas lagi tentang cara pembuatan efek foto lama, sama seperti pada tutorial Photoshop efek foto lama (cara 1). Pada cara yang berikut ini, bercak putih akan dibuat lebih banyak dan mempunyai texture titik-titik, seperti halnya bekas lem pada album foto lama. Prinsip pembuatannya mirip dengan yang diatas, hanya ada beberapa penambahan langkahnya.



Langkah Pembuatan Efek Foto Lama dengan Photoshop

Langkah 1

Bukalah sebuah foto Anda dengan Photoshop. Pada contoh tutorial ini, saya gunakan foto yang sama yang digunakan pada tutorial sebelumnya.



Langkah 2

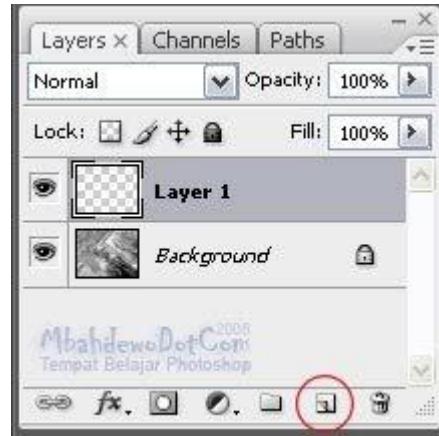
Buatlah agar gambar foto tersebut berwarna hitam putih. Dengan cara memilih menu **Image > Adjustment > Desaturate**.





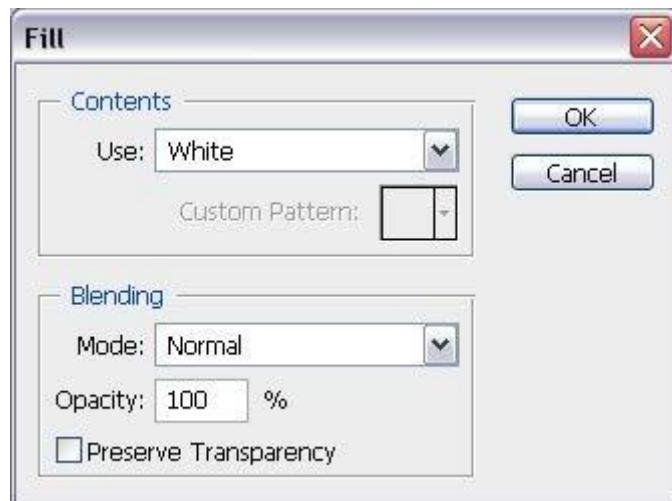
Langkah 3

Buatlah sebuah layer baru. Lakukan ini dengan mengeklik icon **Create New Layer** pada palet layer. Atau dengan memilih menu **Layer > New > Layer**, kemudian klik **OK**.



Langkah 4

Isikanlah layer ini dengan cara memilih menu **Edit > Fill**. Isikan warna apa saja pada bagian Use (terserah Anda milihnya). Kemudian klik **OK**.

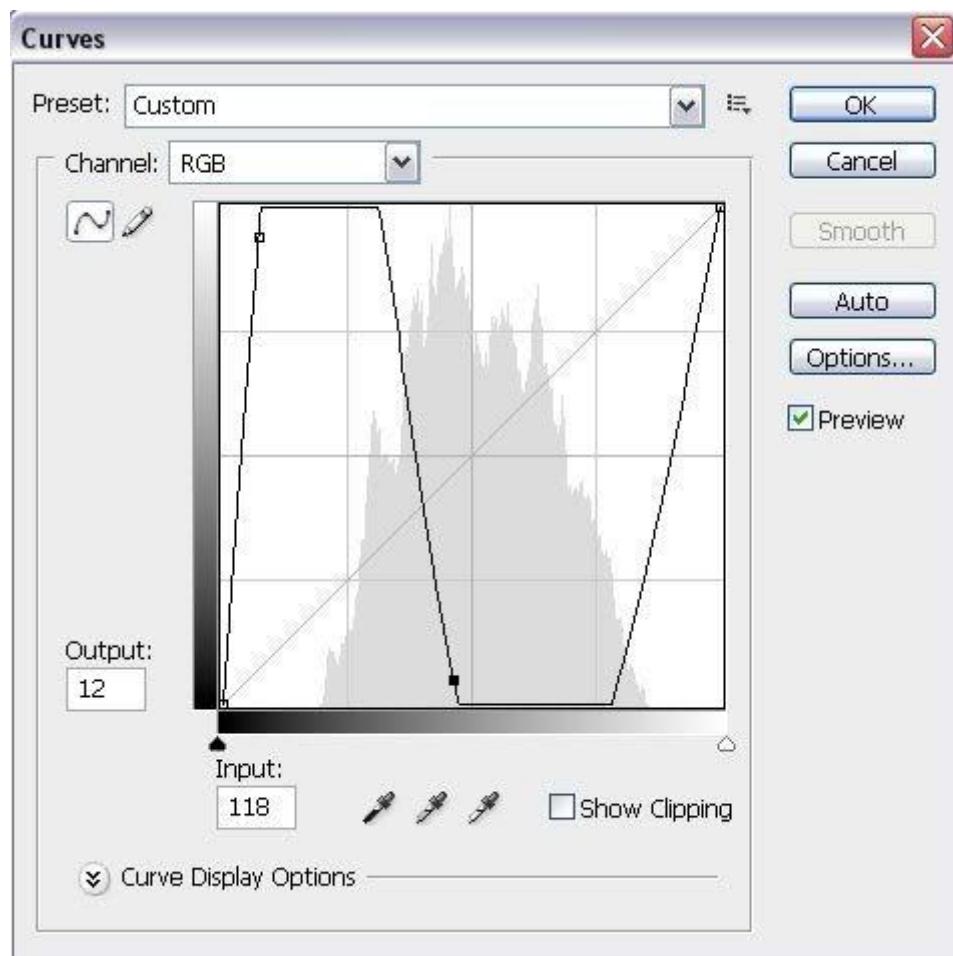


Langkah 5

Pilih menu **Filter > Render > Different Clouds**.

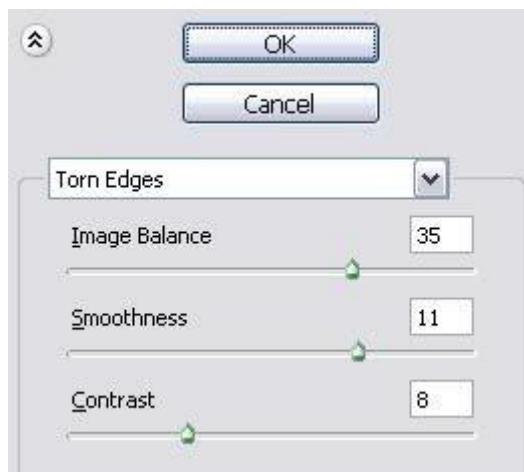
Langkah 6

Pilihlah menu **Image > Adjustment > Curves**. Buatlah pengaturan seperti gambar di bawah ini.



Langkah 7

Pilihlah menu **Filter > Sketch > Torn Edge**. Aturlah kira-kira seperti dibawah ini.



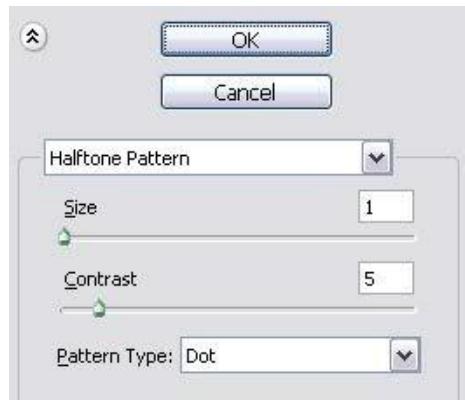
Langkah 8

Pilihlah menu **Filter > Sketch > Halftone Paper**. Aturlah kira-kira seperti dibawah ini.



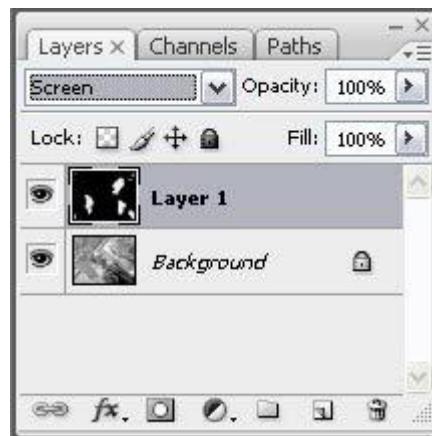
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Langkah 9

Ubah Blending Option pada palet layer menjadi screen.



Berikut ini gambar yang sudah jadi.



Selamat mencoba dan bekreasi dengan Photoshop.

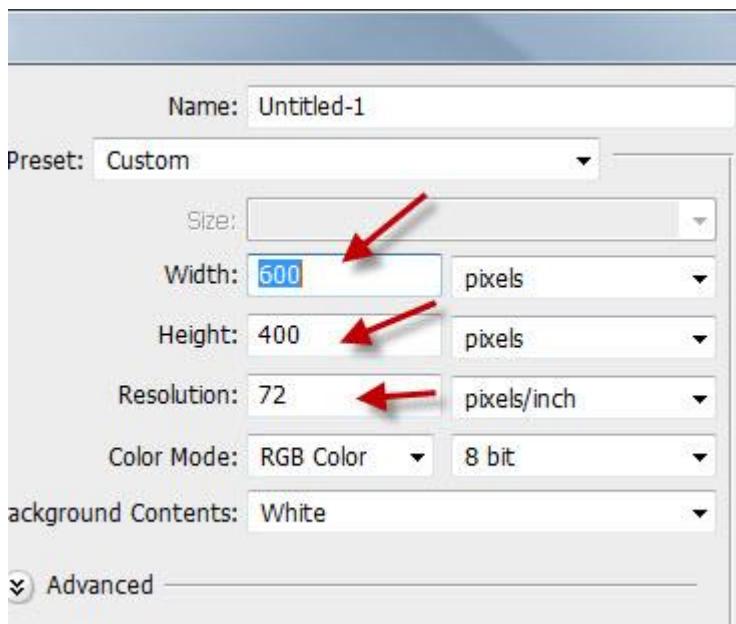


MEMBUAT EFEK BOLA KRISTAL DENGAN MUDAH

Sebenarnya bikinnya gampang banget. sesuai judulnya " membuat bola kristal dengan Mudah " , pasti pada nanya, kenapa sih kebanyakan judul Buku-buku photoshop ini selalu pake dengan mudah ? Sok pinter banget!! ... bukannya ngerasa paling bisa, dan bukan karena over confidence.. itu hanya sebagai sugesti aja.. kalo kita yakin suatu pekerjaan itu mudah dan yakin kita bisa ngerjakannya, Insya Alloh semua akan berjalan dengan lancar dan mudah... dan mudah-mudahan hukum ini berlaku juga buat temen-temen. 😊, artinya kita harus niat belajar dan yakin kita bisa.

Lanjut Gan !..

Buat dokumen baru



Kalo nanti niatnya buat wallpaper, ganti aja width nya jadi 1024 px , height nya jadi 768 px.

Warnai dengan warna Hitam .

Buka file foto atau gambar



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Idih.. narsis.. hehehe.. gak apa-apa, kata temen saya " lebih baik narsis daripada minder " :p.. Kalo menurut saya, orang yang narsis itu orang yang rajin. Rajin menampakan diri.. :p

Crop foto dengan Crop tool biar semua sisi nya sama .. di kira-kira aja.





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Drag foto yang udah di Crop ke dalam dukumen baru tadi.



Klik Edit >Transform > Warp





JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

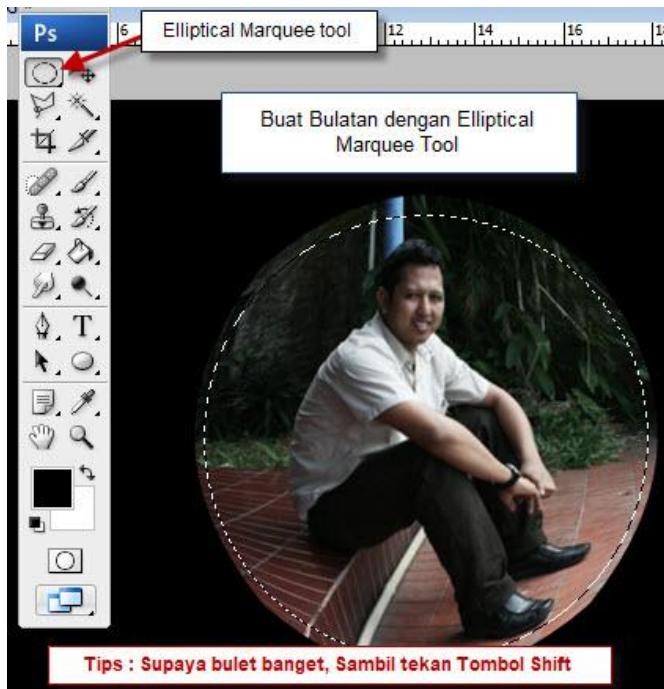
TI

Pilih warp Option jadi Inflate, Tarik Point Editor ke atas.. sampe gambar keliatan bulet.

Tekan enter kalo udah.. hasilnya gini :



Belum bulet banget kan ? sekarang Bikin bulatan pake Rectangle marquee tool, Sambil tekan SHIFT biar jadinya gak lonjong.



Klik Select > Inverse .. lalu tekan Delete



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Ctrl + D untuk menghilangkan seleksi.

CTRL + Klik di layer 1 , sehingga bulatannya terseleksi lagi.

Buat layer baru. Gunakan Brush tool yang agak besar , set ke Soft Round , (di tutorial sebelumnya udah saya jelaskan tentang soft round)

Poles perlahan pinggir buletan nya.. dengan warna putih



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Beri sedikit Noda brush di tengah biar keliatan lebih real.

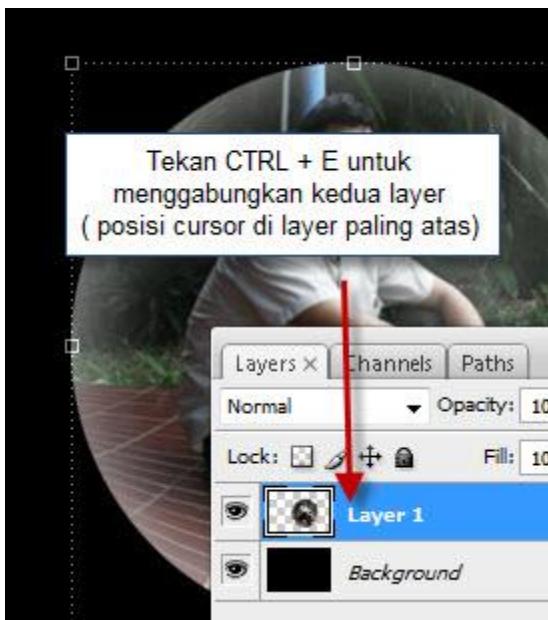


Tekan Ctrl + E untuk menggabungkan layer Atas ke layer bawahnya



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



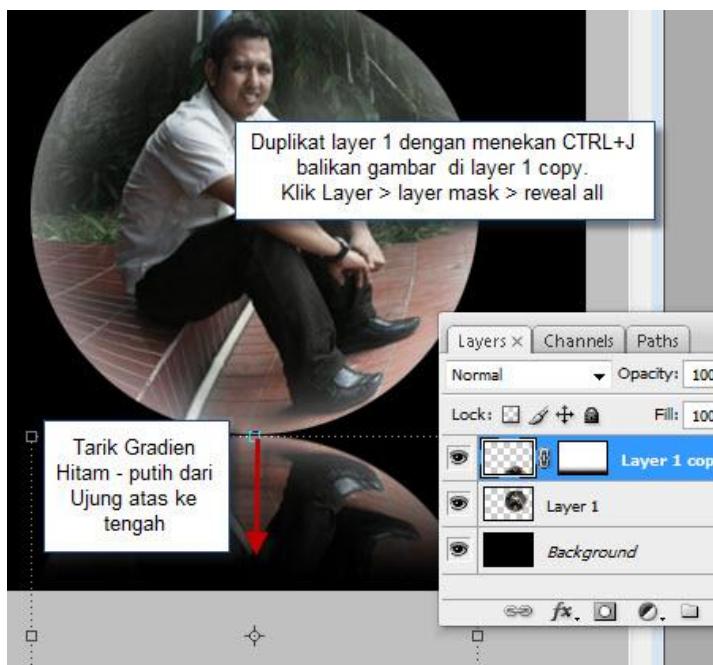
Duplikat layer 1 dengan menekan CTRL + J

Balikan gambar hasil duplikat dengan menarik Point editor paling atas ke bawah..

Klik Layer > Layer Mask > Reveal All

Klik Gradient Tool , warna dari Hitam ke Putih (teknik Layer mask ini Udah saya jelaskan di tutorial sebelum ini kalo gak salah)

Tarik gradient dari atas ke bawah gambar hasil duplikat tadi.

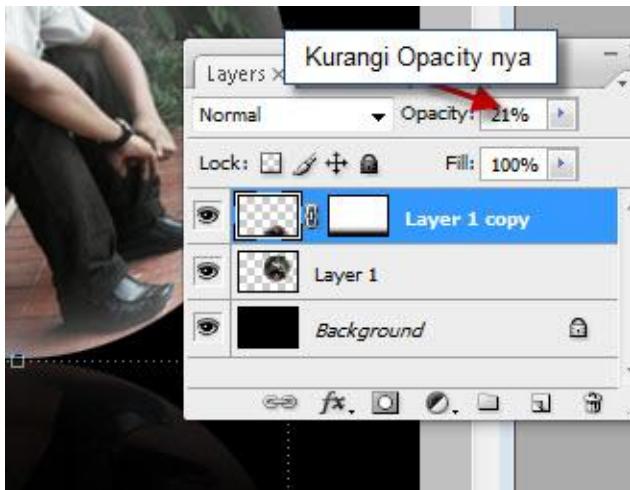


Kurangi Opacity nya



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Hasinya setelah diberi kreasi dikit atau dibuat duplikat nya untuk ukuran kecil



Atau saya beri kreasi yang lain



Selamat mencoba.

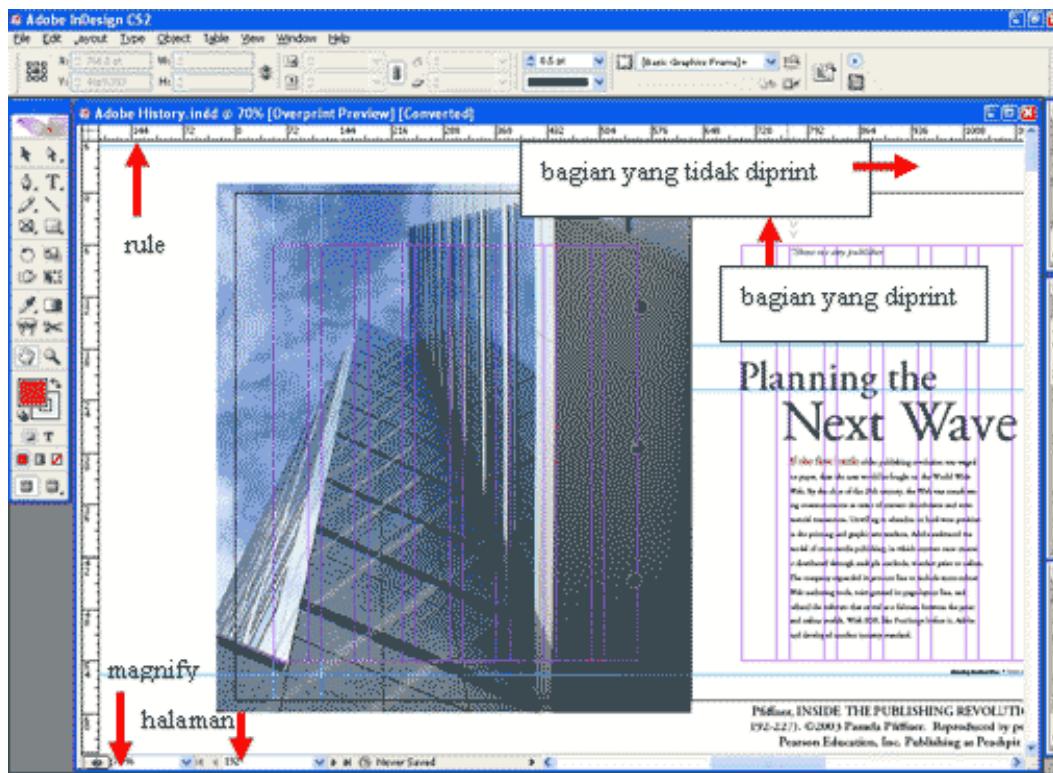


JOBSCHEET 5

PENGENALAN ADOBE INDESIGN

1.1. Mengenal Area Kerja

Buka file Adobe History.indd yang ada dalam sample files.



Gambar : Area kerja

Area kerja Adobe InDesign mirip dengan area kerja Adobe Photoshop. Di sebelah kiri terdapat ToolBox, sebelah kanan terdapat Workspace Window (Pallette) yang bisa dimunculkan atau disembunyikan.

Di bagian tengah terletak Document Window yang berisi dokumen yang sedang dibuat. Di bagian ini terlihat rule, magnify, halaman. Pada halaman dokumen itu sendiri terlihat bagian mana yang ikut tercetak, dan bagian mana yang tidak tercetak.

1.2. Praktek I

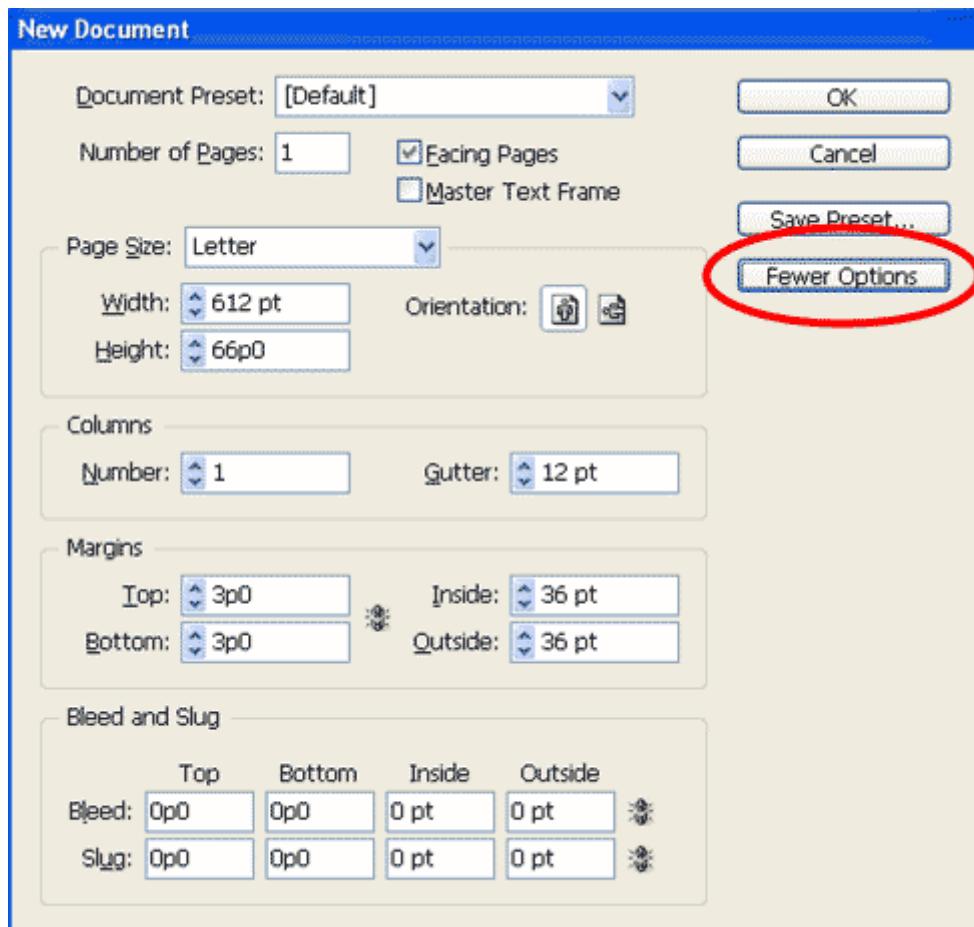
1.2.1. Membuat dokumen baru



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

Gunakan File -> New -> Document. Klik tombol More Options untuk memunculkan setting tambahan. Untuk menyembunyikan Setting tambahan, klik tombol Fewer Options.



1.2.2. Membuat preset

Preset dapat dibuat melalui New Document window.

1.2.3. Mengaktifkan Bleed dan Slug

Bleed adalah bagian yang tidak tercetak, sedangkan slug adalah bagian tempat komentar atau catatan lain.

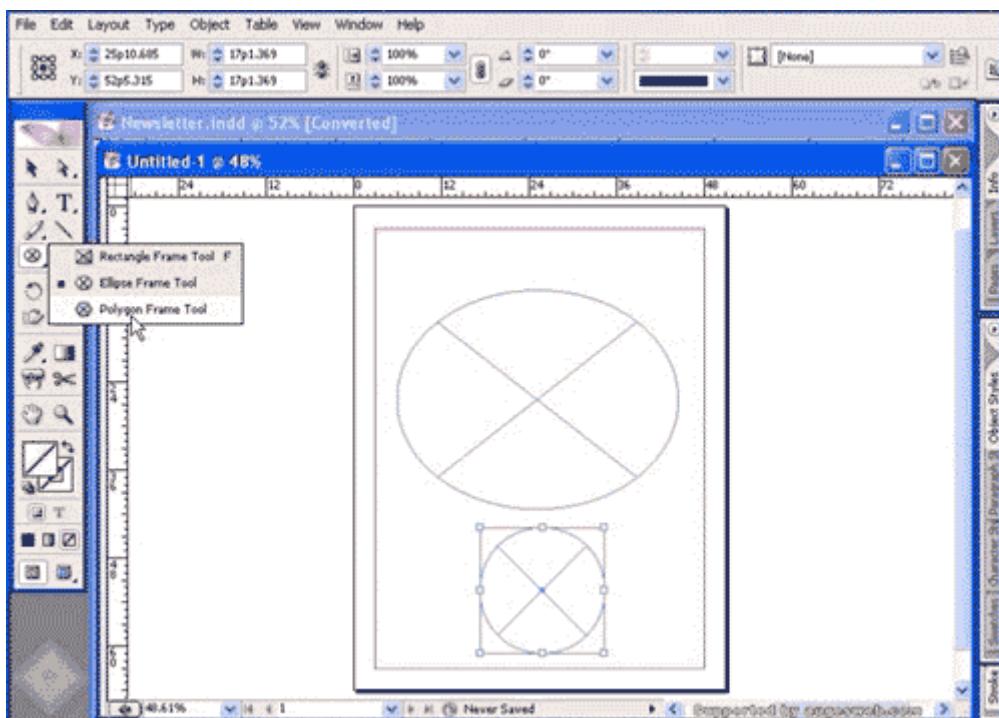
1.2.4. Membuat Frame

Semua objek seperti gambar, teks, dan objek lain harus ditempatkan dalam frame yang berupa rectangle, ellipse, atau Poligon. Tekan Shift untuk membuat bentuk proporsional.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



1.2.5. Mengubah Margin dan Kolom

Margin dan Kolom dapat diubah melalui menu Layout -> Margin and Columns.

1.2.6. Mengekspor File

Dokumen Adobe InDesign dapat diekspor ke tipe lain melalui menu File -> Export.

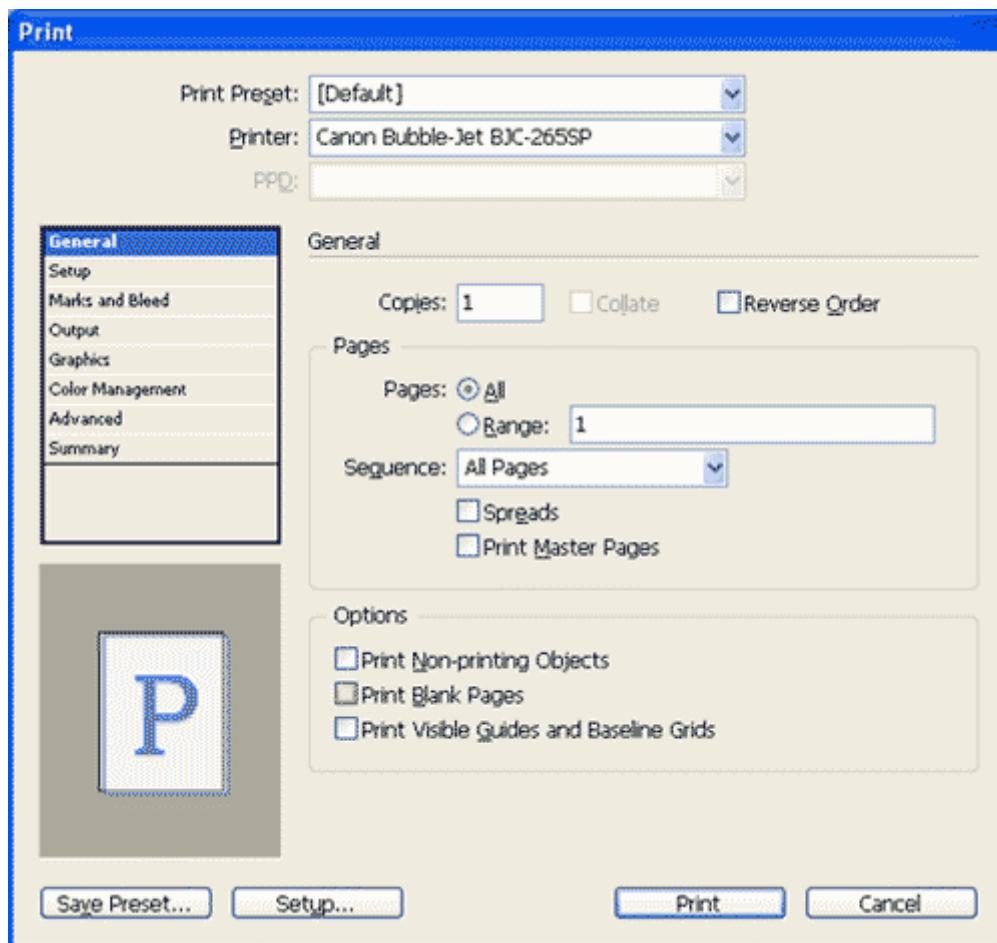
1.2.7. Mencetak dokumen (print)

Untuk mencetak dokumen, gunakan menu File -> Print.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



PAGES & MASTER PAGES

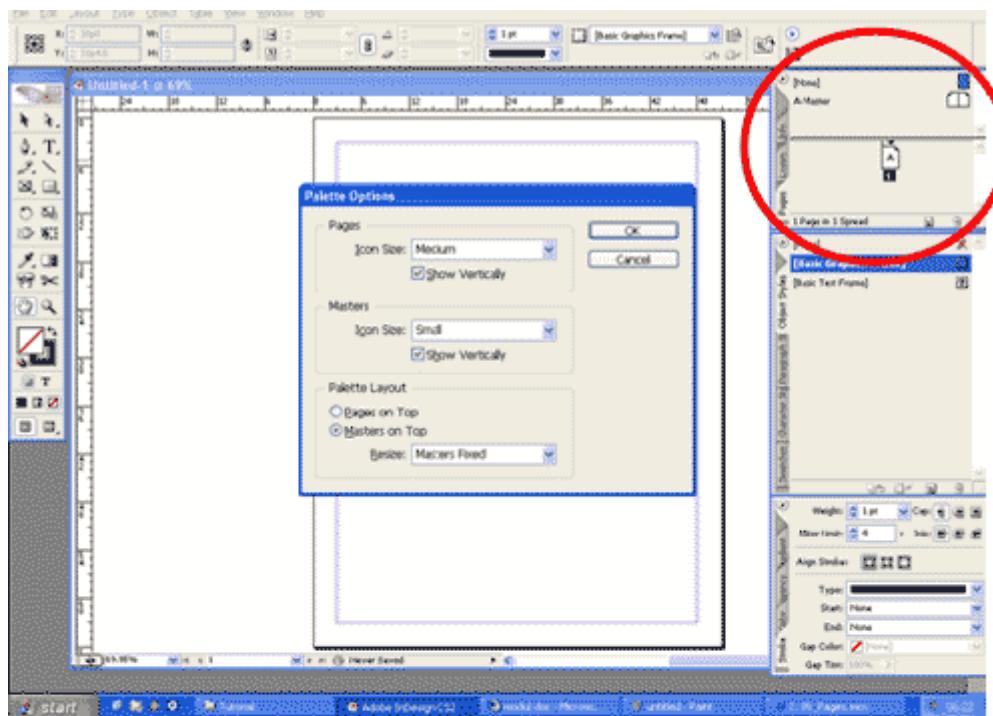
2.1. Mengatur Palette Options

Untuk mengaktifkan palette option, klik kanan pada Palette Pages. Di sini Anda dapat mengatur besar kecilnya icon dan susunannya.

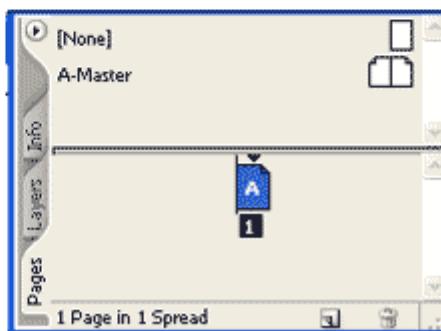


JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



Gambar 2.1. *Palette Options*



Gambar 2.2. *Pallette Pages*

2.2. Mengatur tiap halaman

Untuk mengatur tiap halaman, klik pada halaman yang dikehendaki pada Palette Pages.

2.3. Menambahkan halaman baru

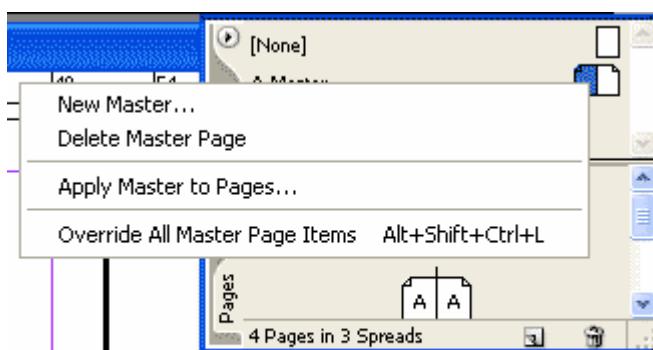
Untuk menambahkan halaman baru, klik kanan pada Pallete Pages, pilih Insert Pages, atau melalui menu Layout -> Pages -> Insert Pages.



Gambar 2.3. Insert Pages

2.4. Mengatur Master Pages

Halaman master (Master Pages) adalah halaman yang setting dan isinya dapat diterapkan pada halaman lain. Mengatur halaman master dilakukan dengan double klik pada icon Master Pages. Menerapkan halaman master dilakukan dengan klik kanan pada Pallete Pages pada icon Master Pages. Master dapat dibuat dari master atau halaman yang lain dengan Drag & Drop.



Gambar 2.4. Mengatur Master Pages

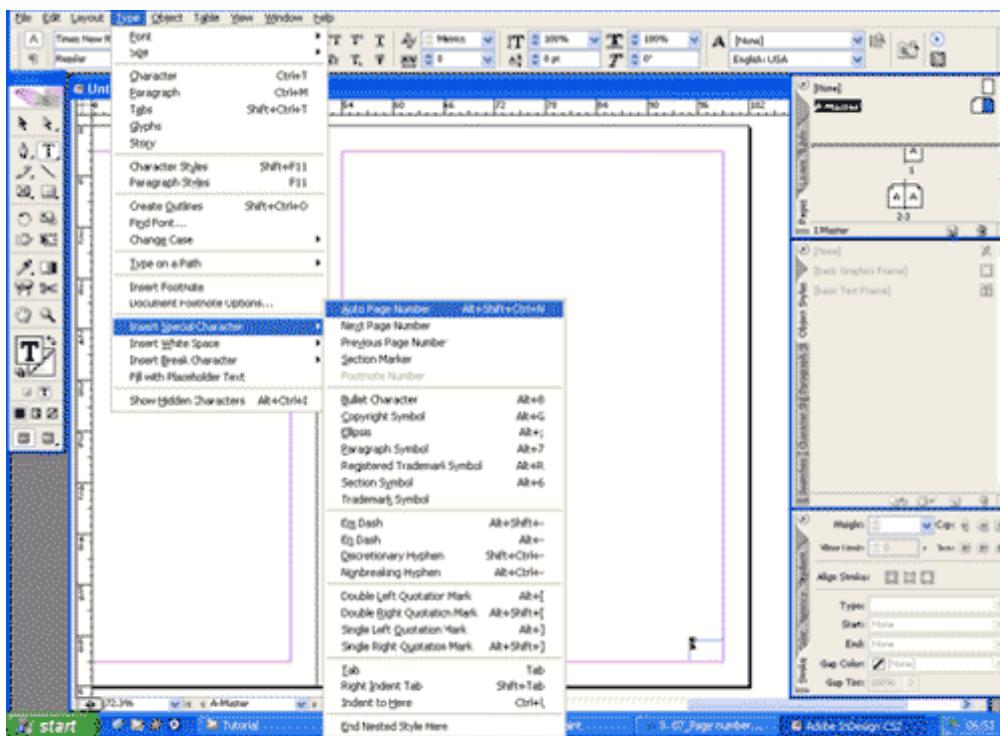
2.5. Membuat Pages Number

Untuk membuat Pages Number, sorot (blok) pada bagian teks yang akan dibuat Pages Number, kemudian klik menu Type -> Insert Special Character -> Auto Page Number. Lakukan hal ini pada master pages, maka semua halaman yang memakai master pages tersebut telah memiliki Pages Number. Untuk mengatur format Pages Number, klik kanan pada nomor yang ada di bawah icon pages di Palette Pages.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

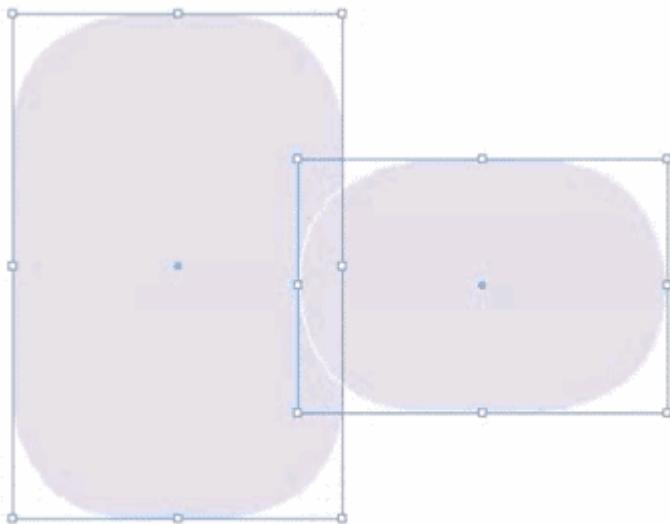


Gambar 2.5. Membuat Page Number

MODIFIKASI OBJEK & WARNA

3.1. Membuat corner effect

Gunakan menu Object -> Corner Effect untuk modifikasi bentuk sudut pada frame.



Gambar 3.1. Corner Effect

3.2. Feather

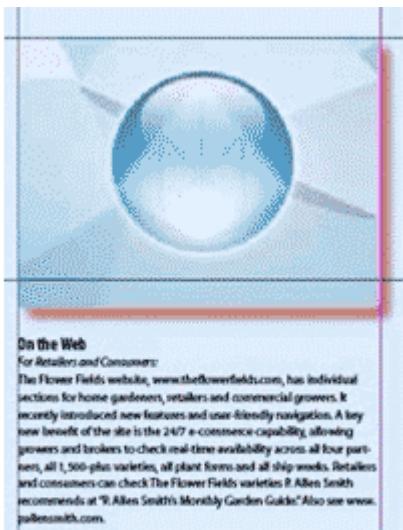
Feather digunakan untuk mengaburkan tepi dari objek. Gunakan menu Object -> Feather.



Gambar 3.2. Feather

3.3. Drop Shadow

Drop Shadow digunakan untuk memberi bayangan pada objek. Drop Shadow dimunculkan melalui menu Object -> Drop Shadow.



Gambar 3.3. Gambar dengan Drop Shadow

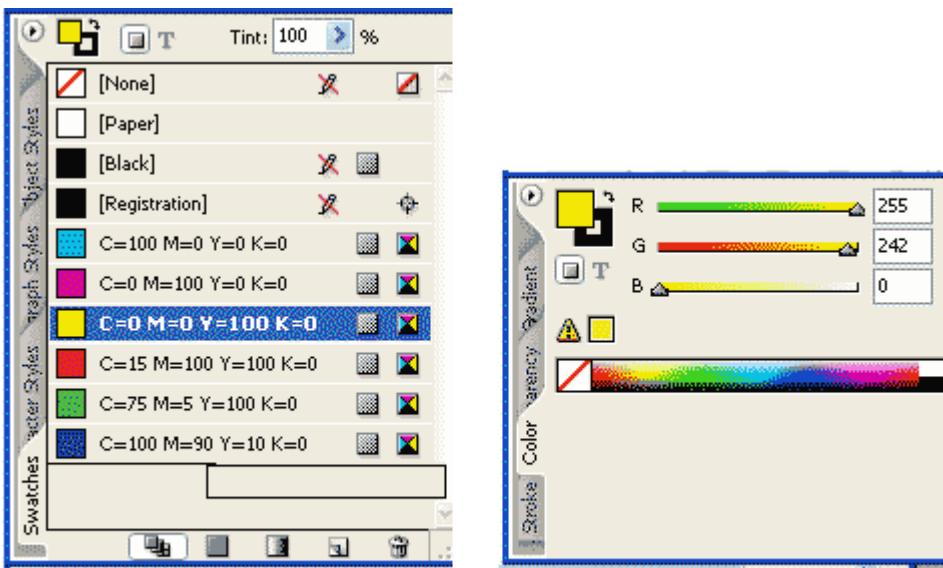
3.4. Mengatur Warna

Warna fill, stroke, transparency, dan gradient dapat diatur pada Pallete Color. Warna yang sering digunakan diletakkan dalam Pallet Swatches.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI

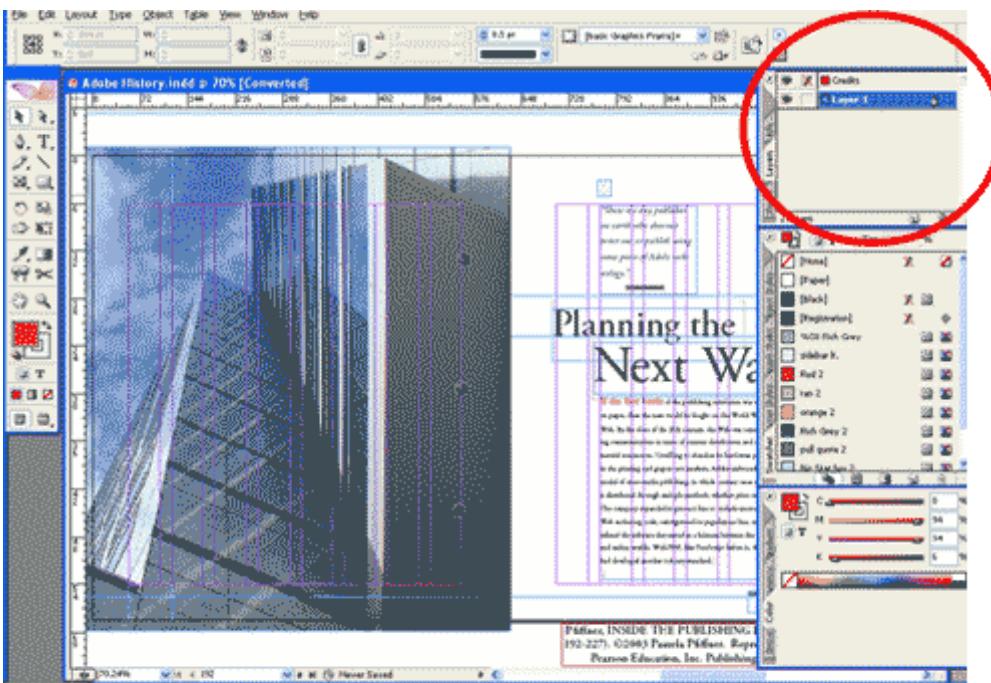


Gambar 3.4. Mengatur Warna

LAYER & LIBRARY

4.1. Membuat layer baru

Untuk membuat layer baru, klik kiri pada segitiga yang terletak di sudut kiri atas pada Palette Layer.

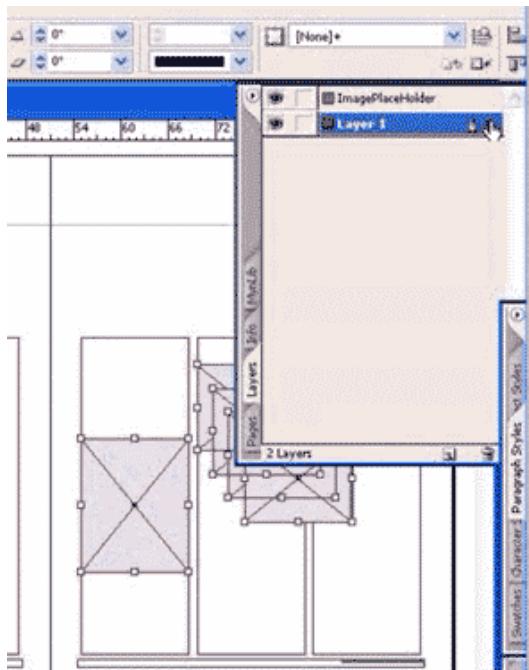


Gambar 4.1. Mengatur Layer



4.2. Duplikasi objek pada layer lain

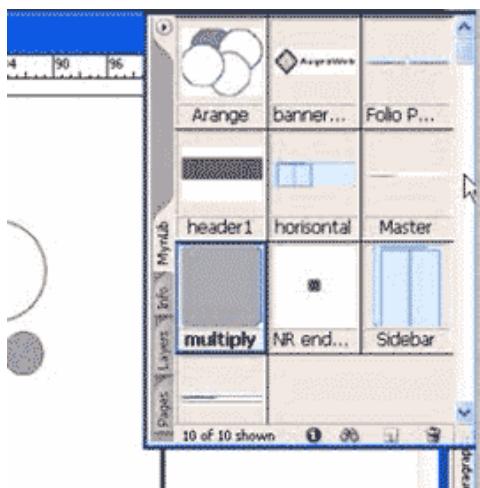
Duplikasi objek pada layer lain dilakukan dengan menekan CTRL + ALT pada objek, kemudian klik tanda segiempat yang muncul pada Palette Layer, drag pada layer yang dikehendaki. Tanda '+' akan muncul menandakan proses duplikasi akan dilakukan.



Gambar 4.2. Duplikasi objek pada layer lain

4.3. Library

Library adalah objek yang dapat digunakan pada file-file lain. Gunakan library untuk membuat objek yang sering dipakai. Library dibuat melalui menu File -> New -> Library.



Gambar 4.3. Contoh Library



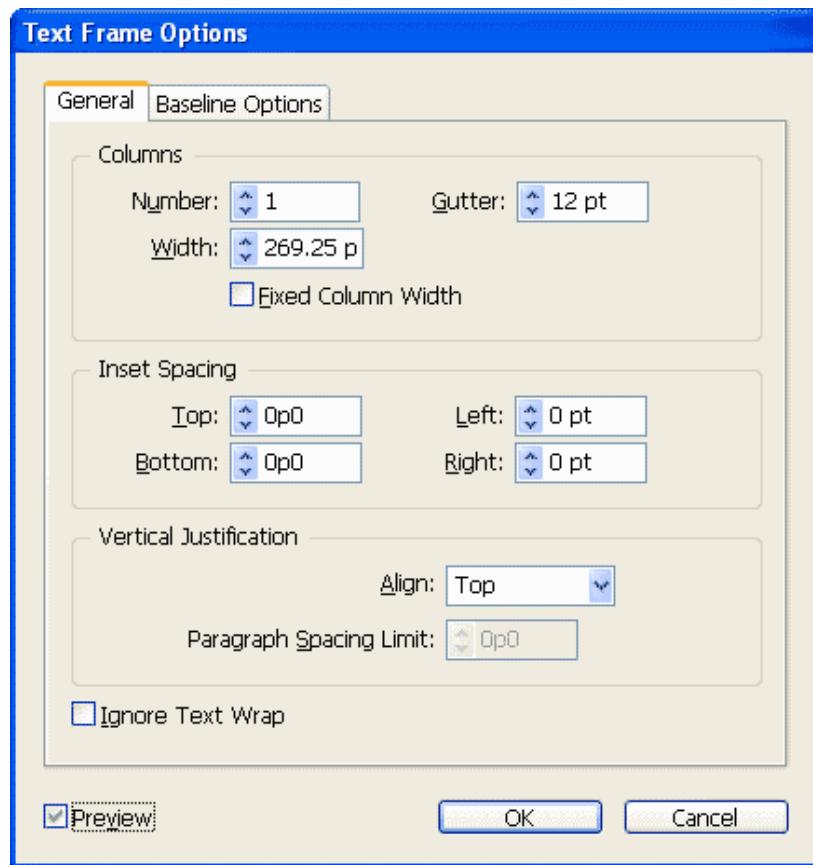
TEXT STYLE

5.1. Menempatkan Teks Placeholder

Jika Anda membuat frame, frame tersebut kosong dan Anda ingin mengisi dengan teks dummy, gunakan menu Type -> Fill with PlaceHolder Text.

5.2. Text Frame Option

Melalui menu Object -> Text Frame Options, Anda dapat mengatur format teks. Aktifkan pilihan Preview untuk melihat hasil secara langsung.



Gambar 5.1. General Text Frame Options

5.3. Baseline Option

Baseline Option digunakan untuk mengatur posisi teks terhadap frame, halaman, margin, atau inset.

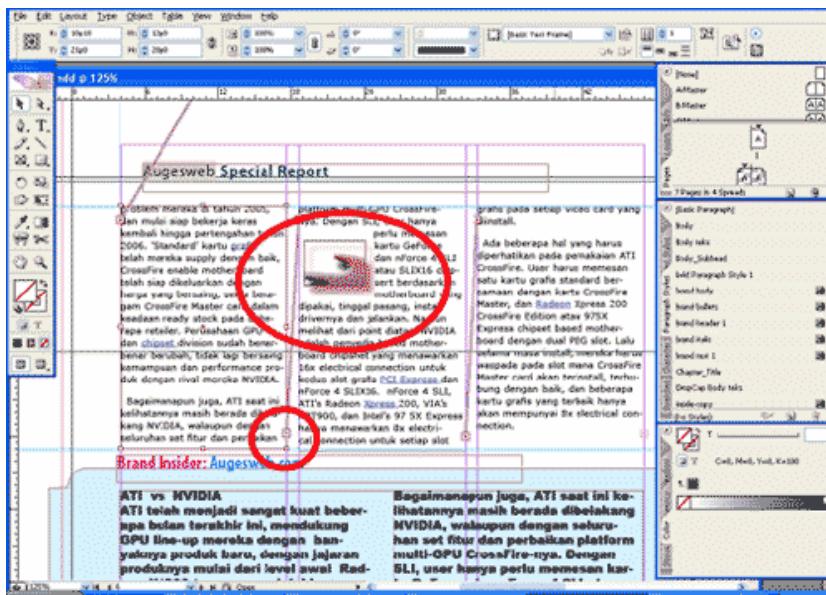
5.4. Frame Link

Teks dapat bersambung terletak pada lebih dari satu frame. Untuk menyambungkan frame dilakukan dengan cara klik pada tanda segitiga yang ada pada sudut kanan bawah frame, kemudian klik pada frame berikutnya.



JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



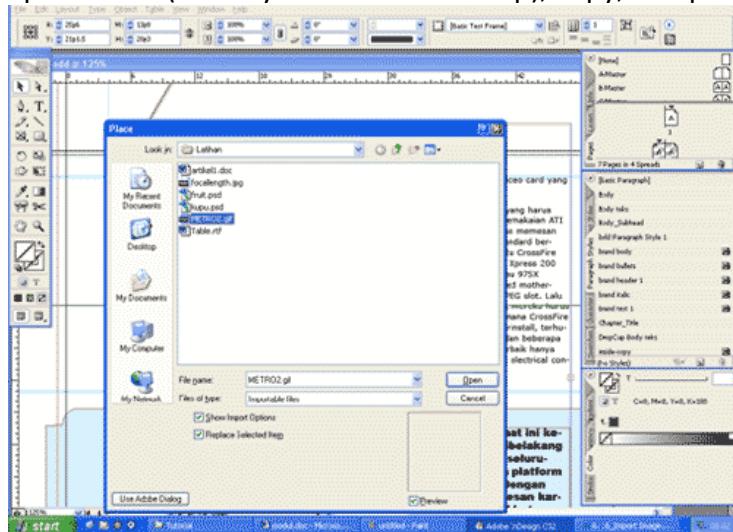
5.5. Text Wrap

Text Wrap digunakan untuk mengatur alur teks agar tidak menutupi gambar. Gunakan menu Window -> Text Wrap.

IMAGE & TABLE

6.1. Menempatkan Image

Untuk menempatkan image, klik pada frame, kemudian gunakan menu File -> Place. Aktifkan pilihan Show Import Option. Cara lain adalah dengan membuka gambar dengan aplikasi lain (misalnya Adobe Photoshop), copy, dan paste di Adobe InDesign.



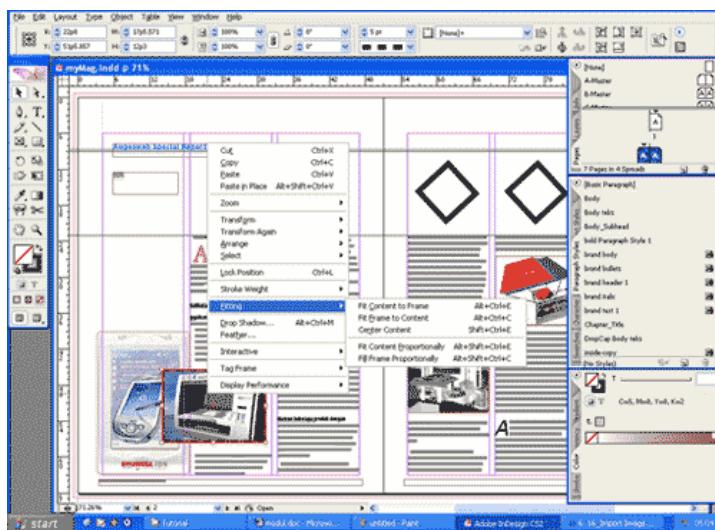
6.2. Fitting Image

Fitting Image dilakukan untuk mengatur peletakan gambar pada frame. Ada beberapa pilihan: Fit Content To Frame, Fit Frame To Content, Center Content, Fit Content Proportionally, dan Fit Frame Proportionally.



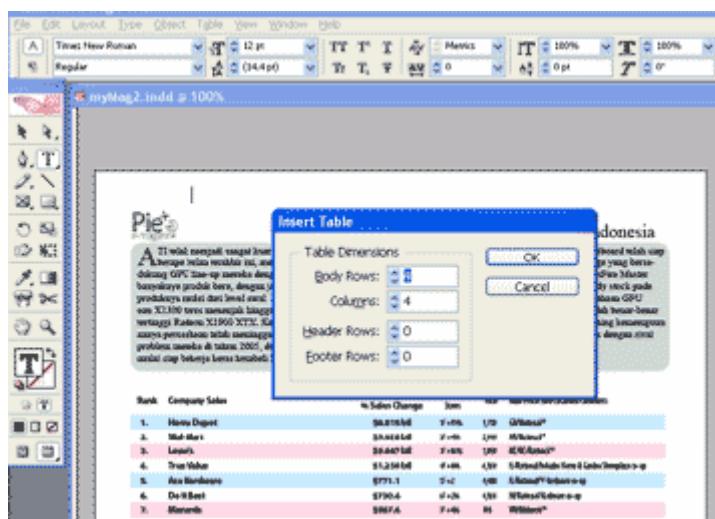
JOBSCHEET PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

TI



6.3. Membuat Table

Untuk membuat tabel, gunakan Text Tool kemudian buat kotak dengan drag & drop. Selanjutnya pilih menu Insert -> Table.



☺ The End ☺

a.l.gz-