

**LAPORAN**  
**PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER**  
**MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS)**



**NABILLA SALSA BILLA**  
**E1E120044**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HALU OLEO**  
**KENDARI**  
**2020**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS HALU OLEO  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Alamat : Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Baru Tridarma  
Anduonohu, Kendari 92132

Tlp. (0401) 3195287, 3194347, 319083 Kendari Website : eng.uho.ac.id

**LEMBAR ASISTENSI**

**NAMA** : NABILLA SALSA BILLA  
**STAMBUK** : E1E1 20 044  
**MATA KULIAH** : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER  
**JURUSAN** : TEKNIK INFORMATIKA  
**JUDUL PRAKTIKUM** : MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS)  
**KELOMPOK** : VII (TUJUH)

No	Hari/Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Jumat, 4 Desember 2020	- Perhatikan lagi penulisan huruf asing	
2.	Senin, 7 Desember 2020	- Aturan penggunaan <i>italic</i> dan tidak <i>italic</i> lebih diperhatikan lagi	
3.	Sabtu, 12 Desember 2020	- BAB III itu Hasil dan Pembahasan - Dirapikan dan lebih diperhatikan	

**Kendari, 14 Desember 2020**

**Asisten Dosen**



**Muh Ijlal Prayoga**  
**E1E118012**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya yang turut serta merta dalam memperlancar pembuatan dan penyusunan laporan ini dengan judul : “Multimedia (Desain Grafis)” Yang mana laporan ini telah disusun sebagai syarat untuk memenuhi tugas mata kuliah Aplikasi Komputer.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah banyak membantu selama proses pembuatan laporan ini, yaitu:

1. Bapak Rizal Adi Saputra, ST,. M.Kom selaku dosen pengampu mata kuliah Aplikasi Komputer.
2. Kak Muh Ijlal Prayoga selaku mentor dan pembimbing dalam membantu penyusunan laporan ini.
3. Teman-teman anggota kelompok 7 yang telah membantu dan memberikan semangat selama pembuatan laporan ini.

Terakhir penulis menyadari bahwa “*tak ada gading yang tak retak*” begitu juga dengan karya tulis ini yang tak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, saya membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberi saran dan kritik yang bersifat membangun untuk menciptakan laporan yang lebih baik lagi, di masa yang akan datang.

Kendari, 14 Desember 2020

Penulis

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR ASISTENSI .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
1.1    Landasan Teori .....	9
1.2    Tujuan Praktikum .....	16
1.3    Manfaat Praktikum .....	17
BAB II .....	18
METODOLOGI PRAKTIKUM.....	18
2.1    Waktu Dan Tempat Praktikum.....	18
2.2    Alat Dan Bahan .....	18
2.3    Prosedur Praktikum .....	19
BAB III.....	20
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	20
3.1    Hasil Praktikum .....	20
3.2    Analisis dan Pembahasan.....	26
BAB IV .....	35
4.1    Kesimpulan.....	35
4.2    Saran .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>37</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Vector Art</i> .....	11
Gambar 1. 2 <i>WPAP Art</i> .....	11
Gambar 1.3 <i>Line Art</i> .....	12
Gambar 1. 4 <i>Low Poly Art</i> .....	12
Gambar 1. 5 <i>Flat Art</i> .....	13
Gambar 1. 6 <i>Typography</i> .....	13
Gambar 1. 7 <i>Manipulation Art</i> .....	14
Gambar 1. 8 <i>Illustration Art</i> .....	14
Gambar 1. 9 Siluet.....	15
Gambar 1. 10 Karikatur.....	15
Gambar 1. 11 Contoh <i>Curriculum Vitae</i> .....	16
Gambar 3. 1 Membuat <i>File</i> Baru .....	20
Gambar 3. 2 Memasukkan Nama dan Ukuran <i>File</i> .....	20
Gambar 3. 3 Tampilan Corel Draw X7 .....	21
Gambar 3. 4 Membuat <i>Background</i> .....	21
Gambar 3. 5 Menggunakan <i>Rectangle Tool</i> .....	22
Gambar 3. 6 Membuat <i>Rectangle Tool 2</i> .....	22
Gambar 3. 7 Membuat Model dengan <i>Trim</i> .....	22
Gambar 3. 8 Membuat Lingkaran Dengan <i>Eclipse Tool</i> .....	23
Gambar 3. 9 Memasukkan Foto .....	23
Gambar 3. 10 Menempatkan Objek-Objek .....	24
Gambar 3. 11 Memasukkan Teks .....	24
Gambar 3. 12 Memasukkan <i>Icon</i> .....	25
Gambar 3. 13 Tampilan Akhir CV .....	25
Gambar 3. 14 <i>Pick Tool Flyout</i> .....	26
Gambar 3. 15 <i>Shape Edit Flyout</i> .....	26
Gambar 3. 16 <i>Crop Tool Flyout</i> .....	27
Gambar 3. 17 <i>Zoom Flyout</i> .....	28
Gambar 3. 18 <i>Curve Layout</i> .....	28
Gambar 3. 19 <i>Artistic Media</i> .....	29

Gambar 3. 20 <i>Rectangle Tool Flyout</i> .....	29
Gambar 3. 21 <i>Ellipse Tool Flyout</i> .....	30
Gambar 3. 22 <i>Object Flyout</i> .....	30
Gambar 3. 23 <i>Text</i> .....	31
Gambar 3. 24 <i>Dimension Flyout</i> .....	31
Gambar 3. 25 <i>Connector Tool Flyout</i> .....	32
Gambar 3. 26 <i>Interactive Tool Flyout</i> .....	32
Gambar 3. 27 <i>Transparency</i> .....	33
Gambar 3. 28 <i>Eyedropper Tool Flyout</i> .....	33
Gambar 3. 29 <i>Interactive Fill Flyout</i> .....	34
Gambar 3. 30 <i>Smart Fill</i> .....	34

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya .....	18
Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya .....	18



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Landasan Teori**

#### **1.1.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, saran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata “Multimedia” dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk di simpan, diproses dan disajikan. Sesuai dengan namanya, suatu media dapat dikatakan multimedia jika terdiri dari 2 atau lebih elemen. Sebagai contoh, sebuah brosur dapat dikatakan multimedia karena ia terdiri dari elemen teks dan gambar. Sebuah video klip dapat dikatakan media karena terdapat unsur suara, gambar atau juga teks. Ini berbeda dengan misalnya rekaman suara kaset. Ia tidak bisa dikatakan multimedia karena hanya mengandung 1 elemen, yakni suara.

Oleh karena itu, dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya. Multimedia interaktif adalah apabila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (*user*) diberi keputusan atau kemampuan untuk mengawal dan menghidupkan elemen-elemen tersebut. Multimedia menjadikan komunikasi berjalan lebih efektif daripada metode-metode klasik yang selama ini dipakai, terutama dalam hal komunikasi massal. Multimedia kini telah merambah ke segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi digital turut mendukungnya.

### 1.1.2 Pengertian Desain Grafis

Desain grafis atau rancangan grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan komunikasi visual. Desain grafis adalah bagian dari ilmu seni visual. Secara bahasa desain grafis terdiri dari dua kata. Yaitu desain yang berarti kerangka bentuk atau rancangan. Dan grafis yang merupakan paduan titik, garis, bidang, atau huruf visual untuk mengomunikasikan pesan tertentu.

Dalam desain grafis, terdapat dua jenis media yang biasa digunakan, yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Media 2D, seperti kertas, papan, kain, dan sebagainya. Sedang media 3D meliputi perangkat-perangkat yang dapat menampilkan hasil gambar bergerak.

Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

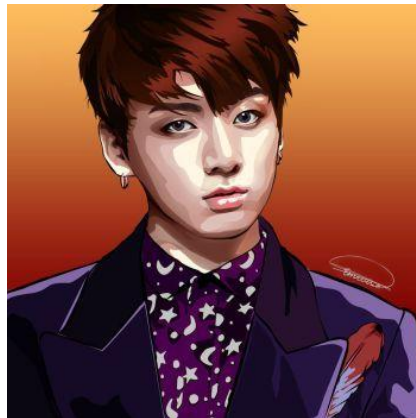
Desain grafis sering dibuat untuk kegunaan umum seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk.

Awalnya desain grafis diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Unsur dalam desain grafis yang membentuk prinsip dasar desain visual adalah *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna. Unsur-unsur tersebut harus mengacu pada prinsip seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*).

### 1.1.3 Jenis-Jenis *Digital Art*

#### A. *Vector Art*

*Vector Art* merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Ciri khas dari *Vector Art* adalah gambarnya yang terlihat seperti kartun tapi bentuknya nyata dan hampir mirip dengan bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 1 *Vector Art*

#### B. *WPAP Art*

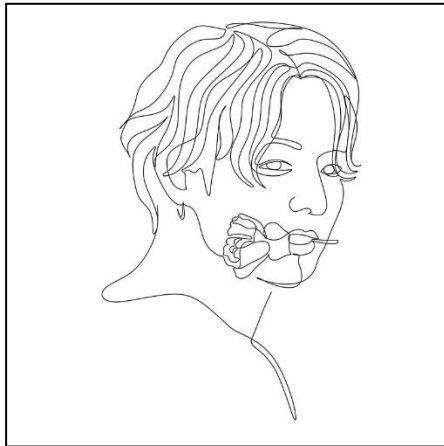
*WPAP* atau *Wedha's Pop Art Potrait* adalah suatu gugus seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontradiksi warna-warna khusus. Ciri khas dari *WPAP* adalah warnanya yang bebas namun masih terdapat unsur gelap terang. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 2 *WPAP Art*

### C. *Line Art*

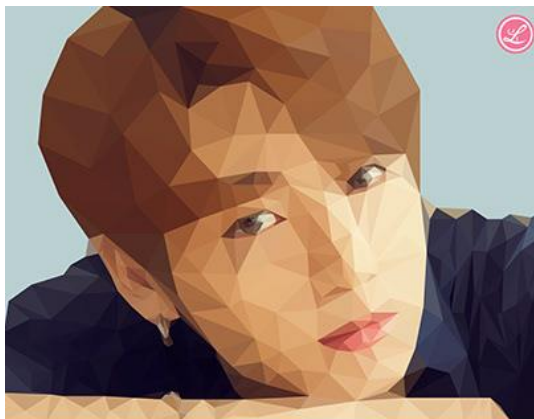
*Line Art* merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegas dan biasanya berwarna hitam tanpa adanya gradasi warna. Ciri khas dari *Line Art* adalah warnanya yang hanya terdiri dari dua warna biasanya berwarna hitam dan putih seperti gambar sketsa. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.



Gambar 1.3 *LineArt*

### D. *Low Poly Art*

*Low Poly Art* atau *low polygon art* adalah salah satu jenis seni digital yang memiliki efek visual seperti rangkaian kristal yang menyatu menjadi sebuah objek. Ciri khas dari *Low Poly Art* adalah bentuknya yang menyerupai kristal. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 4 *Low Poly Art*

#### E. *Flat Art*

*Flat Design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Ciri khas dari *Flat Design* adalah bentuknya yang sederhana dan menggunakan warna- warna yang cerah. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 5 *Flat Art*

#### F. *Typography*

Tipografi yaitu suatu seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, dan bertujuan untuk menciptakan kesan yang menarik. Ciri khas dari *Typography* yaitu bentuk tulisan yang sudah mengalami modifikasi dari bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel- Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 6 *Typography*

#### G. *Manipulation Art*

*Manipulation Art* yaitu suatu seni atau teknik untuk mengubah, menambah atau memperindah suatu tampilan foto dari bentuk asli menjadi suatu bentuk yang mempunyai nilai lebih. Ciri khas dari *Manipulation Art* yaitu biasanya gambarnya terlihat nyata, tapi di luar akal pikiran manusia seperti dalam dunia mimpi. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Photoshop.



Gambar 1. 7 *Manipulation Art*

#### H. *Illustration Art*

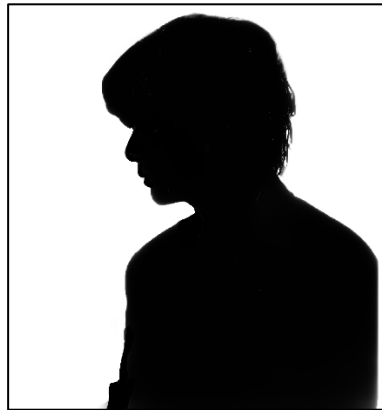
*Illustration Art* hampir mirip dengan *Manipulation Art*, bedanya yaitu *Manipulation Art* adalah karya seni yang berupa gambar nyata. Sedangkan *Illustration Art* berupa gambar kartun. *Illustration art* juga hampir mirip dengan *Vector Art* hanya saja *Illustration Art* terlihat lebih rumit. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.



Gambar 1. 8 *Illustration Art*

## I. Siluet

Siluet yaitu sebuah seni yang berupa sketsa bayangan yang membentuk sebuah objek. Ciri khas dari siluet tentu saja objek utamanya yang berwarna hitam atau seperti bayangan. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 9 Siluet

## J. Karikatur

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Katakarikatur berasal dari kata Italia *caricare* yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Ciri khas dari seni ini biasanya ukuran kepalanya lebih besar dari ukuran tubuhnya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 1. 10 Karikatur

## K. Advertising Design

*Advertising Design* adalah bentuk desain yang bertujuan untuk melakukan periklanan terhadap suatu hal, karena *Advertising* merupakan cara untuk memperkenalkan diri atau produk kepada orang lain, bentuk design ini banyak di terapkan di tempat percetakan digital (spanduk, baliho, kartu nama, CV Kreatif dan sebagainya). Aplikasi yang digunakan adalah Illustrator, Photoshop, Coreldraw, dsb.



Gambar 1. 11 Contoh *Curriculum Vitae*

## 1.2 Tujuan Praktikum

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran dari praktikum aplikasi computer materi “Multimedia (Desain Grafis)” adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengertian dari Multimedia (Desain Grafis).
2. Untuk mengetahui perbedaan gambar vektor dan bitmap.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Corel Draw X7.



### **1.3 Manfaat Praktikum**

Adapaun manfaat pembelajaran dari praktikum aplikasi komputer materi “Multimedia Desain Grafis” adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat memahami pengertian dari Multimedia (Desain Grafis).
2. Mahasiswa dapat mengetahui perbedaan gambar vektor dan bitmap.
3. Mahasiswa dapat mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Corel Draw X7.

## **BAB II**

### **METODOLOGI PRAKTIKUM**

#### **2.1 Waktu Dan Tempat Praktikum**

##### **2.1.1 Waktu**

Adapun waktu dari Praktikum Aplikasi Komputer materi Multimedia (Desain Grafis) adalah Hari Selasa, 1 Desember pukul 13.00-selesai.

##### **2.1.2 Tempat**

Adapun tempat dari Praktikum Aplikasi Komputer materi Multimedia (Desain Grafis) adalah dilakukan secara daring melalui *video conference* zoom dan LMS *e-Green* SPADA Universitas Halu Oleo.

#### **2.2 Alat Dan Bahan**

##### **2.2.1 Alat**

Adapun alat yang digunakan dalam praktikum Aplikasi Komputer Multimedia (Desain Grafis) sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya

<b>No</b>	<b>Alat</b>	<b>Fungsi</b>
1.	Laptop	Untuk menjalankan aplikasi Aplikasi CorelDraw X7

##### **2.2.2 Bahan**

Adapun bahan yang digunakan dalam praktikum Aplikasi Komputer materi Multimedia (Desain Grafis) sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya

<b>No</b>	<b>Bahan</b>	<b>Fungsi</b>
1.	Aplikasi CorelDraw X7	Sebagai bahan untuk melakukan kegiatan desain.

### **2.3 Prosedur Praktikum**

Adapun prosedur dari Praktikum Aplikasi Komputer materi Multimedia (Desain Grafis) sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Nyalakan laptop lalu buka aplikasi Aplikasi CorelDraw X7
3. Operasikan Aplikasi CorelDraw X7 sesuai dengan langkah-langkah yang diajarkan selama praktikum.

## BAB III

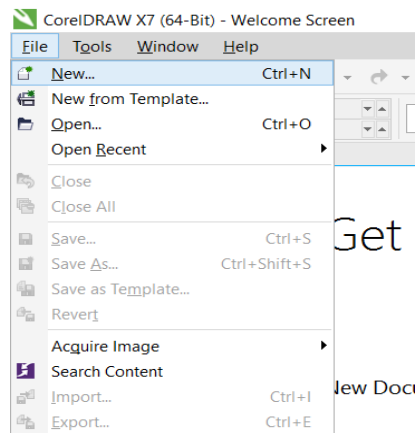
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Praktikum

##### 3.1.1 Langkah-Langkah Membuat *Curriculum Vitae*

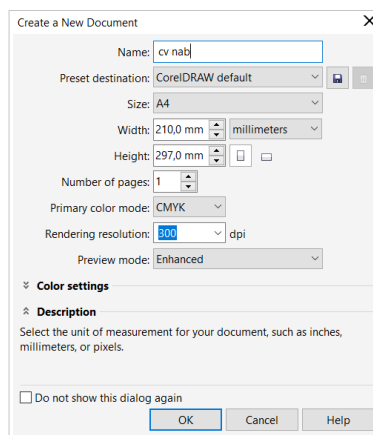
Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Curriculum Vitae* (CV) adalah sebagai berikut:

1. Saat Corel Draw X7 Anda sudah terbuka, buat *file* baru. Klik *File* yang ada di ujung kiri Corel Draw X7, lalu pilih *New*.



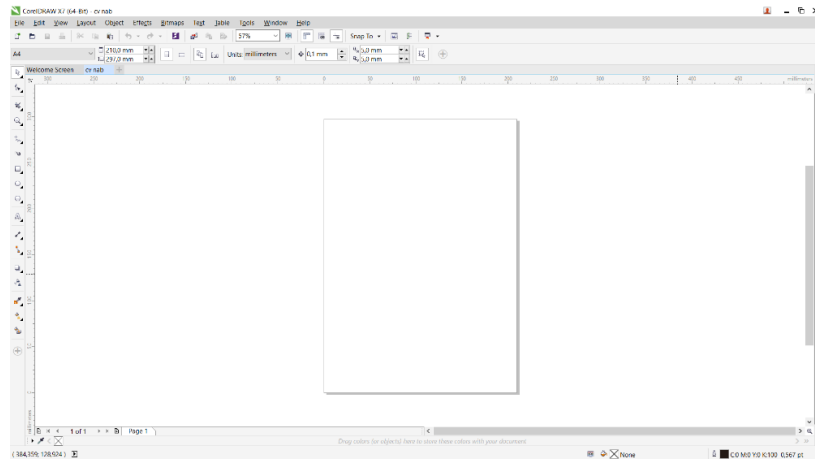
Gambar 3. 1 Membuat *File* Baru

2. Setelah itu, Anda akan diminta memasukkan nama *file*, ukuran *file*, dll.



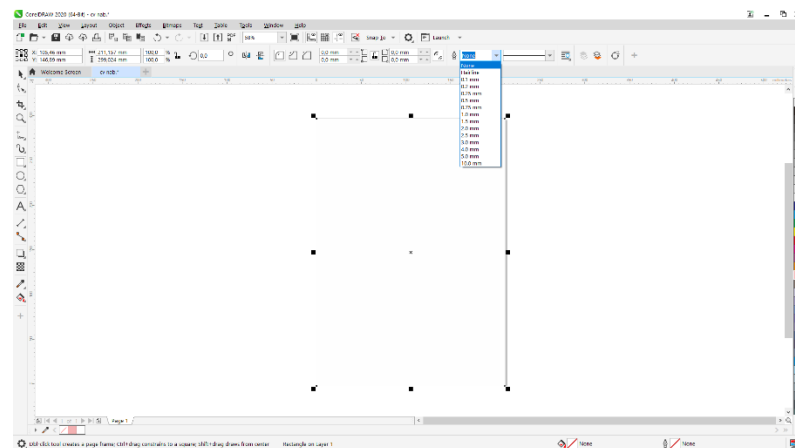
Gambar 3. 2 Memasukkan Nama dan Ukuran *File*

3. Maka tampilan Corel Draw X7 akan seperti berikut.



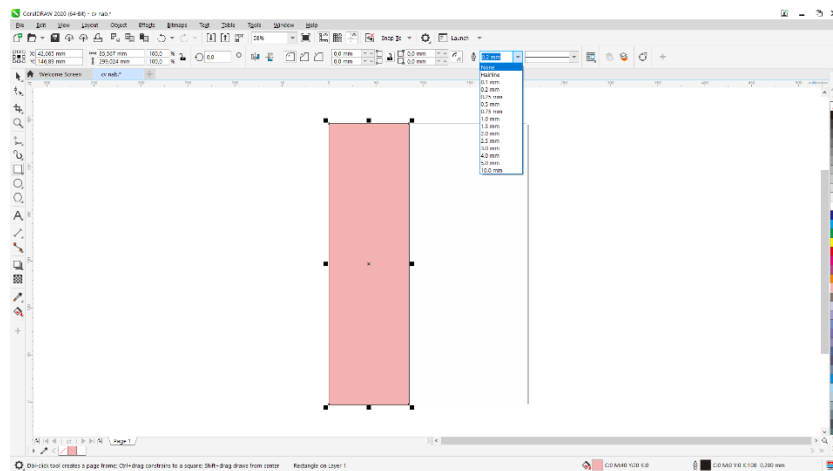
Gambar 3. 3 Tampilan Corel Draw X7

4. Lalu buat *background*-nya dengan menggunakan *rectangle tool*. Pilih warna yang Anda inginkan. Selanjutnya, hilangkan garis pinggirnya dengan cara memilih *Outline pen* lalu pilih *No outline*.



Gambar 3. 4 Membuat *Background*

5. Selanjutnya buat lagi objek persegi panjang dengan menggunakan *rectangle tool*, beri warna yang diinginkan dan hilangkan garis pinggirnya.



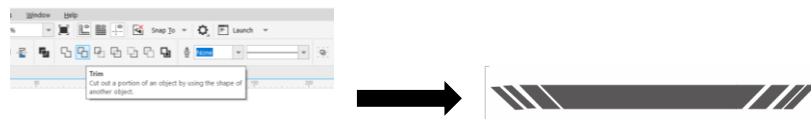
Gambar 3. 5 Menggunakan *Rectangle Tool*

6. Buat persegi panjang dengan menggunakan *Rectangle tool*, kemudian untuk membuat seperti di bawah ini, klik Ctrl + Q, lalu *drag* sesuai bentuk yang diinginkan.



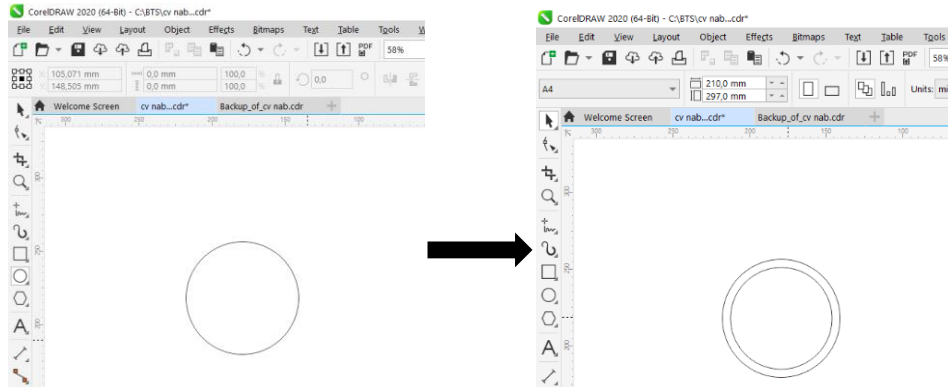
Gambar 3. 6 Membuat *Rectangle Tool 2*

7. Untuk membuat bentuk di samping, lakukan *copy paste*, *drag* objek, lalu pilih *trim*.



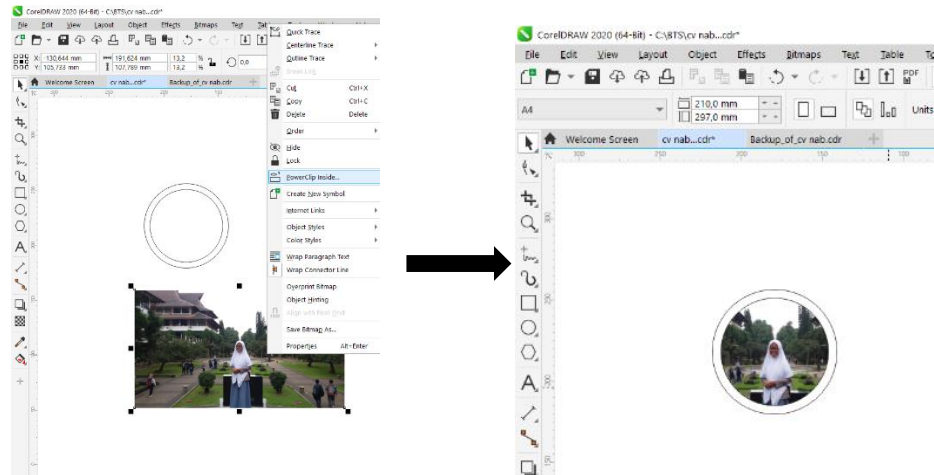
Gambar 3. 7 Membuat Model dengan *Trim*

8. Langkah berikutnya buatlah objek lingkaran dengan *Eclipse tool*, pilih warna yang kalian inginkan, dengan cara klik kanan pada warna yang kalian pilih. Buat lagi objek lingkaran yang lebih kecil untuk tempat foto nanti.



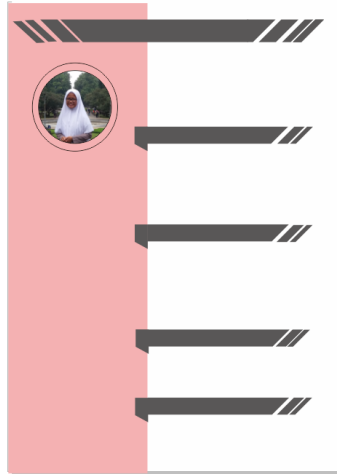
Gambar 3. 8 Membuat Lingkaran Dengan *Eclipse Tool*

9. Kemudian *import* foto/gambar, setelah itu klik kanan pada gambar tersebut dan pilih *Powerclip Inside*, arahkan panah ke lingkaran yang dibuat tadi. Maka hasilnya akan seperti berikut.



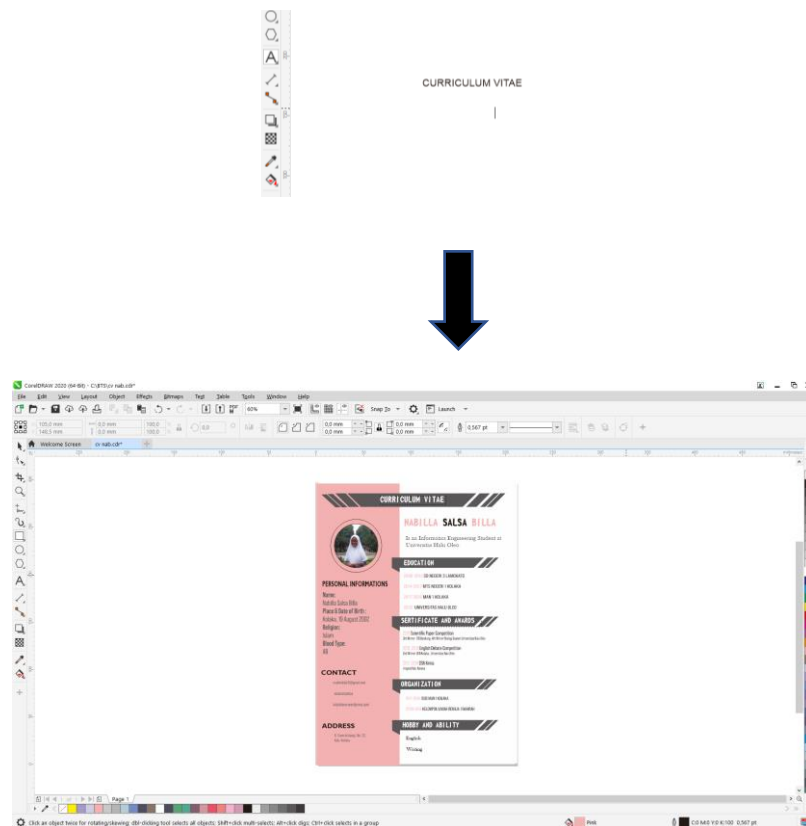
Gambar 3. 9 Memasukkan Foto

10. Selanjutnya menempatkan semua yang telah kita buat di lembar kerja juga membuat duplikat dari persegi panjang di atas seperti di bawah ini.



Gambar 3. 10 Menempatkan Objek-Objek

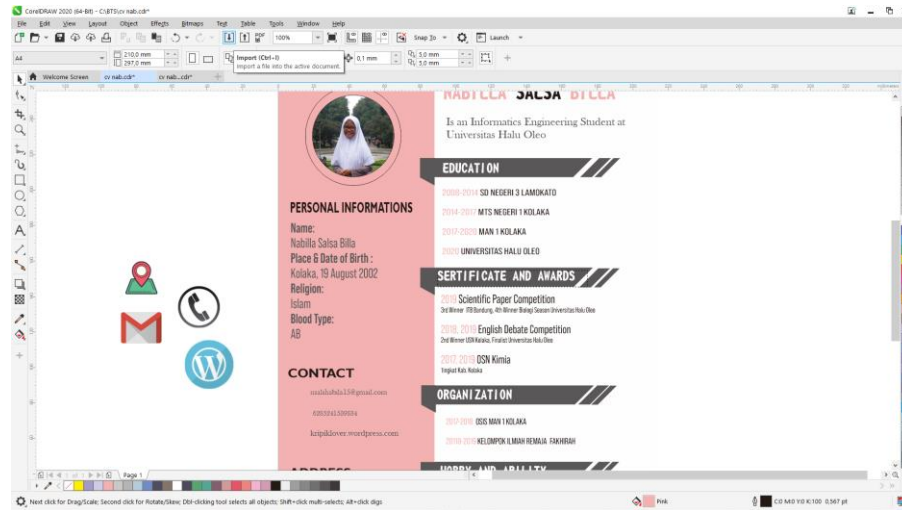
11. Kemudian, dengan menggunakan *text tool*, berilah teks/tulisan pada CV Anda.



Gambar 3. 11 Memasukkan Teks



12. Untuk memasukkan *icon*, klik *import*.



Gambar 3. 12 Memasukkan *Icon*

13. CV telah selesai.



Gambar 3. 13 Tampilan Akhir CV

## 3.2 Analisis dan Pembahasan

### 3.2.1 Fungsi Masing-Masing *Tool* Pada Corel Draw X7

*Toolbox* dapat diartikan sebagai kotak perkakas yang berisi alat atau *tool* yang kita gunakan untuk menggambar dan memodifikasi objek. Secara *default tool* akan terlihat di panel *toolbox* saat kita menjalankan program CorelDRAW, namun ada juga beberapa *tool* yang tersembunyi disebut dengan istilah *Flyout*, yang dijadikan satu kelompok. Untuk melihat *tool* yang tersembunyi tersebut, kita harus klik dan tahan beberapa detik di tanda panah yang ada dipojok kanan bawah *tool* terlihat.

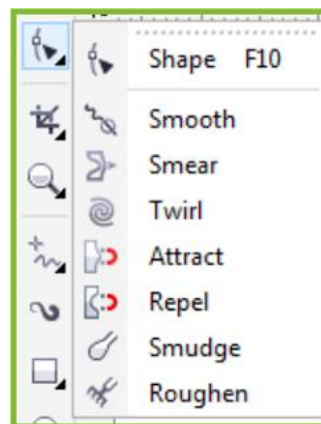
#### 1. *Pick Tool Flyout*



Gambar 3. 14 *Pick Tool Flyout*

- *Pick* : Berfungsi menyeleksi, memutar, mengatur ukuran, dan memiringkan objek.
- *Freehand Pick* : Berfungsi menyeleksi objek dengan bebas.
- *Free Transform* : Berfungsi memutar objek.

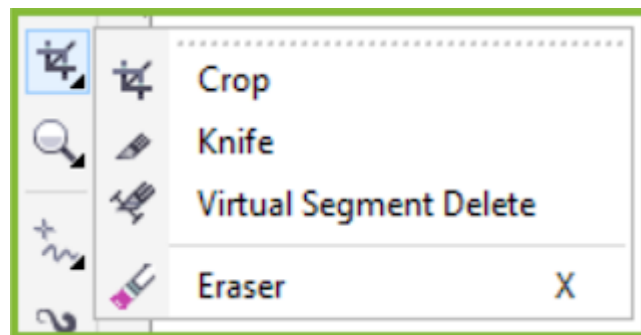
#### 2. *Shape Edit Flyout*



Gambar 3. 15 *Shape Edit Flyout*

- *Shape Tool* : Berfungsi mengedit objek yang berbentuk kurva.
- *Smooth Tool* : Berfungsi mengubah objek menjadi lebih lembut.
- *Smear Tool* : Berfungsi menarik objek dengan menyeret garis tepi.
- *Twirl Tool* : Berfungsi mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- *Attract Tool* : Berfungsi mengubah *outline* menuju arah kursor layaknya magnet.
- *Repel Tool* : Fungsinya sama dengan *attract tool*, tetapi ke arah yang berlawanan.
- *Smudge Brush Tool* : Berfungsi merubah objek vektor.
- *Roughen Brush Tool* : Berfungsi merubah garis luar objek vektor.

### 3. *Crop Tool Flyout*



Gambar 3. 16 *Crop Tool Flyout*

- *Crop Tool* : Berfungsi memotong dan mengambil bagian gambar yang terseleksi dari gambar bitmap, dan membuang bagian gambar yang tidak terseleksi.
- *Knife Tool* : Berfungsi memotong gambar.
- *Eraser Tool (X)* : Berfungsi menghapus bagian dari sebuah gambar yang tidak diperlukan.
- *Virtual Segment Delete* : Berfungsi memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain.

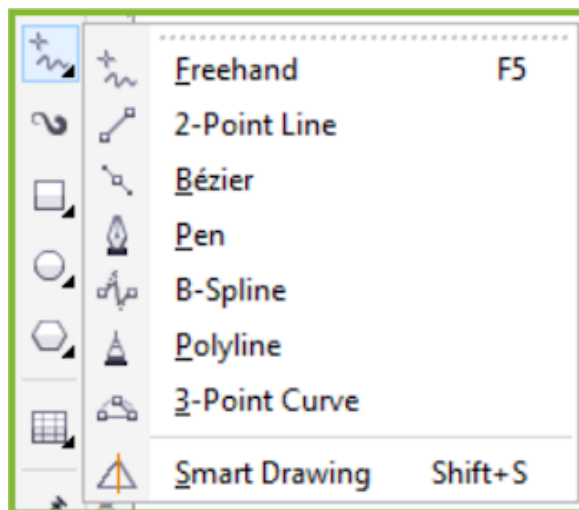
#### 4. *Zoom Flyout*



Gambar 3. 17 *Zoom Flyout*

- *Zoom Tool (Z)* : Berfungsi memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- *Pan Tool (H)* : Berfungsi memindahkan tampilan gambar pada layar.

#### 5. *Curve Flyout*



Gambar 3. 18 *Curve Layout*

- *Freehand Tool* : Berfungsi menggambar objek berbentuk kurva dan segmen garis lurus.
- *2-Point Line Tool* : Berfungsi menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- *Bezier Tool* : Berfungsi menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.

- *Pen Tool* : Berfungsi menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen *preview* gambar.
- *B-Spline Tool* : Berfungsi menggambar garis lengkung, dan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- *Polyline Tool* : Berfungsi menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan.
- *3-Point Curve* : Berfungsi menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.
- *Smart Drawing (Shift+S)* : Berfungsi mengkonversi *freehand stroke* dengan membentuk dasar-dasar atau kurva yang diperhalus.

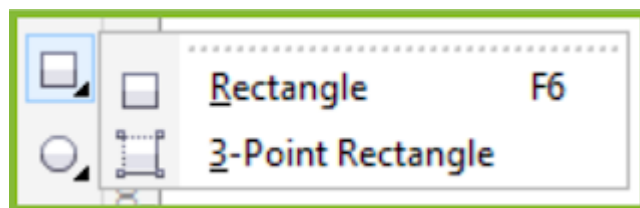
#### 6. *Artistic Media*



Gambar 3. 19 *Artistic Media*

*Artistic Media Tool (I)* : Berfungsi menambahkan brush, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi dengan menggunakan *freehand stroke*.

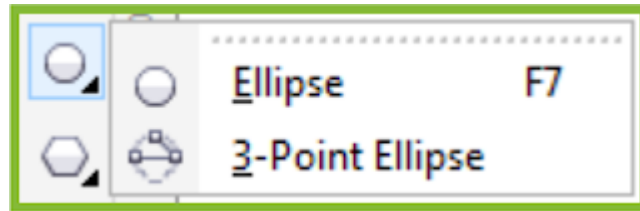
#### 7. *Rectangle Tool Flyout*



Gambar 3. 20 *Rectangle Tool Flyout*

- *Rectangle Tool* : Berfungsi membuat gambar berbentuk persegi.
- *3-Point Rectangle Tool* : Berfungsi membuat bentuk persegi pada sudut tertentu.

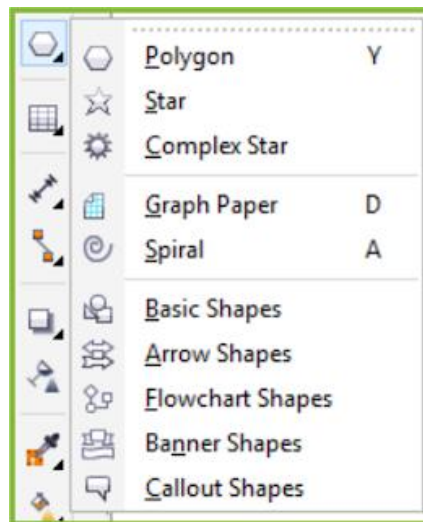
8. *Ellipse Tool Flyout*



Gambar 3. 21 *Ellipse Tool Flyout*

- *Ellipse Tool* : Berfungsi membuat objek bentuk lingkaran.
- *3-Point Ellipse Tool* : Berfungsi membuat objek bentuk lingkaran pada sudut tertentu.

9. *Object Flyout*

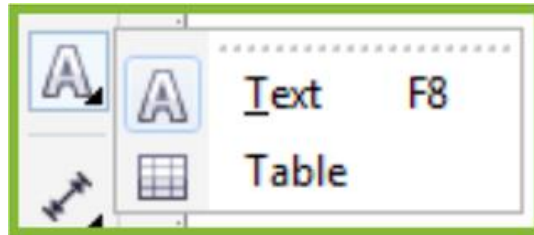


Gambar 3. 22 *Object Flyout*

- *Polygon Tool* : Untuk menggambar objek bentuk *polygon*.
- *Star Tool* : Untuk menggambar berbentuk bintang.
- *Complex Star Tool* : Untuk menggambar bintang banyak sisi.
- *Graph Paper Tool* : Untuk menggambar sekat yang terdiri dari garis yang sama.
- *Spiral Tool* : Untuk menggambar spiral.
- *Basic Shape Tool* : Untuk memilih bermacam-macam bentuk *shape* dasar.

- *Arrow Shape Tool* : Untuk memilih bermacam-macam bentuk panah.
- *Flowchart Shapes Tool* : Untuk menggambar simbol *flowchart*.
- *Banner Shapes Tool* : Untuk memilih bermacam-macam bentuk pita.
- *Callout Shapes Tool* : Untuk membuat *callout*.

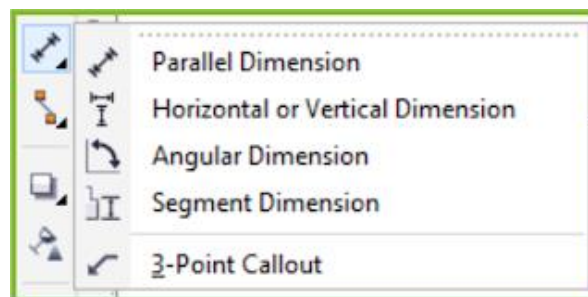
#### 10. *Text*



Gambar 3. 23 *Text*

- *Text Tool* : Untuk membuat teks / tulisan.
- *Table Tool* : Untuk membuat tabel.

#### 11. *Dimension Flyout*

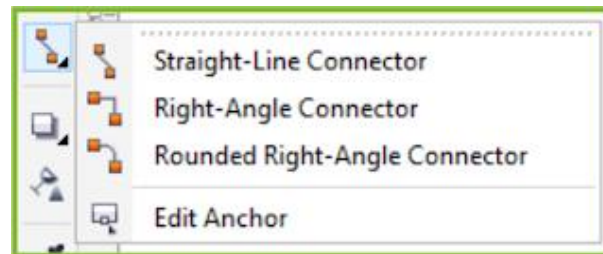


Gambar 3. 24 *Dimension Flyout*

- *Parallel Dimension* : Berfungsi membuat garis dengan ukuran dimensi miring.
- *Horizontal or Vertical Dimension* : Berfungsi membuat garis ukuran dimensi horizontal dan vertikal.
- *Angular Dimension* : Untuk membuat garis ukuran segitiga.
- *Segment Dimension* : Untuk menampilkan dimensi antara titik terakhir pada satu atau beberapa bagian.

- *3-Point Callout* : Untuk membuat garis petunjuk/keterangan.

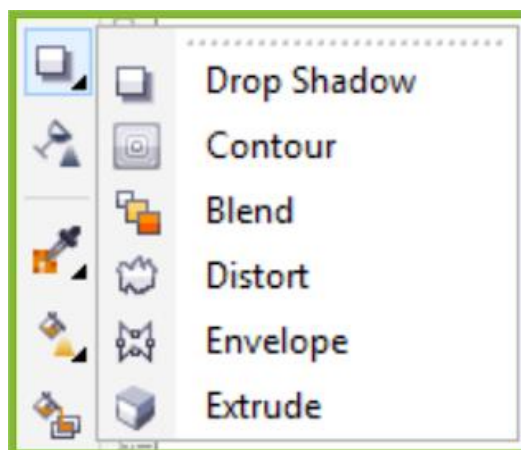
## 12. *Connector Tool Flyout*



Gambar 3. 25 *Connector Tool Flyout*

- *Straight-Line Connector* : Berfungsi untuk membuat konektor *line* / lurus.
- *Right-Angle Connector* : Berfungsi untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tajam.
- *Rounded Right-Angle Connector* : Berfungsi untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tumpul.
- *Edit Anchor* : Untuk mengedit garis konektor.

## 13. *Interactive Tool Flyout*



Gambar 3. 26 *Interactive Tool Flyout*

- *Interactive Drop Shadow Tool* : Berfungsi untuk memberi bayangan sehingga objek terlihat timbul.



- *Interactive Contour Tool* : Berfungsi untuk membuat bentuk garis luar pada objek.
- *Interactive Blend Tool* : Berfungsi untuk mencampur dua objek.
- *Interactive Distort Tool* : Berfungsi untuk melakukan penyimpangan pada objek.
- *Interactive Envelope* : Berfungsi untuk melakukan penyimpangan pada objek dengan cara men-drag node.
- *Interactive Extrude* : Berfungsi untuk membuat suatu ilusi kedalaman pada objek.

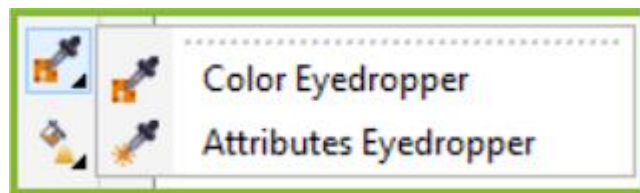
#### 14. *Transparency*



Gambar 3. 27 *Transparency*

*Transparency Tool* : Untuk membuat objek menjadi transparan.

#### 15. *Eyedropper Tool Flyout*



Gambar 3. 28 *Eyedropper Tool Flyout*

- *Color Eyedropper Tool* : Untuk memilih warna.
- *Attributes Eyedropper Tool* : Untuk memilih dan menyalin properti pada objek.

16. *Interactive Fill Flyout*



Gambar 3. 29 *Interactive Fill Flyout*

- *Interactive Fill Tool* : Untuk memberi warna dengan gradasi *fill*.
- *Interactive Mesh Tool* : Untuk memberi warna gradasi *fill* dengan garis.

17. *Smart Fill*



Gambar 3. 30 *Smart Fill*

*Smart Fill Tool* : Untuk membuat objek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menerapkan objek tersebut.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Desain grafis atau rancangan grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan *Digital Art* memiliki banyak jenis, yaitu: *Vector Art*, *WAP Art*, *Line Art*, *Low Poly Art*, *Flat Art*, *Typography*, *Manipulation Art*, *Illustration Art*, Siluet, Karikatur, dan *Adversiting Design*.

Corel Draw adalah sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. *Software* ini memiliki banyak fungsi salah satunya adalah membuat *adversiting design* seperti CV yang akan sangat berguna bagi manusia.

#### **4.2 Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan adalah untuk memaksimalkan waktu praktikum dengan cara memberikan informasi tentang alat dan bahan yang diperlukan saat praktikum satu hari atau sebelumnya kepada peserta praktikum sehingga hal ini dapat meminimalisir terbuangnya waktu saat praktikum dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

Adzkiya Dzikri. 2019. *Pengertian Corel Draw, Fungsi, Kegunaan Dan Sejarahnya Lengkap*. Online : <https://www.leskompi.com/pengertian-corel-draw-dan-fungsinya/> Diakses 2 Desember 2020

Microdata. 2019. *Digital Art itu apa sih?* Online: <http://microdataindonesia.co.id/news/read/182/digital-art-itu-apa-sih> Diakses 3 Desember 2020

Nangi, J., Saputra, R.A dan Tabri, K. 2020. *Modul Praktikum 6 Aplikasi Komputer 2020*.

Putra. 2019. *COREL DRAW: Pengertian, Fungsi, Kegunaan & Versi Corel Draw*. Online: <https://salamadian.com/pengertian-corel-draw/> Diakses 2 Desember 2020

Unknown. 2020. *Fungsi ToolBox Pada CorelDRAW*. Online: <https://kelasdesain.com/fungsi-toolbox-pada-coreldraw/> Diakses 5 Desember 2020

# LAMPIRAN

