MODUL KURSUS

DESAIN GRAFIS

Penyusun :
Laboratorium
Pengembangan Pengolahan Citra

Lembaga Pengembangan Teknologi Industri
UNIVERSITAS GUNADARMA
2006

Kata Pengantar

Alhamdulillah, akhirnya modul ini dapat kami selesaikan. Modul dibuat untuk referensi dari kursus Desain Grafis. Kursus diselenggarakan untuk melengkapi kegiatan yang dilaksanakan oleh Laboratorium Pengembangan Pengolahan Citra.

Melalui modul ini bersamaan kursus yang diikuti, semoga peserta kursus dapat melakukan desain grafis menggunakan komputer.

Terimakasih kepada Ibu Sulistyo sebagai Ketua Lab Pengolahan Citra yang membimbing dalam pembuatan modul, terimakasih kepada Laboratorium Pengembangan Multimedia, khususnya Pak Budi yang telah banyak memberikan masukan.

Wassalam

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
BAB 1. PENDAHULUAN 1-1
BAB 2. DESAIN LOGO DENGAN COREL DRAW 2-1
BAB 3. DESAIN POSTER 3-1
BAB 4. DESAIN KALENDER 4-1
BAB 5. DESAIN UMUM EDITORIAL DAN UNDANGAN 5-1
BAB 6. DESAIN KARTU NAMA DAN PAMFLET 6-1
BAB 7. DESAIN ANIMASI 7-1
BAB 8. DESAIN WEB 8-1
DAFTAR PUSTAKA

Bab 1

Pendahuluan

Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual, berupa pemilihan, kreasi, dan penyusunan "sesuatu" pada suatu permukaan untuk mengkomunikasikan suatu pesan. "Sesuatu" tersebut dapat berupa bentuk huruf (tipografi), ilustrasi atau fotografi. (Wikipedia).

Desain grafis merupakan karya kreatif dalam banyak media, seperti media cetak, media digital, film, animasi, desain produk, pengepakan, dan tanda-tanda informasi.

Komputer grafis merupakan alat yang banyak digunakan untuk membuat pekerjaan desain. Kemampuannya sebagai alat bantu untuk membuat animasi dan multimedia, menjadikan cakupan desain grafis menjadi semakin luas.

Proses Desain

Untuk menjadi desainer yang efektif menggunakan komputer grafis, desainer harus memulainya dengan melakukan banyak hal yang tidak dikerjakan di komputer. Hal yang biasanya dikerjakan tersebut adalah:

- berfikir
- menganalisa apa yang harus dikerjakan
- diskusi dengan klien atau pelanggan
- dan membuat rencana diatas kertas

Dan hal ini dapat memakan waktu jauh lebih lama dibandingkan tahap pengerjaan di komputer.

Semua proyek desain melalui dua tahap:

1. definisikan masalah
2. penentuan solusi

Sebelum tahap pertama selesai, sebaiknya jangan mulai ke tahap kedua.

Pendefinisian Masalah

Aspek utama dalam mendefinisikan masalah adalah fungsi apa yang diinginkan dari produk grafis tersebut. Apakah untuk memasarkan produk, atau untuk mempromosikan sesuatu atau seseorang atau organisasi, atau untuk menginformasikan pelayanan baru?

Solusi

Setelah mengetahui permasalahannya, maka diperlukan cara atau metoda untuk memecahkan permasalahan. Beberapa metode yang erat kaitannya dengan pekerjaan grafis adalah grid, analisis kontekstual, *blackbox*, dan empiris.

Grid, pada umumnya digunakan pada tahapan *layouting*, yaitu membagi bidang kerja menjadi berpola kotak-kotak kecil. Pola ini digunakan untuk membantu penempatan elemen-elemen desain (bidang dan warna) secara cepat dan tepat hingga membentuk pola tertentu.

Analisis kontekstual adalah metode yang mencoba merespon keadaan yang ada untuk mendapat kesan yang diharapkan. Contoh, jika latar belakang berwarna gelap maka responnya adalah elemen pada latar depan harus berwarna terang.

Blackbox, adalah metode yang tidak terstruktur. Desain didasarkan pada hasil pemikiran atau "imajinasi" desainer. Biasanya digunakan untuk mengatasi kejenuhan desain atas pola yang dibentuk berdasarkan konsep yang tegas.

Empiris adalah desain yang dihasilkan dari apa yang sudah dialami. Termasuk meniru kejadian alam.

Cakupan Modul

Media yang akan dibahas pada modul ini adalah media cetak berupa brosur, kalender, majalah, kartu nama, dan undangan; dan media digital dalam bentuk situs web. Desain grafis dalam bentuk lainnya tidak dibahas pada modul ini.

Modul ini membahas tentang bagaimana membuat desain menggunakan komputer grafis. Perangkat lunak yang digunakan dalam latihan adalah perangkat lunak yang banyak digunakan saat ini, yaitu: Adobe Photoshop, CorelDraw, GIMP, dan Macromedia DreamWeaver. Pembelajaran dengan modul ini lebih menekankan pada bagaimana cara menggunakan perangkat lunak tersebut untuk mendesain. Pembahasan tentang desain itu sendiri hanya terbatas pada pengenalan dasar-dasar desain.

Latihan penggunaan perangkat lunak diberikan perkasus bahasan.

Sistematika Modul

Modul dibagi dalam beberapa bab. Bab 1 adalah pendahuluan ini. Selanjutnya adalah bab-bab latihan. Bab 2 adalah Desain Logo menggunakan Corel Draw. Bab 3 adalah Desain Brosur dengan GIMP. Bab 4 dan 5, masing-masing adalah Desain Kalender dan Editorial menggunakan Photoshop. Bab 6 adalah Desain Umum yang membahas bagaimana membuat Kartu Nama dan Undangan menggunakan perangkat lunak yang telah dikenalkan sebelumnya di bab-bab terdahulu. Terakhir adalah Bab 7 membahas bagaimana mendesain web menggunakan Macromedia Dreaweaver.

Bab 2
LOGO dengan CorelDRAW X3

Oleh

I Gusti Ayu Ades P.
Kurnia Ari W.

Logo adalah identitas sebuah produk. Dengan logo ini, produk dapat diidentifikasi. Bahkan produk tertentu dipasarkan dengan logonya, dan konsumen mengerti produk apa itu. Melalui sentuhan, bentuk, serta warna yang khas dan sederhana, sebuah logo dan produk dapat menumbuhkan keterikatan emosional konsumen. Bab ini akan membahas pembuatan Logo dengan menggunakan CorelDRAW X3.

Corel Draw X3

CorelDraw X3 adalah rilis terbaru program ilustrasi grafis berbasis vektor dari perusahaan pengembang software terkemuka Corel Corporation (http://www.corel.com) yang berbasis di Ottawa, Kanada. Dibandingkan program ilistrasi lainnya, seperti Adobe Illustrator dan Macromedia Freehand, CorelDraw mempunyai keunggulan karena kemudahan penggunaannya, interface yang user-friendly dan juga kelengkapan fasilitas dan fitur yang bisa digunakan.

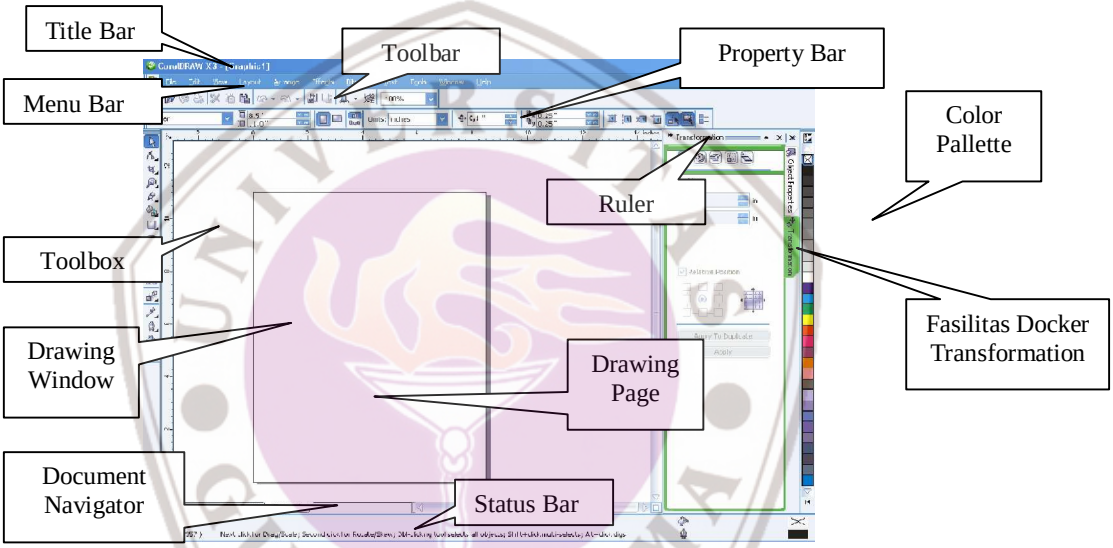
Format File hasil desain dengan CorelDraw X3 adalah [.CRD]. CRD adalah singkatan dari CorelDraw Document. Yang harus anda ingat adalah, format file senantiasa terasosiasi dengan versi program yang bersangkutan, sehinnga saat menyimpan file dengan CorelDraw X3, maka formatnya hanya kompatibel dengan versi CorelDraw X3. Anda tidak akan bisa membuka file yang disimpan pada versi CorelDraw X3 menggunakan program CorelDraw versi sebelumnya. Namun jika anda memiliki file yang dibuat dengan versi CorelDraw sebelumnya, anda tetap bisa membukanya dengan CorelDraw X3.

Area Kerja CorelDraw X3

Pada dasarnya area kerja CorelDraw X3 dengan CorelDraw 11 ata 12 tidak jauh berbeda. Area kerja CorelDraw X3 tidak mengalami perubahan secara radikal

dari versi-versi sebelumnya. Berikut ini anda akan mengenal lebih jauh tampilan CorelDraw X3 informasi ini sangat bermanfaat bagi anda yang baru mengenal CorelDraw apalagi langsung pada seri X3 ini.

Gambar 2.1 Tampilan awal CorelCraw X3



Gambar2.2 Area Kerja CorelDraw X3

Gambar 2.3 Property bar pada mode No Selection

Gambar2.4 Property bar edir curve

Gambar 2.5 Property Bar ZoomTool

Gambar 2.6 Propety bar editing text

Gambar 2.7 Property bar interactive Fountain Transparency

Tabel 2.1 Bagian utama dalam interface CorelDraw X3

ISTILAH	PENJELASAN
Title Bar	Bagian yang letaknya paling atas di jendela program CorelDraw X3. Bagian ini berisi keterangan nama file yang sedang aktif dan lokasi penyimpanannya di komputer.
Menu Bar	Bagian yang berisi kumpulan menu-menu perintah yang bisa diakses melalui drop down menu berdasarkan kesaman fungsi dan penggunaan. Misalnya, semua menu perintah pengeditan bisa ditemukan di menu edit.
Toolbar	Kumpulan perintah yang paling sering digunakan dalam bentuk ikon untuk memudahkan penggguna dalam mengaksesnya. Perintah-perintah yang ada dalam Menu bar, seperti New, Open, Save dan sebagainya.
Property Bar	Bagian yang menampilkan property dari tool atau perintah tertentu yang sedang digunakan. Propety bar memudahkan anda dalam menggunakan tool dan perintah karena memberi kesempatan bagi anda mengatur parameter dari tool dan perintah yang bersangkutan
Toolbox (kotak tool)	Kumpulan tool-tool yang digunakan untuk membuat dan mengedit objek-objek vector. Misalnya Rectangle tool berfungsi untuk mebuat objek kotak atau persegi panjang. Fill tool yang berguna untuk mengisi area objek dengan warna tertentu.
Color Pallete	Kumpulan warna-warna yang bisa digunakan. Secara default CorelDraw X3 menggunakan color pallete CMYK. CMYK adalah mode warna yang umum digunakan untuk kepentingan cetak. Semua warna dibuat dengan menggabungkan 4 komponen warna dasar, yaitu cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Tetapi anda dapat mengganti mode warna yang diinginkan dengan mode warna lain, seperti mode RGB (red, green, blue) yang umum digunakan untuk kepentingan desktop dan web publishing.
Docker	Fasilitas penunjang yang ditawarkan CorelDraw X3 guna membantu anda melakukan pengeditan dan manipulasi objek-objek yang ada di kanvas kerja. Docker secara default terletak di sebelah kiri Color pallete dan bisa ditampilkan atau disembunyikan berdasarkan kebutuhan anda.
Drawing Page (kanvas)	Tempat membuat ilustrasi. Ukuran kanvas bisa beragam tergantung yang anda inginkan, dengan menggunakan preset ukuran yang ada, seperti Letter, Legal, A4 dan sebagainya di Property Bar.
Drawing Window	Area diluar kanvas yang juga bisa digunakan untuk membuat ilustrasi. Namun, sebagai mana yang telah disebutkan sebelumnya, hanya objek yang ada dalam area kanvas saja yang bisa dicetak.
Status Bar	Fasilitas dibagian bawah jendela program yang menunjukkan keterangan mengenai atriut objek yang sedang aktif. Pada status bar ini anda bisa menemukan informasi dimensi, posisi warna isi, dan warna outline serta beragam atribut lainnya.
Document Navigator	Fasilitas yang menunjukkan dokumen yang sedang aktif. CorelDraw X3 memungkinkan anda mempunyai lebih dari satu halaman dokumen dalam

	file yang sama.

Tabel 2.2 Penjelasan tool-tool pada Toolbox

	Pick Tool	Digunakan untuk memilih objek, mengubah ukuran, memiringkan ataupun memutar objek
	Shape Tool	Digunakan untuk mengedit bentuk objek
	Smudge Brush	Digunakan untuk efek distorsi pada objek vektor
	Roughen Brush	Digunakan untuk membuat efek distorsi pada outline dari objek vektor
	Free Transform Tool	Digunakan untuk mengubah bentuk objek
	Crop Tool	***Digunakan untuk memotong objek yang dikehendaki***
	Knife Tool	Digunakan untuk memotong objek
	Eraser Tool	Digunakan untuk menghapus area objek yang telah dibuat
	Virtual segment Delete	***Digunakan untuk menghapus objek dengan menseleksi tepi objek***
	Zoom Tool	Digunakan untuk membesarkan atau mengecilkan tampilan objek
	Hand Tool	Digunakan untuk menggeser halaman dokumen dan pasteboardnya
	Freehand Tool	Digunakan untuk membuat garis tunggal dan kurva.
	Bezier Tool	Digunakan untuk membuat kurva
	Artistic Media Tool	Digunakan untuk menyediakan media brush, sprayer, Caligraphic dan presure Tool
	Pen Tool	Digunakan untuk membuat kurva
	Polyline Tool	Digunakan untuk membuat garis tunggal dan kurva dalam mode tampilan
	3 Point Curve Tool	Digunakan untuk membuat kurva dengan menentukan titik awal, titik akhir dan titik tengah
	Interactive Connector Tool	Digunakan untuk menggabungkan 2 objek dengan sebuah garis
	Dimension Tool	Digunakan untuk menggambar dimensi garis
	Smart Fill Tool	***Digunakan untuk mewarnai objek***
	Smart Drawing Tool	***Digunakan untuk menggambar objek sesuai dengan keinginan***
	Rectangle Tool	Digunakan untuk menggambar bentuk kotak persegi empat
	3 Point Rectangle Tool	Digunakan untuk menggambar bentuk kotak persegi empat dengan menentukan baseline terlebih dahulu
	Ellipse Tool	Digunakan untuk menggambar bentuk ellips dan lingkaran
	3 Point Ellipse Tool	Digunakan untuk menggambar bentuk ellipse dan lingkaran dengan menentukan baseline terlebih dahulu
	Polygon Tool	Digunakan untuk menggambar bentuk segi banyak

	Star Shapes	Digunakan untuk membuat bentuk bintang
	Complex Star Tool	***Digunakan untuk membuat bentuk bintang yang complex***
	Grap Paper Tool	Digunakan untuk menggambar garis-garis grid
	Spiral Tool	Digunakan untuk menggambar spiral
	Basic Shapes	Digunakan untuk membuat berbagai macam bentuk yang umum, misalnya segitiga, jajaran genjang, hati, belah ketupat, dll
	Arrow Shape	Digunakan untuk membuat bentuk panah dan penunjuk arah
	Flowchart Shapes	Digunakan untuk membuat simbol-simbol Flowchart
	Banner Shapes	***Digunakan untuk membuat simbol-simbol yang menyerupai pita atau dapat digunakan untuk membuat gambar ledakan***
	Callout Shapes	Digunakan untuk membuat bentuk kotak dialog dan label
	Text Tool	Digunakan untuk membuat teks
	Interactive Blend Tool	Digunakan untuk mencampur 2 objek
	Interactive Contour Tool	Digunakan untuk membuat kontur pada objek
	Interactive Distortion Tool	Digunakan untuk membuat efek distorsi pada objek
	Interactive Envelope Tool	Digunakan untuk membuat efek distorsi pada objek dengan men-drag titik-titik pada envelope
	Interactive Extrude Tool	Digunakan untuk membuat ilusi kedalaman sebuah objek
	Interactive Drop shadow Tool	Digunakan untuk membuat bayangan pada sebuah objek
	Interactive Tranparency Tool	Digunakan untuk membuat efek transparan pada objek
	Eyedropper Tool	Digunakan untuk memilih pengisi dari objek yang tengah tampil
	Paintbucket Tool	Digunakan untuk memilih pengisi dari objek yang tengah tampil setelah proses dari Eyedropper
	Outline Pen Dialog	Digunakan untuk menentukan format outline
	Outline Color Dialog	Digunakan untuk menentukan warna dari outline
	No Outline	Digunakan untuk menghilangkan outline pada objek
	Hairline Outline	Digunakan untuk membuat outline tipis pada objek secar otomatis
	Point outline	Pada gambar ini terdapat 6 buah garis yang digunakan untuk membuat ketebalan outline ½, 1, 2, 8, 16, dan 24 point secara otomatis
	Color Docker Window	Digunakan untuk mengatur warna
	Color Dialog	Digunakan untuk memunculkan kotak dialog color
	Fountain Fill Dialog	Digunakan untuk memunculkan kotak dialog Fountain Fill
	Pattern Fill Dialog	Digunakan untuk memunculkan kotak dialog Pattern Fill
	Texture Fill Dialog	Digunakan untuk memunculkan kotak dialog Texture Fill
	Post Script Fill Dialog	Digunakan untuk memunculkan kotak dialog Post script Fill

	No Fill	Digunakan untuk menghilangkan Isi dari objek yang diberi Fill
	Interactive Fill Tool	Digunakan untuk menerapkan berbagai macam Fill
	Interactive Mesh Fill Tool	Digunakan untuk menampilkan grid-grid yang berkaitan pada sebuah objek

DRAWING

Drawing adalah salah satu bagian penting dari sekian banyak tema dalam CorelDraw X3. Pada Materi ini kita akan mempelajari banyak hal tentang Drawing. Curve (kurva) adalah salah satu bagian penting tool Drawing. Kelebihan fasilitas ini adalah memiliki fleksibilitas tinggi untuk melakukan editing objek.

Selain itu, kita akan membicarakan juga materi-materi atau fitur-fitur yang dapat dimanipulasi sehingga menjadi objek Drawing yang cukup menarik sekaligus menantang. Dalam hal ini editing text, seperti pembuatan logo.

- **EDITING CURVE**

  Sekarang anda akan mengenal salah satu property bar untuk proses pengeditan kurva. Dengan fasilitas ini, anda dapat melakukan manipulasi pada Curve termasuk kurva hasil pengkonversian seperti kurva pada text

Gambar 2.8 Property Bar Pengeditan Kurva

Propety bar akan aktif dan menampilkan fasilitas-fasilitas untuk editing curve ketika anda menggunakan atau mengaktifkan shape tool . Fasilitas untuk editing juga dapat diakses lebih mudah lagi dengan mengklik kanan.

Gambar 2.9 Editing Curve dengan Klik Kanan

Mengubah Objek Menjadi Kurva

Fasilitas ini berfungsi untuk mengubah shape Drawing (kotak, lingkaran,text) menjadi kurva.

Untuk mengubah objek menjadi sebuah objek kurva, lakukan langkah dibawah ini

1. Buat objek dari rectangle (kotak) atau elipse
2. Seleksi objek dengan pick tool
3. klik **Arrange > Convert to curve (Ctrl+Q)**

   Anda juga dapat melakukan dengan meng-klik kanan lalu **Convert to Curve**.

Atau pada property bar pilih icon **Convert to curve**

Gambar 2.10 Icon Convert to Curve

- **TEXT TOOL**

Secara umum teks dalam CorelDraw X3 terbagi mejadi dua bagian :

1. Artistic Text
2. Paragraph Text

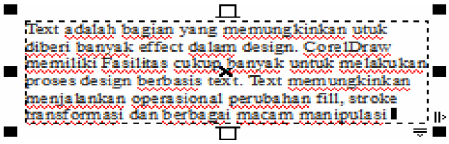
Untuk membuat artistic text lakukan langkah-langkah berikut :

1. Klik Text Tool (F8)
2. Letakkan kursir kerja di area kerja. Mulailah menulis. Perhatikan gambar di bawah ini.

Gambar 2.11 Artistic Text yang telah dimodifikasi

Untuk membuat Paragraph Text lakukan langkah-langkah berikut :

1. Klik Text Tool (F8)
2. Saat Posisi Kursor berubah menjadi Indikasi Teks, buatlah rectangle dalam area kerja.



Gambar 2.12 Paragraph Text

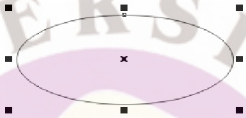
Dalam CorelDraw X3, teks adalah bagian yang memugkinkan untuk dilakukan pengeditan dalam membuat sebuah desain. Teks dalam CorelDraw X3 mampu

melakukan perubahan warna (fill), stroke (garis, line), dan berbagai macam manipulasi dan pengeditan.

Fit Text to Path

Fasilitas ini untuk membuat text atau huruf yang meminta lengkungan. Efek ini biasa ditemukan pada stampel. Pada dasarnya, fasilitas ini bergantung pada kemampuan anda dalam membuat kurva melengkung sebagai garis untuk menempatkan text. Untuk menjalankan fasilitas ini lakukan langkah-langkah dibawah ini:

1. Buatlah sebuah ellipse sebagai media kurva dengan menggunakan Ellipse Tool (F7)



Gambar 2.13 Ellipse

2. Ketik text yang anda inginkan menggunakan text tool (F8)

Gambar 2.14 Teks yang akan diletakkan pada Ellipse

3. Pada posisi text terseleksi klik **text > Fit text to path**
4. Akan muncul tanda panah sebagai tanda text siap diletakkan pada ellipse.

Gambar 2.15 Tanda panah sebagai indikasi teks siap diletakkan pada Ellipse

5. Jika anda kurang tepat mengarahkan panah Ellipse atau Ellipse terlalu kecil, akan muncul kotak dialog yang menginformasikan bahwa bidikan anda tidak mengenai sasaran. Klik Yes untuk mencoba kembali

Gambar 2.16 Konfirmasi untuk megulangi

6. Hasilnya seperi gambar berikut ini.

Gambar 2.17 Teks telah diletakkan pada Ellipse

7. Anda juga dapat menghilangkan lengkungan Ellipse. Klik outline pada flyout **Outline**, lalu pilih **No Outline**

Gambar 2.18 Setelah garis

MANAJEMEN OBJEK

Salah satu unsur penilaian baik buruknya sebuah hasil desain, terletak pada penempatan objek dalam kesatuan objek-objek yang merangkai sebuah desain. Jika penempatan objek terlihat proporsional, dapat dikatakan hasil desain itu baik.

Aligning dan Distributing

Ini adalah salah satu fasilitas yang cukup penting dalam proses pengontrolan objek, terutama untuk menciptakan nilai presisi sebuah objek. Fasilitas ini akan sangat membantu jika diingat dengan shortcut key-nya.

Berikut ini Shortcut key untuk beberapa perintah penting dalam Aligning dan Distributing :

§ Align left L

§ Align right R

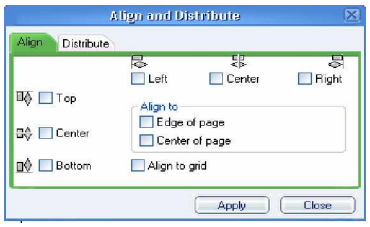
§ Align top T

§ Align buttom B

§ Align centers horizontally E

§ Align centers vertically

Anda juga dapat memanfaatkan kotak dialog untuk Aligning dan Distribute, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.19 Kotak dialog Align and Distribute

Grouping

Fasilitas ini berfungsi untuk menyatukan objek-objek dalam kesatuan objek dan ditujukan untuk menghindari pergeseran (inkonsistensi) objek dari kesatuan objek yang telah final. Jika perintah ini diterapkan, maka tidak dapat dilakukan proses apapun dalam sebuah objek secara parsial. Untuk dapat melakukan proses pengeditan objek, harus dilakukan pemecahan objek terlebuh dahulu (ungroup). Anda dapat melakukan penyeleksian secara parsial dengan menekan Control.

Ada dua istilah untuk Grouping

1. **Group**. Sekumpulan objek yang terdiri atas objek-objek tersendiri.
2. **Nested Group**. Group dari 2 group atau lebig dalam sebuah objek

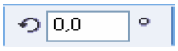
Untuk melakukan proses group, lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Seleksilah semua objek yang akan digroup, dengan cara menekan shift atau merque selection.
2. Klik **Arrange > Group (Ctrl+G)**

Untuk keluar dari Group, anda harus membebaskan dulu dari group dengan fasilitas UnGroup. Ada dua istilah dalam Ungroup, yaitu : **Ungroup dan Ungroup All**. Perbedaan antara Ungroup dan Ungroup All mengacu pada penjelasan Group dan Nested Group.

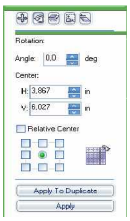
Rotating

Jika kita berbicara rotating dalam CorelDraw X3, bukan hanya rotating yang ada dalam docker transformation. Namun juga fasilitas Free Transform Tool yang ada dalam shape tool flyout. Anda juga dapat melakukan praktek rotating melalui properti bar, yaitu Angel of Rotation dengan memasukkan nilai rotasi yang diinginkan.



Gambar 2.20 Rotating dalam Property bar

Untuk menampilkan fasilitas rotating, klik menu **Arrange > transform >rotating (Alt + F8)**. Secara otomatis dalam docker window akan tampil fasilitas rotating.



Gambar 2.21 Docker Window Rotating

Untuk mempraktekkan rotating lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Aktifkan objek yang akan diputar (rotate)
2. Aktifkan **Rotating docker window (Alt+F8)**
3. Tentukan Angel yang akan anda gunakan untuk memutar objek. Angel ini adalah nilai yang digunakan untuk mengatur besaran posisi putaran objek. Anda dapat memasukkan nilai 1 sampai 360. Jika anda memasukkan nilai didahului dengan minus (-), arah putaran akan searah dengan jarum jam. Sebaliknya, jika tidak disertai dengan minus, arah putaran melawan arah jarum jam.

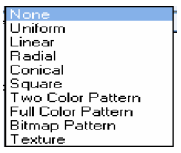
Gambar 2.22 Objek sebelum dan sesudah diputar

MANIPULASI OBJEK

TRANSPARANSI

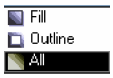
Transparansi sering digunakan sebagai sebuah fasilitas dalam CorelDraw X3 untuk menimbulkan efek transparan. Caranya dengan mengatur nilai transparenci (opacity). Fasilitas ini mengakibatkan objek dibelakang terlihat.

Tranparansi dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk dan type, seperti **uniform, fountine, texture** dan **pattern** yang nantinya masing-masing type transparansi memiliki pengembangan selanjutnya. Dibawah ini type-type transparansi :



Gambar 2.23 Tipe-tipe transparansi

Secara default, transparansi pada CorelDRAW akan diatur pada mode **All**, artinya yang akan terkena pengaruh transparansi bukan hanya outline-nya saja, tetapi juga fiil-nya (objek didalam garis). Anda dapat memilih salah satu dari tiga mode tersebut, **Fiil, Outline dan All.**

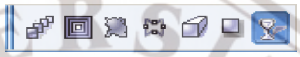


Gambar 2.24 Mode-mode transparansi

Membuat Efek Transparansi

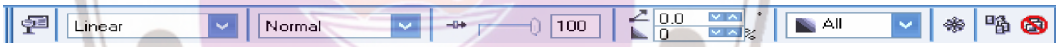
Untuk membuat transparansi pada sebuah objek lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Buatlah sebuah objek desain.
2. Pilih I**nteraktif Transparency Tool** pada interaktif tool flyout



Gambar 2.25 Transparansi tool flyout

3. Kursor akan berubah seperti ini
4. Pada objek, klik dan drag, kemudian tarik ke arah horisontal atau vertikal.
5. Lakukan pengaturan pada properti bar.

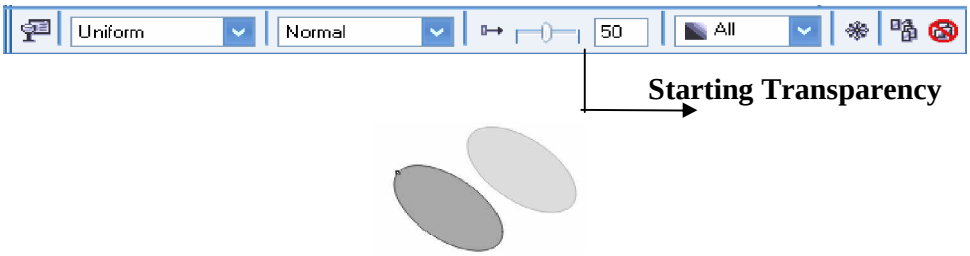


Gambar 2.26 Transparansi tool flyout

Menentukan Type Transparansi

Transparansi dapat diterapkan dalam beberapa type transparansi. Pemilihan type transparansi akan menentukan kualitas desain. Opsi ini akan muncul setelah anda mengaktifkan efek transparansi pada sebuah objek. Berikut beberapa contoh type transparnasi yang ada pada properti bar :

1. **Uniform transparency**. Type ini menggunakan satu warna solid untuk membuat nilai transparansi. Nilai transparansi dapat diatur pada **starting transparency.**



Gambar2.27 Starting Transparency dan Contoh mode Uniform Tranparency

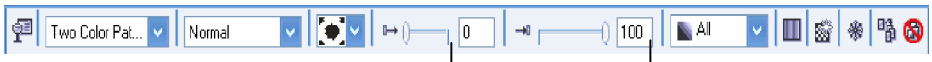
2. **Fountain transparency**. Type ini menggunakan dua warna atau lebih. Anda memilih salah satu efek yang dimiliki fountain tranparency. Gunakan Slider untuk mengatur nilai transparasi atau masukkan angka nilai transparansi dengan keyboard. Berikut ini type yang ada pada fountain transparency.
   - Linear
   - Radial

   - Conical Transparency Midpoint
   - Square

Square Conical Radial Linear

Gambar 2.28 Tipe-tipe efek transparansi Fountain Transparency

3. **Pattern transparency**. Pada pilihan ini terdapat tiga opsi transparansi:
   - **Two Color**. Type ini terdiri atas dua warna, hitam dan putih dengan pilihan yang tersedia.
   - **Full Color Pattern**. Pola ini terdiri atas fiil dan line yang mempresentasikan gambar bitmap. Pola ini lebih kompleks dari gambar bitmap dan lebih mudah untuk dilakukan proses manipulasi.
   - **Bitmap Pattern**. Ini adalah pola yang disusun dari bitmap image. Proses desain yang menggunakan pola ini lebih berat dibandingkan menggunakan dua pola diatas.
   - **Texture Transparency**. Type ini menggunakan objek texture. Pada type ini terdapaat dua alat kontrol untuk mengatur nilai transparansinya, **starting transparency** dan **ending transparency.**



Ending Transparency Starting Transparency

Gambar 2.29 Starting dan Ending Transparency pada Pattern Transparency

POWERCLIP

Pada dasrnya, Powerclip bekerja dengan menempatkan objek (PowerClip Object) dalam objek lain yang disebut dengan **Container**. Anda dapat melakukan proses editing pada PowerClip objek, termasuk mengeluarkan PowerClip objek dari Containernya

Membuat efek PowerClip

Untuk membuat efek PowerClip, lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Buatlah 2 objek. Tentukan mana yang akan menjadi PowerClip Objek dan mana yang akan menjadi Container
2. Seleksi PowerClip Objek
3. Klik menu **Effect > PowerClip > Place Inside Conteiner**
4. Klik Container

Mengopi PowerClip

Anda juga dapat melakukan proses pengopian powerclip pada objek lain. Untuk melakukan proses pengopian powerclip, lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Klik objek yang akan diberi effect powerclip
2. Klik menu **Effect > Copy Effect > PowerClip from ....**
3. Klik objek yang akan diberi effect powerclip

Mengedit PowerClip

Untuk melakukan proses pengeditan PowerClip, lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Klik Object Container
2. Klik menu **Effect > PowerClip > Edit Container**
3. Anda akan dibawa pada sebuah tampilan area kerja Editing PowerClip. Disini objek Container akan ditampilkan utuh
4. Klik menu **Effect > PowerClip >Finishing Editing this level.** Anda dapat menekan tombol **Finishing Editing Symbol**

Anda dapat melakukan pengeditan PowerClip dengan menekan **Ctrl+drag.** Shortcut ini dapat digunakan ketika anda memulai pengeditan atau ketika mengakhiri proses editing.

Memecah PowerClip Objek

Anda juga dapat melakukan proses pemisahan objek dengan containernya seperti sedia kala. Untuk melakukan proses ini lakukan langkah-langkah dibawah ini :

1. Klik Objek yang telah diberi efek PowerClip
2. Klik Menu **Effect > PowerClip > Extract Contens**
3. Kini objek terpisah menjadi 2 bagian seperti sedia kala

DESAIN LOGO

Berakar pada kata "logos" dalam bahasa Yunani yang berarti 'kata'. Istilah Logo yang banyak dipakai saat ini mengacu pada kata 'logo' dalam bahasa Inggris yang merupakan kependekan dari 'logotype'.

Menurut Oxford Dictionary, makna logo adalah : "emblem of organization used in its display material etc. "Logo adalah emblem suatu peusahaan yang digunakan pada berbagai material display dan sebagainya. Emblem sendiri bermakna sesuatu yang disematkan atau suatu representasi atau pembawa pesan. Makanya tak mengherankan kalau logo senantiasa disematkan, disertakan, dalam berbagai produk atau display suatu perusahaan atau institusi.

Berikut terminologi sebuah logo :

- **Filosofis**. Logo harus memiliki nilai filosofis tertentu, yang tentunya menceminkan perusahaan itu sendiri atau sebuah produk.
- **Sederhana**. Logo sederhana lebih menguntungkan daripada logo rumit. Asumsi ini didasarkan pada psikologi manusia karena lebih cepat dihafal dan disimpan dalam ingatan.
- **Warna**. Warna akan cukup penting dalam sebuah logo sebagai nilai kekhasan sebuah logo. Namun perlu diingat, warna yang digunakan jangan terlalu banyak. Ini akan mengubah kerumitan dan menimbulkan masalah baru. Dua warna akan lebih baik ketimbang menggunakan tiga warna atau lebih.

Secara garis besar, ada 3 tahapan yang akan dilalui dalam pembuatan logo. Tahapan-tahapan yang akan dilalui adalah sebagai berikut :

1. Pra Desain (Tahapan Konsepsi)

   Pada tahapan ini semua hal yang mendasari dan melatarbelakangi sebuah logo ditentukan. Tahapan ini merancang sebuah kerangka berfikir dan juga guidelines

mengenai apa saja yang boleh dan tidak boleh ada dalam sebuah logo, serta apa maknanya bagi sebuah perusahaan

2. Proses Desain

   Pada tahap ini dibutuhkan pemahaman akan dasar perancangan logo yang baik, sehingga dalam penentuan logo ada guidlines yang jelas, dengan tujuan yang diinginkan

3. Pasca Desain

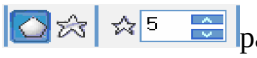
   Pada tahap ini terdapat beberapa aplikasi untuk berbagai kepentingan, diantaranya : mencetak, desktop publishing, web publishing.

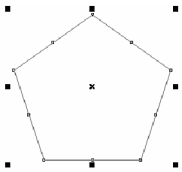
LOGO GUNADARMA

1. Pertama buka CorelDraw X3. **Start** > **All Programs** > **CorelDraw Graphics Suite X3** > **CorelDraw X3**.
2. Untuk membuat Blank Document atau File kosong, **Klik File** > **New (Ctrl+N)** atau dalam tampilan pilih icon **New Document.**
3. Aturlah kanvas menjadi landscape (mendatar) dan gunakan skala pengukuran centimeter. Semua parameter pengaturan halaman kerja dan kanvas bisa ditemukan pada property bar.

   Kemudian pada **Menu bar** >**View** > **Grid** untuk mendapatkan layar berbentuk kotak-kotak.

Gambr 2.30 Kanvas dengan bentuk Landscape dan kotak-kotak

4. Pada toolbox, pilih **Polygon tool (Y)** , dan pada Property bar masukkan nilai '5'  pada bagian **number of points on polygon** , kemudian tekan tombol **enter**. Selanjutnya, tarik polygon tool pada kanvas sambil menekan tombol **Ctrl** untuk membuat sebuah objek segilima.



Gambar 2.31 Objek segilima menggunakan Polygon tool

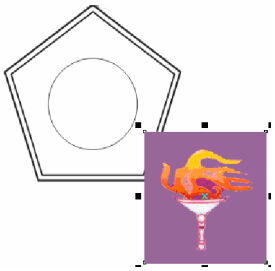
5. Kemudian buat duplikat segilima tadi tepat ditengahnya, dengan cara mengaktifkan Docker Transformation bagian position dengan memilih menu **Window > Docker > Transformation > Position.** Kemudian, pada bagian relative position aktifkan pilihan titik pusat transformasi pada titik paling tengah. Lalu klik tombol **Apply To Duplicate** untuk mengaplikasikan transformasi pada objek baru hasil duplikat. Pilih segilima yang pertama lalu pada property bar pilih Outline Width kemudian cari ukuran 3,0 pt, sedangkan untuk segilima yang kedua pilih outline width dengan ukuran 2,5 pt.

Gambar 2.32 Hasil penduplikatan objek segilima

6. Berikutnya pada toolbox, pilih **Ellipse Tool (F7)** , kemudian tarik ellipse tool ditengah-tengah segilima tadi sambil menekan tombol **Ctrl** untuk membuat sebuah objek lingkaran.

Gambar 2.33 Objek Lingkaran menggunakan Ellipse tool

7. Setelah itu import gambar obor, dengan memilih menu **File > Import > My Picture > Logo > Obor**, lalu klik tombol **import**. Kemudian letakkan gambar obor tadi tepat ditengah-tengah lingkaran, lalu pada Menu **Effect > Power Clip > Place Inside Container.**



Gambar 2.34 Import Picture ke dalam objek

8. Selanjutnya untuk meletakkan efek tulisan, buatlah sebuah lingkaran diluar lingkaran yang telah diletakkan gambar obor tadi.

Gambar 2.35 Hasil Import logo menggunakan PowerClip

9. Untuk membuat efek Tulisan maka Pilih **Text Tool (F8)** pada Toolbox kemudian ketikkan teks UNIVERSITAS dengan font 'BENGUIAT BK BT' dan font size "36". Berikutnya masih dengan teks yang terseleksi, pilih menu **Text > Fit Text To Path**, kemudian klik / Letakkan pada objek lingkaran.

Gambar 2.36 Hasil effect yang dihasilkan Fit Texx to Path

10. Setelah itu, untuk membuat efek tulisan GUNADARMA, **Copy** lingkaran yang digunakan untuk meletakkan tulisan Universitas, kemudian delete. Berikutnya **Paste** ditempat yang sama. Ketikkan teks GUNADARMA dengan font 'BENGUIAT BK BT' dan font size "36".

Gambar 2.37 Effect Tilisan GUNADARMA

11. Berikutnya masih dengan teks yang terseleksi, pilih menu **Text > Fit Text To Path**, kemudian klik / Letakkan pada objek lingkaran. Agar posisi dari teks GUNADARMA terletak dibawah, klik teks gunadarma dan pastikan Property bar terlihat seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.38 Hasil seleksi text dengan Fit text to Path

12. Tambahkan lingkaran kecil tepat di sebelah kanan dan kiri lingkaran tadi. Dengan memilih Ellipse tool, pada toolbox pilih **Fill tool** > **Fill** Color Dialog lalu pilih warna hitam. Sehingga diperoleh hasil seperti pada gambar di bawah ini

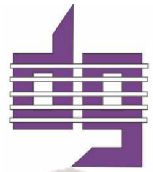
Gambar 2.39 Hasil Akhir dari Logo Gunadarma

<u>LOGO DESAIN GRAFIS</u>

1. Pertama klik **Start > All Programs > CorelDraw Graphics Suite 12 > CorelDraw X3**. **Klik File > New (Ctrl+N)** atau dalam tampilan pilih icon **New Document (**untuk membuat dokumen kerja baru**).**
2. Dengan menggunakan teks tool (F8) ketikkan huruf d dan g dengan font xpdr05 perbesar objek lalu **Convert to curves** untuk memberi kesan lancip pada objek. Kemudian beri warna ungu pada objek.

Gambar 2.40 Hasil dari Convert to Curvex pada text

3. Setelah itu buat **Rectengular** persegi panjang sebanyak 5 buah, kemudian letakkan pada objek d dan g tadi.



Gambar 2.41 Garis-garis yang dibentuk dengan Rectengular

4. Kemudian hilangkan warna outline pada objek dengan fasilitas **Outline tools > No Outline**, seperti pada gambar dibawah ini

Gambar 2.42 Warna outline dihilangkan dengan No Outline

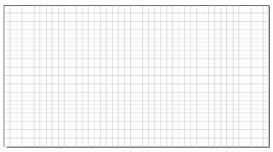
5. Setelah itu ketikkan desain dibawah huruf d dan grafis di atas huruf g. Dengan menggunakan font Bokus > 100, kemudian beri warna merah muda.

Gambar 2.43 Hasil dari Logo Desain Grafis

<u>LOGO HP</u>

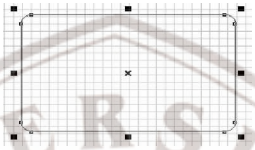
1. Pertama buka CorelDraw X3. **Start > All Programs > CorelDraw Graphics Suite X3 > CorelDraw X3**. Untuk membuat Blank Document atau File kosong, **Klik File > New (Ctrl+N)** atau dalam tampilan pilih icon **New Document.**
2. Aturlah kanvas menjadi landscape (mendatar) dan gunakan skala pengukuran centimeter. Semua parameter pengaturan halaman kerja dan kanvas bisa ditemukan pada property bar.

Kemudian pada **Menu bar** >**View** > **Grid** untuk mendapatkan layar berbentuk kotak-kotak.



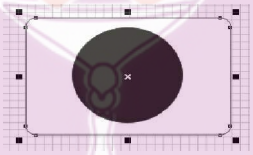
Gambr 2.44 Kanvas dengan bentuk Landscape dan kotak-kotak

3. Kemudian buat rectangle dengan dimensi 12 x 8 cm. Kemudian pada left rectangle corner roundness buat nilai sebesar 15 agar objek tampak seperti gambar dibawah ini.



Gambr 2.45 Bentuk Objek Rectangle

4. Setelah itu bentuk objek lingkaran dengan menggunakan **Ellipse Tool (F7)**, ditengah objek renctangle yang tadi telah dibuat. Kemudian beri warna hitam pada lingkaran, dan beri warna putih pada objek rectangle.



Gambr 2.46 Bentuk Lingkaran dan rectangle setelah diwarnai

5. Selanjutnya ditengah objek lingkaran ketikkan huruf "**hp**" dengan font **"Arrial"** kemudian beri warna putih. Setelah itu rotasi huruf **"hp"** agar objek miring kekanan, pada objek rectangle beri nilai 8 pada outline width.

Gambr 2.47 Hasil Akhir dari Logo HP

DESAIN POSTER DENGAN GIMP

Oleh
Aldi Noviandri

Pengenalan GIMP

GIMP singkatan dari GNU Image Manipulaion Program. GIMP adalah aplikasi yang cocok untuk menangani beberapa tugas seperti memperbaiki foto, mengubah dan
membuat sebuah image. Keuntungan dari GIMP adalah dapat ditemukan dibeberapa sumber seperti internet. Selain versi windows, GIMP juga tersedia dalam versi Linux dan
MacOSX. GIMP merupakan *Open Source Software* yang dilindungi oleh lisensi GPL dimana user dapat secara bebas mengakses dan merubah *source code* dari program GIMP.

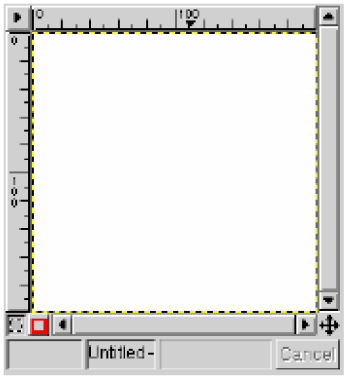
Gimp memiliki banyak layanan dan kemampuan sebagai software pengolah gambar yang dimiliki oleh Adobe photoshop, diantaranya memiliki *Tool Box* yang kompleks, *Full alpha Channel (transparency)*, Layer, Format file seperti JPEG-GIFPNG-
XPM-TIFF-TGA-MPEG, dan lainnya. Selain itu Gimp dengan keunggulannya bisa dijalankan padas berbagai platform seperti GNU/Linux, Windows 95/98/nt4/2000, MacOSX, Open BSD, NetBSD, Solaris, SunOS, AIX, HP-UX, Digital Unix, OSF/1, IRIX, OS/2, dan BeOS. Gimp sebagai software pengolah gambar dapat melakukan *Image*
Editing, dan juga melakukan *Video Editing.*

Menggunakan GIMP

Image Window

Ada dua windows utama pada GIMP, yaitu *Toolbox* dan *Image Windows*. Salah satu windows yang terpenting didalam GIM adalah *Image Windows*.Windows ini menyediakan akses visual ke image yang sedang dimanupulasi. Beberapa perubahan pada

image ditampilkan di windows ini.



Gambar 3.1 Image Windows

Gambar 3.1 memperlihatkan Image Window yang dibuat pada setting default.

Ketika GIMP dibuka, tidak ada image window. Untuk membuka image window dapat mengeklik New… dari menu File.

Area putih pada gambar 3.1 adalah dimana image tersebut dibentuk atau diletakan. Image menu dapat diakses dengan mengeklik kanan mouse pada daerah image.

Maka akan terlihat image menu seperti pada gambar 3.2

Gambar 3.2 Image Menu

Format File

GIMP mendukung banyak format file pada image maupun video. Berikut ini tabel daftar format file yang didukung oleh GIMP.

	Read	Write
AA – ASCII Art	N	Y
AVI – Audio/Video Interleave	Y	Y
BMP - Bitmap	Y	Y
C – “C” Source	N	Y
CEL – CIMFast Event Language	Y	Y
FITS – Flexible Image Transport System	Y	Y
FLI – Autodesk FLIC Animation	Y	Y
GIF – Graphics interchange Format [a]	Y	Y
H – “C” Header File	N	Y
HRZ – Slow Scan Television	Y	Y
HTML – Formatted Table	N	Y
JPEG - Joint Photographics Expert Group	Y	Y
MIFF - Magick Image File Format	Y	Y
MPEG – Motion Picture Expert Group	Y	N
PCX - PC Paintbrush	Y	Y
PIX - Inset Systems Bitmap	Y	Y
PNG - Portable Network Graphics	Y	Y
PNM - Portable Anymap	Y	Y
PSD – Photoshop Document	Y	N
PSP - Paint Shop Pro	Y	N
PS – PostScript	Y	Y
SGI - Silicon Graphics	Y	Y
Sunras - Sun Raster	Y	Y
TGA - Targa Bitmap	Y	Y
WMF – Windows Meta File	Y	N
TIFF - Tagged Image File Format	Y	Y
XBM - X Bitmap	Y	Y
XCF - GIMP Native	Y	Y

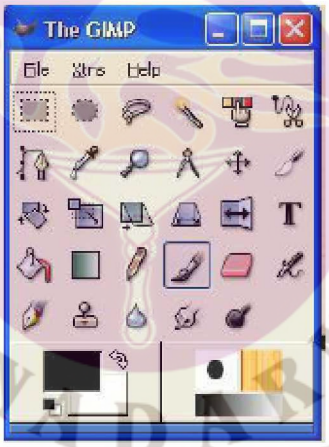
XWD - X Window Dump	Y	Y
XPM - X Pixmap	Y	Y

Tabel 3.1 Format File pada GIMP

Tool Box

Toolbox terdiri dari empat bagian utama. Menu bar di paling atas window terdiri atas File, Xtns, dan Help. Bagian berikutnya adalah tool icon dibawah menu bar. Iconicon

tersebut menggambarkan tool-tool inti yang digunakan oleh user Dua area terakhir dibagi atas dua bagian yaitu pojok kiri bawah adalah *color selector* dan pojok kanan bawah adalah *pattern* dan *tool status indicator*. Gambar toolbox dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 ToolBox

Berikut ini adalah nama dan keterangan toolbox pada GIMP:

Nama	Gambar	Keterangan
Rectangular Selection		Memperbolehkan pemilihanarea dengan bentuk segi empat.
Elliptical Selection		Memperbolehkan pemilihan area dengan bentuk lingkaran.
Free-Hand Selection		memperbolehkan pemilihan area dengan menggunakan mouse
Fuzzy Selection		digunakan untuk memilih bagian berdasarkan warna yang sama
Bezier Selection		membuat pemilihan area menggunakan *bezier curve*.
Intelligent Scissors		dapat digunakan untuk memilih bagian yang memiliki warna yang sama. Intelligent scissors hampir sama dengan Fuzzy Selection, perbedaaannya yaitu bahwa scissor tool membuat bagian yang terpilih satu garis dalam satu waktu.
Move		digunakan untuk memindahkan layer atau bagian yang terpilih.
Crop		digunakan untuk memotong atau me-*resize* sebuah image.
Transform		digunakan untuk memodifikasi sebuah image, meliputi *rotation, scaling, shearing, perspective*
Flip		digunakan untuk mem-*flip* sebuah image secara horisontal maupun vertikal
Text		digunakan untuk menempatkan tulisan pada image window
Color Picker		digunakan untuk melihat nilai suatu warna dalam hexadesimal.
Bucket fill		digunakan untuk mewarnai bagian yang terpilih dalam sekali
Blend		digunakan untuk membuat warna menjadi *gradient* berdasarkan warna background maupun foreground.
Pencil		digunakan untuk menggambar sesuai dengan keinginan.
Paintbrush		digunakan untuk memberi warna dengan menggunakan kuas
Eraser		digunakan untuk menghilangkan warna atau image didalam suatu image window
Airbrush		digunakan untuk memberi warna bagian image window dengan warna yang lebih halus.
Clone		digunakan untuk mengkopi bagian yang dipih lalu mengecat dengan pola sesuai dengan pola bagian yang dikopi. Bentuk pengecetan sama dengan bentuk pengecetan pada paintbrush.
Convolver		digunakan untuk membuat sebuah image menjadi *remang-remang*.
Ink		digunakan untuk menggambar seperti pencil tetapi garis yang dibentuk lebih seperti layak nya mengunakan bulpen tinta
Dodge or Burn		tool digunakan untuk menerangkan atau menggelapkan sebuah image.
Smudge		digunakan untuk *mencorengkan* / menggosok suatu image.
Measure		digunakan untuk menampilkan jarak antara dua titik didalam suatu image. Secara defult satuan jarak ditampilkan dalam pixel

Tabel 3.2 Nama dan penjelasan tool-tool yang terapat pada toolbox

Layer

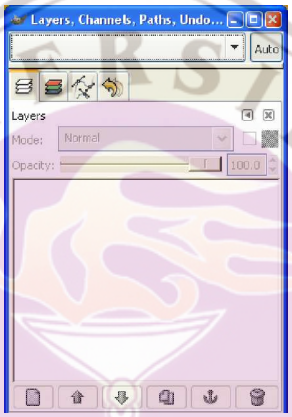
Suatu image yang baru dibuka di GIMP hanya akan mempunyai satu layer. Layer untuk image baru biasa disebut layer *Background* dan dianalogikan sebagai layer dasar
(*base layer*) pembuatan komposisi gambar. Layer Background tidak dapat diubah susunan/urutannya, karena layer tersebut akan selalu berada pada susunan/urutan yang paling bawah. Selain itu pemberian efek ataupun mode tidak dapat diterapkan pada layer
ini.
Layer memungkinkan perubahan pada suatu image tanpa mengubah komposisi aslinya. Sebagai contoh, dua gambar bisa diletakan pada dua layer yang terpisah untuk
kemudian diedit pada layer yang baru menjadi satu komposisi. Cara ini tidak akan mengubah image aslinya karena pengeditan dilakukan tidak pada gambar aslinya. Layer dapat dikunci (*Lock*) baik secara keseluruhan maupun parsial untuk memproteksi isinya dari editing. Masing-masing image diletakan pada layer-layer yang
berbeda. Jika kita ingin memanipulasi tulisan “GIMP” pada layer ke-2, maka akan hanya
berdampak pada layer-2, layer dibawah atau diatasnya tidak akan terpengaruhi. Apabila
kita ingin memindahkan letak dari suatu image, bunga misalnya, maka layer-layer lainnya
tidak akan terpengaruhi. Layer-layer tersebut dapat digabungkan apabila kita sudah yakin
terhadap image yang akan kita buat.

Menggunakan Layer

Bekerja dengan layer dapat dilakukan didalam Layers Dialog, dimana telah terbentuk secara default pada saat membuka software GIMP. Apabila Layer Dialog tersebut belum terbentuk, maka dapat dibuka dengan mengeklik
File…Dialogs…Layers,
Channels & Paths, atau dapat menekan Ctr-L. Gambar 4.1 merupakan gambar Layers Dialog.

Pengenalan Poster

Poster adalah salah satu bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan Pesan / informasi yang cukup banyak dan detail, biasanya bersifat promotif. Berbagai perusahaan atau lembaga apapun, kerap kali menggunakan poster sebagai sarana promosi. Poster biasanya memuat data yang cukup lengkap disertai gambar-gambar pendukung. Pembuatannya detail karena media ini merupakan media yang langsung diperhatikan dalam jarak dekat sehingga sedikit cacat saja maka akan dapat menjatuhkan performance penggunanya.



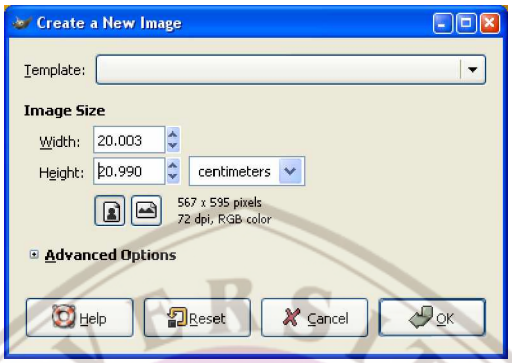
Gambar 3.4 Layers, Channels, Path Dialogs

UNIVERSITAS GUNADARMA

Tutorial Pembuatan Poster "Lab. Pengembangan Pengolahan Citra"

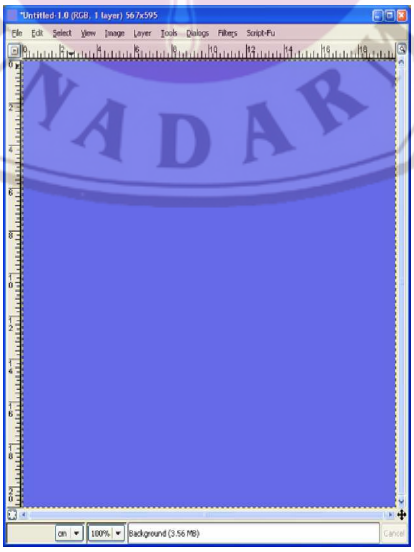
Perancangan Poster

1. Buatlah suatu dokumen baru dengan cara mengklik File>New.. lalu isi dengan ukuran Width : 20 Cm dan Height : 21 Cm. Pilih satuan dalam Centimeter.



Gambar 3.5 Dialogs Box New document.

2. Isilah dengan warna biru (kode hex : 646ae5, untuk mengisi kode hex ini lakukan double click pada kotak warna foreground) sebagai background nya, dengan cara "mengklik and drag" dari warna foreground pada *tool box*, lalu lepaskan pada lembar kerja.

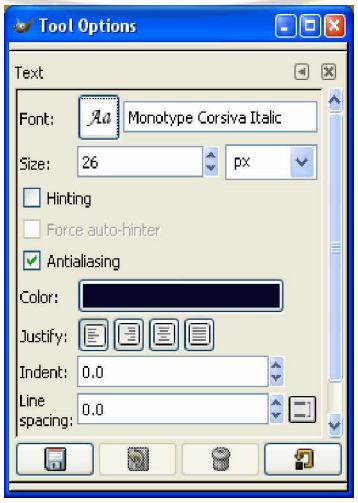


Gambar 3.6 Lembar kerja yang telah di beri warna.

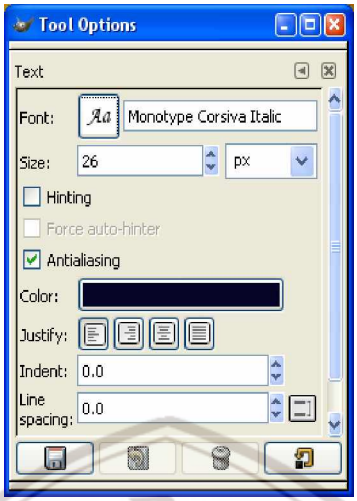
3. Buka file dengan nama `putri.jpg`, lalu *copy* dan *paste* pada lembar kerja. Untuk menampilkan nya klik *new layer* pada layers palette. Atur posisi seperti screen shoot dibawah ini, lakukan dengan menggunakan tools *move layers & regions.*

Gambar 3.7 Insert Gambar.

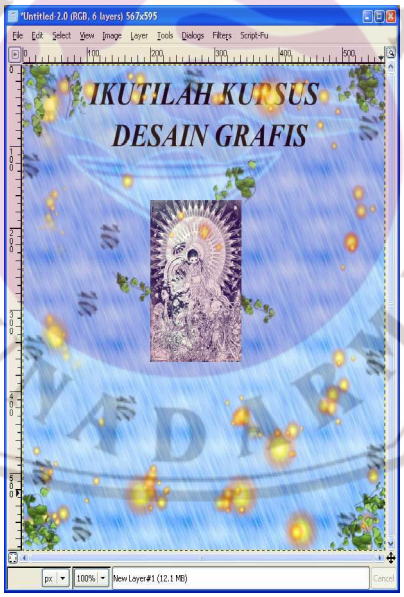
4. Ketikkan judul yaitu “IKUTILAH KURSUS DESAIN GRAFIS” menggunakan layer
yang berbeda. Karena tidak dapat disatukan jka menggunakan jenis font dan ukuran yang berbeda. Warna yang digunakan mempunyai kode hex : 040527.



Gambar 3.8 Tool Option “Ikutilah Kursus”

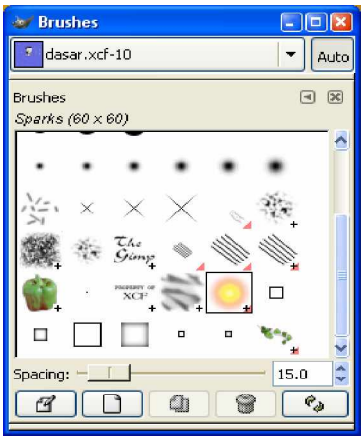


Gambar 3.9 Tool Option “Desain Grafis”



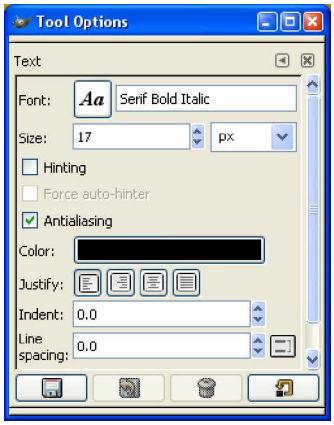
Gambar 3.10 Judul Poster

5. Kemudian kita ketikkan juga “MATERI KURSUS”. Kemudian kita gunakan tools *paint fuzzy brush.* Kemudian kita gunakan brush *spark 60 x 60.* diikuti dengan item nya, seperti gambar dibawah ini. Lalu berikan pointer kotak berwarna hijau dengan cara buka file `apple04.jpg`, posisikan disamping tulisan dari sub materi kursus tersebut.

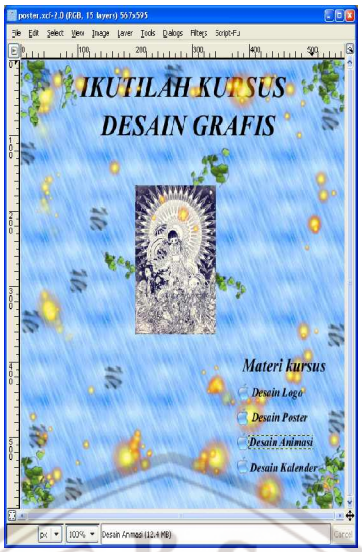


Gambar 3.11 Brush Sparks

Gambar 3.12 Tool Option “Materi Kursus”

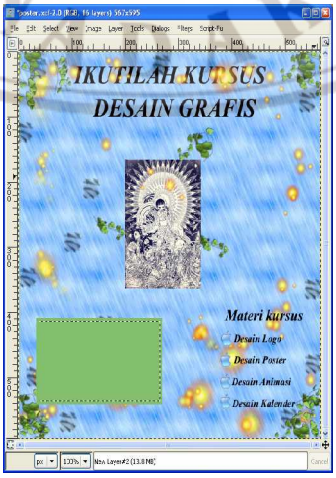


Gambar 3.13 Tool Option “Sub Materi Kursus”



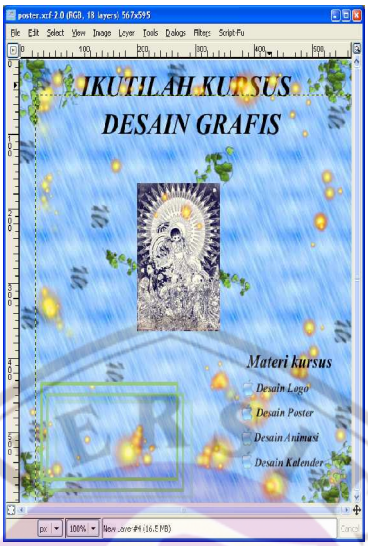
Gambar 3.14 Materi Kursus beserta *item* nya

6. Adapun sekarang akan ditambahkan berbagai elemen pendukung. Diantaranya, identitas organisasi atau institusi yang membuat mengeluarkan brosur tersebut, Screen shoot berupa aktifitas yang sering dilakukan di dalam kegiatan yang diinformasikan. Gunakan layer baru, buatlah backdrop untuk identitas, dengan menggunakan tools *rectangular regions* buatlah seleksi dengan ukuran width : 8,324 cm dan height : 4,701 cm, beri warna hijau muda (kode hex : 82bf6d) lalu buatlah seleksi yang lebih kecil lagi dengan ukuran width : 8,034 cm dan height : 4,347 cm.



Gambar 3.15 Backdrop yang akan di crop

7. Lalu pada seleksi tersebut klik kanan, pilih *edit* dan *celar*. Duplitkan kan layer tersebut dan atur posisi seperti dibawah ini sehingga terlihat dinamis. Setiap layer memilik opacity yang berbeda-beda layer back drop pertama mempunyai opacity sebesar 24,5%, selanjutnya sebesar 100% dan yang terakhir adalah 75,5%.



Gambar 3.16 Backdrop yang telah di crop dan di duplikasi dengan opacity berbeda

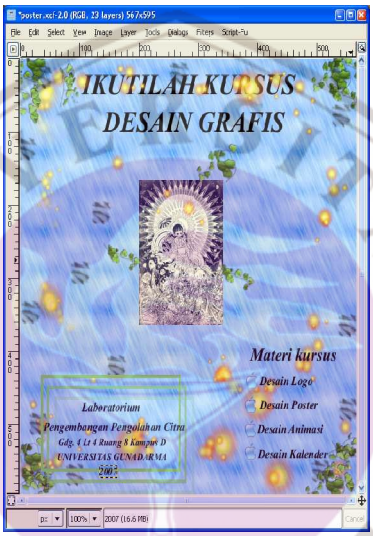
8. Lalu ketikkan "Laboratorium Pengembangan Pengolahan Citra" dengan settingan sebagai berikut

Gambar 3.17 Tool options

9. Ulangi langkah tadi untuk membuat kata "Gd.4 Lt.2 Kampus E Universitas Gunadarma" dengan settingan sebagai berikut

Gambar 3.19 Tool options

10. Atur posisi setiap layernya sebagai berikut, menggunakan tools Move layers & Regions



Gambar 3.20 Hasil akhir identitas organisasi

UNIVERSITAS GUNADARMA

Bab 4

Desain Kalender dengan Photoshop

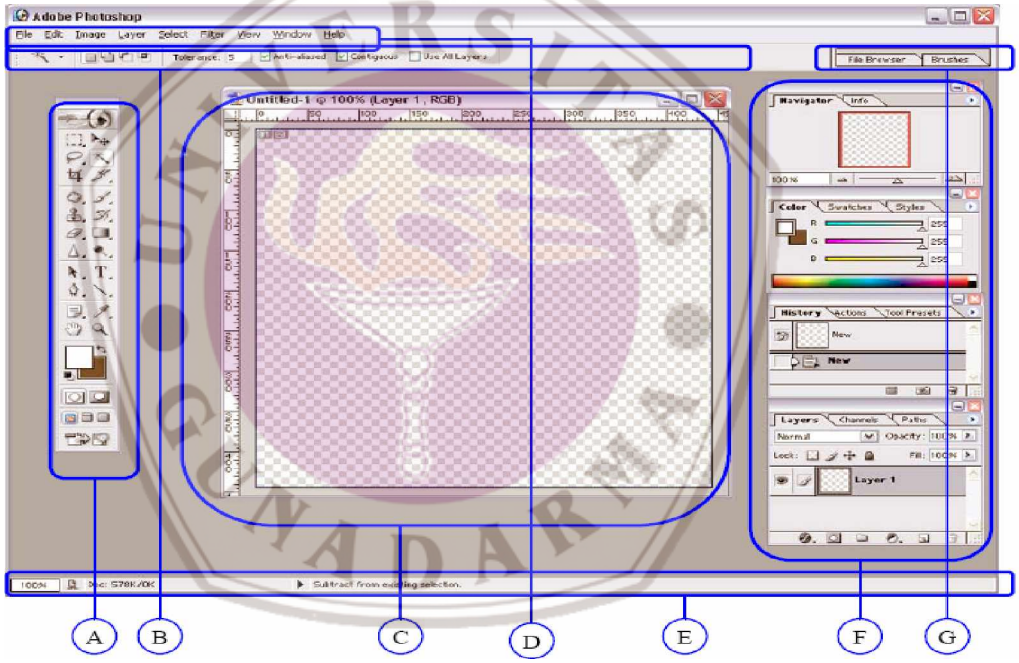
oleh

Yuni Safitri

Dalam Desain kalender ini, akan dibahas mengenai penggunaan software manipulasi image yang sudah cukup dikenal, yaitu Adobe Photoshop 7.

Area Kerja Photoshop

Berikut adalah tampilan dari Adobe Photoshop 7.0



Gambar 4.1 Area kerja Adobe Photoshop 7.0

Keterangan

A. Toolbox

B. Tool Option Bar

C. View area untuk image

D. Menu

E. Status Bar

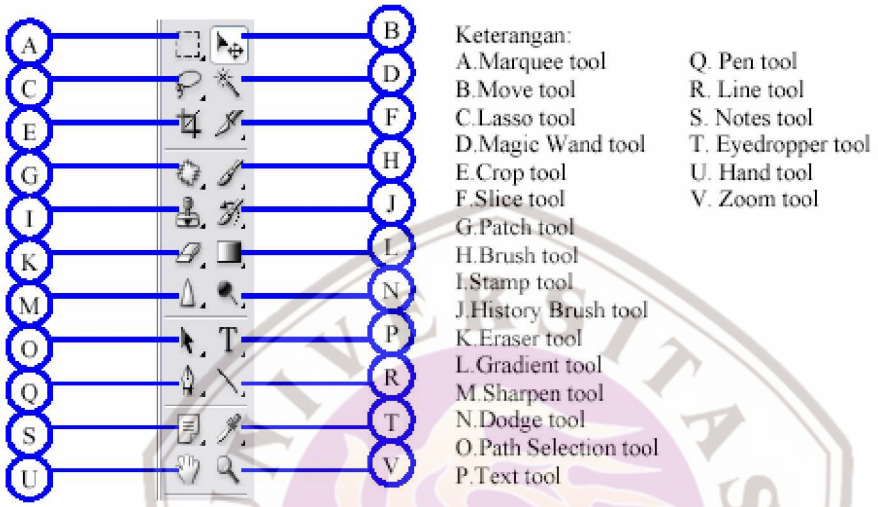
F. Palette, dari atas ke bawah: navigation palette, color palette, history palette, dan layer

palette

G. Palette Well (hanya tampak apabila resolusi layar di atas 800 x 600)

Toolbox

Toolbox berisi berbagai macam tools yang digunakan untuk melakukan manipulasi image.



Gambar 4.2 Toolbox

Marquee Tool

Terdiri dari 4 jenis yaitu:

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).

Move Tool

Shortcut keyboard: **V**

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

Lasoo Tool

Terdiri dari 3 jenis yaitu:

1. Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection dengan bentuk bebas

2. Polygonal Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection berbentuk poligon

3. Magnetic Lasoo

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

Magic Wand Tool

Shortcut keyboard: **W**

Digunakan untuk membuat area selection yang memiliki warna serupa. Perbedaan

toleransi warna dapat diatur pada tool option bar.

Crop Tool

Shortcut keyboard: **C**

Digunakan untuk memangkas image (memotong dan membuang area tertentu dari

image)

Slice Tool

Terdiri dari 2 jenis yaitu:

1. Slice Tool

Digunakan untuk membuat potongan-potongan image dari suatu image

2. Slice Select Tool

Digunakan untuk memilih potongan pada suatu image

Patch/Healing Brush 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.

Brush 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

Stamp 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.

History Brush Tool

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.

Eraser Tool

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.

Gradient, Paint Bucket Tool

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.

Sharpen, Blur, Smudge Tool

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.

Dodge, Burn, Sponge Tool

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.

Selection Tool

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.

Type Tool

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 vertical

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

3. Add Anchor Point Tool

Digunakan untuk menambah anchor point 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.

Shape Tool

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

Notes Tool

1. Notes Tool

Digunakan untuk membuat catatan pada image

2. Audio AnnotationTool

Digunakan untuk membuat suara/audio pada image

Eyedropper, Measure Tool

1. Eyedropper Tool

Digunakan untuk mengambil sample warna pada image untuk warna foreground

2. Color Sampler Tool

Digunakan untuk mengambil berbagai sample warna pada image

3. Measure Tool

Digunakan untuk mengukur jarak atau sudut pada image.

Hand Tool

Shortcut keyboard: **H**

Digunakan untuk menggeser/memindah bidang pandang image di dalam window

view area.

Zoom Tool

Shortcut keyboard: **Z**

Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan image.

Tool Option Bar

Hampir semua tool pada Toolbox memiliki options, yang ditampilkan pada Tool Option Bar. Options tersebut digunakan untuk mengatur nilai parameter dari tool yang sedang aktif/dipilih. Gambar di bawah ini adalah contoh tampilan option bar jika tool Lasso diaktifkan:

Gambar 4.3 Tool Option Bar

Menu

Berikut adalah menu-menu yang terdapat pada Adobe Photoshop 7.0

1. File

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

2. Edit

berkaitan dengan 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

Berisikan filter-filter yang terinstall pada Photoshop yang dapat digunakan untuk memberi efek tertentu pada image.

9. View

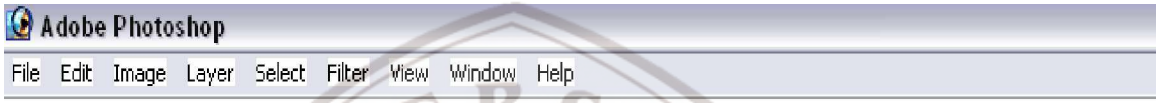
Digunakan untuk pengaturan view seperti zooming image, menampilkan skala, dan sebagainya.

10. Window

Digunakan untuk pengaturan window

11. Help

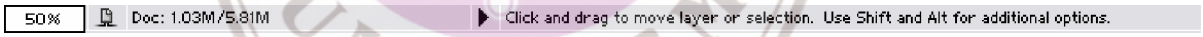
Digunakan untuk menampilkan help Adobe Photoshop.



Gambar 4.4 Menu-menu yang terdapat pada Adobe Photoshop 7.0

Status Bar

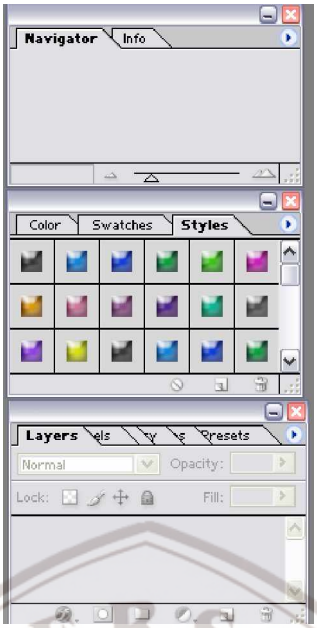
Status bar pada Photoshop dapat ditampilkan/disembunyikan dengan memilih menu **Window** > **StatusBar**. Status bar berisikan keterangan mengenai toolbox yang sedang aktif, serta keterangan image yang sedang aktif. Status bar ini terletak pada bagian bawah area kerja. Tekan Alt + click pada status bar untuk mengetahui size dan jenis warna image.



Gambar 4.5 Status Bar

Palette

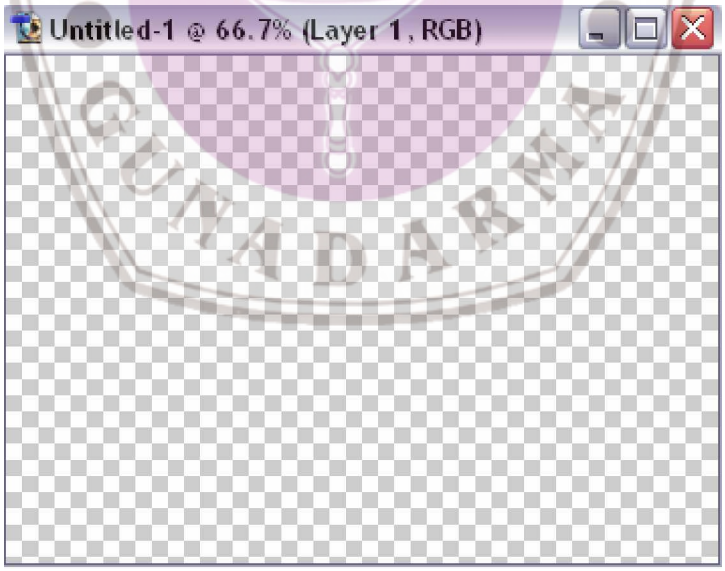
Palette Photoshop berguna untuk memudahkan dalam navigasi maupun editing image. Untuk menyembunyikan/menampilkan palette, digunakan menu **Window**, kemudian pilih palette yang ingin disembunyikan/ditampilkan. Di bawah ini gambar contoh palette yang digunakan.



Gambar 4.6 Contoh palette yang digunakan

View Area untuk Image

Bagian ini digunakan untuk menampilkan image yang sedang dikerjakan.



Gambar 4.7 View Area untuk Image

Desain Kalender dengan Efek Bingkai

Pada pertemuan kali ini kita akan belajar membuat kalender. Kalender merupakan media untuk menunjukan tanggal, hari, bulan dan tahun, juga terdapat gambar-gambar yang menarik sehingga terlihat bagus. Pembuatan kalender akan menggunakan

software yang mungkin tidak asing lagi yaitu Adobe Photoshop CS atau bisa juga menggunakan versi 7. Jenis kalender yang akan dibuat yaitu kalender meja Kalender sendiri memiliki beberapa jenis, diantaranya:

- kalender dinding
- kalender meja
- kalender dompet, dsb.

Fitur dan Terminologi Desain Kalender

Selain ada beberapa terminologi penting dalam membuat desain kalender, ada beberapa hal yang harus diingat dalam membuat kalender, termasuk didalamnya teknik
desain menggunakan Adobe Photoshop CS.

Terminologi Desain Kalender

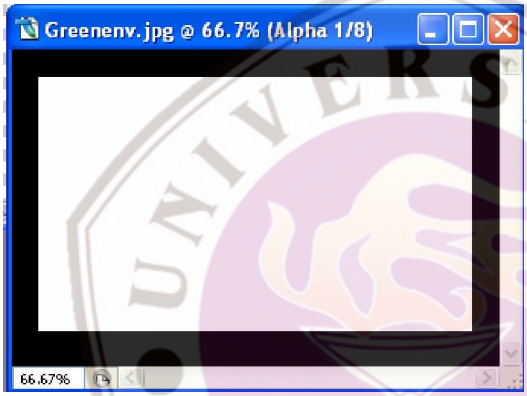
Berikut ini beberapa terminologi dan istilah yang sering dipakai dan digunakan dalam proses desain kalender:

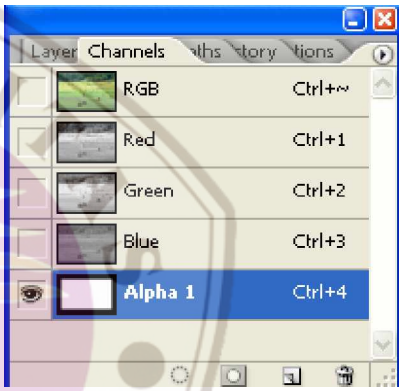
1. Untuk siapa kalender ini dibuat?
2. Jenis kalender yang akan dibuat
3. Menentukan penanggalan
4. Tanggal-tanggal penting
5. Informasi tambahan
6. Bentuk desain kalender
7. Ukuran kalender

Ikuti langkah-langkah berikut untuk membuat kalender.

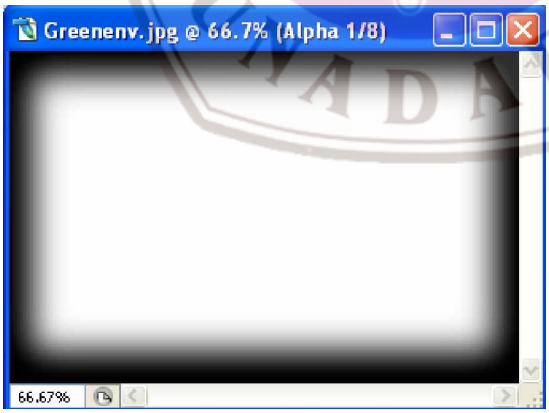
1. Buka **file** > **Open** > pilih gambar untuk membuat efek bingkainya pilih *Greenenv*.

2. Buatlah seleksi dengan membuka Paket **Channels** > Create **New** Channel dengan nama Alpha 1 kemudian delete seleksi tersebut.

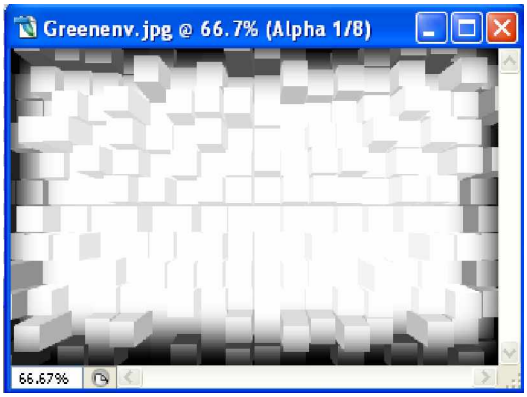




3. Pilih **Filter** > **Blur** > **Gausian Blur** ubah pada Radius : 13,7 px

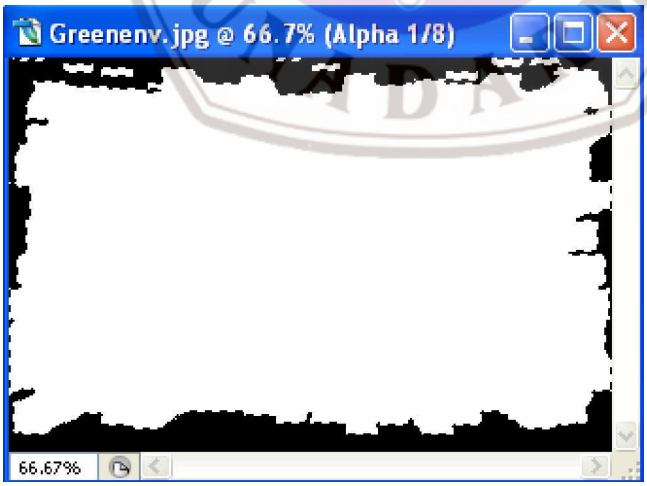


4. Untuk membuat efek bingkainya, pilih kembali **Filter** > **Stylize** > **Extrude** dengan mengubah Size : 25 px dan Depth : 30



5. Agar batas lebih tegas hitam dan putih saja, klik menu **Image** > **Adjustment** > **Threshold** ubah levelnya dengan 107

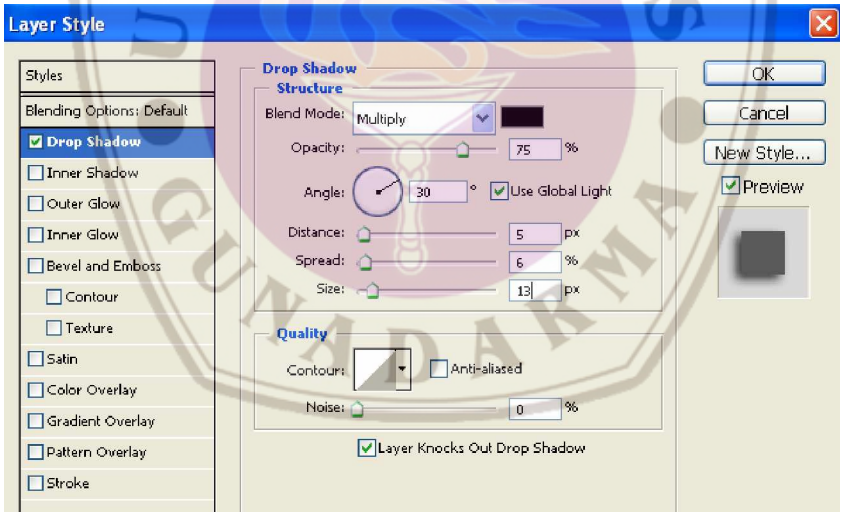
6. Untuk menyeleksi di daerah putih, tahan tombol Control + Klik di Channel Alpha 1, akan ada seleksi aktif di sekeliling bidang putih.



7. Klik Palet **Layer** > **Background** (di klik)
8. Kemudian pada **Layer** > **New** > **Layer Via Cut**. Buang layer Background dengan mendrag Background ke lambang tempat sampah

9. Kini gambar memiliki efek pada border, selanjutnya kita akan membuat kalender agar terlihat lebih menarik lagi

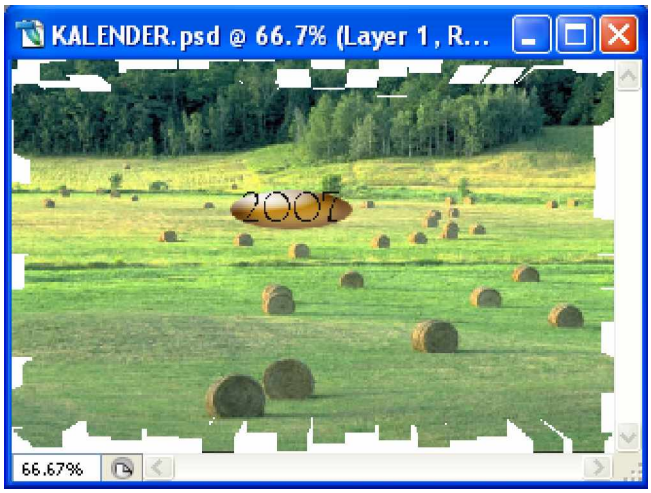
10. Buatlah **Layer** baru, klik icon **Create New Layer** , beri warna putih. Jadikan layer putih sebagai background, dengan mendrag bawah layer .
11. Aktifkan layer, untuk memberi bayangan klik menu **layer** > **layer style** > **Drop Shadow** set seperti gambar dibawah ini



12. Demikian cara untuk mendesain efek Bingkai.

Cara Membuat Tahun pada Kalender :

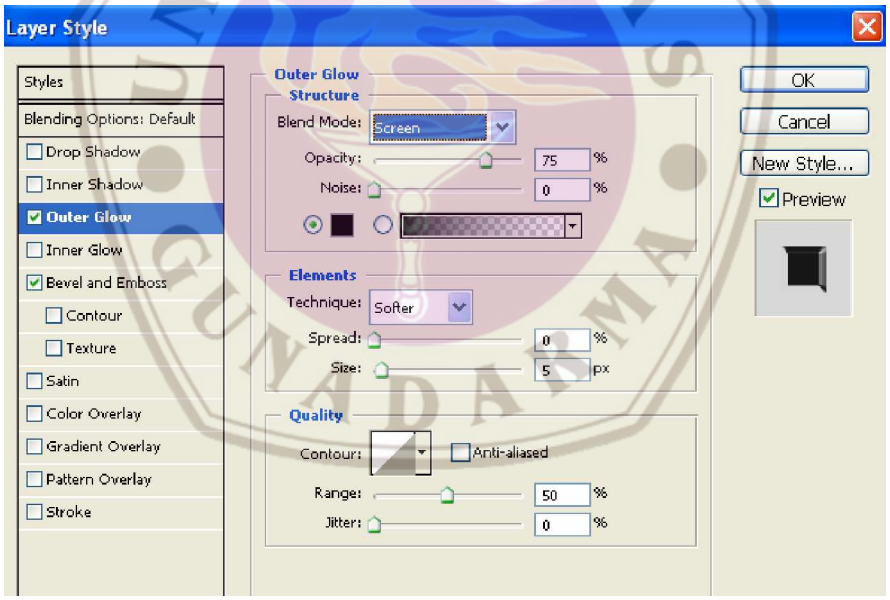
- § Klik tool Rectangular Marquee pilihlah bentuk lingkaran
- § Set Foreground dan Background warna Orange dan Hitam
- § Pilihlah Gradient > Radial Gradient
- § Pada menu Window > Styles > pilih Glass Button (Bebas)

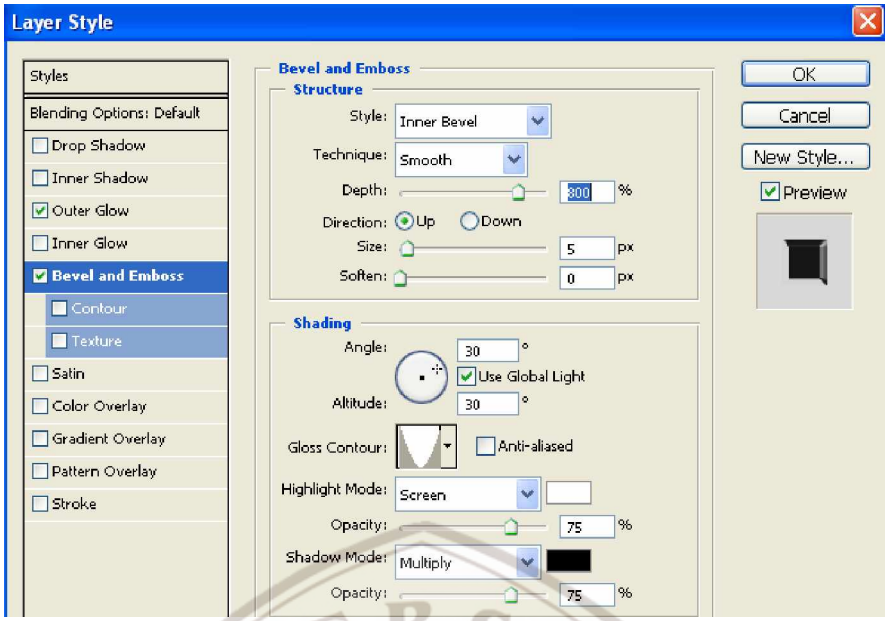


Cara Membuat Hiasan pada Kalender dalam bentuk Teks

§ Pilih Tool Teks lalu ketik teks seperti pada gambar

§ Pada menu **Layer** > Layer **Style** > **Bevel Emboss** > **Outher Glow**

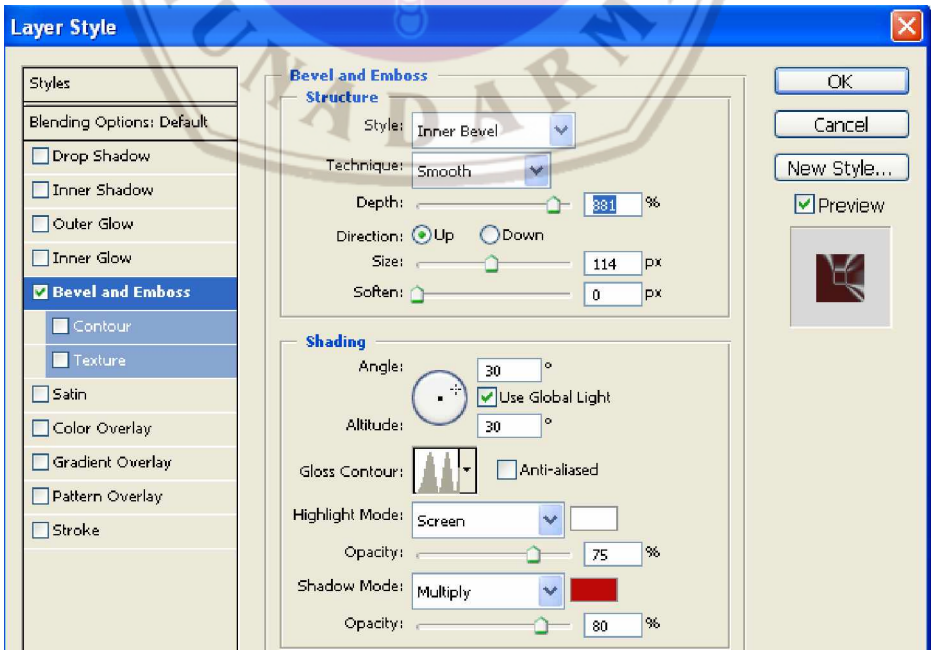




Cara membuat Teks Nama Bulan pada Kalender

§ Pilih Tool Teks lalu ketik teks seperti pada gambar

§ Pada menu **Layer** > Layer **Style** > Bevel and Emboss



Cara Membuat Tanda pada Tanggal

- § Klik Tool Eliptical Marquee
- § Pada Tool Paint Bucket pilih warna Merah untuk Foregroundnya
- § Di Pallet Layer pilih Vivid Light
- § Selanjutnya klik Tool Teks untuk membuat tulisan Tanggal berupa angka.

BAB V

DESAIN EDITORIAL DENGAN PHOTOSHOP

Oleh

Dedy Effendi

5.1 Editorial

Desain editorial tidak lepas dari dunia jurnalistik dan kepenulisan.

> *Editorial adalah karangan pokok berisi masalah penting yang berkaitan dengan aktualitas, oleh karena itu editorial merupakan pendapat redaksi atau seseorang yang berwenang tentang masalah menarik atau bermakna penting bagi pembaca sebagai hasil penilaian atau pandangan dari pengelola koran terhadap masalah pokok.*

Kebijakan editorial merupakan hal yang membedakan koran yang satu dengan koran lainnya. Editorial masing-masing surat kabar atau media berbeda satu sama lain. Boleh dikatakan tidak ada media yang sama persis kebijakan editorialnya dalam pemberitaan. Kebijakan editorial inilah yang "membimbing" seorang jurnalis menuliskan laporan liputannya. Dengan adanya editorial ini juga memudahkan liputan di lapangan, menggarisbawahi liputan dan mengangkat tema-tema liputan.

Berikut ini merupakan beberapa kriteria editorial yang baik dan benar :

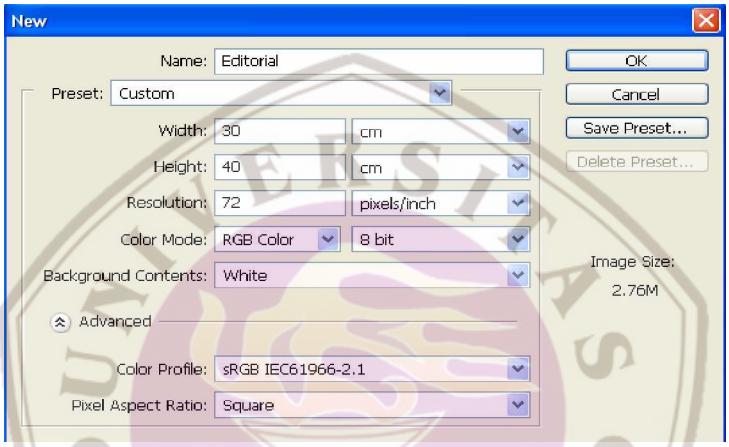
- Keakuratan dan ketepatan
- Kebenaran berita lebih penting dari kecepatan. Akurasi jauh lebih penting juga dari sekedar cepat memberitakan.
- Menempatkan sesuatu secara seimbang, dua belah pihak atau lebih yang bertikai diberi tempat sama.
- Independen (berdiri sendiri)
- Tidak memihak kepada pengusaha atau pemerintah
- Melayani minat masyarakat
- Menjaga kerahasiaan privasi seseorang

5.1.1 Pembuatan Editorial

Desain Editorial dapat juga ditampilkan berupa cover majalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Buka Photoshop
2. Buka sebuah file baru dengan menggunakan File → New, lalu tentukan ukuran kanvasnya seperti di bawah ini :

Name	: Editorial
Width	: 30 cm
Height	: 40 cm
Resolution	: 72 pixels/inch
Color mode	: RGB Color
Background Contents	: White

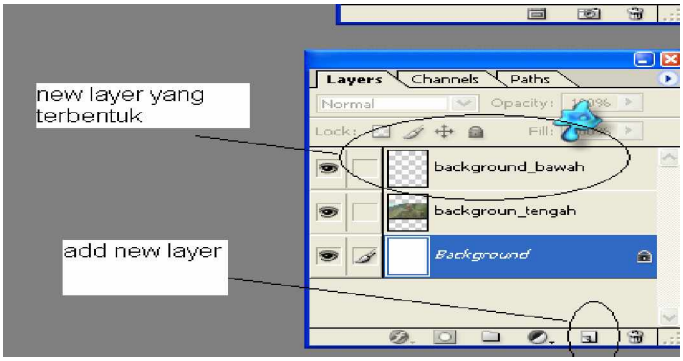


Gambar 5.1 Kotak Dialog New

3. File → Open → File Photo 13.bmp, kemudian letakkan gambar tersebut pada kanvas kerja dengan cara klik move tool kemudian tekan tombol kiri pada mouse, bawa gambar tersebut untuk diletakkan di lembar kerja. Untuk mengatur size atau ukuran gambar tekan Ctrl + T (Untuk menghilangkan fungsi tersebut tekan Enter), beri nama pada palet layer (misalnya : backgruound_tengah)

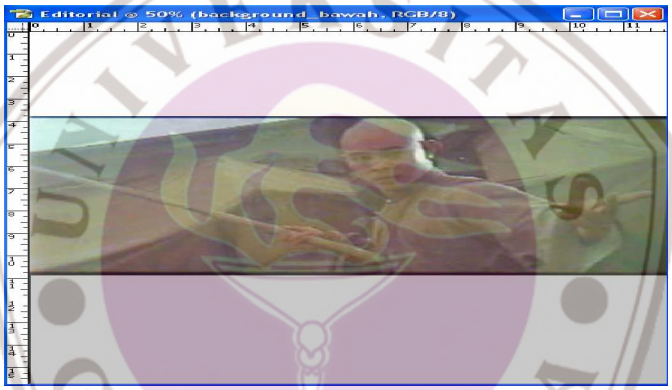
Gambar 5.2 Meletakkan image di kanvas kerja

4. Langkah selanjutnya adalah buat layer baru, beri nama background_bawah



Gambar 5.3 Membuka layer baru pada pallet layer

5. Pilih layer background_bawah, kemudian pilih rectangular tool pada toolbox kemudian buat kotak sampai menutupi bagian berwarna putih background dengan warna abu-abu, untuk warna bisa pilih di " set foreground colour " pada toolbox atau " set color for new layer "



Gambar 5.4 Membuat background abu-abu pada layer bawah

6. Kemudian atur efeknya dengan add layer style yang ada pada pallete layer
7. Langkah selanjutnya buat layer baru dan beri nama (misalnya : Iklan_bawah1), Buatlah kotak berwarna hijau dengan rectangular tool.
8. Buatlah kotak hijau dengan cara yang sama pada langkah sebelumnya yaitu pada layer baru yang diberi nama (misalnya :iklan_bawah2)

Gambar 5.5 Membuat background iklan

9. Sisipkan gambar pada kedua kotak iklan tersebut beserta tulisan berupa iklan film.
   - Untuk menyisipkan gambar dengan cara File ⟶ Open(nama image), kemudian gunakan move tool pada toolbox untuk memindahkan pada lembar kerja
   - Untuk menyisipkan tulisan gunakan text tools
   - Untuk mengatur warna gunakan set Color yang terdapat pada toolbar
   - Untuk mengatur size gunakan Ctrl+T dan Enter untuk mengakhirinya.

Gambar 5.6 Melengkapi Iklan

10. **Selanjutnya mendesain bagian atas background dengan cara membuat layer baru dengan kode warna C0C0 B**

Gambar 5.7 Membuat background bagian atas

11. Membuat tulisan "Majalah Film" dan "News Film" dengan cara masing-masing dibuka layer baru kemudian menyisipkan tulisan dengan menggunakan text tool pada toolbox, kemudian untuk mengatur efek tulisan gunakan "add layer style" pada pallete layer.

    Dan untuk membuat efek tulisan miring pada tulisan News Letter dengan :

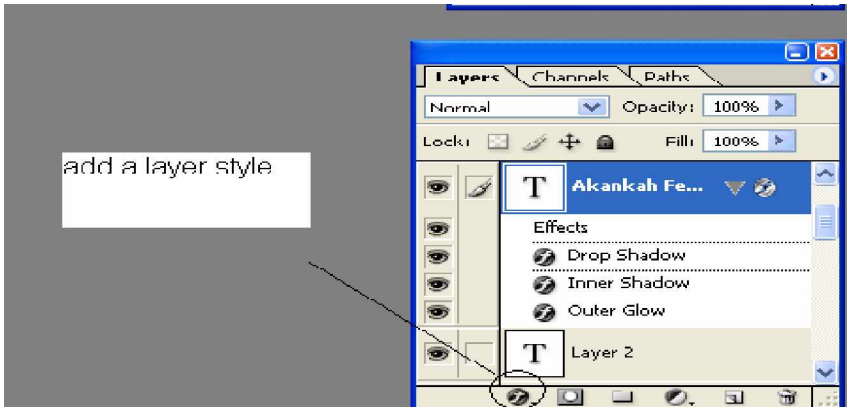
- Size :72
- Pilih Create, Warped Text (pada toolbar atas)
- Style : pilih Arc
- Bend : +30

Gambar 5.8 Membuat tulisan judul majalah

12. Buat background menjadi kehitam-hitaman dengan cara pilih layer background pada pallete layer kemudian pilih menu Filter, Render, Lense Flare, Brightness = 181 %, kemudian pilih Filter, Render, Lighting Effect untuk posisi lighting.

Gambar 5.9 Membuat Efek Backgroun judul majalah

13. Membuat Judul Utama Film " Akankah Fear Less Menjadi Film Terakhir Jet Lee ?", dengan cara menggunakan text tool pada tool box kemudian atur efeknya dengan menggunakan add layer style pada pallete layer



Gambar 5.10 Pallete layer (add a layer style)

Gambar 5.11 Penulisan dengan efeknya

14. Membuat kotak dengan tulisan penayangan film (baik sebelah kiri maupun kanan dengan cara yang sama yaitu pilih shape (bentuk pada toolbar) sisipkan tulisan dengan text tool, atur opacity background info bioskop tersebut pada pallete layer.

Gambar 5.12 Tulisan Info Bioskop

15. Membuat efek Toya menjadi banyak

- Posisikan pada layer background tengah
- Pilih polygonal Lasso tool pada toolbox
- Klik di ujung toya dan blok sekeliling toya tersebut
- Ctrl + C (untuk meng copynya)
- Ctrl + V (Untuk Paste) dan letakkan serta atur sesuai keinginan.
- Untuk size dan posisi atur dengan menggunakan Ctrl+T

Gambar 5. 13 Membuat efek Toya (tongkat)

16. Membuat efek bola cahaya pada tangan tokoh

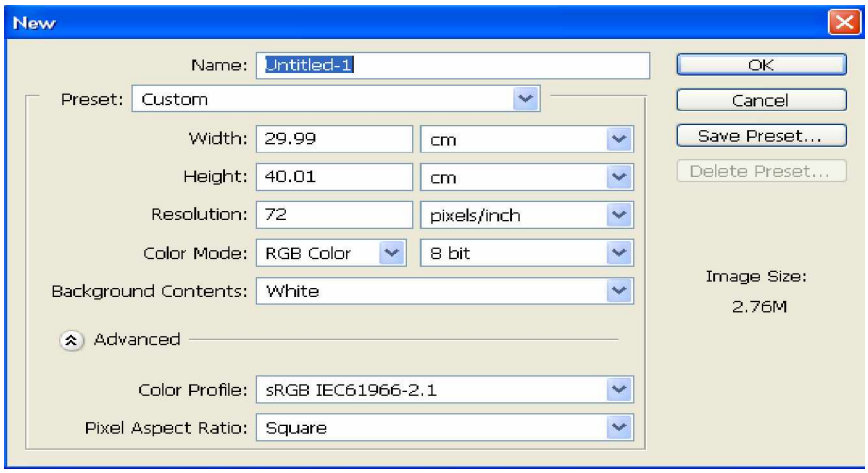
- Posisikan pada layer background tengah
- Pilih Filter, Render, Lense Flare
- Letakkan bola pada tangan tokoh
- Seleksi dengan Ellipse Marque
- Ctrl + C (untuk meng copynya)
- Ctrl + V (Untuk Paste) dan letakkan serta atur sesuai keinginan.
- Pilih select, Load selection
- Pilih Filter, Render, Lighting effect
- Pilih Omny dan atur intensitynya

Gambar 5.14 Hasil Akhir pembuatan Cover Majalah Film

5.1.2 Membuat Desain Halaman Majalah

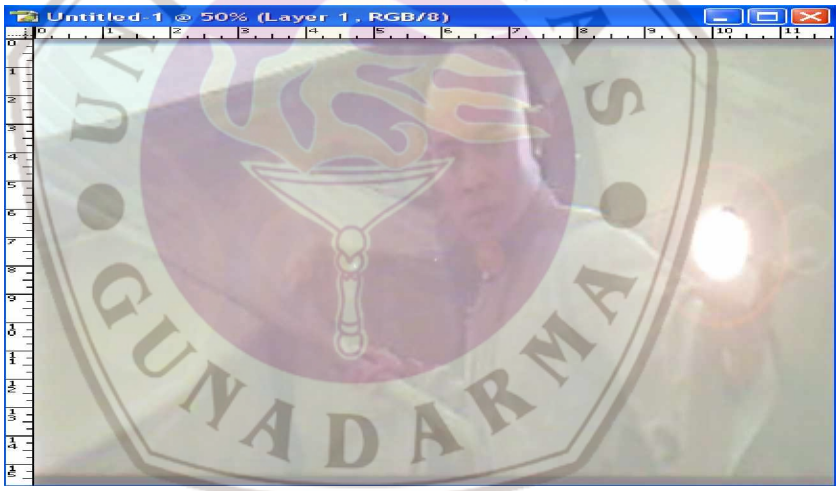
Tahapan pembuatan desain halaman majalah adalah sebagai berikut :

1. Buka lembar kerja baru pada photoshop dengan klik File →New



Gambar 5.15 File baru

2. Kemudian siapkan gambar yang akan dijadikan background dengan cara File, Open kemudian pilih gambar, gunakan move tool pindahkan ke lembar kerja dan atur posisi dan ukuran denga menggunakan Ctrl + T, atur opacitynya

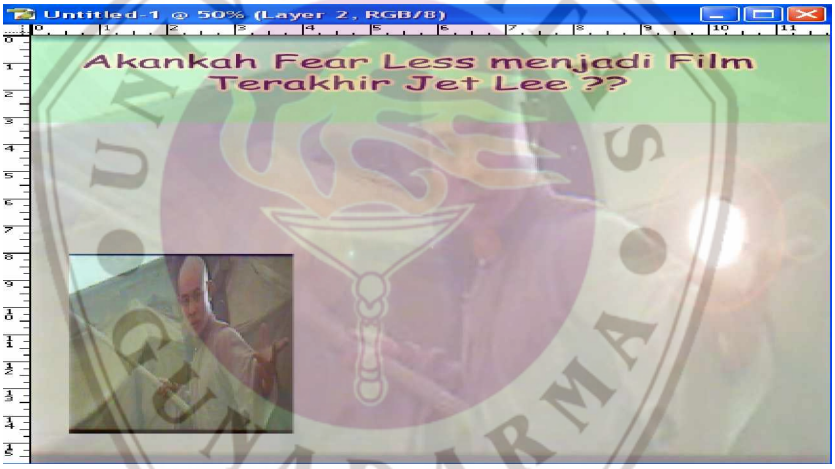


Gambar 5.16 Membuat Background Halaman

3. Langkah selanjutnya adalah membuat heading (judul) dengan membuka layer baru (add new layer) pada pallete layer kemudian sisipkan tulisan judul dengan menggunakan text tools, atur efek tulisan dengan add a layer style yang ada pada pallete layer

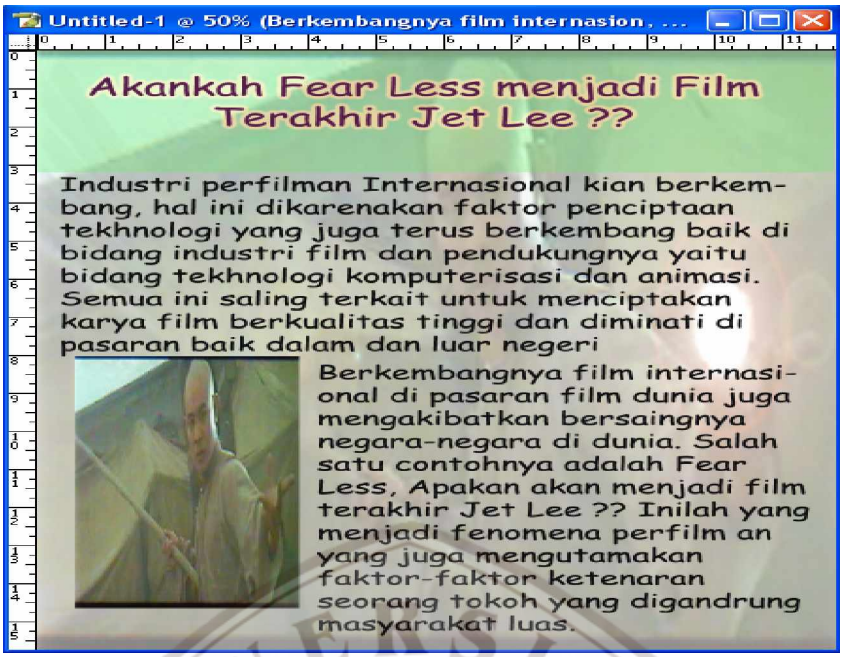
Gambar 5. 17 Membuat Heading (Judul)

4. Kemudian sisipkan gambar dengan cara yang sama seperti pada nomor 2 dan atur size (ukuran) dengan menggunakan fungsi Ctrl +T.



Gambar 5.18 Menyisipkan image (gambar)

5. Kemudian sisipkan tulisan isi dari beritanya dengan menggunakan text tool pada tool box Kemudian sisipkan tulisan isi dari beritanya dengan menggunakan text tool pada tool box



Gambar 5.19 Menyisipkan text (Hasil Akhir Desain Halaman)

UNIVERSITAS GUNADARMA

KARTU UNDANGAN

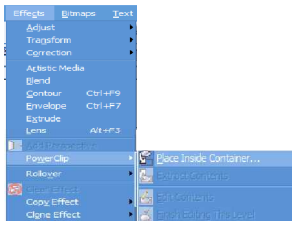
Undangan adalah salah satu dari pekerjaan dalam percetakan. Bentuk desain undangan yang mungkin sering anda lihat berupa undangan pernikahan. Desain Undangan yang akan anda buat adalah desain undangan yang bernuansa etnik. Kenapa nuansa etnik ? Biasanya romantisme kedaerahan akan cukup mendominasi ketika seseorang memutuskan untuk membuat sebuah undangan pernikahan, Terlebih menemukan pasangan dalam satu daerah.

Desain Undangan ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian luar atau bagian samplnya, dan bagian dalamnya yang berisi teks-teks dalam undangan. Pada bagian luar ini, anda akan membuat juga simulasi bentuk lipatan dari sampul undangan yang anda buat. Selanjutnya anda dapat berkreasi sendiri menambah fitur-fitur yang diperlukan. Itu satu langkah lagi bagi anda yang akan melangsungkan pernikahan, anda dapat langsung merancang sendiri surat undangan pernikahan anda dan pasangan anda.

Desain Kartu Undangan

1. Aktifkan CorelDraw 12
2. Buat Rectangular dengan dimensi 40 x 28 cm, lalu buat Left & right renctangle corner Roundness sebesar 2

3. Selanjutnya import gambar pemandangan 1 yang ada pada file dokument. Buat ukuran objek dengan dimensi 40 X 28 cm
4. Masukkan objek tersebut kedalam rectangle dengan menggunakan powerclip.



Gambar 6.18 Efek Power Clip

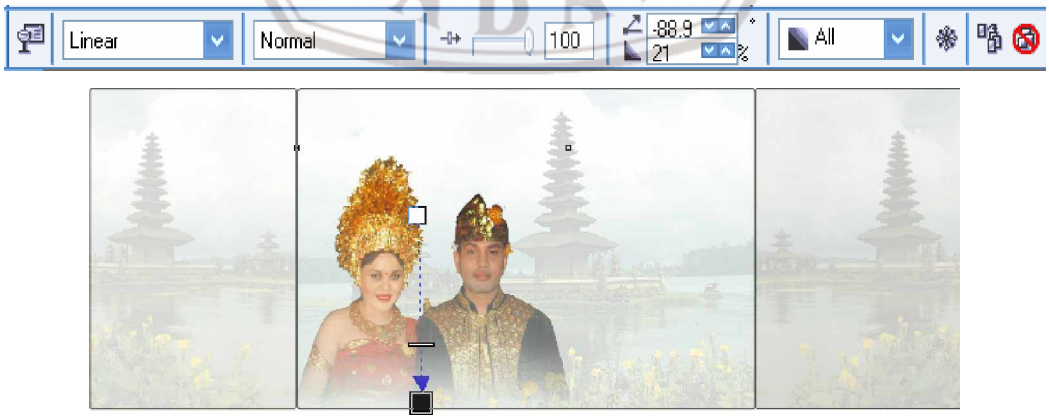
5. Untuk membuat efek transparan pada objek, klik kanan lalu pilih **extract Contents**. Kemudian pilih **Interactive Transparency Tools** Pilih **Uniform** > **Normal** > **80**

Gambar 6.19 Hasil Extract Content

6. Selanjutnya untuk membuat simulasi lipatan surat, Buar Rectangle dengan ukuran 18 x 28cm untuk lipatan sebelah kanan dan 20 x 28 cm untuk lipatan sebelah kiri. Setelah itu Import gambar pemandangan 2 lalu letakkan pada kedua buah lipatan tadi. Untuk area lipatan seblah kiri gunakan fasilitas **Mirroring** Setelah itu buat transparansi dengan **Interactive Transparency Tools** Pilih **Uniform > Normal > 80.**

Gambar 6.20 Simulasi Lipatan

7. Berikutnya Import gambar Pasangan1.psd, kemudian letakkan pada Halaman Tengah dan letakkan di pojok kiri bawah. Kemudian beri T**ransparancy Linier.**



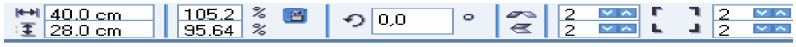
Gambar 6.21 Cara Meng-Import foto

8. Kemudian untuk membuat perekat lipatan kanan dan kiri, buat rectangle dengan ukuran 8 x 8 cm, kemudian import gambar pasangan 1.jpg kemudian dengan menggunakan powerclip letakkan objek pada rectangle lalu buat transparansi dengan **Interactive Transparency Tools** Pilih **Uniform > Normal > 80** setelah itu ketikkan huruh Y & A menggunakan font English111 Vivace BT.

Gambar 6.22 Membuat Perekatan Lipatan

9. Pada halaman tengah di pojok kanan bawah, buat rectangle dengan ukuran 13 x 6 cm kemudian untuk **Left & right renctangle corner Roundness** beri nilai sebesar 20 lalu beri warna putih.

Gambar 6.23 Membuat halaman nama pada kartu undangan

10. Untuk Halaman bagian dalam buat Rectangle dengan ukuran 40 x 28 cm, kemudian pada bagian **Left & right renctangle corner Roundness** beri nilai sebesar 2 

setelah itu import gambar pasangan2.jpg lalu masukkan kedalam rectangle dengan **Powerclip**. Kemudian buat transparansi dengan **Uniform > Normal > 80**.

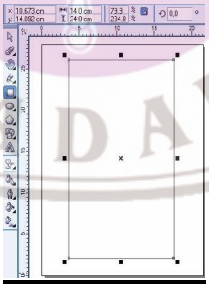
Gambar 6.24 Meng-Import foto untuk bagian dalam undangan

11. Selanjutnya anda dapat menuliskan kata – kata maupun menambahkan desain – desain pada kartu undangan ini sesuai dengan imajinasi dan keinginan anda masing-masing. Seperti pada hasil akhir di bawah ini.

Gambar 6.25 Hasil Akhir Desain Kartu Undangan

<u>DESAIN KARTU UNDANGAN 2</u>

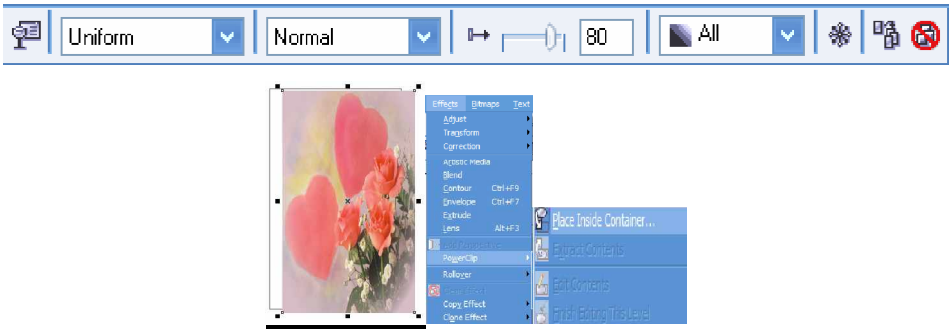
1. Aktifkan CorelDraw 12.
2. Buat Rectangle dengan dimensi 14 X 24 cm untuk halaman depan.



Gambar 6.26 Bentuk objek yang dibuat dengan Rectangle

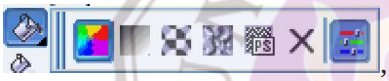
3. Import file Love.Gif yang ada pada dokument, kemudian buat dimensi gambar sebesar 14 x 24 cm. Lalu gunakan effect **Power Clip >Place inside container** untuk meletakkan gambar pada rectangle. Setelah itu klik kanan, pilih extract contents, pilih **transparent tool**

> **uniform** > **50**. setelah itu tambahkan rectangle kemudian beri warna merah muda dan buat transparansi sabesar 80, gunakan effect power clip untuk menempatkan pada objek.



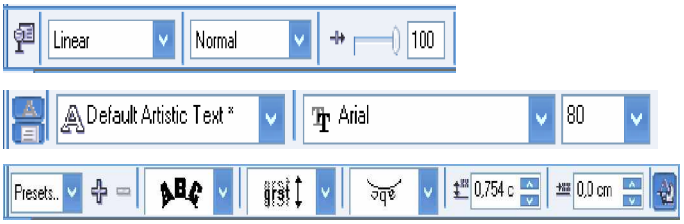
Gambar 6.27 Objek dengan effect PowerClip dan transparansi

4. Buat objek Rectangle dengan ukuran 14 X 24 cm yang akan berfungsi sebagai Container. Gunakan Powerclip, kemudian beri warna merah muda / pink (C = 13, m = 90, y = 0, k = 0)

 , kemudian Import gambar pasangan lalu tempatkan di pojok kiri bawah, kemudian sesuaikan dengan keinginan anda

Gambar 6.28 objek pasangan yang dimasukkan kedalam container

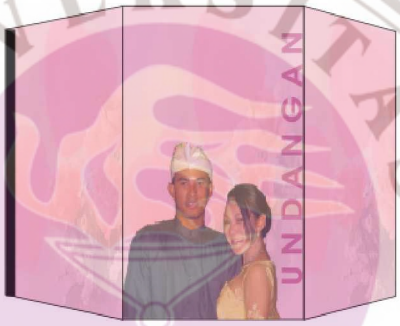
5. Kemudian ketikkan "UNDANGAN" dengan font Arial dan font size 80.



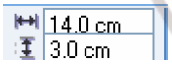
Gambar 6.29 Penambahan objek teks

6. Tambahkan rectangle dengan ukuran 7 x 24 cm lalu convert menjadi kurva dengan memilih

   Convert to curves (Ctrl- O), untuk bagian sebelah kanan, dan 9 x 24 cm untuk bagian sebelah kiri yang nantinya akan menjadi objek dasar untuk perekat.



Gambar 6.30 Bentuk lipatan surat

7. Selanjutnya untuk objek penutup bagian atas dengan ukuran 14 x 5 cm dan 14 x 2 cm 

untuk bagian bawah kemudian convert to curves agar bentuknya bisa dimodifikasi. Beri warna merah muda pada bagian atas & bawah tadi.

Gambar 6.31 Warna hitam sebagai area perekat

7. Untuk bagian belakang buat duplikasi dari halaman depan dengan memilih extract contents lalu tambahkan rectangle dengan ukuran 14 x 5 cm lalu **convert to curves** dan beri warna merah muda.

Gambar 6.32 Duplikasi dari halaman depan

8. Untuk halaman dalam, Buat rectangle dengan dimensi 15 x 24 cm dan 14 x 24 cm, kemudian duplikasi halaman depan untuk mendapatkan bacground. Setelah itu letakkan background pada renctangle dengan ukuran 14 x 24 cm dengan fasilitas power clip.

Gambar 6.33 Halaman bagian dalam

9. Hasil akhir dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

Gambar 6.34 Hasil akhir kartu undangan

UNIVERSITAS GUNADARMA

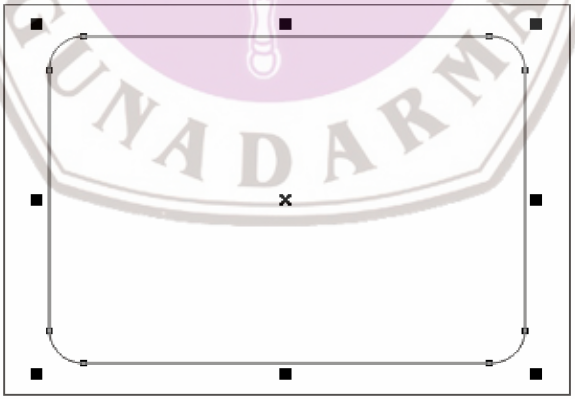
Bab 6

DESAIN UMUM

Oleh:
Siti Rahayu
Yuliana

DESAIN KARTU NAMA

1. Pertama buka CorelDraw X3 dengan cara **Start > All Programs > CorelDraw Graphics Suite 13 > CorelDraw X3**.
2. Untuk membuat Blank Document atau File kosong, **Klik File > New (Ctrl+N)** atau dalam tampilan pilih icon **New Document.**
3. Buat **Rectangle** dengan ukuran 9 x 5,5 cm 9.0 cm 5.5 cm.
4. Kemudian duplikat **Rectangle** tadi dengan men-drag kemudian klik kanan atau dengan copy-paste, selanjutnya ganti nilai **Left-Right Rectangle Corner Roundess** sebesar 20 20 20 20 20 yang terdapat pada property bar, seperti pada gambar di bawah ini :

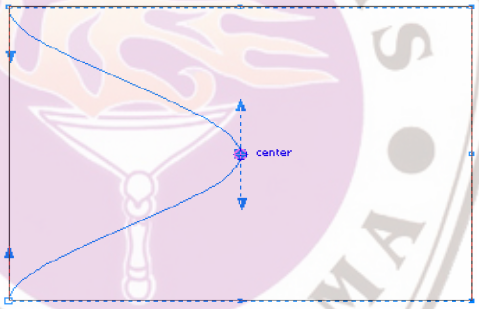


Gambar 6.7 Membuat membuat rectangle ke-1 dan ke-2

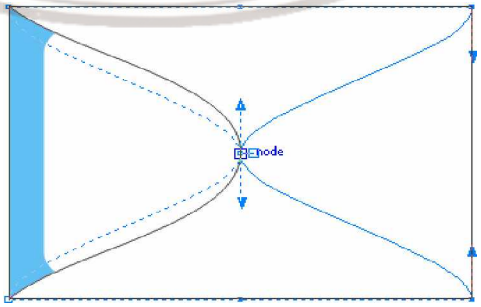
5. Berikan warna pada hasil rectangle pertama dengan ice blue dan rectangle kedua dengan warna putih. Hilangkan outline garis yang ada pada rectangle kedua tadi dengan meng-klik **no-outline** pada outline tool yang ada pada toolbox

Gambar 6.8 Hasil pemberian warna dan outline

6. Duplikat rectangle pertama dengan menekan Ctrl-C kemudian Ctrl-V, dilanjutkan dengan memilih **Interactive Envelope Tool** sehingga didapatkan titik-titik biru disetiap sudut dan sisinya.
7. Tarik keempat titik yang terdapat pada bagian sisinya ke arah tengah, tarik titik yang pertama hingga menemukan kata **center** dan pada titik-titik selanjutnya dengan kata **node.**

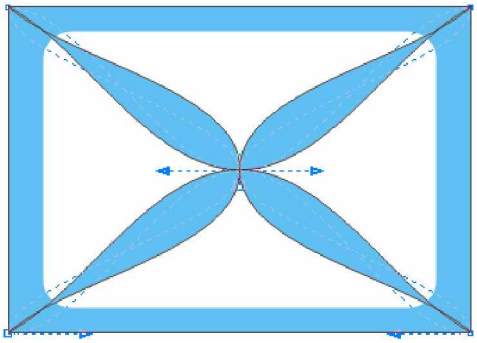


Gambar 6.9 Hasil penarikan kurva 1



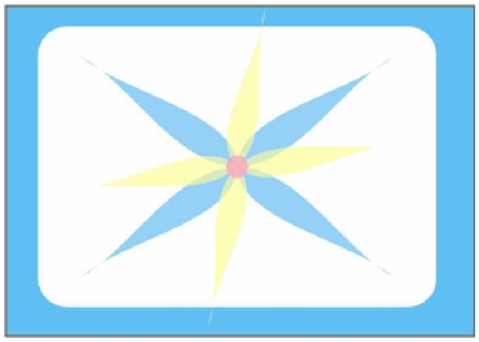
Gambar 6.10 Hasil penarikan kurva 2

8. Lakukan yang sama pada titik di sisi atas dan sisi bawahnya, sehingga didapatkan hasil seperti ini :



Gambar 6.11 Hasil Pembuatan Interactive Envelope

9. Kecilkan gambar yang kita buat tadi dengan menarik titik pada salah satu sudutnya sehingga tidak merubah ukuran aslinya, kemudian duplikat dengan menekan **Ctrl-C** dan **Ctrl-V.**
10. Dari hasil duplikat tadi kita kecilkan dengan memilih **Window** > **Docker** > **Transformations** > **Scale**, kemudian ganti ukuran scale-nya menjadi masing-masing 85, selanjutnya isi dengan warna kuning(*chalk*).
11. Setelah itu buatlah lingkaran kecil dengan cara meng-klik **ellipse tools (F7)** pada toolbox, isi dengan warna light violet dengan cara men-drag warna lalu arahkan ujung pointer kedalam lingkarannya.
12. Blok ketiga gambar tersebut dengan menekan tombol Shift pada keyboard, pilih **Arrange** > **Align and Distributed** > **Center to Page** lalu klik diluar objek satu kali, kemudian klik objek kuning sebanyak dua kali.
13. Putar dari salah satu sudutnya kira-kira 90 derajat, klik satu kali diluar objek, kemudian blok kembali ketiga gambar tersebut dimulai dari mengklik lingkaran kecil sebanyak dua kali, tekan shift diikuti dengan meng-klik kedua gambar berikutnya lalu pilih **Arrange** > **Group**, hilangkan outline garis yang ada pada hasil ketiga gambar tadi dengan meng-klik **no-outline** pada outline tool yang ada pada toolbox.
14. Kemudian transparankan objek dengan cara memilih **Interactive Transparency Tool** pada toolbox lalu ganti **Transparency Type**-nya dengan uniform pada property bar berikut nilai **Starting Transparency**-nya sebesar 35, sehingga didapat hasil seperti pada gambar :



Gambar 6.12 Hasil Akhir dari pembuatan objek bunga

15. Selanjutnya pilih Pick Tool pada toolbox, klik objek bunga kemudian drag lalu klik kanan, lakukan sebanyak 6 kali dengan ukuran yang berbeda-beda dengan cara menarik dari salah satu sudutnya, seperti pada gambar :

Gambar 6.13 Hasil Akhir Setelah Bunga Diperbanyak

16. Buat rectangle dengan bentuk memanjang, isi dengan warna light orange dan ganti nilai **Left-Right Rectangle Corner Roundess** sebesar 100

, hilangkan garisnya dengan memilih outline tool, selanjutnya pilih **Interactive Transparency Tool** lalu ganti **Transparency Type**-nya dengan linear, kemudian copy sebanyak 3 kali dan 1 kalinya dengan memilih radial, seperti pada gambar :

Gambar 6.14 Hasil Pembuatan Garis

17. Masukkan objek orang, caranya klik **file pada menu bar** > **import** lalu cari file yang diinginkan, kemudian klik pada gambar yang telah dibuat sebelumnya.
18. Pada gambar orang klik kanan, pilih **Trace Bitmap > High Quality Image,** kemudian klik options Remove background, ganti Color Mode dengan Black and White, lalu klik OK.
19. Duplikatkan gambar orang tersebut, kemudian hasil duplikatnya ditransparansikan dengan cara yang sama seperti telah dijelaskan sebelumnya.
20. Ketikkan nama, alamat, nomor telepon dan lain-lain yang diperlukan dengan cara memilih **text tool (F8),** dan untuk merubah bentuk font atau ukuran dapat dilihat pada property bar-nya, namun sebelumnya teks harus diblok terlebih dahulu, sehingga didapatkan hasil akhir seperti berikut :

Gambar 6.15 Hasil Akhir Kartu Nama II

KREASI PAMFLET / FLYER DENGAN COREL

Oleh : Redi Darmawan

Pamflet dari bahasa Belanda, yang kalau dalam bahasa Inggris ditulis pamphlet. Artinya? Selebaran, atau buku kecil berisikan informasi atau opini.

Pamflet pertama diterbitkan pada 12 Juli 1913 yang berisi nama-nama para pengurusnya serta penjelasan aktivitas-aktivitasnya, antara lain tuntutan membentuk parlemen Hindia dan dihapuskannya Pasal 111 *Indischestaatregering* tentang pembatasan hak berorganisasi bagi bumiputera.

Pamflet kedua terbit pada 19 Juli 1913, berisi tulisan Soewardi Soerjaningrat berjudul *Als Ik eens Nederlander was* (Jika saya *Nederlander*), yang dicetak sebanyak 5.000 eksemplar. Pamflet kedua kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu oleh Abdoel Moeis. Saat menerjemahkan, Moeis sempat mengkhawatirkan soal terjemahan ini karena isinya yang sangat keras terhadap pemerintah kolonial. Dengan terjemahan dalam bahasa Melayu, pamflet ini menjangkau pembaca yang lebih luas lagi.

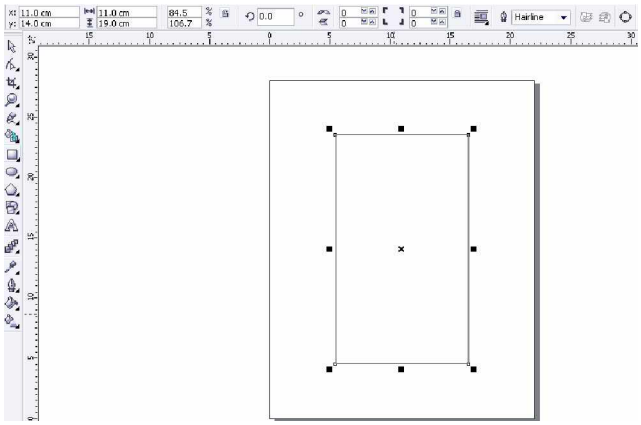
Pamflet di masa sekarang banyak digunakan untuk menginformasikan tentang suatu produk atau event yang akan terjadi. Kreasi pamlfet kini sangat bergaram untuk menarik perhatian yang membacanya, dahulu pamflet dibuat dengan tulisan tangan atau dicetak dengan mesin seadanya dan hanya berupa tulisan. Kini pamflet dibuat semenarik mungkin dengan menyertakan tidak hanya teks namun juga gambar yang interaktif, semua dapat terjadi dengan bantuan komputer.

Kreasi Pamflet Ponsel

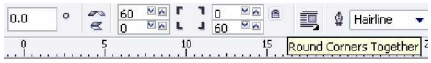
Pamflet ponsel ini tidak terlalu sulit dibentuk. Pengubahan persegi panjang menjadi bentuk daun pun sangat mudah dilakukan. Langkah – langkahnya sebagai berikut :

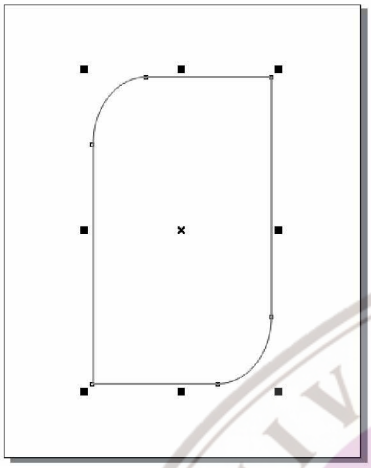
1. Siapkan lembar kerja untuk menggambar dengan ukuran 22cm x 28 cm ingat ubah ukuran kedalam centimeters.

2. Buat sebuah Persegi panjang dengan ukuran 11cm x 19 cm menggunakan **Rectangular Tool**.



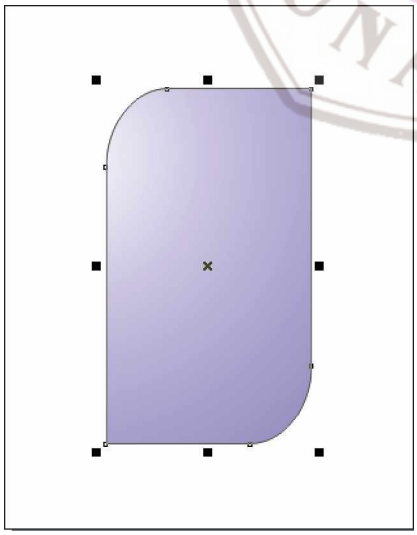
3. Jadikan bentuk daun. Caranya dengan mengisikan angka pada **rectangle corner roundness**. Matikan fungsi **Round Corners Together** dengan mengklik ikon lock disampingnya.





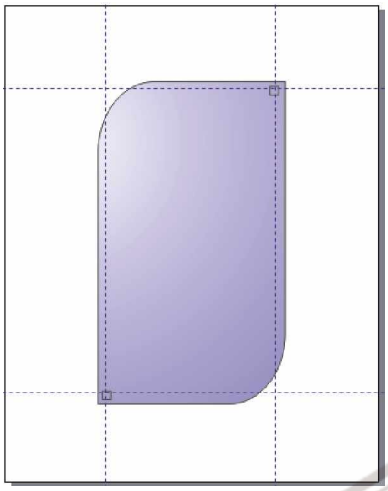
4. Kemudian kita beri warna, gunakan **Fountain Fill Dialog** caranya klik ikon **Fill Tool > Fountain Fill Dialog**. Dengan setting sebagai berikut :
   a. Type : Radial
   b. Horizontal : -72
   c. Vertical : 32
   d. Warna Gradasi : pastel blue, ice blue, dan white untuk memilih ketiganya klik tahan **Ctrl** Sambil memilih warna.

   Tekan tombol OK untuk memindah warna itu ke dalam objek daun.

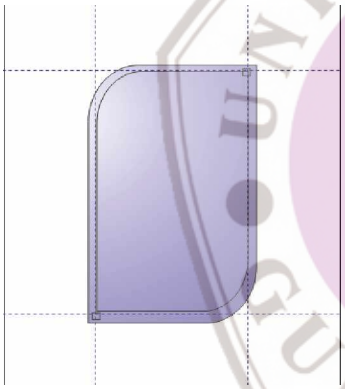


5. Tambahkan aksesori dengan rectangle tool buat kotak berukuran 0.5 cm 2 buah dan tempatkan di ujung-ujung dari pamphlet. Kemudian klik ruler sebelah kiri dan

drag menuju gambar. Tarik 2 garis untuk sisi horizontal dan 2 garis untuk Vertikal. Garis ini berguna untuk tahap berikutnya

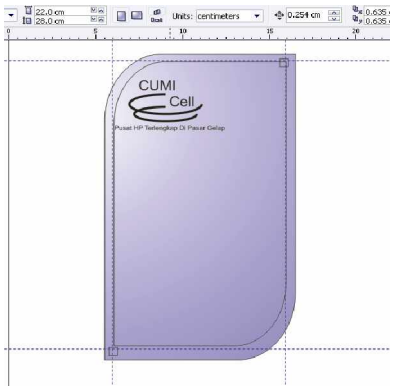


6. Kemudian gandakan pamflet tersebut dan kecilkan hasil ganda tadi sesuai dengan garis bantu yang telah kita buat.



7. Selanjutnya kita masukkan gambar-gambar ponsel yang tersedia.

8. Kita buat logo berupa tulisan dengan menggunakan **Text Tool** dan **Elips Tool**. Untuk **Elips tool** kita buat terlebih dahulu elipsnya kemudian kita pilih mode **Arc** dengan **Hairline** sebesar 4.



9. Jika sudah bekerja dengan Logo maka berikutnya kita masukkan Gambar Kemudian kita seleksi gambar ponsel yang telah kita masukkan dan gunakan **Interactive Transparency Tool** agar gambar ponsel tersebut tidak lebih dominan dari Pamflet.

10. Pada saat kita mengimport gambar kedalam layar kerja yang terjadi adalah terdapat background putih pada gambar yang akan kita masukkan, background putih tersebut dapat dihilangkan dengan **Interactive Transparency Tool.** Pada **Transparency Option** pilih **Subtract** dan beri nilai startnya 15 **Type transparency** nya **Uniform**.

11. Kemudian kita tambahkan text agar Pamflet lebih menarik perhatian dan enak dibaca. Setelah menambahkan Text Kemudian kita tambahkan Shape tool sebagai finishingnya.

UNIVERSITAS GUNADARMA

ANIMASI FOTO DENGAN PHOTOSHOP DAN IMAGE READY

Oleh : Redi Darmawan

Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum, menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup

Makna ini dalam dunia animasi komputer untuk selanjutnya mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi. Animasi diam (none motion) ini dipergunakan jika sebuah objek hendak diperkenalkan secara detail pada pola penonton. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi.

A. Animasi yang Photo-Realistic

Image Ready merupakan aplikasi pembuat animasi berbasis gambar bitmap, menyatu dengan Photoshop yang hingga saat ini menjadi aplikasi standar pengolah foto digital. Animasi yang berbasis gambar bitmap memiliki keunggulan dalam hal photo-realistic jika dibandingkan dengan animasi berbasis gambar vector seperti yang dihasilkan Corel Rave atau Flash.

Hampir semua tools dan filter manipulasi foto yang ada di Photoshop juga tersedia dan dapat digunakan di Image Ready, sehingga kita dapat mengubah efek di gambar diam pada Photoshop menjadi efek untuk gambar bergerak di Image Ready.

B. Dukungan Fasilitas Photoshop untuk Animasi Image Ready

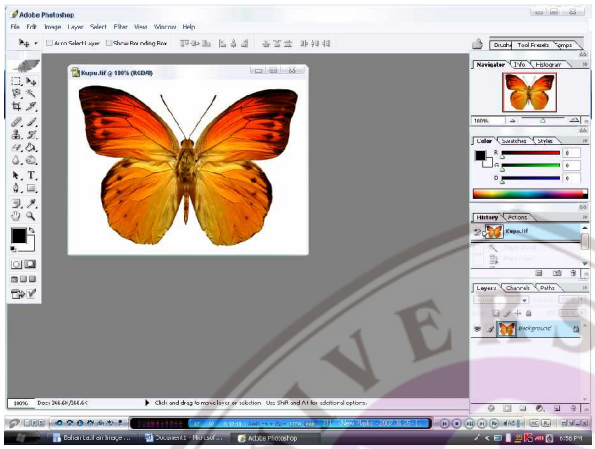
Image Ready juga mengenal adanya sistem tweening yang akan membentuk frame-frame pengantara antara frame yang menjadi titik awal animasi ke frame akhir animasi. Dengan demikian, animator tidak perlu mengubah gambar pada bingkai demi bingkai, melainkan hanya pada frame-frame kunci. Tentu saja, hal ini akan menghemat waktu dan tenaga.

Setiap kali kita menginstal Photoshop, secara otomatis juga menginstal Image Ready. Setelah selesai menginstal Photoshop kemudian kita klik tombol Start > All Programs, akan terlihat dua program yang terpisah, yaitu Photoshop dan Image Ready. Namun jangan salah Image Ready dibuat menyatu dengan Photoshop sehingga layar kerja Image Ready sama dengan Photoshop.

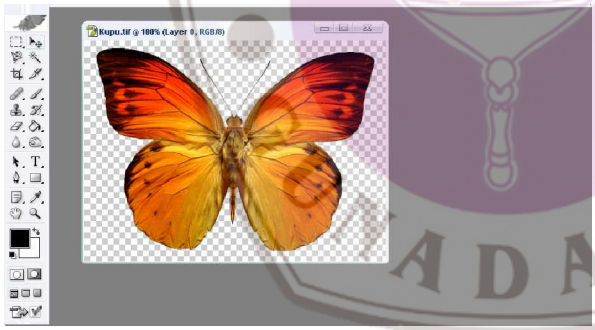
C. ANIMASI KUPU-KUPU

Sebelum menganimasi, kita olah dulu foto. Kita akan memanfaatkan fasilitas polygonal lasso tool dan scale. Berikut ini langkahnya :

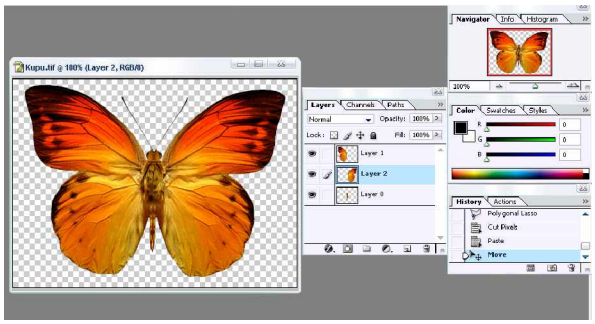
1. Buka foto kupu.TIFF dalam folder latihan. Ubah layer background menjadi layer normal dengan cara klik ganda pada pallet layer agar dapat menyimpan informasi transparansi.



2. Kita lalukan seleksi terhadap kupu-kupu dengan menggunakan **Magic Wand Tool**, setelah itu tekan **delete** agar latar belakang dari kupu hilang.



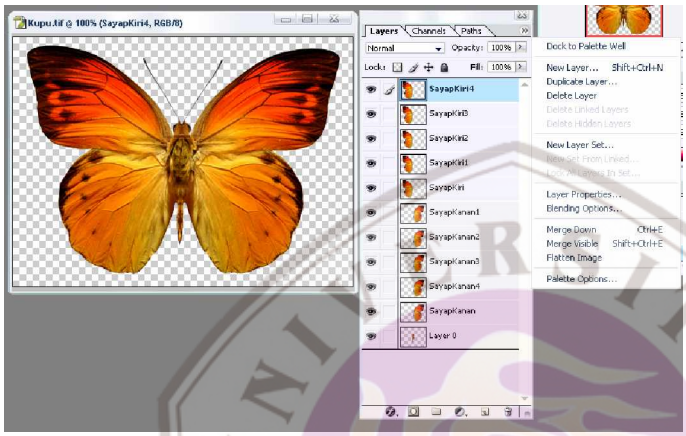
3. Buatlah seleksi pada sayap kiri kupu dengan menggunakan **Polygonal Lasso Tool**. Klik menu **Edit > Cut**, lalu **Edit > Paste**. Secara otomatis akan terbentuk layer baru berisi sayap kiri kupu. Sempurnakan letaknya dengan menggunakan **Move Tool** dan geser ke posisi seharusnya.



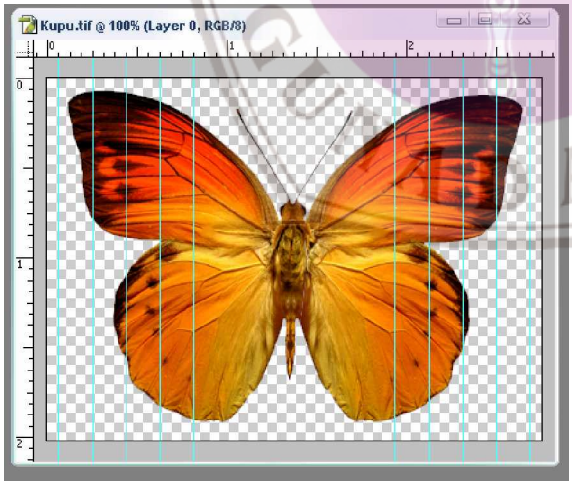
4. Aktifkan lagi layer 0. lakukan langkah 3 pada sayap kanan kupu. Kemudian beri nama masing-masing Layer SayapKiri dan Layer SayapKanan.

5. Aktifkan layer SayapKanan. Salin layer SayapKanan 4 kali dengan klik ikon panah Layer Options > Duplicate Layer. Beri nama layer masing-masing, misalnya: SayapKanan1, SayapKanan2, Sampai SayapKanan4.

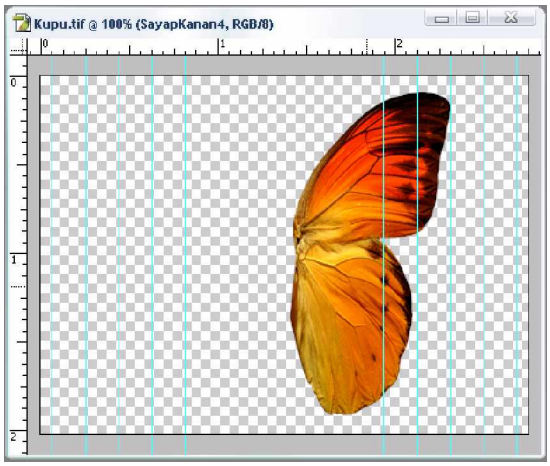
6. Aktifkan layer SayapKiri. Salin layer SayapKiri 4 kali dengan klik ikon panah Layer Options > Duplicate Layer. Beri nama layer masing-masing, misalnya: SayapKiri1, SayapKiri2, Sampai SayapKiri4.



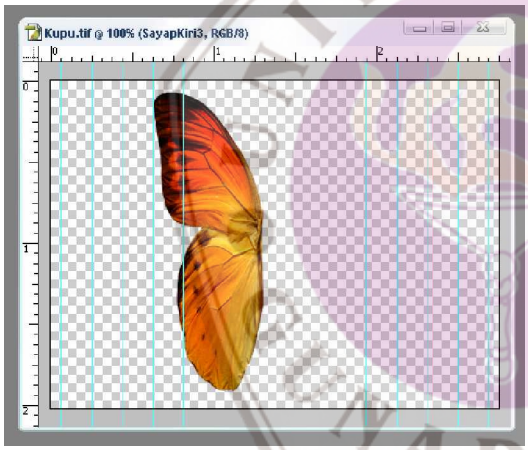
7. Tampilkan ruler dengan menu **View > Rulers**. Klik tahan ruler dan tarik ke kanvas. Buatlah beberapa garis bantu sebagai pedoman penyempitan sayap kupu. Buat 5 garis karena ada 4 salinan layer sayap.



8. Aktifkan layer SayapKanan1. sembunyikan layer lainnya dengan mematikan ikon mata. Klik menu **Edit > Transform > Scale**. Geser titik Pusat transformasi ke tepi kiri. Sempitkan dengan menggeser handle point kanan ke kiri menuju garis bantu pertama. Tekan **Enter**. Lakukan seterusnya sampai layer SayapKanan 4 menuju ke titik bantu terakhir yang berada dekat dengan badan kupu.

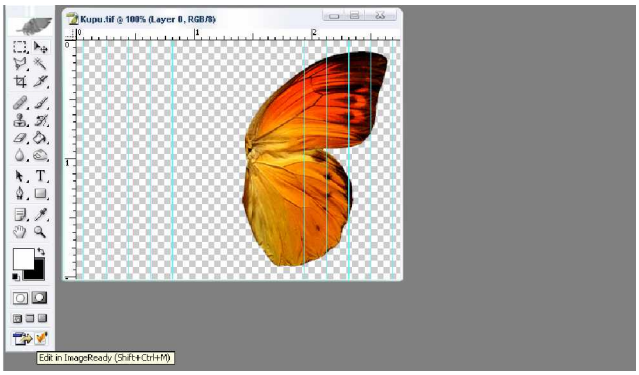


9. Aktifkan layer SayapKiri1. sembunyikan layer lainnya dengan mematikan ikon mata. Klik menu **Edit > Transform > Scale**. Geser titik Pusat transformasi ke tepi kiri. Sempitkan dengan menggeser handle point kiri ke kanan menuju garis bantu pertama. Tekan **Enter**. Lakukan seterusnya sampai layer SayapKiri 4 menuju ke titik bantu terakhir yang berada dekat dengan badan kupu



10. Setelah itu kita dapat menambahkan background untuk kupu-kupu kita sebelumnya, kunci dulu semua layer agar tidak terpisah satu sama lain dengan mengaktifkan **Link Layers**.

11. Kemudian klik ikon **Jump to Image Ready**.



12. Sekarang kita animasikan foto. Buka palet Layers dan palet Animations melalui menu **Window > Layers/Animations**.

13. Aktifkan frame 1. tampilkan layer 0 (badan), layer SayapKanan dan layer SayapKiri. Sebumyikan layer lainnya.

14. Klik frame 1 pada palet Animations. Buat salinannya 8 buah dengan menekan tombol Duplicate Current Frame 8 kali pada bagian bawah palet Animations.

15. Aktifkan frame 2. tampilkan layer0 (badan), layer SayapKanan1 dan layer SayapKiri1. Sembunyikan layer lain.

16. Lakukan seterusnya, sampai layer 0, SayapKanan4 dan SayapKiri4.

17. Pada frame berikutnya adalah gerakan balik sayap kupu. Maka, tampilkan layer 0, layer SayapKanan3 dan layer SayapKiri3.

18. Lakukan hingga Layer 0, SayapKanan dan Sayap Kiri.

19. Klik tombol **Play Animation** untuk melihat hasilnya.

20. Jangan lupa simpan hasil kerja kita dengan menu **File > Save**. Jika ingin disimpan sebagai animasi web (html), klik menu **File > Save Optimized**. Atau, klikmenu **File > Export > SWF** untuk menyimpan ke dalam format animasi Flash.

D. ANIMASI PERUBAHAN WAKTU

Sebelum menganimasi, kita olah dulu foto. Kita akan memanfaatkan fasilitas Color Balance. Berikut ini langkahnya :

1. Buka foto Piramida.TIFF dalam folder latihan. Buka palet layers. Jika belum ada, tampilkan melalui menu **Window > Layers**. Kita akan memisahkan objek Sphinx dan piramida, lalu mengganti latar belakangnya. Untuk itu, klik beruntun pada ikon layer background pada palet layers. Beri nana Layer Siang.

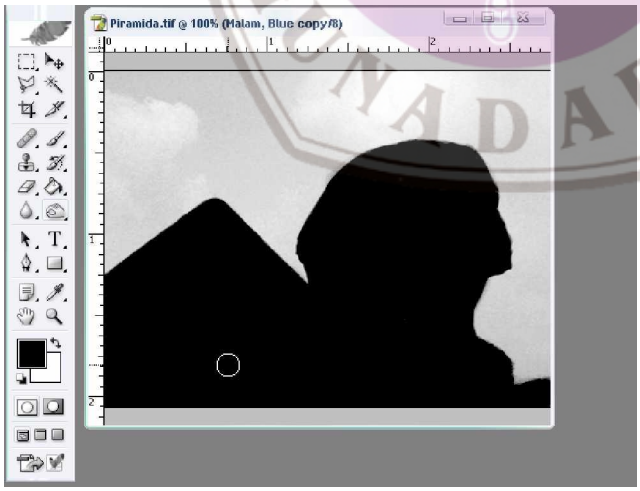
2. Salinlah Layer Siang dan Beri nama Pagi Sore.

3. Kemudian sekali lagi layer tersebut disalin dan beri nama Malam.

4. Aktifkan layer Malam yang berada pada urutan paling atas di dalam palet Layers. Ubah nuansa warna sinarnya dengan klik menu **Image > Adjustment > Color Balance**. Pada kotak dialog **Color Balance**, klik **Tone Balance Shadow** dan beri nilai -100, 0, 100. Klik **Tone Balance Midtone** dan Beri nilai 0, 0, 100. Klik Tone Balance Highlight dan beri nilai 0, 0, 100. klik **OK**.

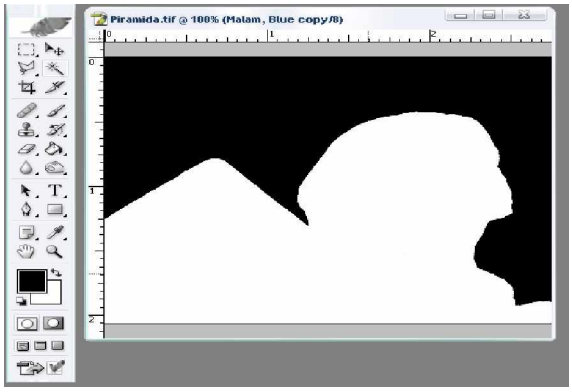
5. Sembunyikan Layer Malam kemudian aktifkan layer Pagi Sore, kemudian buka palet Channels. Pilih channel biru kemudian duplicate klik **Channel Options > Duplicate Channel**. Kita akan membuat seleksi pada kanal salinan ini, sehingga tidak merusak informasi foto.

6. Buat kontras maksimal antara objek Sphinx beserta piramida terhadap latar belakang. Gunakan **Burn Tool** untuk menggelapkan objek piramida dan Sphinx.

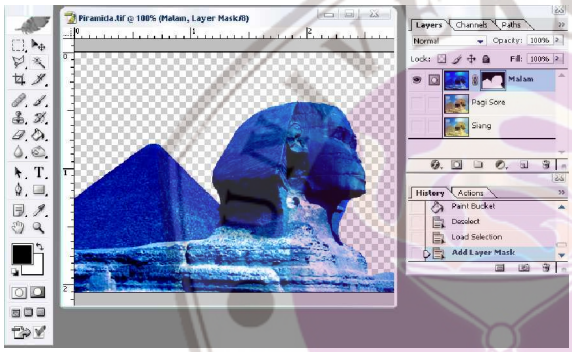


7. Setelah objek benar-benar hitam kemudian baliklah nada warna kanal dengan menu **Image > Adjusment > Invert**. Kita buat seleksi pada bagian bernada terang (putih) dengan **Magic Wand Tool**. Selanjutnya kita balik seleksi dengan menu **Select > Inverse**. Pilih warna hitam **Edit > Fill > With Foreground Color**.

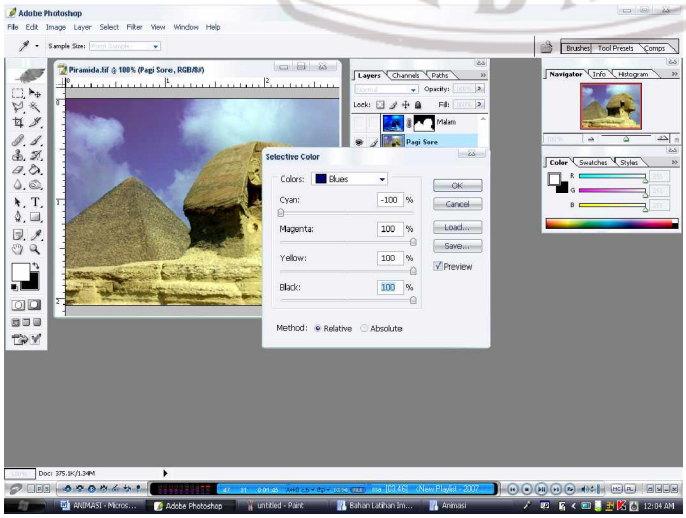
Hilangkan seleksi dengan **Select** > **Deselect**. Muat salinan kanal sebagai seleksi dengan ikon Load Channel as Selection pada bagian bawah palet channels.



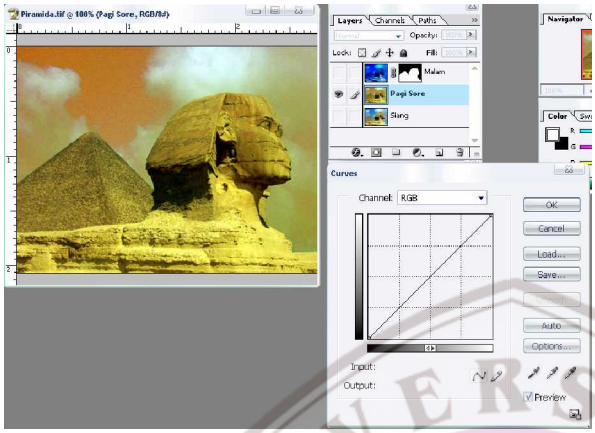
8. Buka Palet Layers. Tampilkan kembali layer Malam dan sembunyikan layer lainnya. Tekan ikon **Add Layer Mask**, maka bagian langit akan disembunyikan.



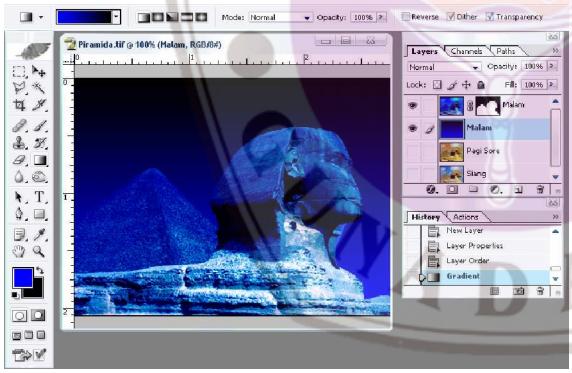
9. Selanjutnya aktifkan Layer Pagi Sore. Ubah nuansa warna cahaya **Image** > **Adjustment** > **Selective Color**. Pada **Selective Color**, pilih Colors = Blues dan beri nilai -100, 100, 100, 100. pada Colors = Cyans, beri nilai -100, -100, 100, 100. klik OK.



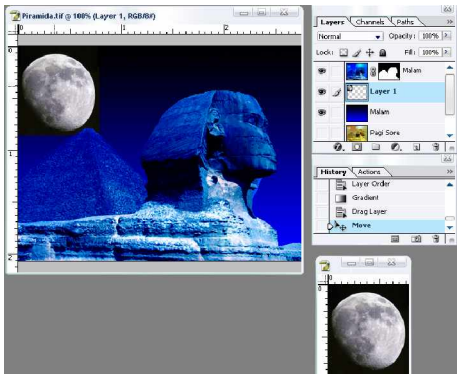
10. Sempurnakan nuansa jingga dengan klik **Image** > **Adjusment** > **Curves**. Pada kotak dialog Curves:
    a. Pilih Channel RGB, isikan input=129, output=100.
    b. Pilih Channel Red, isikan input=130, output=156.
    c. Pilih Channel Green, isikan input=128, output=148.
    d. Pilih Channel Blue, isikan input=129, output=97.



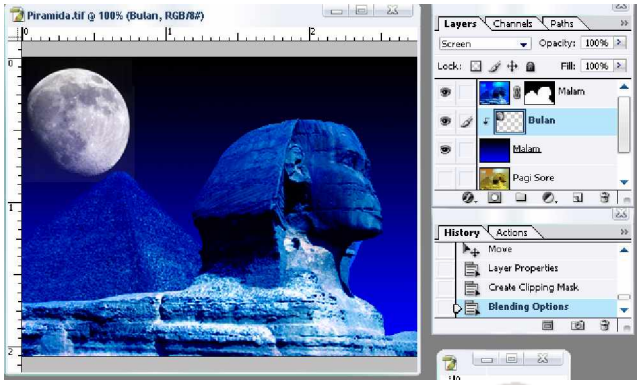
11. Tampilkan layer Malam, tambahkan satu layer baru, beri nama Langit Malam dan letakkan di bawah layer Malam. Pilih warna biru pada palet **Foreground Color** dan warna hitam pada palet **Background Color**. Klik **Gradient Fill Tool**, klik tahan pada sisi bawah foto tarik menuju sisi atas dan lepaskan.



12. Buka foto Bulan.TIFF. masukkan ke kanvas Piramida, beri nama layer Bulan. Atur posisinya.



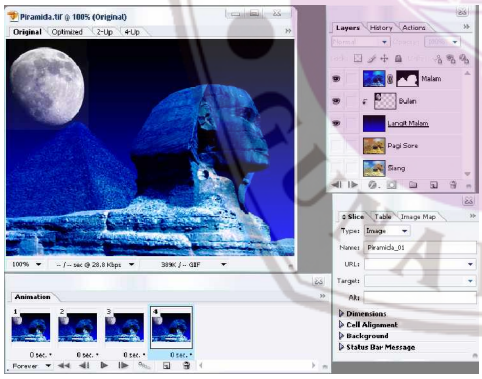
13. Kita atur agar efek pada layer Bulan hanya berpengaruh terhadap satu layer di bawahnya. Caranya, aktifkan layer bulan, klik kanan mouse dan pilih **Create Cliping Mask** (**Layer > Create Cliping Mask**).



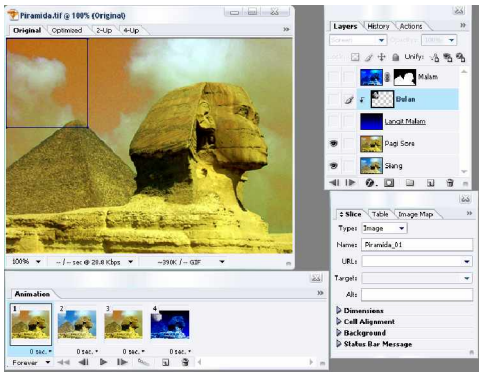
14. Ubah blending layer bulan dari normal menjadi Screen, sehingga lebih menyatu dengan layer dibawahnya.

15. Kita siap menganimasi. Klik ikon Jump to Image Ready. Tampilkan palet Layers dan Palet Animations. Jika belum ada, tampilkan melalui menu **Window > Layers > Animations**.

16. Kita buat salinan Frame 1 dengan klik ikon **Duplicate Current Frame** Pada bagian bawah palet. Lakukan 3 kali sehingga kita memiliki 4 frame animasi.

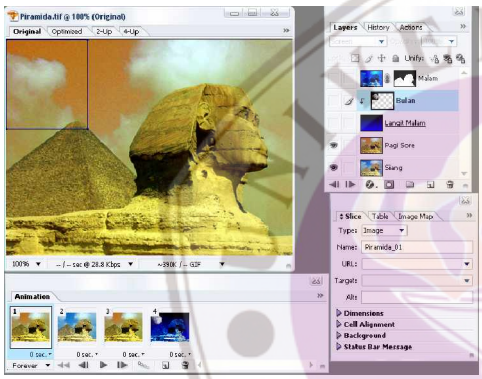


17. Klik Frame 1. tampilkan layer Pagi Sore dan layer Siang.



18. Klik frame 2. Tampilkan hanya layer Siang.

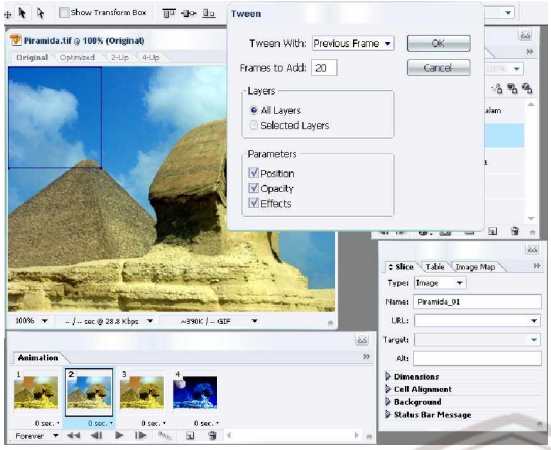
19. Klik frame 3. Tampilkan layer Pagi Sore dan layer Siang.



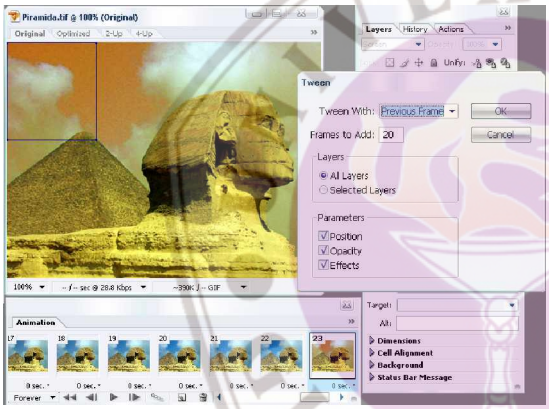
20. Klik layer 4. tampilkan layer Malam, layer Bulan, layer Langit Malam, serta layer Pagi Sore.

21. Klik Frame 2. Klik ikon **Tween** pada bagian bawah palet Animations untuk membuat frame-frame pengantara animasi (tweening). Pada **Tween**, pilih Tween

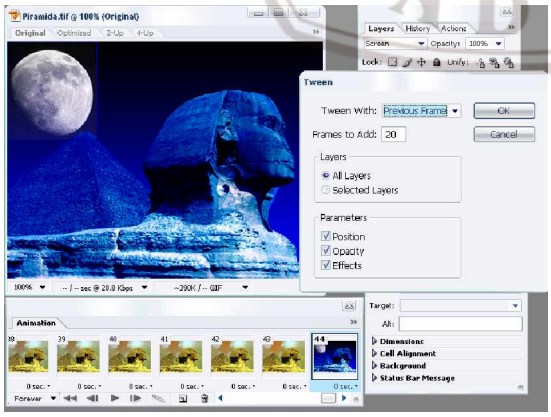
with = Previous Frame, Frame to Add = 20, Layers = All Layers, Parameters = Position, Opacity, Effect. Klik OK.



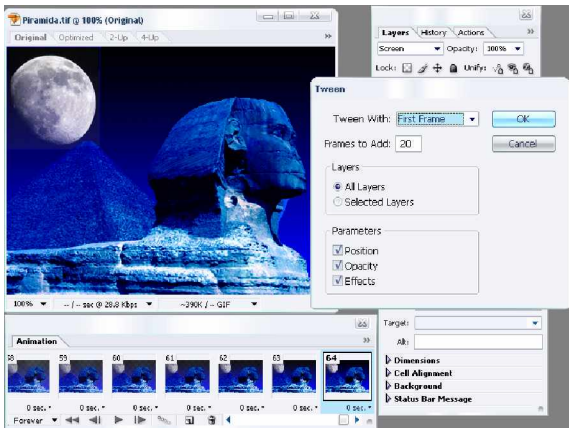
22. Klik Frame 23. Lakukan langkah sama seperti sebelumnya.



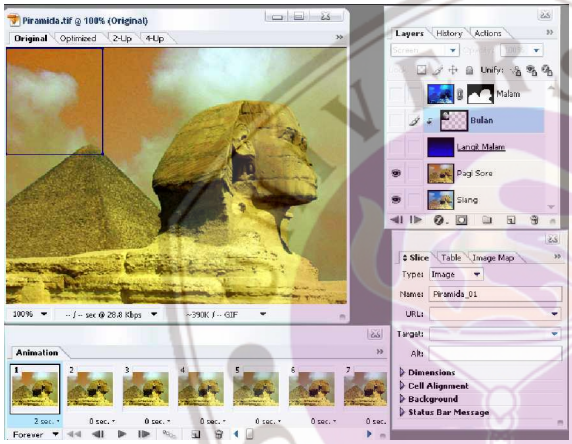
23. Klik frame 44. lakukan langkah yang sama seperti 2 langkah sebelumnya.



24. Klik Frame 64. Klik ikon **Tween**, pilih **Tween with = First Frame**, frame to Add = 20, layers = All Layers, Parameters = Position, Opacity, Effect. Klik OK.



25. Klik frame 1. tekan tahan Ctrl sambil klik frame 22, frame 43 dan frame 64. ubah delay time ke 2 detik.



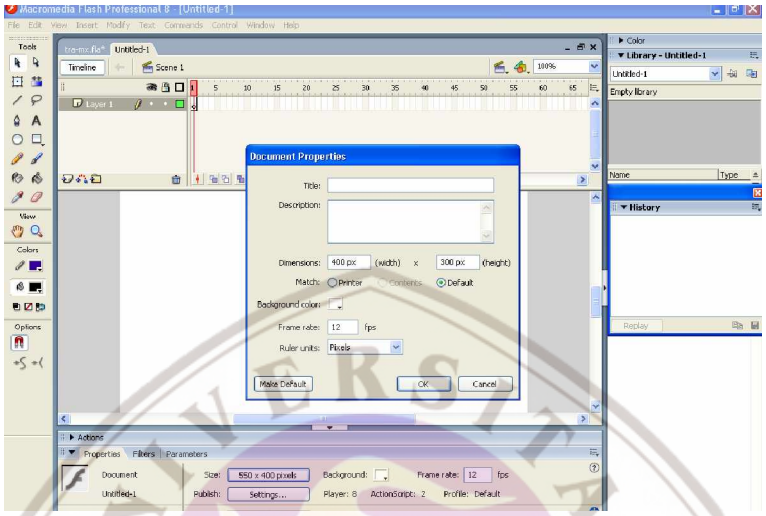
26. Mainkan animasi dengan klik tombol **Play Animation**.

27. Jangan lupa simpan hasil kerja kita dengan menu **File** > **Save**. Jika ingin disimpan sebagai animasi web (html), klik menu **File** > **Save Optimized**. Atau, klikmenu **File** > **Export** > **SWF** untuk menyimpan ke dalam format animasi Flash.

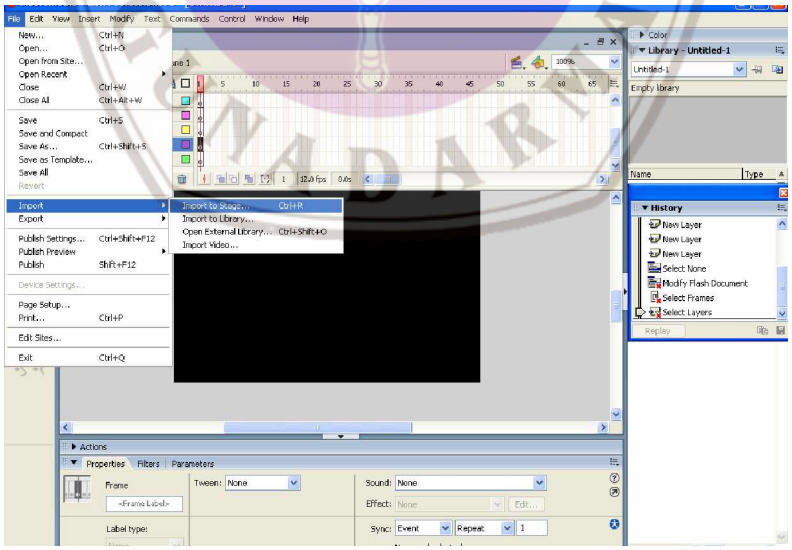
ANIMASI FOTO DENGAN FLASH

Oleh : Tyas Arie Wirana
Redi Darmawan

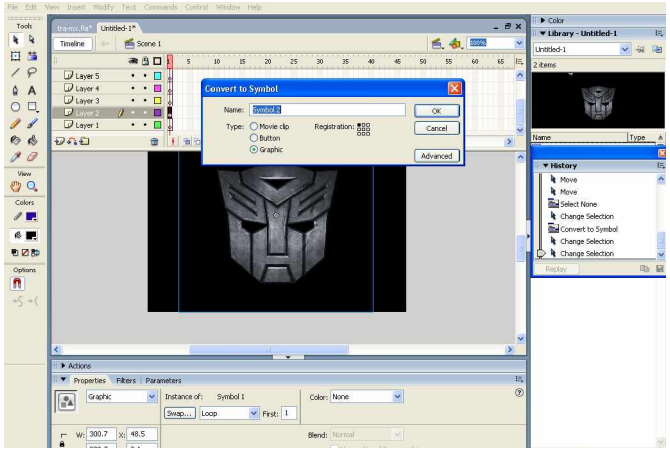
1. Buat file baru ukuran 400 px x 300 px



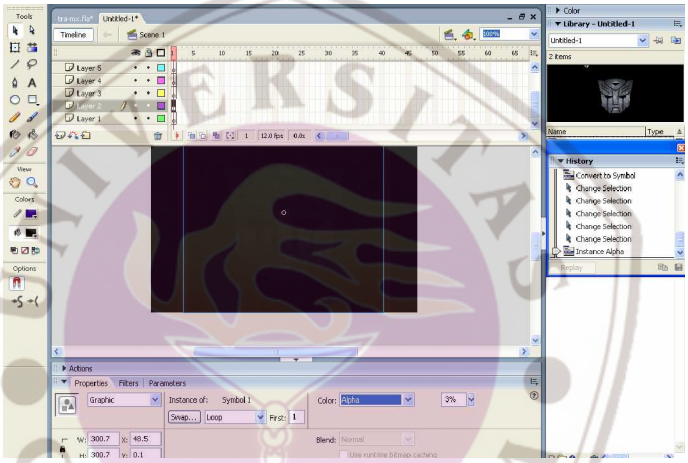
2. Siapkan 9 buah layer dengan menekan icon insert layer yang berada dibawah timeline atau dengan cara klik menu insert à timeline à layer.
3. Beri warna hitam pada background (Layer 1)
4. Pada Layer 2, beri keyframe pada frame 1. Import gambar transf autoboth.jpg ke dalam lembar kerja.



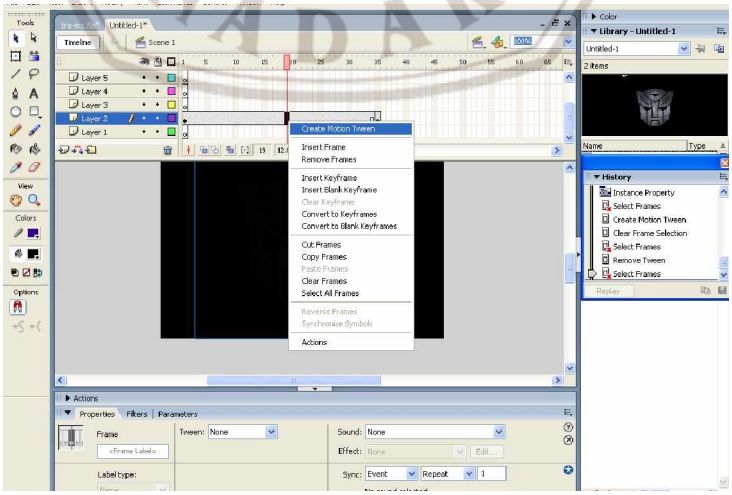
5. Atur ukuran dari gambar width dan height = 300.7, posisi x=48.5 dan y=0.1.
6. Konvert to symbol atau tekan F8



7. Pada frame 1 property atur Alpha 3%

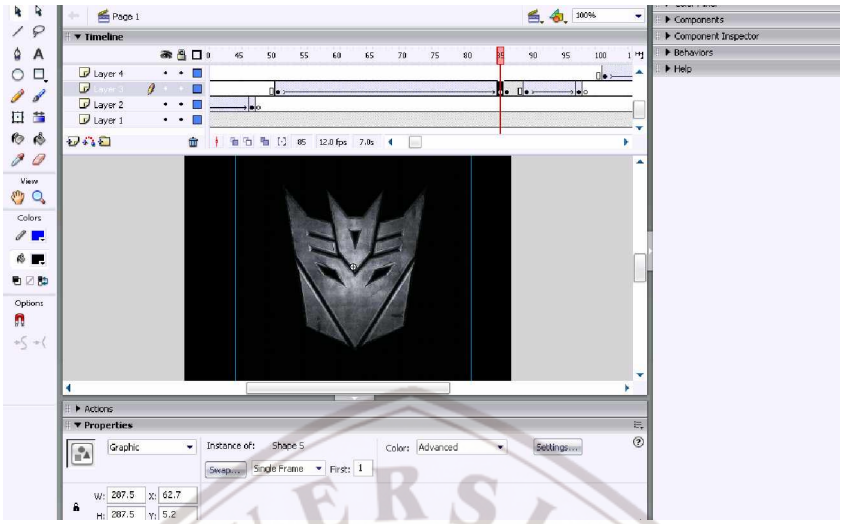


8. Beri keyframe pada frame 35, atur propery None.
9. Klik kanan kantara frame 1 dam 35, beri motion.

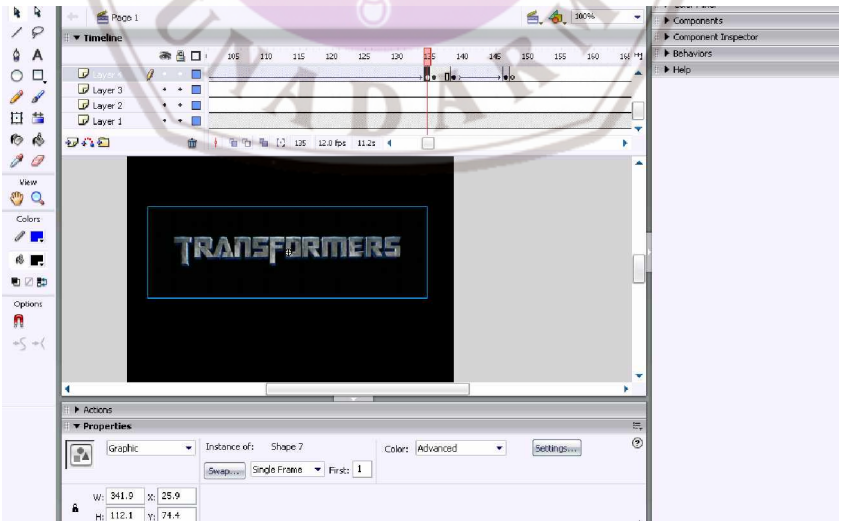


10. Beri keyframe pada frame 39 dan frame 47. Pada frame 47, atur properti gambar Apha 3%. Klik kanan antara frame 39 dan frame 47, beri motion.
11. Beralih ke layer 3

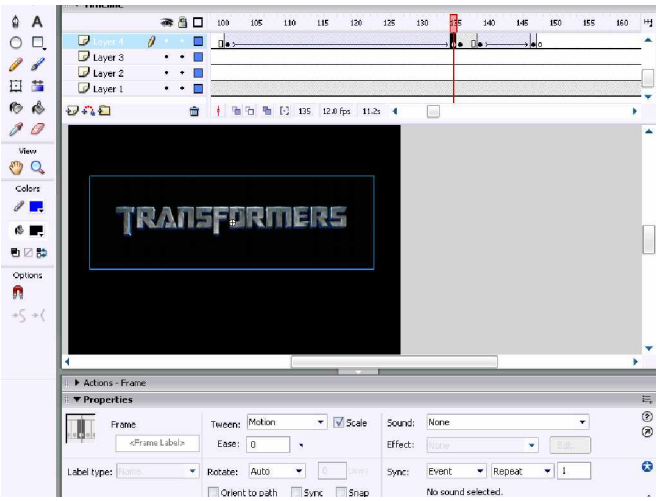
12. Beri keyframe pada frame 51, import gambar transformer dinoboth.jpg ke stage.
13. Atur w/h = 287.5, dan posisi x=62.7, y =5.2.



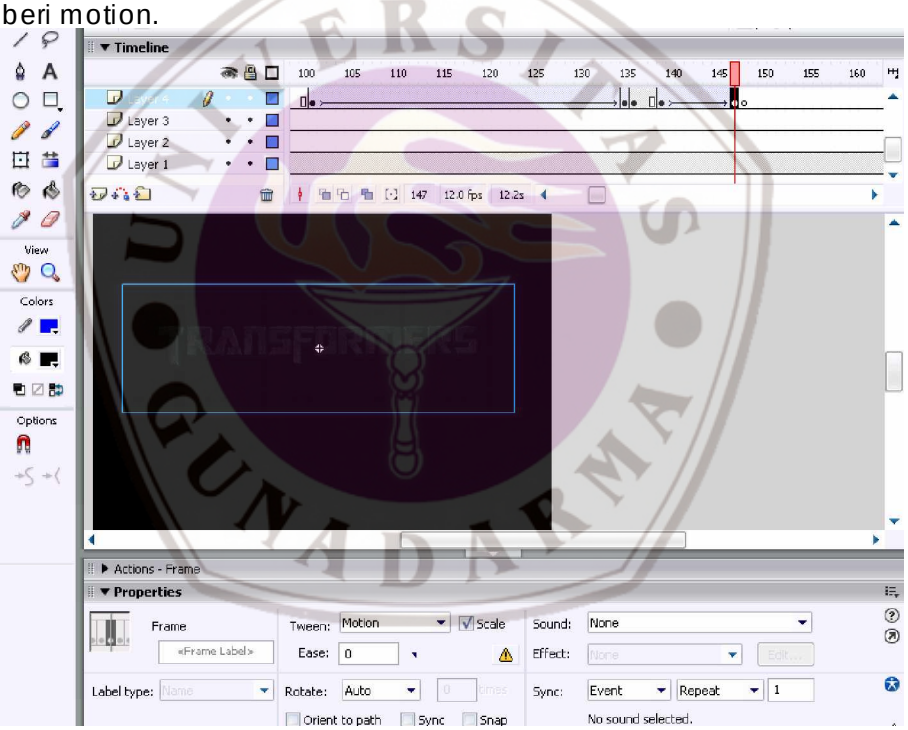
14. Convert to symbol
15. Atur alpha 3%
16. Beri keyframe pada frame 85, atur properti None.
17. Klik kanan antara frame 51 dan fame 85, beri Motion.
18. Beri keyframe pada frame 89 dan frame 97. Pada frame 85, atur properti gambar Apha 3%. Klik kanan antara frame 89 dan frame 97, beri motion.
19. Pada Layer 4, beri keyframe pada frame 100. Import gambar transf transformer.jpg ke dalam lembar kerja.
20. Atur w = 341.9 dan h = 112.1, dan posisi x= 25.9, y = 74.4



21. Convert to symbol
22. Atur alpha 3%
23. Beri keyframe pada frame 135, atur properti None.
24. Klik kanan antara frame 100 dan fame 135, beri Motion.



25. Beri keyframe pada frame 139 dan frame 147. Pada frame 135, atur properti gambar Apha 3%. Klik kanan antara frame 139 dan frame 147, beri motion.

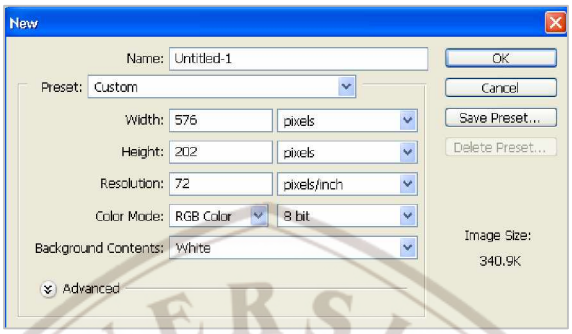


26. Lakukan hal yang berulang untuk gambar berikutnya hingga semua gambar telah diimport.

Photoshop

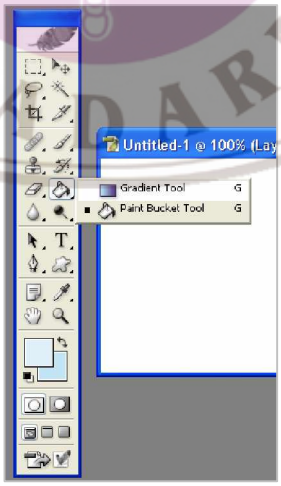
Oleh : Tyas Arie W

1. Buat file baru dengan ukuran 576 px x 202 px, dengan Latar Belakang berwarna putih.



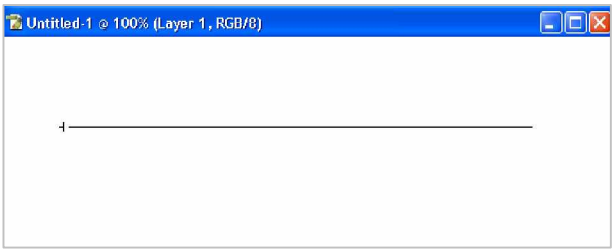
Gambar Kotak Dialog untuk Mengatur Lembar Kerja

2. Tambahkan satu layer baru dengan cara mengklik ikon Create a new layer pada panel Layer.
3. Pada Toolbar, atur Set foreground and background color. Atur foreground color = # DFF0F8 dan background color = # C3E5F4.
4. Masih pada Toolbar, pilih Gradient Tool atau tekan G pada keyboard.



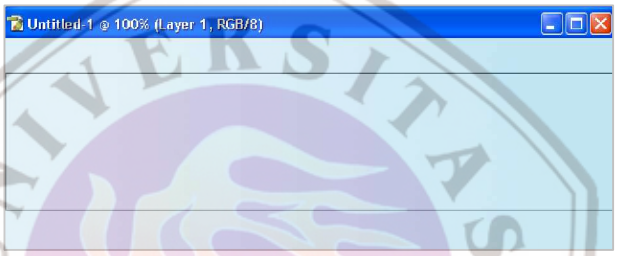
Gambar Memilih Gradien pada Toolbar

5. Pada Layer baru, tarik garis melintang dari kiri ke kanan.



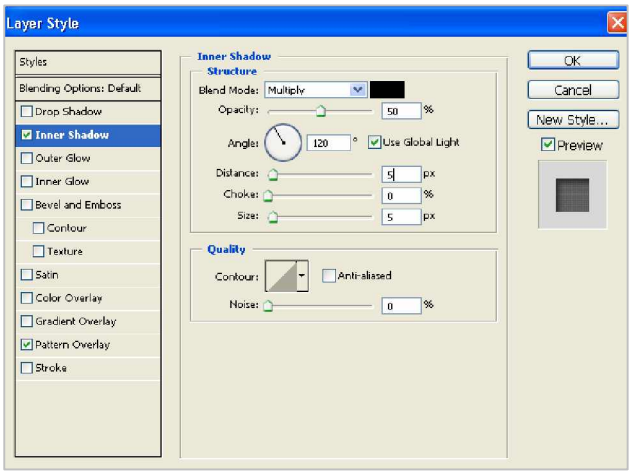
Gambar Menarik Garis Melintang untuk Memberi Efek Warna Gradien

6. Klik Rectangular Tool atau tekan U pada keyboard. Atur foreground color = # 108B67. Buat kotak melintang dari kiri atas ke kanan bawah seperti tampak pada Gambar.

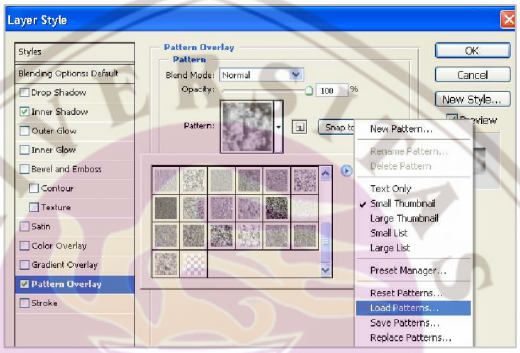


Gambar Membuat Kotak Melintang

7. Tambahkan efek pada kotak yang baru saja dibuat. Klik Add a layer style pada panel Layer, pilih Blending Options.
8. Beri tanda centang pada kotak pilihan Inner Shadow dan Pattern Overlay.
9. Pada kotak pilihan Inner Shadow, atur properti sebagai berikut: Blend Mode: Multiply, Opacity: 50%.
10. Kemudian pada kotak pilihan Pattern Overlay, berikan efek kotak-kotak kecil dengan cara memilih Load Patterns. Atur property sebagai berikut: Blend Mode: Softlight, Opacity: 50%.

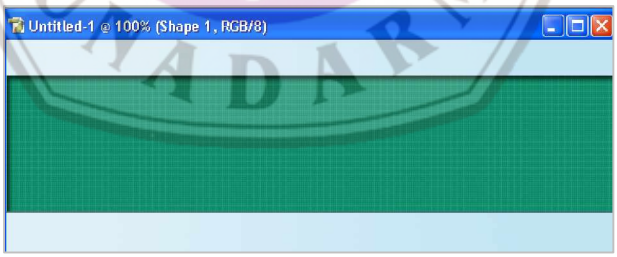


Gambar Properti untuk Mengatur Inner Shadow



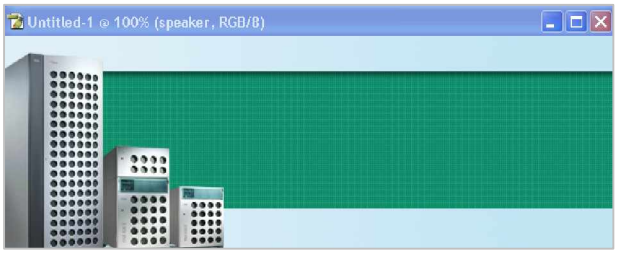
Gambar Load Patterns

11. Tampilan yang akan didapat adalah seperti gambar berikut:



Gambar Kotak dengan Efek yang Diinginkan

12. Buka file speaker.psd. Dengan menggunakan Move Tool atau tekan V pada keyboard, drag Sets and Contents speaker ke lembar kerja. Letakkan di kiri bawah.



Gambar Sets and Contents speaker yang Diletakkan di Pojok Kiri Bawah

13. Buka file mid pisc.psd. Dengan menggunakan Move Tool atau tekan V pada keyboard, drag layer 1 pada file midpics.psd ke lembar kerja. Letakkan di pojok kanan tengah dengan Blend Mode: Overlay.

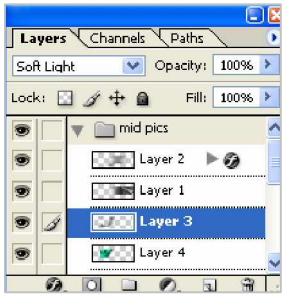
Gambar Efek Blend Mode Overlay

14. Drag keempat layer sisanya, letakkan berurutan dari kanan ke kiri dengan Blend Mode masing-masing layer adalah sebagai berikut:
    - Normal untuk layer 2
    - Softlight untuk layer 3
    - Normal untuk layer 4
    - Softlight untuk layer 5

Gambar Kelima Layer dengan Masing-masing Efek Blend Mode

15. Buat suatu set folder untuk menampung kelima layer yang baru saja dimasukkan agar tampak lebih rapi. Pada panel Layer, klik ikon Create a

new set, beri nama mid pics, masukkan kelima layer tersebut ke dalam set folder tersebut.



Gambar Kelima Layer yang Telah Dikumpulkan dalam Set Folder mid pics

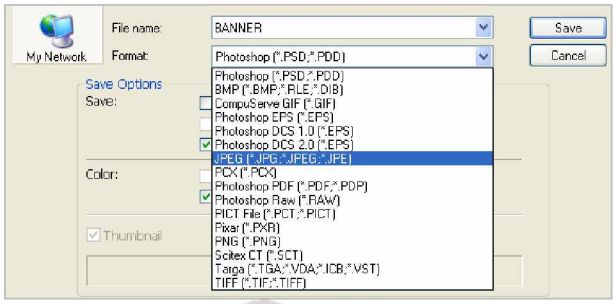
16. Atur susunan set folder dengan set folder mid pics di bawah set folder speaker. Drag set folder go pada file mid pics.psd, letakkan di kanan bawah pada lembar kerja. Dengan menggunakan Free Transform (Ctrl+T), Atur sedemikian sehingga seperti tampak seperti Gambar.

Gambar Pengaturan dengan Menggunakan Free Transform

17. Buka file button.psd. Drag set folder button ke lembar kerja dan letakkan di pojok kanan atas. Buat duplikasi sebanyak 2 kali, letakkan secara berurutan dari kanan ke kiri seperti tampak pada Gambar.

Gambar Membuat Duplikasi Tombol

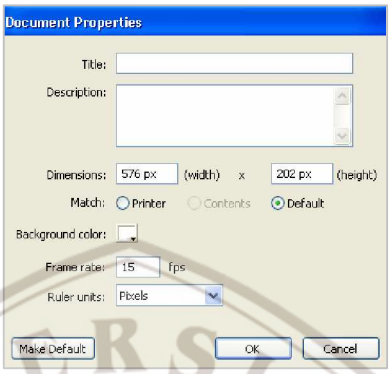
18. Simpan lembar kerja dengan nama banner.psd. Kemudian, untuk keperluan pembuatan animasi pada tahan selanjutnya, konversi file banner.psd ke dalam format JPEG. Langkahnya adalah File | Save as | kemudian pada Format, pilih ekstensi JPEG, lalu klik OK.



Gambar Konversi ke Format JPEG

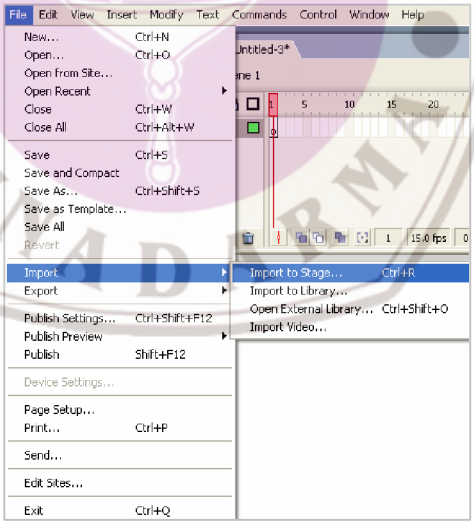
UNIVERSITAS GUNADARMA

19. Buat file baru dengan ukuran 576 px x 202 px, dengan Latar Belakang berwarna putih dan Frame rate 15.



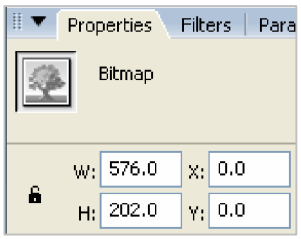
Gambar Kotak Dialog untuk Mengatur Lembar Kerja

20. Impor file banner.jpg ke dalam stage. File | Import | Import to Stage atau tekan Ctrl+R.



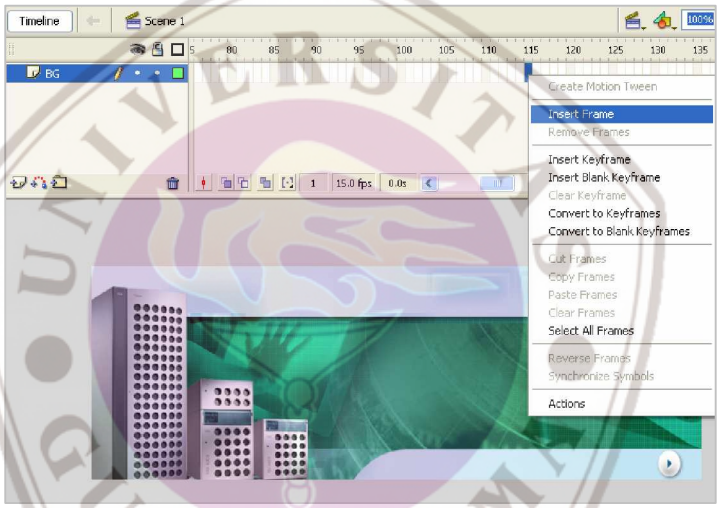
Gambar Impor File ke dalam Lembar Kerja

21. Atur gambar latar sebagai berikut:



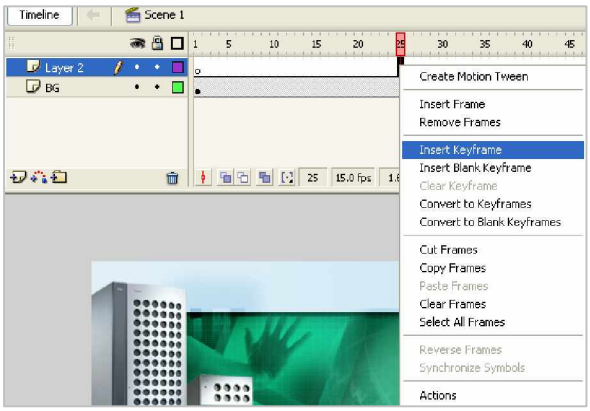
Gambar Mengatur Posisi Gambar Latar

22. Ubah layer gambar latar menjadi BG. Kemudian pada frame 115, klik kanan lalu Insert Frame.

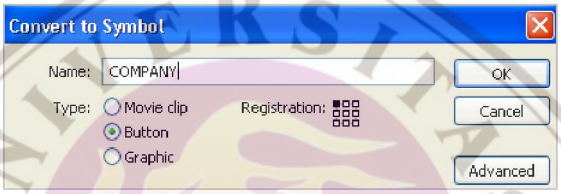


Gambar Menyisipkan Frame sampai ke Frame 115

23. Tambahkan satu layer baru dan beri nama Company. Lalu pada layer Company, frame 25, klik kanan lalu Insert Keyframe.
24. Klik Text Tool atau tekan T pada keyboard. Ketikan COMPANY dengan Font Verdana, Font size 10, dan Text (fill) color #2B5F76.
25. Modify | Convert to Symbol atau tekan F8. Beri nama COMPANY dengan Type Button lalu klik OK.



Gambar Menyisipkan Keyframe



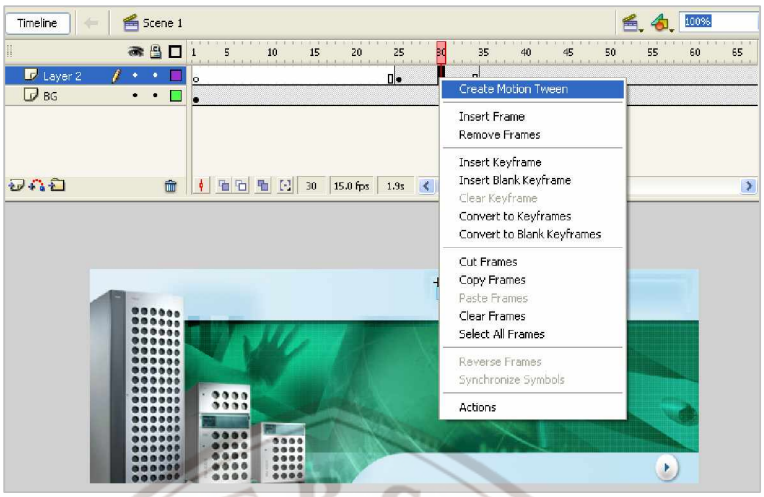
Gambar Konversi ke Tombol

26. Klik 2 kali pada tulisan COMPANY, akan muncul seperti Gambar. Klik kanan lalu beri Keyframe pada Frame Over, atur Text (fill) color-nya dengan warna putih.

Gambar Pengaturan Properti Tombol

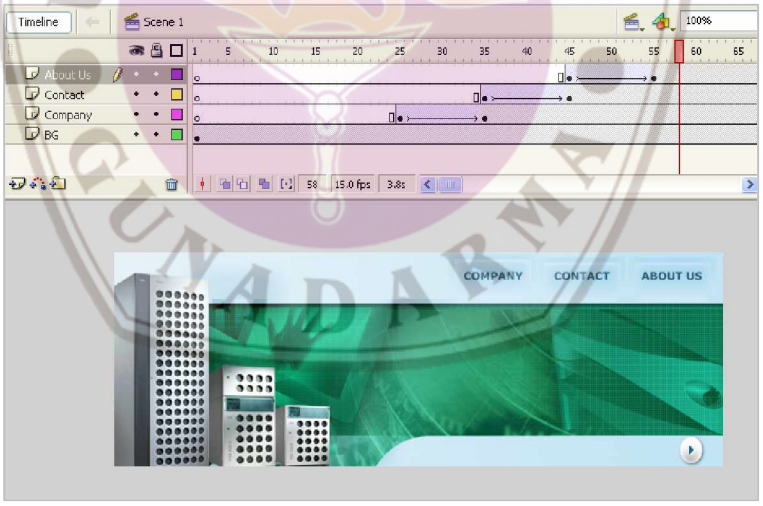
27. Kembali ke Scene 1. Pada Layer Company dan Frame 25, atur properti tombol dengan posisi x = 328.8 dan y = 30, serta Color: Alpha 0%.
28. Masih pada Layer Company. Pada Frame 30, atur properti tombol dengan posisi x = 328.8 dan y = 13.8, serta Color: None.

29. Kalik kanan di antara Frame awal dan Frame akhir, lalu Create Motion Tween.



Gambar Create Motion Tween

30. Lakukan duplikasi tombol Company sebanyak 2 kali untuk pembuatan tombol Contact dan About Us.



Gambar Duplikasi untuk 2 Tombol Lainnya

31. Untuk tombol Contact, tambahkan layer baru, beri nama Contact kemudian tambahkan Keyframe di Frame 25 dan Frame 35 lalu tambahkan Motion Tween. Pengaturan posisi dan properti tombol sama seperti langkah 9 dan 10.
32. Untuk tombol About US, tambahkan layer baru, beri nama About Us kemudian tambahkan Keyframe di Frame 45 dan Frame 55 lalu

tambahkan Motion Tween. Pengaturan posisi dan property tombol sama seperti langkah 9 dan 10.

33. Pada masing-masing tombol, tambahkan script untuk memanggil file html yang dituju. Action Script-nya adalah sebagai berikut:

    on (release){

    getURL("nama_file.html");

    }

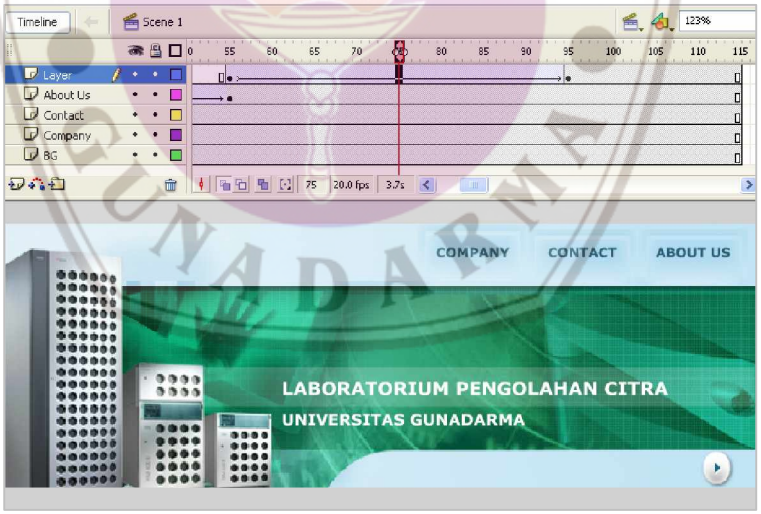
34. Tambahkan layer baru, beri nama Layer. Beri Keyframe pada Frame 55 dan Frame 95. Dengan menggunakan Rectangle Tool atau tekan R pada keyboard, buatlah kotak berukuran 475 x 30 dengan Fill color berwarna putih.
35. Pada Frame 55, atur properti gambar dengan posisi x = -400 dan y = 110, serta Color: Alpha 50%. Pada Frame 95, atur properti tombol dengan posisi x = 600 dan y = 110, serta Color: Alpha 0%.
36. Klik kanan antara Frame 55 dan Frame 95, lalu beri Motion Tween.

Gambar Animasi Kotak Melintang dengan Alpha 50%

37. Tambahkan layer baru, beri nama Lab. Beri Keyframe pada Frame 55 dan Frame 65, serta Frame 105 dan Frame 115. Dengan menggunakan Text Tool atau tekan T pada keyboard, ketikkan tulisan LABORATORIUM PENGOLAHAN CITRA dengan Font Verdana, Font size 14, dan Text (fill) color #FFFFFF.
38. Pada Frame 55, atur properti gambar dengan posisi x = 210. dan y = 200, serta Color: Alpha 0%. Pada Frame 65, atur properti tombol dengan posisi x = 210 dan y = 115, serta Color: None.
39. Klik kanan antara Frame 55 dan Frame 65, lalu beri Motion Tween.

40. Pada Frame 105, atur properti gambar dengan posisi x = 210. dan y = 115, serta Color: None. Pada Frame 115, atur properti tombol dengan posisi x = 210 dan y = 115, serta Color: Alpha 0%.
41. Klik kanan antara Frame 105 dan Frame 115, lalu beri Motion Tween.

42. Tambahkan layer baru, beri nama UG. Beri Keyframe pada Frame 65 dan Frame 75, serta Frame 95 dan Frame 105. Dengan menggunakan Text Tool atau tekan T pada keyboard, ketikkan tulisan UNIVERSITAS GUNADARMA dengan Font Verdana, Font size 12, dan Text (fill) color #FFFFFF.
43. Pada Frame 65, atur properti gambar dengan posisi x = 50. dan y = 140.1, serta Color: Alpha 0%. Pada Frame 75, atur properti tombol dengan posisi x = 210 dan y = 140.1, serta Color: None.
44. Klik kanan antara Frame 65 dan Frame 75, lalu beri Motion Tween.
45. Pada Frame 95, atur properti gambar dengan posisi x = 210. dan y = 140.1, serta Color: None. Pada Frame 105, atur properti tombol dengan posisi x = 210 dan y = 140.1, serta Color: Alpha 0%.
46. Klik kanan antara Frame 95 dan Frame 105, lalu beri Motion Tween.



Gambar Tampilan Akhir pada Lembar Kerja

47. Tambahkan layer baru beri nama Action.
48. Masih pada Layer Action, klik kanan pada Frame 115, lalu tambahkan Keyframe kemudian tuliskan Action Script sebagai berikut:
    gotoAndPlay(55);

49. Control | Test Movie atau tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

Gambar Hasil Akhir Animasi Banner

UNIVERSITAS GUNADARMA

DESAIN WEB
MENGGUNAKAN MACROMEDIA DREAMWEAVER

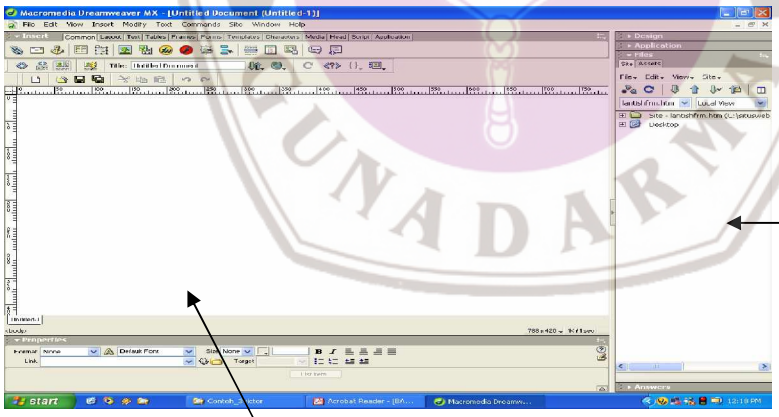
Oleh : Danang B.K

Macromedia Dreamweaver MX

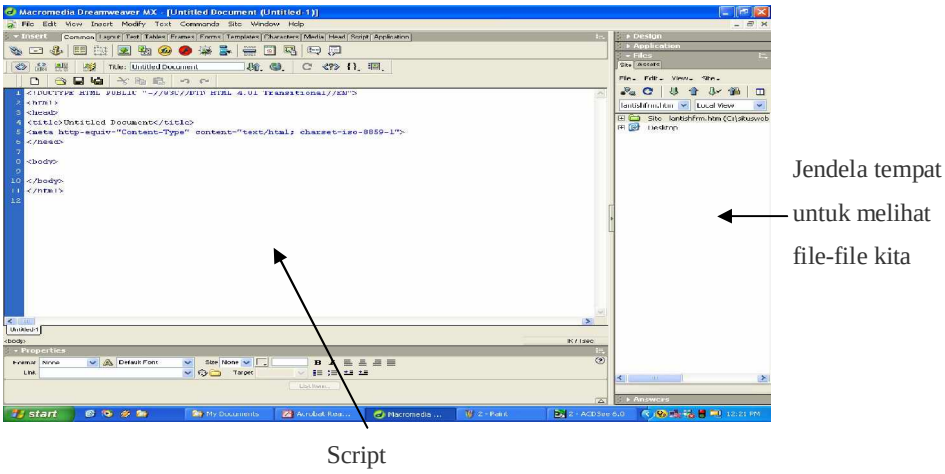
Dreamweaver MX adalah serangkain program perangkat lunak yang dimungkinkan agar dapat merancang, membuat, menyunting, menyimpan dan mempublikasikan halaman web pada www. Umumnya para pembuat halaman web dibingungkan dengan pembuatan bahasa script HTML yang rumit. Akan tetapi dengan Dreamweaver MX, kesulitan tersebut dapat diatasi.

1. Bekerja dengan Design View dan Code View

Macromedia Dreamweaver MX dapat memungkinkan user untuk bekerja dengan berbagai cara, yaitu dengan menggunakan (tampilan) Design View, Code View atau kombinasi, dengan menampilkan kedua cara baik tampilan Design View maupun Code View.



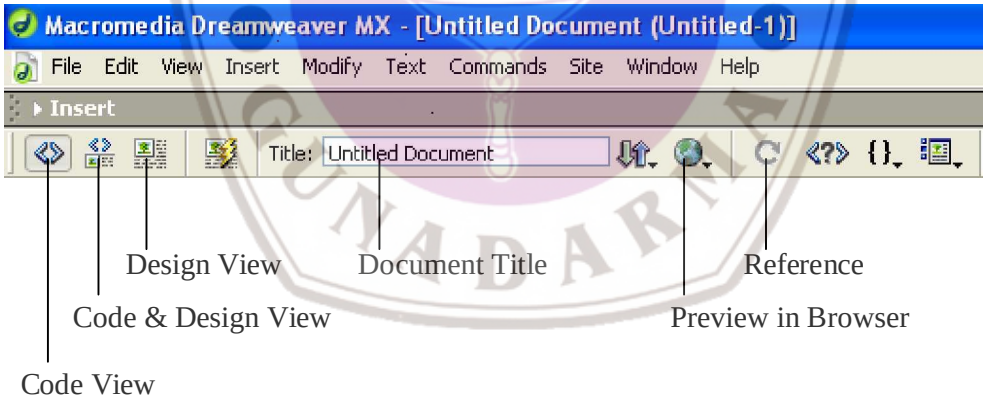
Gambar 7.1 Tampilan Dreamweaver MX dengan Design View



Gambar 7.2 Tampilan Dreamweaver MX dengan Code View

2. Mengenal Toolbar

Macromedia Dreamweaver MX menyediakan toolbar yang berisi tombol-tombol yang berfungsi untuk memilih tampilan secara cepat. Toolbar juga berisi beberapa perintah yang biasa digunakan dan yang terkait dengan pilihan tampilan seleksi serta status dokumen.



Gambar 7.3 Menu Bar dan Toolbar

Tabel 7.1 Tabel Keterangan Toolbar

Item	Keterangan
Code view	untuk menampilkan kode di dalam dokumen
Code and design view	untuk menampilkan baik kode maupun design
Design view	untuk menampilkan design di dalam dokumen

Document title	untuk memberi judul pada dokumen
Preview in browser	untuk melihat tampilan awal (preview) / debug dokumen dalam format browser
Reference	untuk mengakses panel referensi (panel yang berisikan informasi kode HTML, CSS dan Java Script)

3. Tab Common

Tab common berisi tombol-tombol untuk membuat dan menyisipkan obyek yang paling sering dan biasa digunakan didalam dokumen, seperti: image, tabel dan layar.

Gambar 7.4 Tab Common

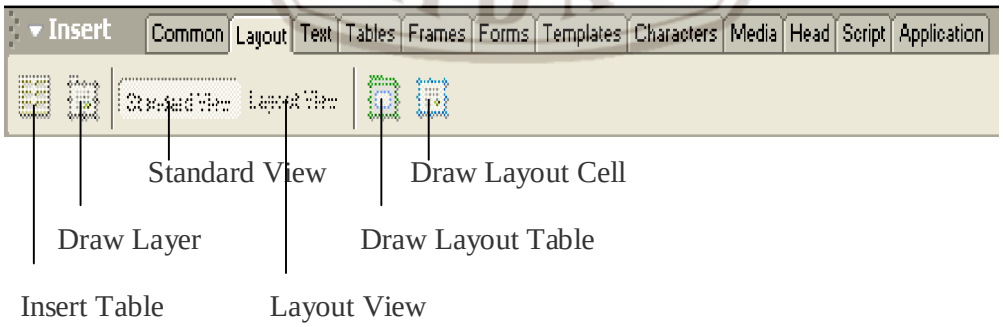
Tabel 7.2 Tabel Keterangan Tab Common

Item	Keterangan
Hyperlink	Untuk memberikan link pada obyek yang terpilih.
E-Mail Link	Untuk menempatkan link e-mail pada titik insertasi.
Named Anchor	Untuk menempatkan named anchor pada titik insertasi.
Insert Table	Untuk menempatkan tabel pada titik insertasi.
Draw Layer	Untuk membuat layer.

Image	Untuk menyisipkan image pada titik insertasi.
Image Placeholder	Untuk menyisipkan image placeholder pada titik insertasi.
Fire Works HTML	Untuk menempatkan file HTML yang dibuat dengan program aplikasi fire works.
Flash	Untuk menempatkan flash movie pada titik insertasi.
Rollover Image	Untuk menentukan dua file image yang masing-masing digunakan untuk membuat rollover (perubahan obyek pada saat pointer berada diatasnya).
Navigation Bar	Untuk menyisipkan satu set image yang berfungsi sebagai tombol navigasi di dalam site
Item	Keterangan
Horizontal Rule	Untuk menyisipkan garis horizontal pada titik insertasi.
Date	Untuk menempatkan tanggal pada titik insertasi.
Comment	Untuk menyisipkan comment di HTML pada titik insertasi.
Tag Chooser	Untuk memilih tag yang akan di sisipkan, dari hirarki tag yang sudah dikategorikan.

4. Tab Layout

Tab layout berisi tombol-tombol untuk membuat layout halaman.



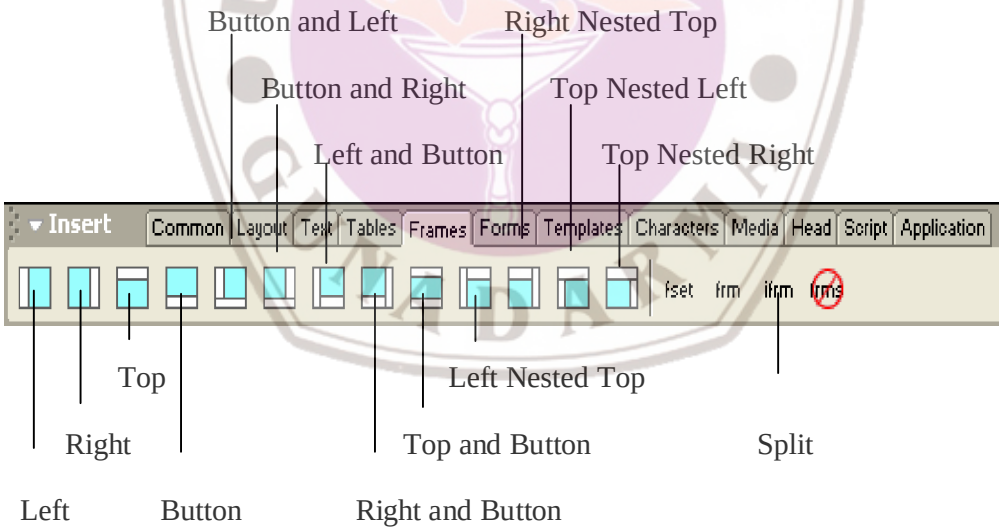
Gambar 7.5 Tab Layout

Tabel 7.3 Tabel Keterangan Tab Layout

Item	Keterangan
Insert Table	Untuk menyisipkan tabel pada titik insertasi.
Draw Layer	Untuk membuat layer.
Standard View	Untuk menampilkan tabel sebagai grid (garis yang terputus-putus).
Layout View	Untuk menampilkan tabel sebagai kotak yang dapat didrag, diatur ulang ukurannya.
Draw Layout Table	Untuk membuat keseluruhan tabel yang diperlukan didalam web site.
Draw Layout Cell	Untuk membuat sel didalam tabel.

5. Tab Frames

Tab frames berisi struktur frame set yang sering digunakan di dalam dokumen.



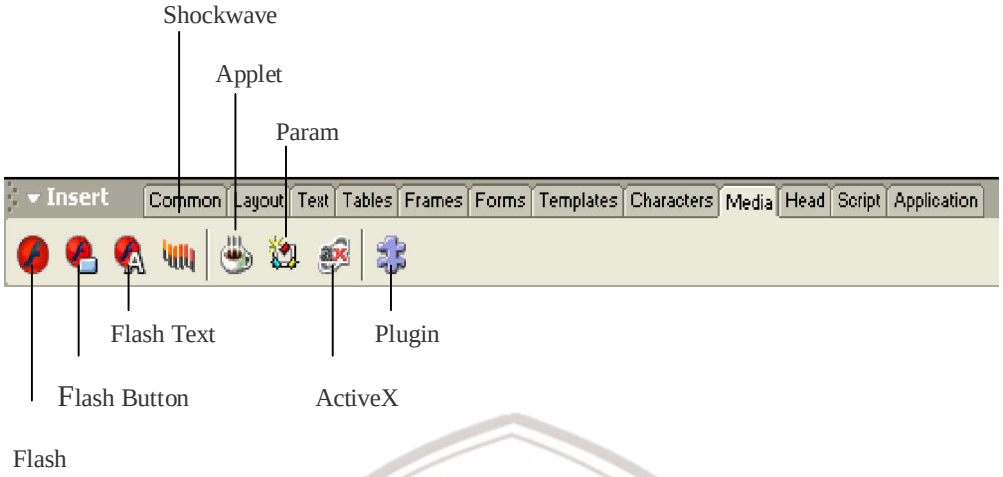
Gambar 7.6 Tab Frame

Tabel 7.4 Tabel Keterangan Tab Frame

Item	Keterangan
Left	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di sebelah kiri frame yang aktif.
Right	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil disebelah kanan frame yang aktif.
Top	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di bagian atas frame yang lebih aktif.
Button	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di bagian bawah frame yang aktif
Item	Keterangan
Left, Top-Left Corner and Top	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di sebelah kiri, dibagian atas frame yang aktif dan di sudut atas frameset.
Left Nested Left	Untuk membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di bagian atas frame yang aktif dan menambahkan frame lain di sebelah kiri kedua frame.
Top and Nested Left	Ukuran membuat frameset dan menambahkan frame kosong dengan ukuran lebih kecil di sebelah kiri frame yang aktif dan menambahkan frame lain di bagian atas kedua frame.
Split	Untuk membuat frameset dan memisahkan menjadi 4 (empat) bagian, mebuat 3 (tiga) frame kosong dan menempatkan fame yang aktif di sebelah kiri bawah.

6. Tab Media

Tab media berisi tombol-tombol untuk menyisipkan media pada titik insertasi.



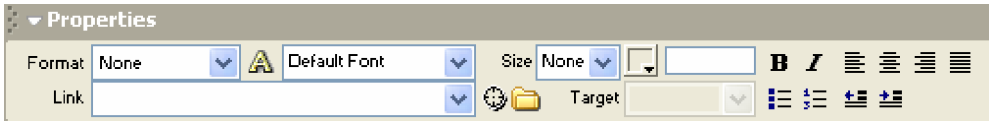
Gambar 7.7 Tab Media

Tabel 7.5 Tabel Keterangan Tab Media

Item	Keterangan
Flash	Untuk menyisipkan flash movie pada titik insertasi.
Flash Button	Untuk menempatkan obyek-obyek tombol flash pada titik insertasi.
Flash Text	Untuk menempatkan obyek-obyek teks flash pada titik insertasi.
Shockwave	Untuk menempatkan macromedia shockwave movie pada titik insertasi.
Applet	Untuk menempatkan java applet pada titik inssertasi.
ActiveX	Untuk menempatkan control activeX pada titik insertasi.
Plugin	Untuk menyisipkan suatu file yang membutuhkan netscape.

7. Property Inspector

Property inspector memungkinkan pengeditan property elemen halaman yang terpilih (terseleksi), misalnya obyek atau teks. Jendela property inspector dapat diekspansi untuk melihat lebih detail property dari elemen yang terseleksi. Contoh lain penggunaan property inspector, yaitu pengeditan format paragraf, type huruf, ukuran huruf dan dapat juga digunakan untuk mengatur property label.



Gambar 7.8 Jendela Property Inspector Teks

Gambar 7.9 Jendela Property Inspector Image

Gambar 7.10 Jendela Property Inspector Tabel

8. Property Warna

Hampir semua elemen mempunyai property warna. Pengaturan property warna dapat dilakukan dalam jendela Property Inspector dengan meng-klik menu pop-up colour.

Pembuatan Desain Web

1. Pertama buka Macromedia Dreamweaver MX dengan meng-**klik** icon yang ada di desktop atau **Start** > **Programs** > **Macromedia** > **Macromedia Dreamweaver MX**.
2. Dan biasanya pada Dreamweaver MX langsung diberikan file baru otamatis tanpa membuat baru file.
3. Pertama-tama membuat frame terlebih dahulu dengan meng-**klik** (Frames : Top and nested left Frame), maksudnya frame ini menggunakan tiga frame yaitu TopFrame, MainFrame dan left frame.
4. Kemudian save lembar kerja tersebut, maka secara otomatis akan melakukan save sebanyak 4 kali, 1. save dengan nama index, 2. save main frame, 3. left frame, 4. top frame.

5. Lalu untuk menampilkan header yang telah dibuat dengan Adobe Photoshop CS, yaitu dengan cara membuat tabel terlebih dahulu dengan meng-**klik** atau **Insert > Table.**

Rows : 1 1.Columns : 6

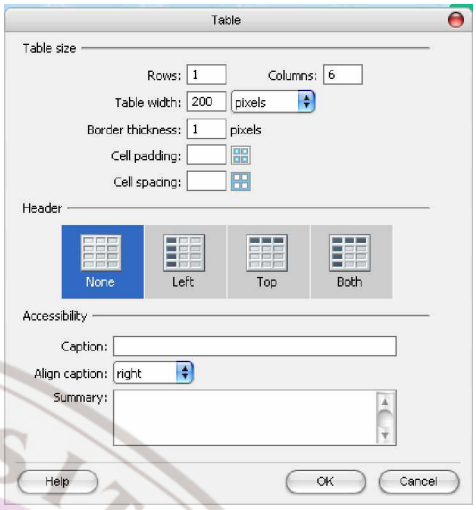
Width : 700 pixels

Border : 0

Cell Padding & Spacing : 0

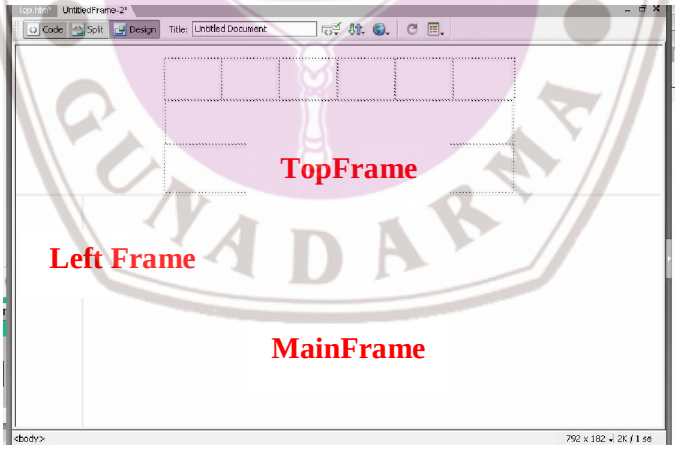
2. columns : 1 Rows : 1

3. columns : 2 Rows : 1



Gambar 7.31 Dialog Box Insert Table

6. Kemudian masukkan file-file header yang telah dipotong-potong di Adobe Photoshop CS.

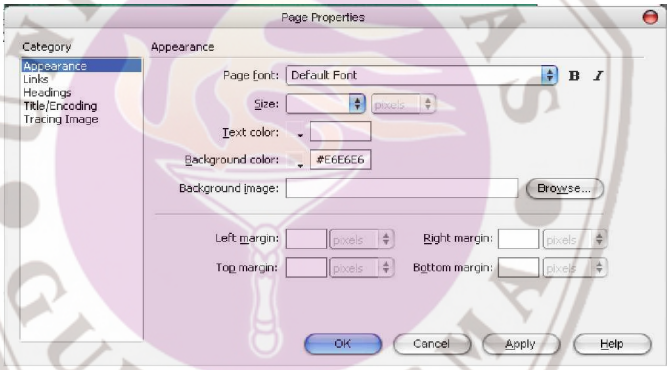


Gambar 7.32 Lembar Kerja pada Dreamwaver

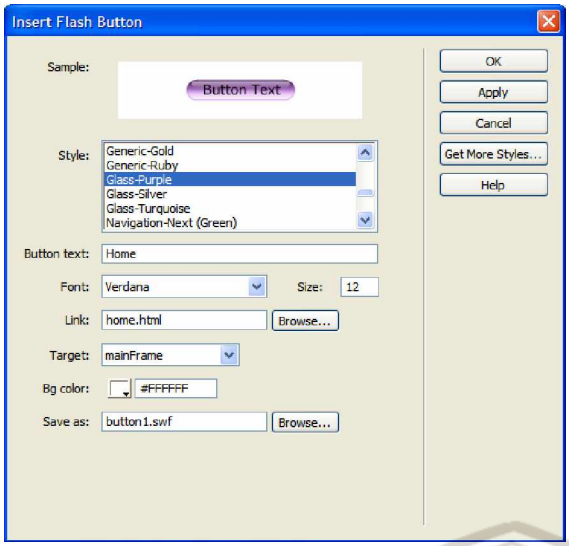
7. Masukkan potongan-potongan gambar sesuai dengan urutannya. Memasukkannya dengan cara, **Insert > Image...** atau **Ctrl + Alt + I**.

Gambar 7.33 Lembar Kerja pada Dreamwaver

8. Selaraskan warna background dengan header tersebut pada, **properties > page properties > background color.**



9. Pada frame sebelah kiri Kemudian tambahkan FlashButton dengan cara, **Insert > Media > Flash Button.**



Button text : Home

Font : verdana

Link : home.html

Target : mainframe

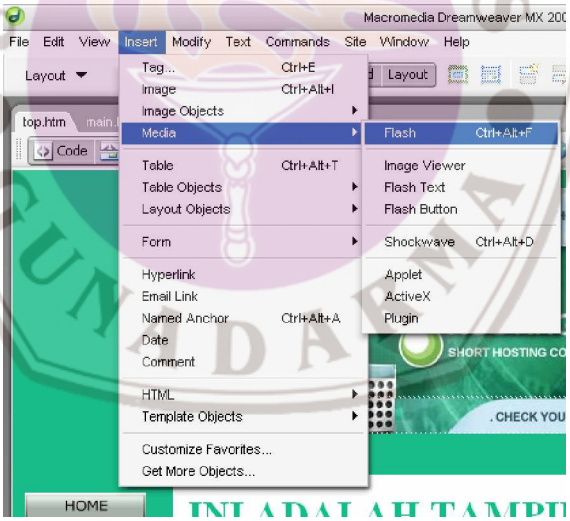
Bg color : selaraskan dengan web

Save as : home.swf

Tombol selanjutnya hanya merubah link dan nama tombol saja .

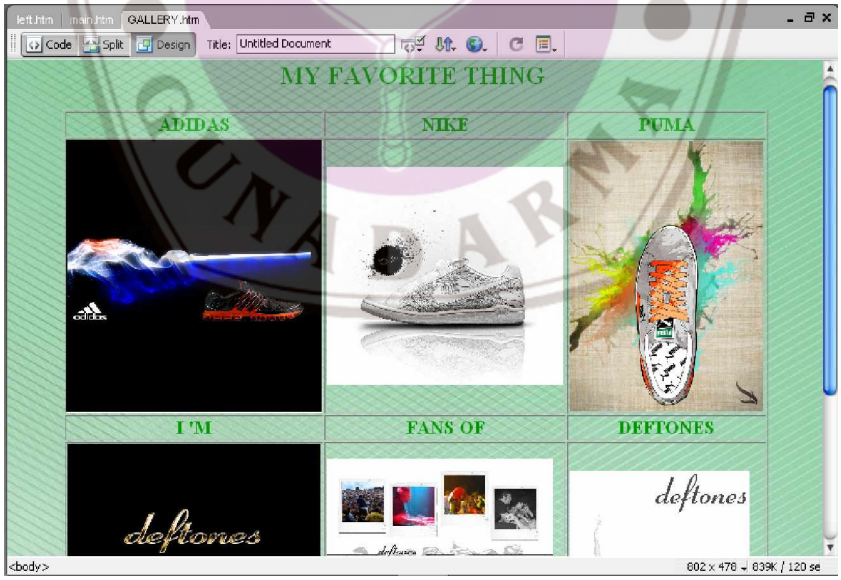
Gambar 7.34 Dialog Box Insert Flash Button

10. Masukan animasi berbentuk flash yang telah dibuat sebelumnya, yang dimaksudkan untuk iklan pada web tersebut.



11. Kemudian kita bekerja keframe selanjutnya yaitu mainframe, disini kita membuat tampilan pembuka untuk web atau Home, seperti sejarah pembuatan web atau berita terbaru saat ini.

12. Setelah selasai dengan Home, kita buat new project untuk link selanjutnya yaitu Gallery dan Project. Buat tabel terlebih dahulu pada lembar kerja baru untuk menempatkan gambar-gambar yang akan digunakan beserta keterangannya, lalu save dengan nama GALLERY.htm setelah selesai klik properti tombol Gallery untuk menentukan link tombol gallery tersebut.



13. Kemudian lanjutkan hal yang sama untuk membuat link Project

14. Pada header atau banner juga terdapat tombol yang harus kita buat link juga, tetapi dengan cara yang berbeda, pada properties dibawah lembar kerja kita masukan atribut seperti link dan target seperti dibawah ini.

15. Lakukan langkah tersebut pada semua tombol yang terdapat pada header atau banner pada lembar kerja.

16. Setelah selesai jalankan web kemudian coba link setiap tombol satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Kurniadi, *Tips & Trik Photoshop CS*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.

Adi Kusrianto & Nurcahyo B. W., *Membuat Efek Teks Menggunakan Corel Draw dan Photoshop*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.

Ess, *Kekuatan Garis dan Warna CorelDRAW 12 for Designer*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.

Lukmanul Hakim & Siti Mutmainah, *Membuat Grafik Web yang Menarik dengan Photoshop*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.

Slamet Riyanto, *Belajar Cepat ADOBE PHOTOSHOP 6.0*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2001.

Suryanto Thabrani, *Desain Grafis dengan FLASH dan CorelDRAW*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2004.

Sulistyo Puspitodjati, Bambang Baskoro, Daniel Hutasoit., *Komputer Grafis dengan GIMP*, Lembaga Pengembangan Teknologi Industri Universitas Gunadarma, Depok, 2004.