

LAPORAN
PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
“MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS)”



SITTI NUR HALIZA
E1E1 20 051

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HALU OLEO
KENDARI
2020



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

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

Tlp. (0401) 3195287, 319447, 319083 Kendari Website : eng.uho.ac.id

LEMBAR ASISTENSI

NAMA : SITTI NUR HALIZA
STAMBUK : E1E1 20 051
MATA KULIAH : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL PRAKTIKUM : MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS)
KELOMPOK : 1 (SATU)

No.	Hari/Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Selasa, 05 Desember 2020	Bab 1 dan 2 Oke	
2.	Sabtu, 08 Desember 2020	Bab 3 Oke	
3.	Selasa, 15 Desember 2020	Bab 4 Oke Laporan selesai	

Kendari, Desember 2020
Asisten Dosen



Dimas Eka Putra
E1E1 18 020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga laporan Praktikum Aplikasi dengan materi “Multimedia (Desain Grafis)” ini dapat terselesaikan. Laporan ini merupakan tugas dalam mata kuliah praktikum Aplikasi Komputer.

Dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak dosen pengampuh mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer, Kakak mentor yang membimbing kelompok kami, dan para anggota kelompok satu yang saling memberi masukan dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini jauh dari kesempurnaan, maka penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata yang kurang berkenan dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memenuhi harapan kita semua Aamiin ya Robbal' Alamin.

Kendari, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN ASISTENSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Landasan Teori	1
1.2 Tujuan Praktikum	4
1.3 Manfaat Praktikum	4
BAB II METODOLOGI PRAKTIKUM	5
2.1 Waktu dan Tempat Praktikum.....	5
2.2 Alat dan Bahan	5
2.3 Prosedur Praktikum	6
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	7
3.1 Hasil Praktikum	7
3.2 Analisis dan Pembahasan.....	21
BAB IV PENUTUP	29
4.1 Kesimpulan.....	29
4.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan membuat <i>File</i> baru	7
Gambar 3. 2 Tampilan pengaturan lembar kerja	7
Gambar 3. 3 Tampilan lembar kerja baru	8
Gambar 3. 4 Tampilan proses <i>Import Template</i>	8
Gambar 3. 5 Tampilan memilih <i>Template</i>	9
Gambar 3. 6 Tampilan memasukan <i>Template</i>	9
Gambar 3. 7 Tampilan membuat <i>Rectangle</i> pada lembar kerja	10
Gambar 3. 8 Tampilan memperkecil objek kedua.....	10
Gambar 3. 9 Tampilan penggunaan <i>Color Eyedropper Tool</i>	11
Gambar 3. 10 Tampilan menghilangkan <i>Outline</i> pada objek kedua	11
Gambar 3. 11 Tampilan membuat desain CV	12
Gambar 3. 12 Tampilan membuat kotak desain	12
Gambar 3. 13 Tampilan memisahkan kotak desain.....	13
Gambar 3. 14 Tampilan menggabungkan kotak desain	13
Gambar 3. 15 Tampilan memasukkan teks	14
Gambar 3. 16 Tampilan objek-objek data diri.....	14
Gambar 3. 17 Tampilan pembuatan bingkai foto	15
Gambar 3. 18 Tampilan meng- <i>Import</i> foto	15
Gambar 3. 19 Tampilan memasukan foto	16
Gambar 3. 20 Tampilan foto dalam bingkai	16
Gambar 3. 21 Tampilan pembuatan <i>Rectangle</i>	17
Gambar 3. 22 Tampilan memperhalus ujung <i>Rectangle</i>	17
Gambar 3. 23 Tampilan memotong <i>Rectangle</i>	18
Gambar 3. 24 Tampilan pemberian warna	18
Gambar 3. 25 Tampilan menghilangkan <i>Outline</i>	19
Gambar 3. 26 Tampilan memasukan data diri	19
Gambar 3. 27 Tampilan ikon-ikon tambahan.....	20
Gambar 3. 28 Tampilan CV	20
Gambar 3. 29 Tampilan <i>Pick Tool Fly Out</i>	21
Gambar 3. 30 Tampilan <i>Shape Edit Flyout</i>	21

Gambar 3. 31 Tampilan <i>Crop Tool Flyout</i>	22
Gambar 3. 32 Tampilan <i>Zoom Flyout</i>	22
Gambar 3. 33 Tampilan <i>Curve Flyout</i>	22
Gambar 3. 34 Tampilan <i>Artistic Media</i>	23
Gambar 3. 35 Tampilan <i>Rectangle Tool Flyout</i>	23
Gambar 3. 36 Tampilan <i>Ellipse Tool Flyout</i>	23
Gambar 3. 37 Tampilan <i>Object Flyout</i>	24
Gambar 3. 38 Tampilan <i>Text</i>	24
Gambar 3. 39 Tampilan <i>Dimension Flyout</i>	25
Gambar 3. 40 Tampilan <i>Connector Tool Flyout</i>	25
Gambar 3. 41 Tampilan <i>Interactive Tool Flyout</i>	26
Gambar 3. 42 Tampilan <i>Transparency</i>	26
Gambar 3. 43 Tampilan <i>Eyedropper Tool Flyout</i>	26
Gambar 3. 44 Tampilan <i>Interactive Fill Flyout</i>	27
Gambar 3. 45 Tampilan <i>Smart Fill</i>	27
Gambar 3. 46 Tampilan <i>Outline Flyout</i>	27
Gambar 3. 47 Tampilan <i>Edit & Colour</i>	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya.....	5
Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya	5

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru di bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner maupun interaktif.

1.1.2 Pengertian Desain Grafis

Desain grafis atau rancangan grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan komunikasi visual.

1.1.3 Jenis-Jenis Digital Art

a. *Vector Art*

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

b. **WPAP Art**

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

c. *Line Art*

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

d. *Low Poly Art*

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

e. *Flat Art*

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

f. *Typography*

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

g. *Manipulation Art*

Manipulation Art yaitu suatu seni atau teknik untuk mengubah, menambah atau memperindah suatu tampilan photo dari bentuk asli menjadi suatu bentuk yang mempunyai nilai lebih. Ciri khas dari *Manipulation Art* yaitu biasanya gambarnya terlihat nyata, tapi di luar akal pikiran manusia

seperti dalam dunia mimpi. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Photoshop.

h. *Illustration Art*

Illustration Art hampir mirip dengan *Manipulation Art*, bedanya yaitu *Manipulation Art* adalah karya seni yang berupa gambar nyata. Sedangkan *Illustration Art* berupa gambar kartun. *Illustration Art* juga hampir mirip dengan *Vector Art* hanya saja *Illustration Art* terlihat lebih rumit. Oleh karena itu, *Illustration Art* bisa dibilang adalah gabungan dari *Vector Art* dan *Manipulation Art*. Ciri khas dari karya seni digital ini yaitu gambarnya yang cukup rumit. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.

i. *Siluet*

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

j. *Karikatur*

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

k. *Advertising Design*

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

1.2 Tujuan Praktikum

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran Praktikum Aplikasi Komputer dengan materi “Multimedia (Desain Grafis)” yaitu :

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

1.3 Manfaat Praktikum

Adapun manfaat kegiatan pembelajaran Praktikum Aplikasi Komputer dengan materi “Multimedia (Desain Grafis)” yaitu :

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

BAB II

METODOLOGI PRAKTIKUM

2.1 Waktu dan Tempat Praktikum

2.1.1 Waktu

Adapun waktu pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (Desain Grafis)” dimulai tanggal 1 Desember 2020 pada pukul 13.00 – selesai.

2.1.2 Tempat

Adapun tempat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (Desain Grafis)” dilaksanakan di rumah masing-masing secara daring dengan menggunakan media *video conference Zoom* dan *Learning Management System (LMS) e-Green SPADA*.

2.2 Alat dan Bahan

2.2.1 Alat

Adapun alat yang digunakan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (Desain Grafis)” adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Alat dan Fungsinya

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai tempat dijalankannya Aplikasi CorelDraw X7

2.2.2 Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (Desain Grafis)” adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Bahan dan Fungsinya

No	Bahan	Fungsi
1.	Aplikasi CorelDraw X7	Sebagai bahan untuk melakukan kegiatan desain

2.3 Prosedur Praktikum

Adapun prosedur praktikum yang dilakukan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (Desain Grafis)” adalah sebagai berikut :

1. Peserta praktikum memasuki ruang *virtual meeting* yang telah disediakan.
2. Peserta praktikum diwajibkan hadir 10 menit sebelum praktikum dimulai.
3. Apabila peserta praktikum terlambat memasuki ruang *virtual meeting* maka peserta praktikum tidak diizinkan mengikuti kegiatan.
4. Setelah memasuki ruang *virtual meeting*, peserta praktikum menerima materi pembahasan yang dibawakan oleh dosen pengampuh mata kuliah.
5. Kemudian peserta praktikum menerima materi praktikum yang dibawakan oleh asisten dosen lalu mengambil gambar ketika praktikum berlangsung untuk dijadikan dokumentasi.
6. Setelah praktikum selesai, peserta praktikum kemudian mengerjakan laporan.

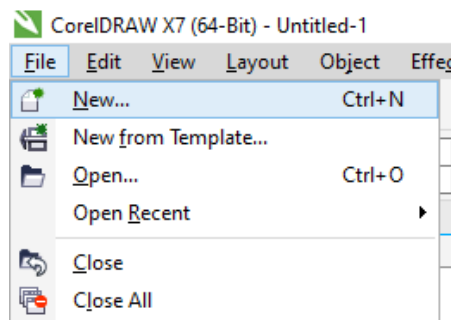
BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Praktikum

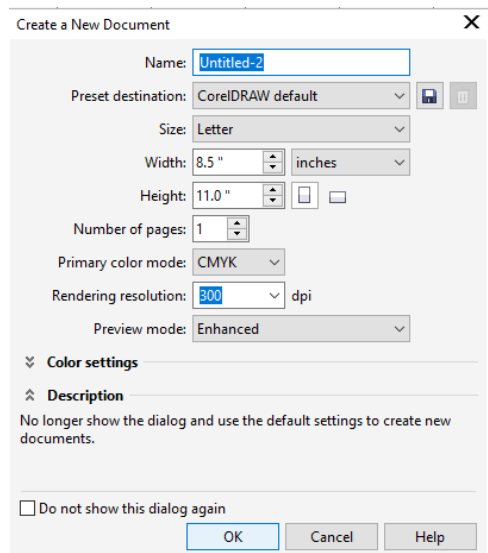
Adapun hasil praktikum yang kami lakukan yaitu kami dapat mengetahui dan memahami bagaimana langkah-langkah dalam membuat CV. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Buka aplikasi Corel-Draw, pilih menu *File > New*.



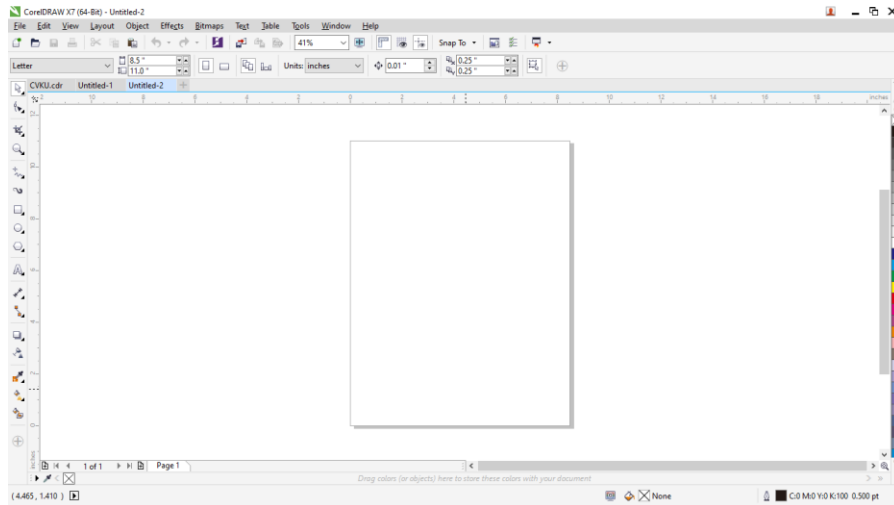
Gambar 3. 1 Tampilan membuat *File* baru

2. Kemudian muncul tampilan pengaturan lembar kerja, atur sesuai contoh lalu klik OK.



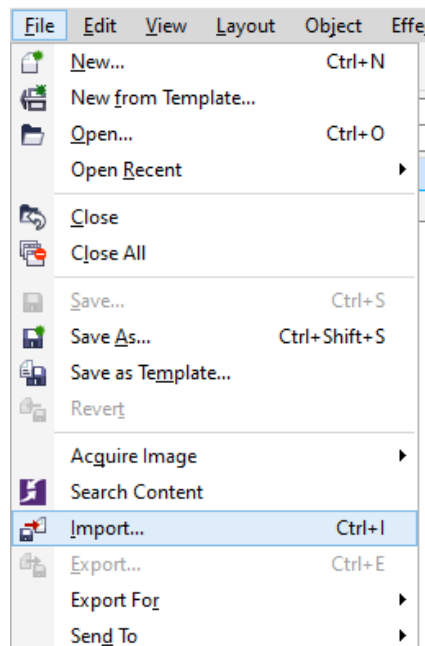
Gambar 3. 2 Tampilan pengaturan lembar kerja

3. Setelah itu masuk ke dalam lembar kerja baru.



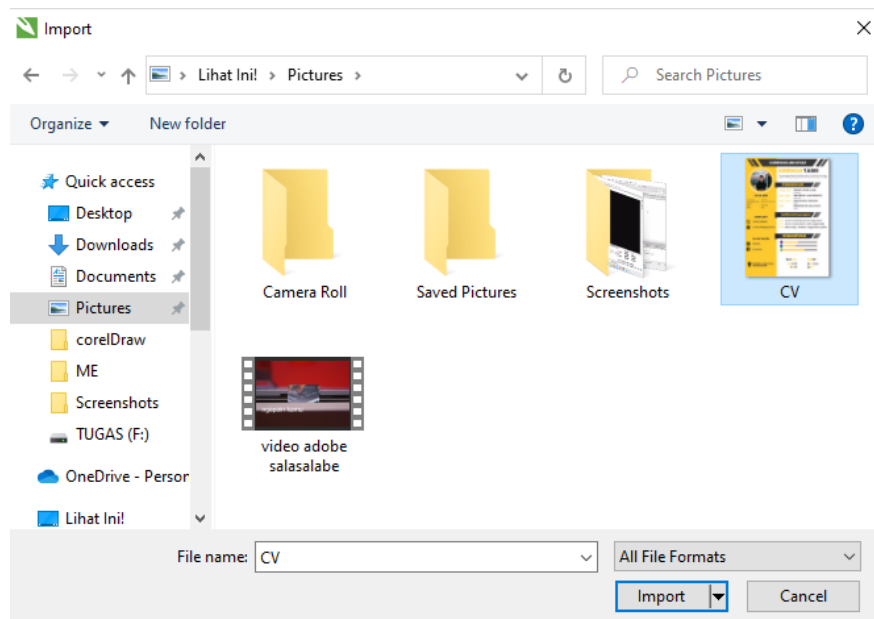
Gambar 3. 3 Tampilan lembar kerja baru

4. *Import template* CV sebagai contoh dengan cara pilih menu *File* > *import* atau dengan menekan CTRL + I.



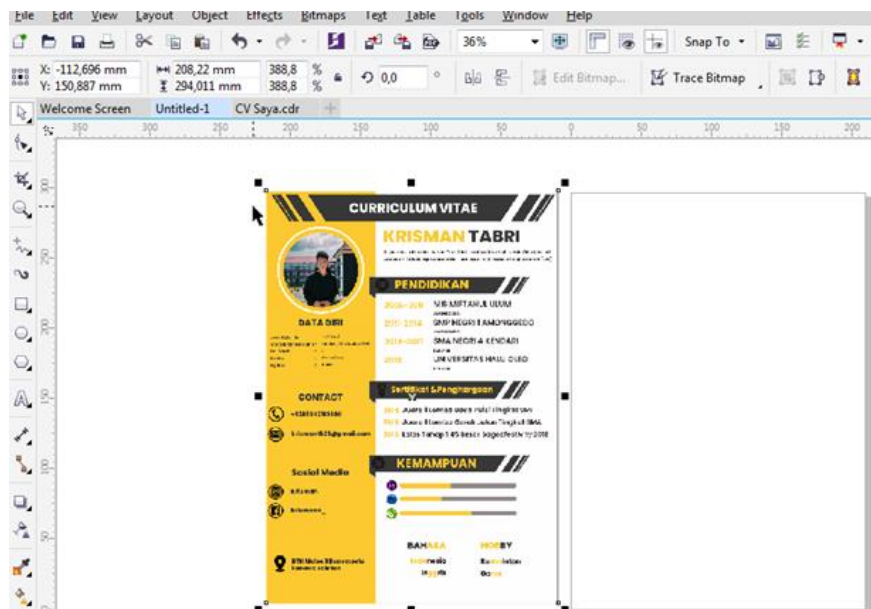
Gambar 3. 4 Tampilan proses *Import Template*

5. Cari dan pilih folder yang terdapat *template* CV tersebut lalu tekan *import*.



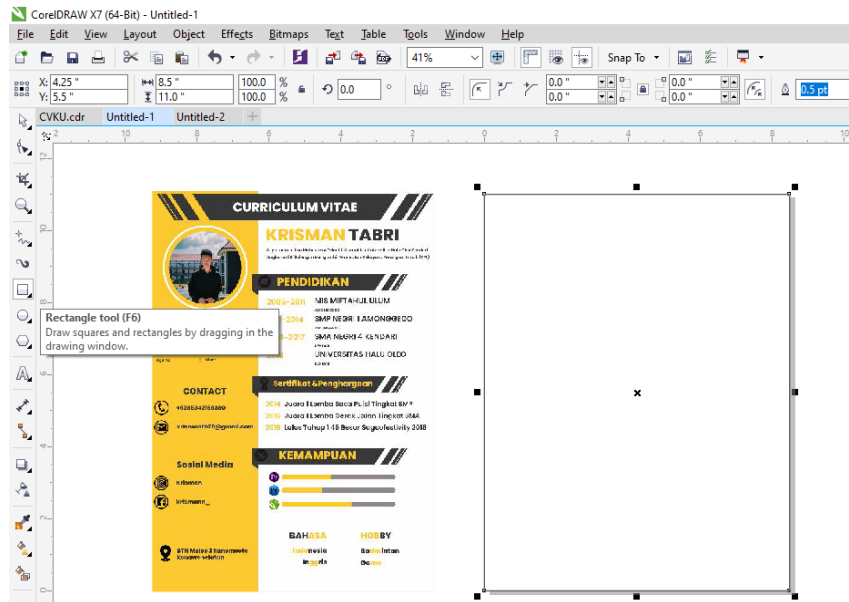
Gambar 3. 5 Tampilan memilih *Template*

6. Kemudian *drag* ke lembar kerja.



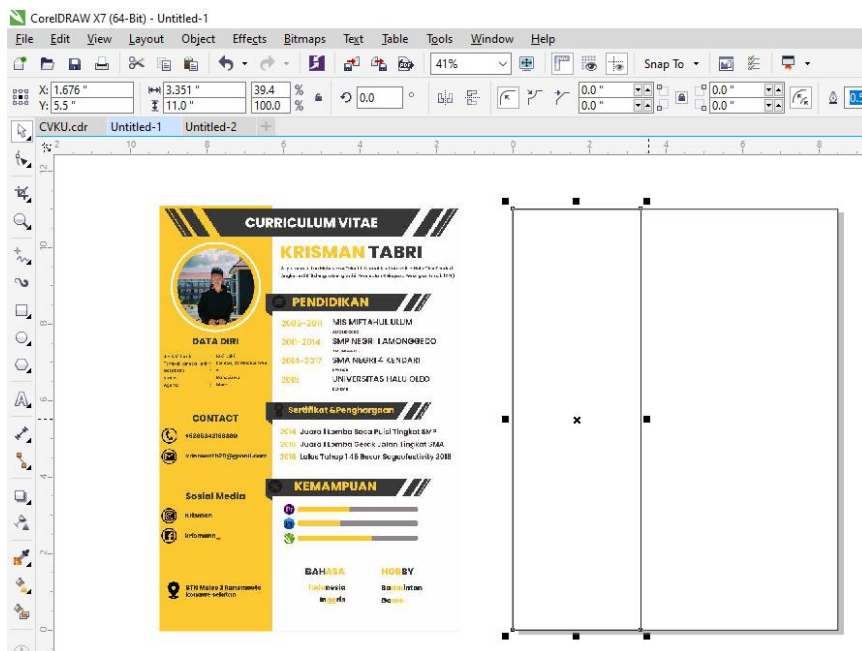
Gambar 3. 6 Tampilan memasukan *Template*

7. Untuk opsi pertama, kita akan membuat dua objek dengan warna yang berbeda. Untuk objek pertama, kita menyesuaikan dengan contoh *template* CV. Klik dua kali *Rectangle Tool* agar bentuknya sesuai dengan lembar kerja.



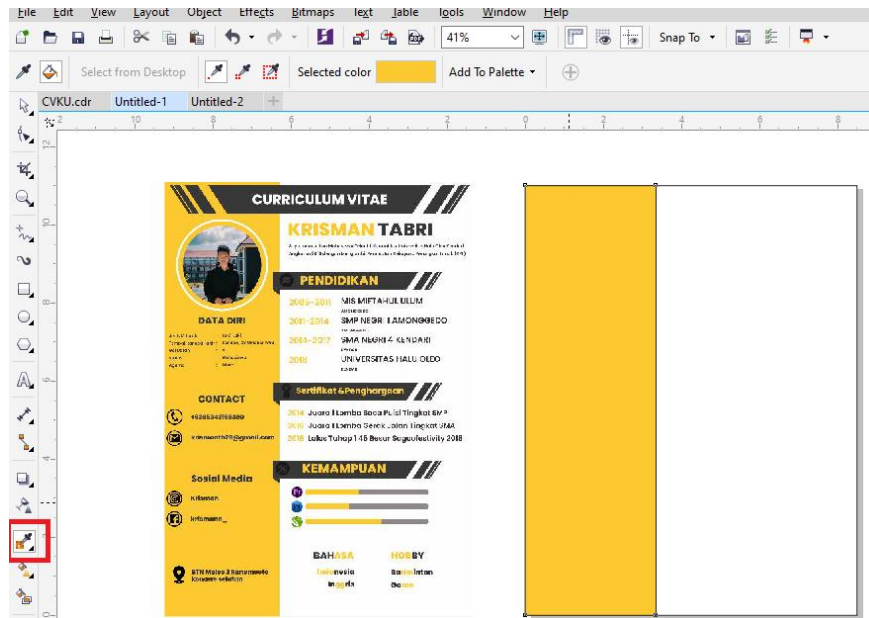
Gambar 3. 7 Tampilan membuat *Rectangle* pada lembar kerja

8. Untuk objek kedua, *copy* objek pertama kemudian diperkecil sesuai dengan ukuran yang ada pada contoh.



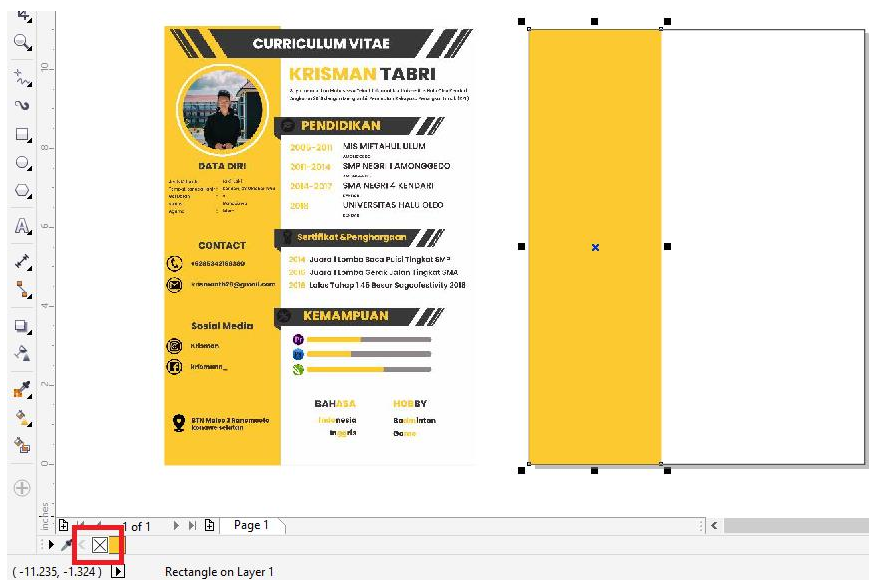
Gambar 3. 8 Tampilan memperkecil objek kedua

9. Gunakan *Color Eyedropper Tool* untuk memberi warna yaitu dengan mengarahkan ke warna yang akan digunakan kemudian arahkan lagi ke objek kedua.



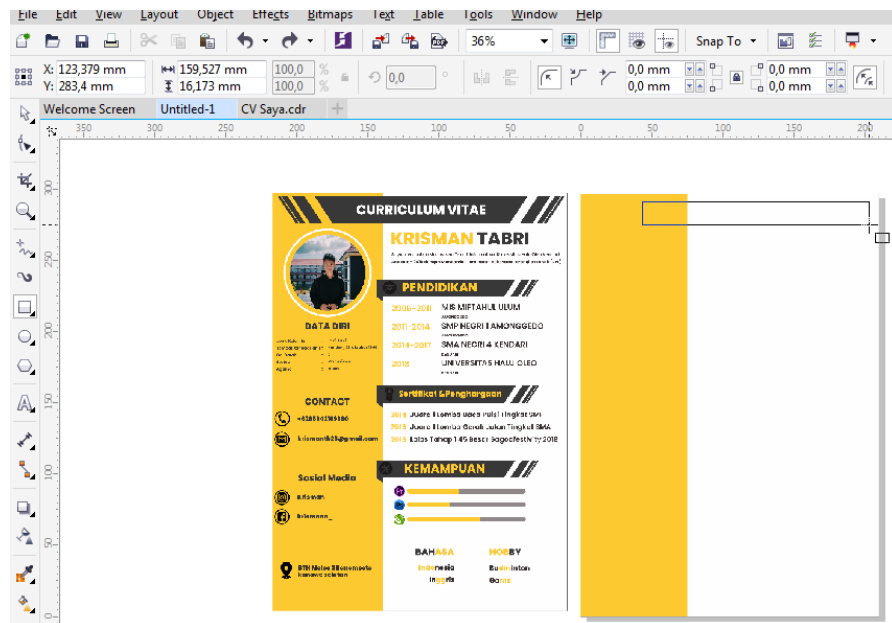
Gambar 3. 9 Tampilan penggunaan *Color Eyedropper Tool*

10. Hilangkan *outline* pada objek dengan cara klik objek lalu klik kanan warna dengan bentuk x pada pojok kiri bawah.



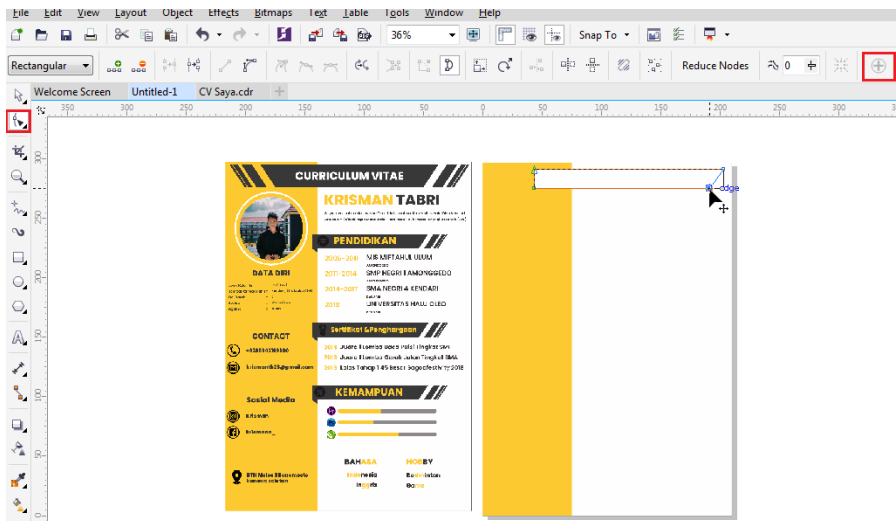
Gambar 3. 10 Tampilan menghilangkan *Outline* pada objek kedua

11. Selanjutnya membuat desain CV. Klik *rectangle tool* dan buat ukurannya sesuai contoh.



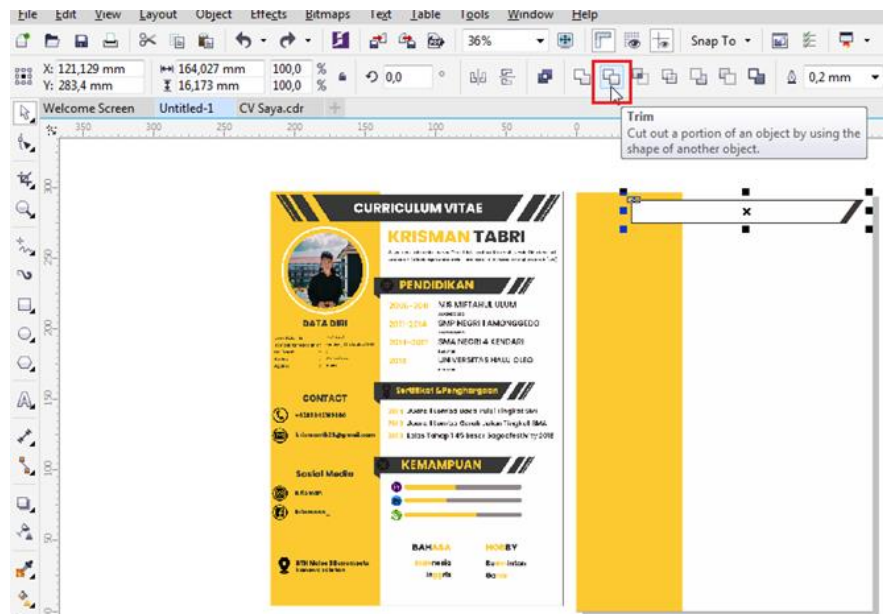
Gambar 3. 11 Tampilan membuat desain CV

12. Selanjutnya klik *shape tool* lalu pilih *convert to curves*. Setelah itu geser sudut kotak seperti gambar. Beri warna sesuai contoh.



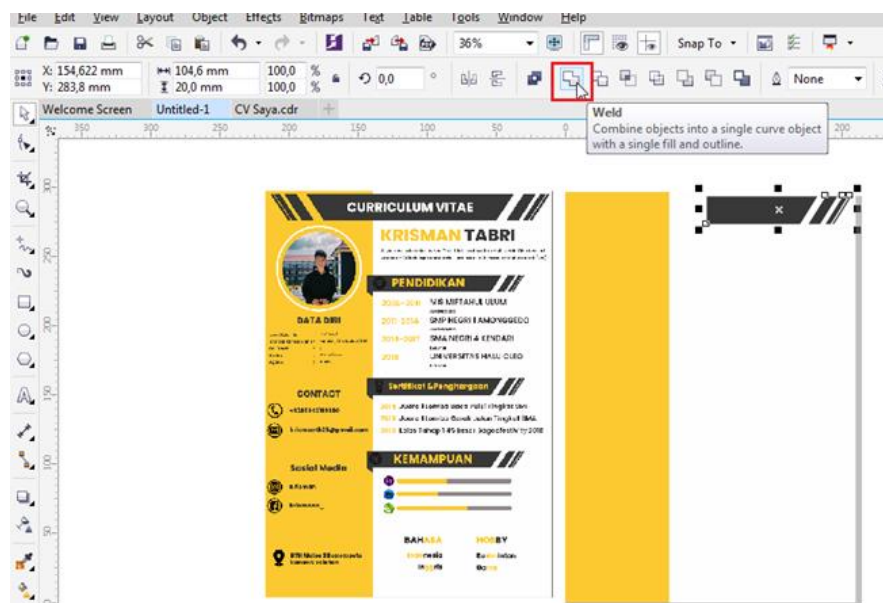
Gambar 3. 12 Tampilan membuat kotak desain

13. Ulangi langkah tadi lalu geser kotak kedua dan beri warna. Kemudian tekan *trim* untuk memisahkan kotak.



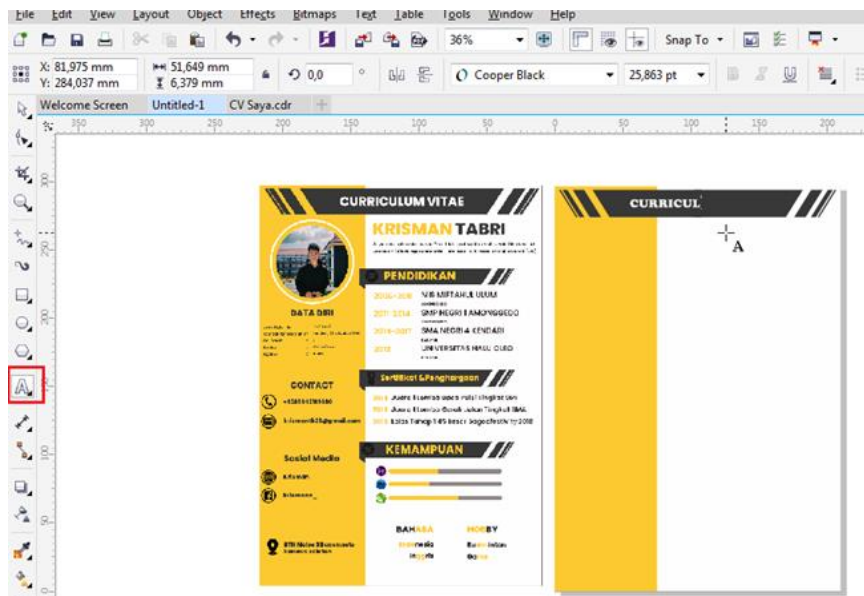
Gambar 3. 13 Tampilan memisahkan kotak desain

14. Setelah selesai pilih *Pick Tool* lalu blok semua kotak dan pilih *Weld* untuk menggabungkannya.



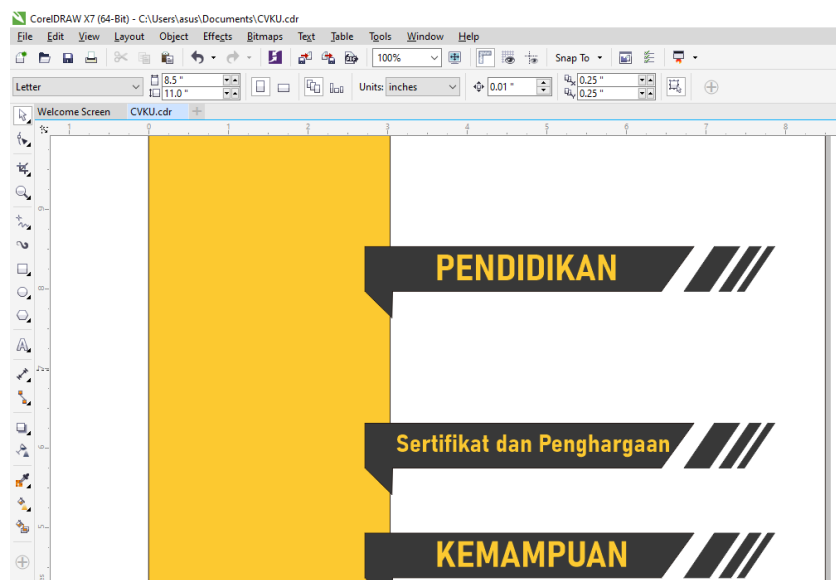
Gambar 3. 14 Tampilan menggabungkan kotak desain

15. Tekan *Text Tool* untuk memasukkan kata dan pilih jenis dan ukuran hurufnya.



Gambar 3. 15 Tampilan memasukkan teks

16. Cara sebelumnya dapat dilakukan untuk membuat objek Pendidikan, objek Sertifikat dan Penghargaan, serta objek Kemampuan.



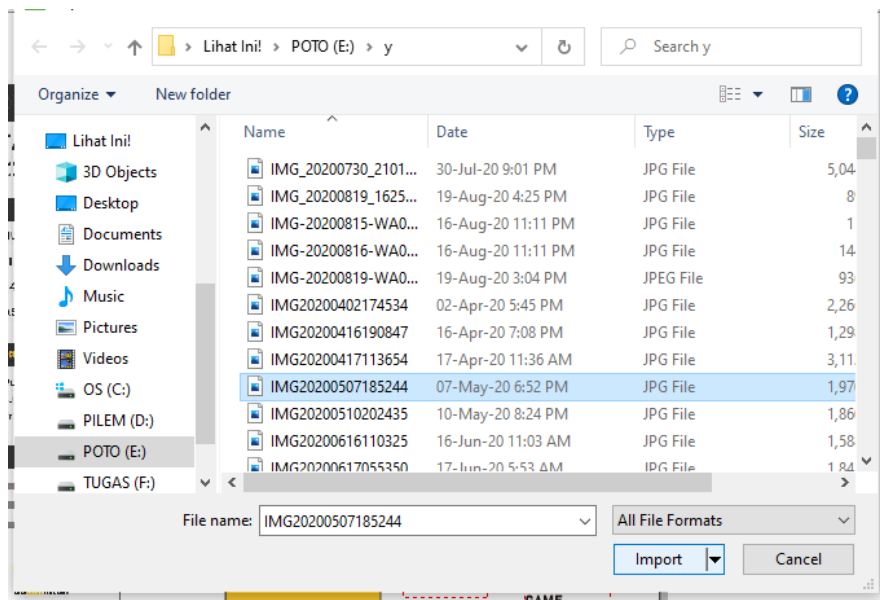
Gambar 3. 16 Tampilan objek-objek data diri

17. Selanjutnya buat bingkai foto. Disini menggunakan bentuk lingkaran. Caranya klik *ellipse tool* lalu arahkan ke lembar kerja sambil menekan CTRL agar bentuk lingkarannya sempurna. *Copy* objek lingkaran sebelumnya dan perkecil.



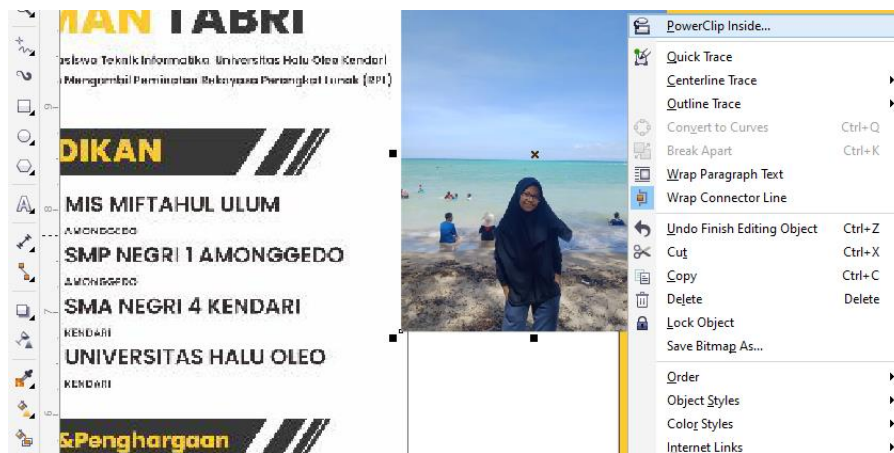
Gambar 3. 17 Tampilan pembuatan bingkai foto

18. *Import* foto yang akan dimasukkan dalam CV dengan cara tekan *tool Import* dan cari foto yang akan digunakan, lalu tekan *Import*.



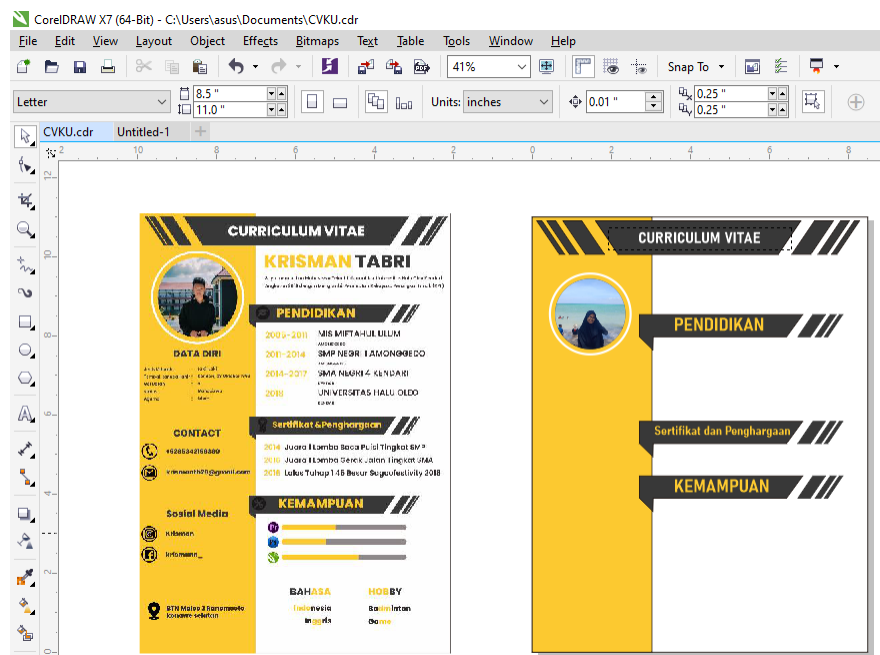
Gambar 3. 18 Tampilan meng-*Import* foto

19. Klik kanan pada foto dan pilih *PowerClip Inside* untuk memasukkan foto ke dalam bingkai.



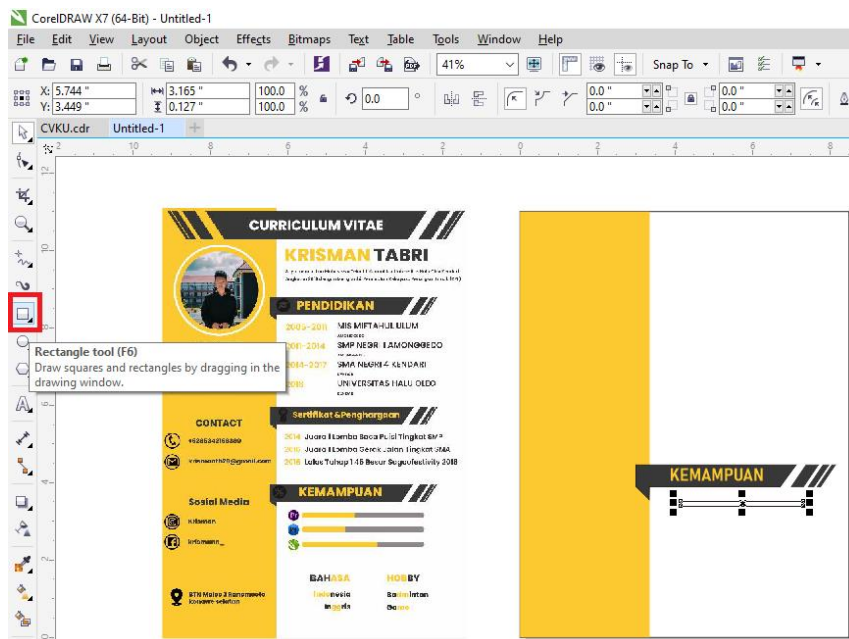
Gambar 3. 19 Tampilan memasukan foto

20. Setelah muncul *Icon* panah arahkan kursor ke dalam bingkai kemudian tekan *Enter*. Atur foto sesuai dengan contoh.



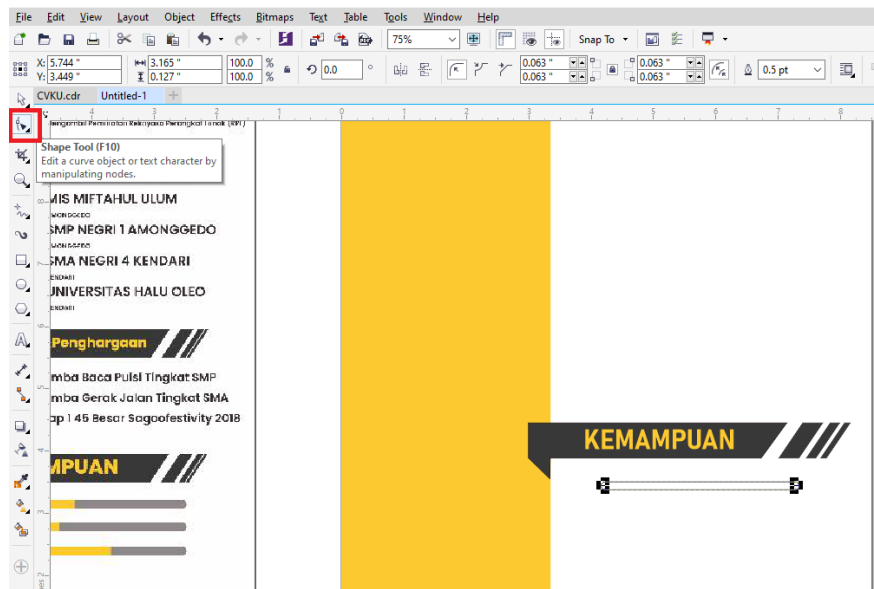
Gambar 3. 20 Tampilan foto dalam bingkai

21. Selanjutnya untuk membuat objek kemampuan, caranya yaitu dengan cara klik *Rectangle Tool* dan atur bentuknya sesuai contoh.



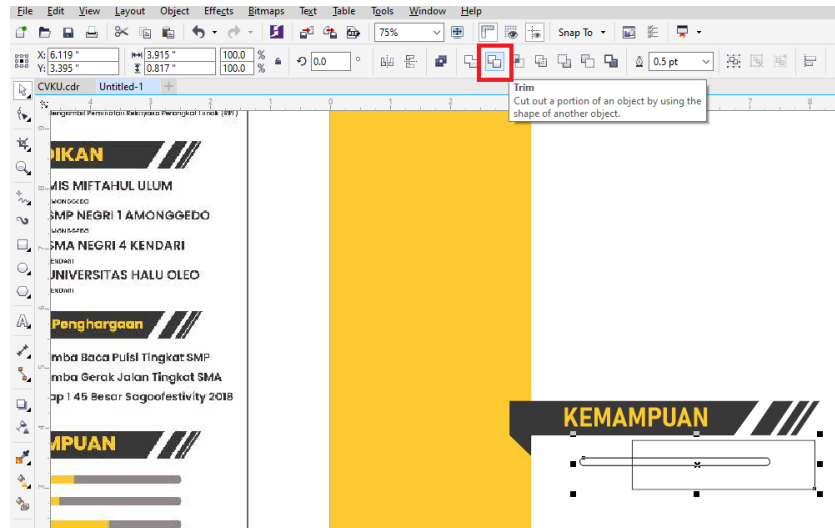
Gambar 3. 21 Tampilan pembuatan *Rectangle*

22. Agar ujungnya sedikit melengkung, klik *Shape Tool* lalu tarik ke dalam.



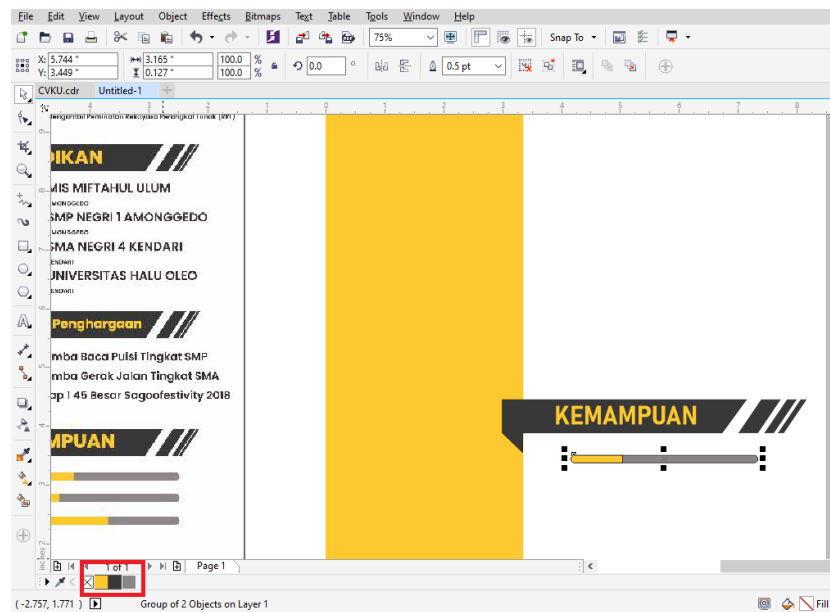
Gambar 3. 22 Tampilan memperhalus ujung *Rectangle*

23. Untuk membuat objek yang berbeda warna pada objek kemampuan, *Copy* terlebih dahulu objek pertama. Lalu klik *Rectangle Tool* untuk memotong dan arahkan ke objek pertama lalu klik *Trim*.



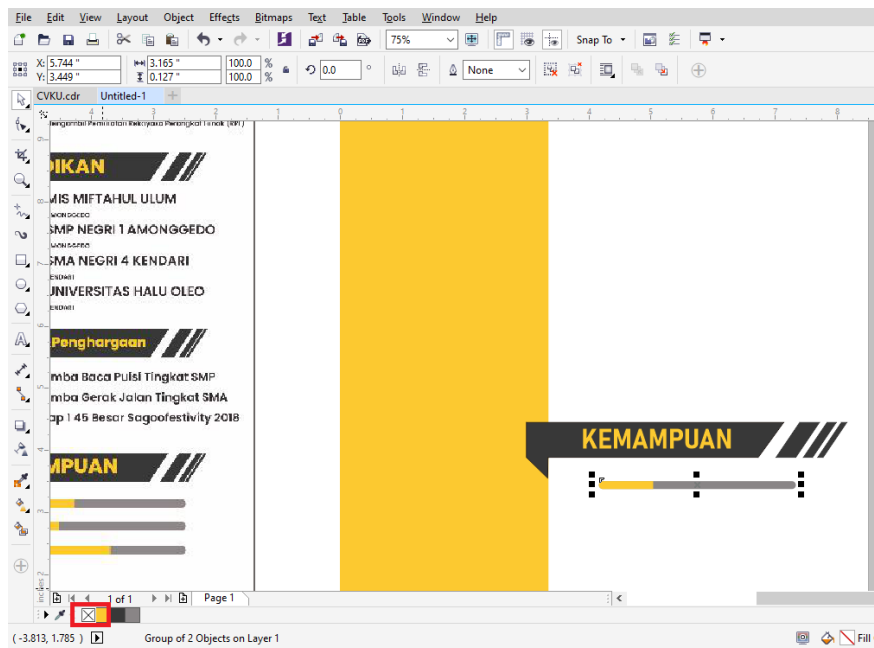
Gambar 3. 23 Tampilan memotong *Rectangle*

24. Dan beri warna sesuai contoh.



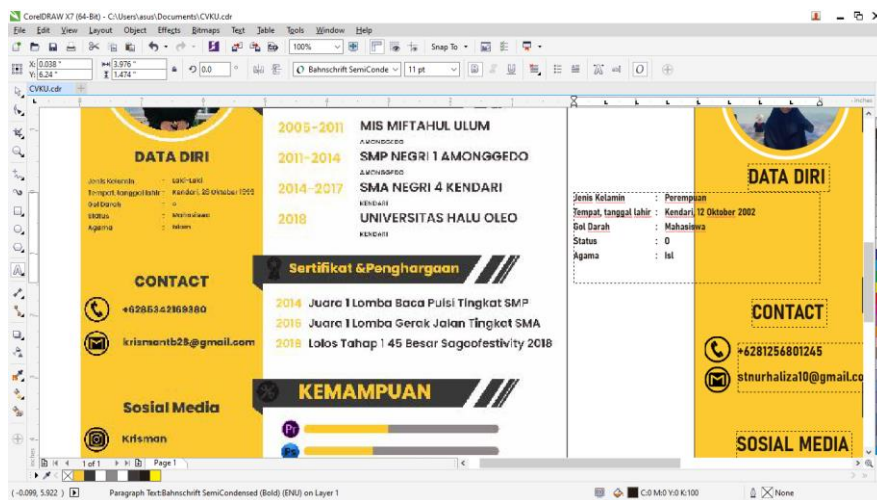
Gambar 3. 24 Tampilan pemberian warna

25. Hilangkan warna pada *Outline* dengan cara klik objek lalu klik kanan warna dengan bentuk x pada pojok kiri bawah.



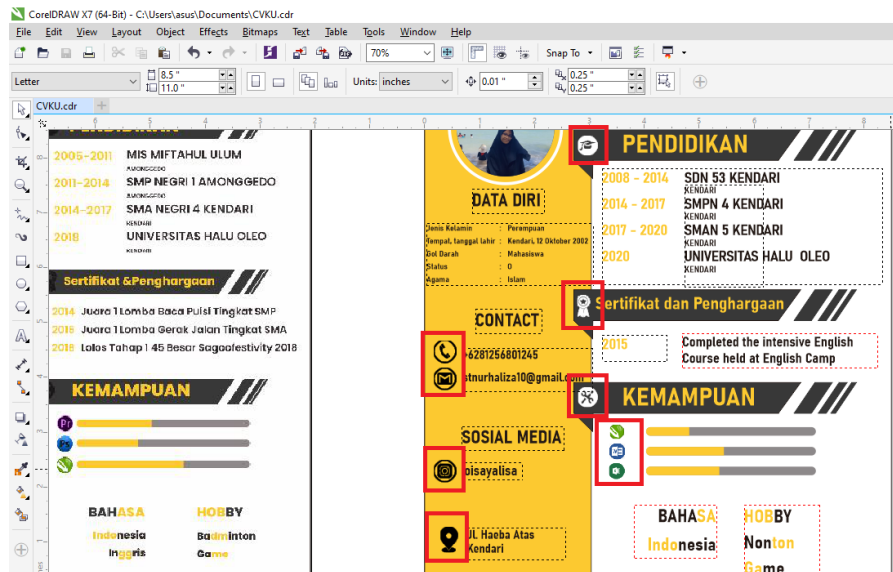
Gambar 3. 25 Tampilan menghilangkan *Outline*

26. Selanjutnya Pilih *Text Tool* dan masukkan data diri seperti Pendidikan, Prestasi, Kemampuan, Bahasa serta *Hobby* yang dimiliki. Atur penempatannya sesuai contoh.



Gambar 3. 26 Tampilan memasukan data diri

27. *Import icon-icon dan letakkan sesuai data yang dimasukkan.*



Gambar 3. 27 Tampilan ikon-ikon tambahan

28. Berikut tampilan CV yang telah dibuat.

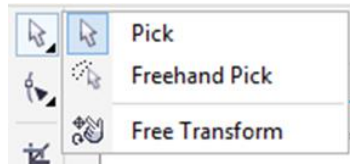


Gambar 3. 28 Tampilan CV

3.2 Analisis dan Pembahasan

Adapun analisis dan pembahasan dalam praktikum ini yaitu mengenai fungsi *tool* pada Corel-Draw antara lain sebagai berikut.

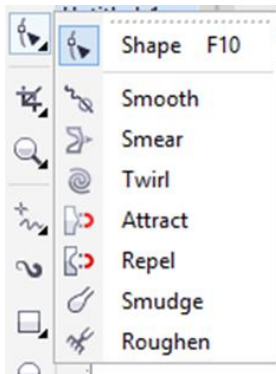
1. *Pick Tool Fly Out*



Gambar 3. 29 Tampilan *Pick Tool Fly Out*

- a. *Pick* untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringkan, dan memutar objek.
- b. *Freehand Pick* untuk menyeleksi objek dengan bebas.
- c. *Free Transform* untuk memutar objek.

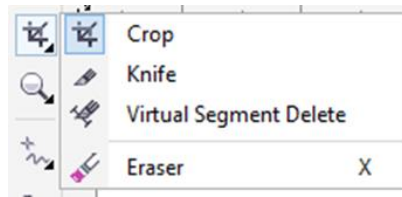
2. *Shape Edit Flyout*



Gambar 3. 30 Tampilan *Shape Edit Flyout*

- a. *Shape Tool* untuk mengedit objek berbentuk kurva.
- b. *Smooth Tool* untuk mengubah objek menjadi lembut.
- c. *Smear Tool* untuk menarik objek dengan menyeret garis tepi.
- d. *Twirl Tool* untuk mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- e. *Attract Tool* untuk mengubah outline menuju arah kursor layaknya magnet.
- f. *Repel Tool* fungsinya sama dengan attract tool, tetapi ke adah yang berlawanan.

3. *Crop Tool Flyout*



Gambar 3. 31 Tampilan *Crop Tool Flyout*

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

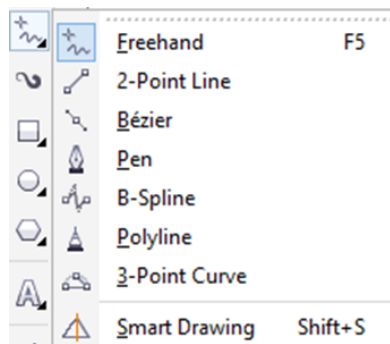
4. *Zoom Flyout*



Gambar 3. 32 Tampilan *Zoom Flyout*

- a. ***Zoom Tool (Z)*** untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- b. ***Pan Tool (H)*** untuk memindahkan tampilan gambar pada layar.

5. *Curve Flyout*



Gambar 3. 33 Tampilan *Curve Flyout*

- a. ***Freehand Tool*** untuk menggambar kurva dan segmen garis lurus.

- b. **2-Point Line Tool** untuk menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- c. **Bezier Tool** untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
- d. **Pen Tool** untuk menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen preview gambar.
- e. **B-Spline Tool** untuk menggambar garis lengkung dengan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- f. **Polyline Tool** untuk menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan berkesinambungan.
- g. **3-Point Curve** untuk menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.
- h. **Smart Drawing (Shift+S)** untuk mengkonversi freehand stroke dengan membentuk dasar-dasar atau kurva yang diperhalus.

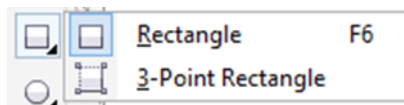
6. **Artistic Media**



Gambar 3. 34 Tampilan *Artistic Media*

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

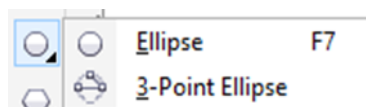
7. **Rectangle Tool Flyout**



Gambar 3. 35 Tampilan *Rectangle Tool Flyout*

- a. **Rectangle Tool** untuk membuat gambar berbentuk kotak.
- b. **3-Point Rectangle Tool** untuk membuat kotak pada sudut tertentu.

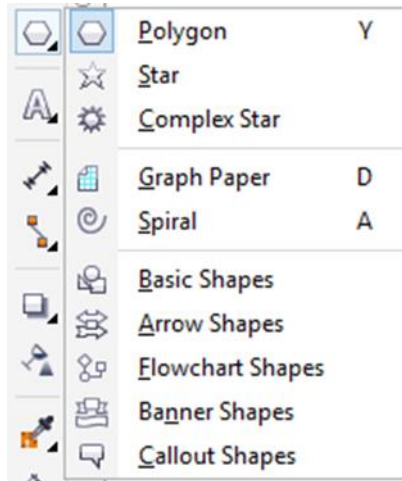
8. **Ellipse Tool Flyout**



Gambar 3. 36 Tampilan *Ellipse Tool Flyout*

- a. *Ellipse Tool* untuk membuat lingkaran.
- b. *3-Point Ellipse Tool* untuk membuat lingkaran pada sudut tertentu.

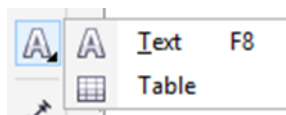
9. *Object Flyout*



Gambar 3. 37 Tampilan *Object Flyout*

- a. *Polygon Tool* untuk membuat gambar berbentuk polygon.
- b. *Star Tool* untuk membuat gambar berbentuk bintang.
- c. *Complex Star Tool* untuk membuat gambar bintang banyak sisi.
- d. *Graph Paper Tool* untuk menggambar sekat yang terdiri dari garis yang sama.
- e. *Spiral Tool* untuk menggambar spiral.
- f. *Basic Shape Tool* untuk memilih bermacam-macam bentuk.
- g. *Arrow Shape Tool* untuk membuat gambar berbentuk panah.
- h. *Flowchart Shapes Tool* untuk menggambar symbol flowchart.
- i. *Banner Shapes Tool* untuk membuat gambar berbentuk pita.
- j. *Callout Shapes Tool* untuk membuat *callout*.

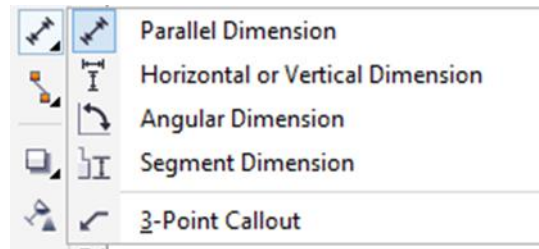
10. *Text*



Gambar 3. 38 Tampilan *Text*

- a. *Text Tool* untuk membuat teks / tulisan.
- b. *Table Tool* untuk membuat tabel.

11. *Dimension Flyout*



Gambar 3. 39 Tampilan *Dimension Flyout*

- a. ***Parallel Dimension*** untuk membuat garis dengan ukuran dimensi miring.
- b. ***Horizontal or Vertical Dimension*** untuk membuat garis ukuran dimensi horizontal dan vertikal.
- c. ***Angular Dimension*** untuk membuat garis ukuran segitiga.
- d. ***Segment Dimension*** untuk menampilkan dimensi antara titik terakhir pada satu atau beberapa bagian.
- e. ***3-Point Callout*** untuk membuat garis petunjuk/keterangan.

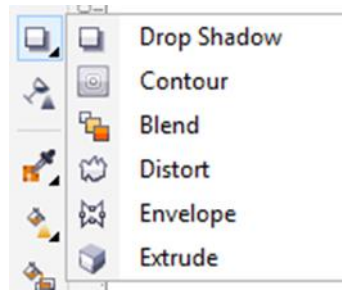
12. *Connector Tool Flyout*



Gambar 3. 40 Tampilan *Connector Tool Flyout*

- a. ***Straight-Line Connector*** untuk membuat konektor line / lurus.
- b. ***Right-Angle Connector*** untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tajam.
- c. ***Rounded Right-Angle Connector*** untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tumpul.
- d. ***Edit Anchor*** untuk mengedit garis konektor.

13. *Interactive Tool Flyout*



Gambar 3. 41 Tampilan *Interactive Tool Flyout*

- a. *Interactive Drop Shadow Tool* untuk memberi bayangan sehingga objek terlihat timbul.
- b. *Interactive Contour Tool* untuk membuat bentuk garis luar pada objek.
- c. *Interactive Blend Tool* untuk mencampur dua objek.
- d. *Interactive Distort Tool* untuk melakukan penyimpangan pada objek.
- e. *Interactive Envelope* untuk melakukan penyimpangan pada objek dengan cara mendrag node.
- f. *Interactive Extrude* untuk membuat suatu ilusi kedalaman pada objek.

14. *Transparency*



Gambar 3. 42 Tampilan *Transparency*

Transparency Tool untuk membuat objek menjadi transparan.

15. *Eyedropper Tool Flyout*



Gambar 3. 43 Tampilan *Eyedropper Tool Flyout*

- a. *Color Eyedropper Tool* untuk memilih warna.
- b. *Attributes Eyedropper Tool* untuk memilih dan menyalin properti pada objek.

16. *Interactive Fill Flyout*



Gambar 3. 44 Tampilan *Interactive Fill Flyout*

- a. ***Interactive Fill Tool*** untuk memberi warna dengan gradasi fill.
- b. ***Interactive Mesh Tool*** untuk memberi warna gradasi fill dengan garis.

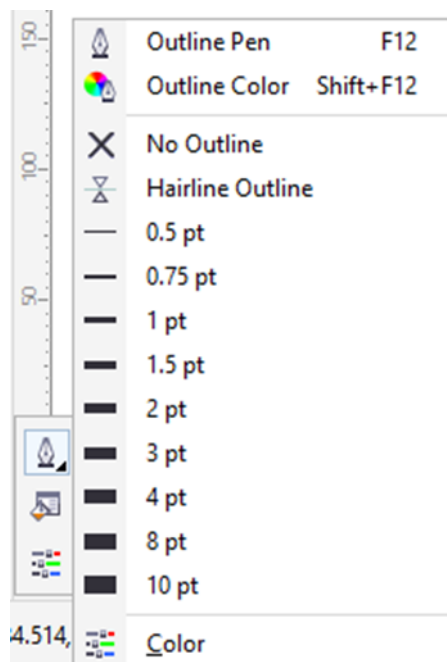
17. *Smart Fill*



Gambar 3. 45 Tampilan *Smart Fill*

Smart Fill Tool untuk membuat obyek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menerapkan obyek tersebut.

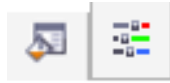
18. *Outline Flyout*



Gambar 3. 46 Tampilan *Outline Flyout*

Outline Tool untuk memberi garis dengan berbagai macam ketebalan garis.

19. *Edit Fill & Colour*



Gambar 3. 47 Tampilan *Edit & Colour*

Edit Fill & Colour untuk memberi warna seperti warna gradasi, *pattern*, *bubble* dan lain-lain.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu konsep di bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan. Ada juga desain grafis, yaitu proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar. Selain itu, jenis-jenis *Digital Art* memiliki tampilan yang berbeda-beda. Salah satu yang dipraktikkan yaitu jenis *Advertising Design*, membuat CV.

4.2 Saran

Adapun saran dari praktikum kali ini adalah sebaiknya sebelum praktikum, diberitahu terlebih dahulu bahan praktikum yang akan digunakan. Agar praktikan dapat mempersiapkan memang bahan tersebut dan tidak menunda waktu praktikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Irwansyah, S. (n.d.). Retrieved Desember 9, 2020, from FUNGSI-FUNGSI TOOLBOX PADA COREL DRAW X7
https://www.academia.edu/31598381/FUNGSI_FUNGSI_TOOLBOX_PADA_COREL_DRAW_X7
- Nangi, J., Saputra, R. A., & Tabri, K. (2020). *Modul Praktikum VII Praktikum Aplikasi Komputer 2020 Multimedia (Desain Grafis)*. Kendari.

LAMPIRAN

