

LAPORAN
PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
“MULTIMEDIA DESAIN GRAFIS”



YUSRIL USMAN

E1E120054

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HALU OLEO

KENDARI

2020






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

Alamat : Jl. H.E.A Mokodompit Kampus Baru Tridarma Anduonohu, Kendari 92132
Tlp. (0401) 3195287, 3194347, 319083 Kendari Website : eng.uho.ac.id

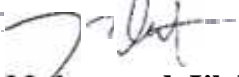
LEMBAR ASISTENSI

NAMA : YUSRIL USMAN
STAMBUK : E1E1 20 054
MATA KULIAH : PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL PRAKTIKUM : MULTIMEDIA (DESAIN GRAFIS)
KELOMPOK : VII (TUJUH)

No.	Hari/Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Kamis, 04-12-2020) Miringkan kata asing	
2.	Senin, 07-12-2020) Perhatikan penulisan katanya.	
3.	Sabtu, 12-12-2020) Update daftar tabelnya agar sesuai antara daftar tabel dengan tabel di laporan.	

Kendari, 14 Desember 2020

Asisten Dosen



Muhammad Ijlal Prayoga

E1E118012

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT. karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami bisa menyelesaikan laporan Praktikum Aplikasi Komputer dengan materi “Multimedia Desain Grafis” ini dengan tepat waktu.

Shalawat serta salam juga kami panjatkan kepada baginda Nabiullah Muhammad SAW. yang menjadi suri tauladan bagi kita semua, yang memperjuangkan umatnya dari kelamnya alam kejahilian sehingga, pada saat ini, kita bisa merasakan limpahan cahaya rahmat dari Allah SWT.

Terimakasih juga kami ucapkan sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu proses menyelesaikan laporan ini. Kami sebagai penyusun laporan ini sadar bahwa laporan Praktikum Aplikasi Komputer ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kami dengan tangan terbuka menerima segala kritikan dan masukan yang bersifat membangun dari para pembaca sekalian.

Konawe, 14 Desember 2020

Yusril Usman

DAFTAR ISI

LEMBAR ASISTENSI	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Landasan Teori.....	1
1.2 Tujuan Praktikum.....	7
1.3 Manfaat Praktikum.....	8
BAB II	9
METODOLOGI PRAKTIKUM.....	9
2.1 Waktu dan Tempat	9
2.2 Alat dan Bahan	9
2.3 Prosedur Praktikum.....	10
BAB III.....	11
ANALISI DAN PEMBAHASAN	11
3.1 Hasil Praktikum	11
3.2 Analisis dan Pembahasan	24
BAB IV	31
PENUTUP.....	31
4.1 Kesimpulan	31
4.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Vektor <i>Art</i>	2
Gambar 1. 2 <i>WPAP Art</i>	3
Gambar 1. 3 <i>Line Art</i>	3
Gambar 1. 4 <i>Low Poly Art</i>	4
Gambar 1. 5 <i>Flat Art</i>	4
Gambar 1. 6 <i>Typography</i>	5
Gambar 1. 7 <i>Manipulation Art</i>	5
Gambar 1. 8 <i>Illustration Art</i>	6
Gambar 1. 9 Siluet.....	6
Gambar 1. 10 Karikatur.....	7
Gambar 1. 11 <i>Advertsiting Design</i>	7
Gambar 3. 1 Membuat <i>file</i> baru	11
Gambar 3. 2 <i>Save file</i>	11
Gambar 3. 3 Menentukan ukuran kanvas.....	12
Gambar 3. 4 Menambahkan persegi sebagai wadah untuk mengedit	12
Gambar 3. 5 Memberi warna	13
Gambar 3. 6 Membentuk ulang persegi panjang	13
Gambar 3. 7 Memasukkan judul	14
Gambar 3. 8 Membuat grup objek	14
Gambar 3. 9 Memindahkan persegi panjang.....	15
Gambar 3. 10 Menulis nama	15
Gambar 3. 11 Menentukan <i>font</i>	16
Gambar 3. 12 Langkah 1 menambahkan logo	16
Gambar 3. 13 Langkah 2 menambahkan logo	17
Gambar 3. 14 Langkah 3 menambahkan logo	17
Gambar 3. 15 Tampilan hasil	17
Gambar 3. 16 Membuat lingkaran.....	18
Gambar 3. 17 Langkah 2 menggandakan lingkaran.....	18
Gambar 3. 18 Mengubah ukuran garis lingkaran.....	19
Gambar 3. 19 Mengubah warna garis lingkaran	19
Gambar 3. 20 Tampilan <i>PowerClip Inside</i>	20

Gambar 3. 21 Tanda panah sebelum memasukkan gambar	20
Gambar 3. 22 Setelah gambar dimasukkan.....	20
Gambar 3. 23 Mengedit ukuran foto dalam lingkaran	21
Gambar 3. 24 <i>Finishing Editing This Level</i>	21
Gambar 3. 25 Hasil menambahkan foto dalam lingkaran.....	22
Gambar 3. 26 Tampilan informasi tambahan.....	22
Gambar 3. 27 Hasil	23
Gambar 3. 28 <i>Export file</i>	23
Gambar 3. 29 <i>Pick</i>	24
Gambar 3. 30 <i>Shape</i>	24
Gambar 3. 31 <i>Crop</i>	25
Gambar 3. 32 <i>Zoom</i>	25
Gambar 3. 33 <i>Freehand</i>	26
Gambar 3. 34 <i>Artistic media tool</i>	27
Gambar 3. 35 <i>Rectangel</i>	27
Gambar 3. 36 <i>Ellipse</i>	27
Gambar 3. 37 <i>Object</i>	27
Gambar 3. 38 <i>Text</i>	28
Gambar 3. 39 <i>Dimension</i>	28
Gambar 3. 40 <i>Connector</i>	29
Gambar 3. 41 <i>Interactive</i>	29
Gambar 3. 42 <i>Transparency</i>	30
Gambar 3. 43 <i>color eyedropper</i>	30
Gambar 3. 44 <i>Interactive fill</i>	30
Gambar 3. 45 <i>Smart fill</i>	30

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel alat dan fungsinya	9
Tabel 2. 2 Tabel bahan dan fungsinya	9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Pengertian Multimedia

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Multi sendiri memiliki arti banyak, sedangkan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Jadi pengertian multimedia adalah suatu tempat atau sarana atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terdiri dari dua atau lebih elemen. Dalam definisi lain, multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam maupun bergerak, animasi, dan media lainnya. Kombinasi teks tersebut dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, dan diproses dengan sebuah perangkat tertentu.

Sesuai dengan namanya, suatu media dapat dikatakan multimedia jika terdiri dari dua atau lebih elemen. sebagai contoh, sebuah brosur dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen teks dan gambar. Video klip juga dapat dikatakan multimedia karena terdiri dari elemen suara, gambar, teks, dan juga video.

1.1.2 Pengertian Desain Grafis

Pengertian desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses sekaligus hasil dari proses itu sendiri.

Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkan juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

Desain grafis bermula dari berbagai produk statis noncetak seperti poster, brosur, majalah, dan lain sebagainya. Namun, seiring berkembangnya zaman, media noncetak juga menjadi media yang digelutinya.

Mengeksplorasi tujuan dan fungsi dari desain grafis juga dapat membawa pemahaman kita terhadap pengertian desain grafis dengan lebih baik. Desain grafis identik dengan penggunaan perangkat lunak pengolah grafis seperti Adobe Illustrator, Corel Draw dan Photoshop. Namun, sebetulnya berbagai aplikasi itu hanyalah alat yang digunakan dalam melakukan proses perancangan.

Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah untuk kebutuhan komunikasi virtual. Seorang desainer grafis bukanlah hanya seseorang yang hanya mampu menggunakan perangkat lunak komputer grafis. Seorang desainer juga tidak hanya harus piawai dalam menggambar menggunakan pensil. Hakikatnya seorang desainer grafis adalah seorang perancang, pencetus, dan penemu ide. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mengubah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar suatu pesan dapat diterima dengan baik.

1.1.3 Jenis-Jenis *Digital Art*

Berikut ini merupakan jenis-jenis dari *digital art* :

1. Vektor Art

Vektor *Art* merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Ciri khas dari Vektor *Art* adalah gambarnya yang terlihat seperti kartun tapi bentuknya nyata dan hampir mirip dengan bentuk aslinya.



Gambar 1. 1 Vektor *Art*

2. *WPAP Art*

WPAP atau *Wedha's Pop Art Potrait* adalah suatu gugusan seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontrakdiksi warna-warna khusus. Ciri khas dari *WPAP* adalah warnanya yang bebas namun masih terdapat unsur gelap terang.



Gambar 1. 2 *WPAP Art*

3. *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.



Gambar 1. 3 *Line Art*

4. *Low Poly Art*

Low Poly Art atau *Low Polygon Art* adalah salah 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.



Gambar 1. 4 *Low Poly Art*

5. *Flat Art*

Flat Design merupakan desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, befokus pada warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Ciri khas dari *Flat Design* adalah bentuknya yang sederhana dan menggunakan warna-warna yang cerah.



Gambar 1. 5 *Flat Art*

6. *Typography*

Typography adalah 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 tulisannya yang sudah mengalami modifikasi dari bentuk aslinya.



Gambar 1. 6 *Typography*

7. *Manipulation Art*

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



Gambar 1. 7 *Manipulation Art*

8. *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 *Vektor Art* hanya saja *Illustration Art* terlihat lebih rumit. Oleh karena itu, *Illustration Art* bisa dibilang adalah gabungan dari *Vektor Art*

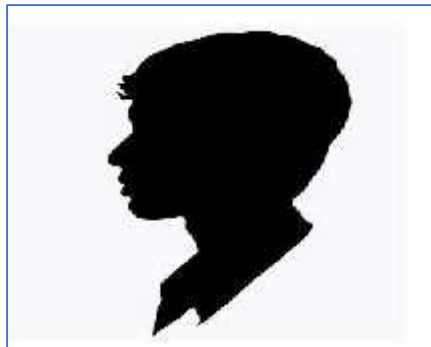
dan *Manipulation Art*. Ciri khas dari *Illustration Art* adalah gambarnya yang cukup rumit.



Gambar 1. 8 *Illustration Art*

9. 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.



Gambar 1. 9 Siluet

10. Karikatur

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Kata karikatur berasal dari bahasa Italia "*caricare*" yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Ciri khas dari karikatur biasanya ukuran kepalanya lebih besar dari ukuran badannya.



Gambar 1. 10 Karikatur

11. *Advertsiting Design*

Advertsiting Design adalah bentuk desain yang bertujuan untuk melakukan periklanan terhadap suatu hal, karena *Advertsiting* merupakan cara untuk memperkenalkan diri atau produk kepada orang lain, bentuk desain ini banyak diterapkan di tempat percetakan digital (spanduk, baliho, kartu nama, CV kreatif dan sebagainya).



Gambar 1. 11 *Advertsiting Design*

1.2 Tujuan Praktikum

Adapun tujuan dari kegiatan Praktikum Aplikasi Komputer 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 CorelDraw X7.

1.3 Manfaat Praktikum

Adapun manfaat dari kegiatan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia Desain Grafis” yaitu :

1. Mahasiswa dapat mengetahui pengertian dari multimedia (desain grafis)
2. Mahasiswa dapat mengetahui perbedaan gambar vektor dan bitmap
3. Mahasiswa dapat mengetahui mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi CorelDraw X7.

BAB II

METODOLOGI PRAKTIKUM

2.1 Waktu dan Tempat

2.1.1 Waktu

Adapun waktu pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (desain grafis)” dimulai pada tanggal 01 Desember 2020 pada pukul 13:30 – Selesai.

2.1.2 Tempat

Praktikum ini kami laksanakan secara virtual melalui Zoom dan LMS (*Learning Management System*) the e-Green SPADA.

2.2 Alat dan Bahan

2.2.1 Alat

Adapun alat yang digunakan pada saat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (desain grafis)” yaitu :

Tabel 2. 1 Tabel alat dan fungsinya

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai tempat dijalanannya CorelDraw X7.

2.2.2 Bahan

Adapun bahan yang digunakan pada saat pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (desain grafis)” yaitu :

Tabel 2. 2 Tabel bahan dan fungsinya

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

2.3 Prosedur Praktikum

Adapun prosedur praktikum pelaksanaan Praktikum Aplikasi Komputer materi “Multimedia (desain grafis)” yaitu :

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

BAB III

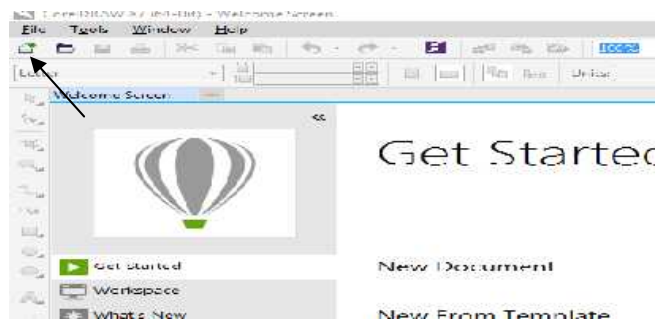
ANALISI DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Praktikum

3.1.1 Cara Membuat *Curriculum Vitae* Menggunakan CorelDraw X7

1. Membuat *file* baru

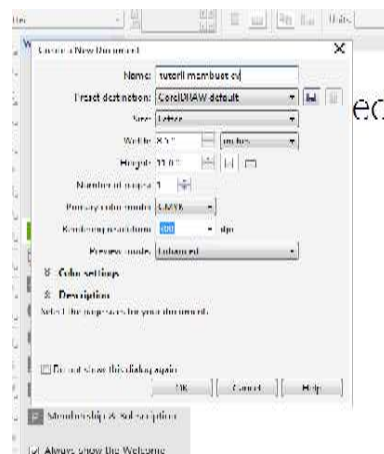
Untuk membuat *file* baru, kita bisa mengklik logo yang ditunjukkan oleh tanda panah seperti pada gambar, atau langsung Ctrl + N.



Gambar 3. 1 Membuat *file* baru

2. *Save file*

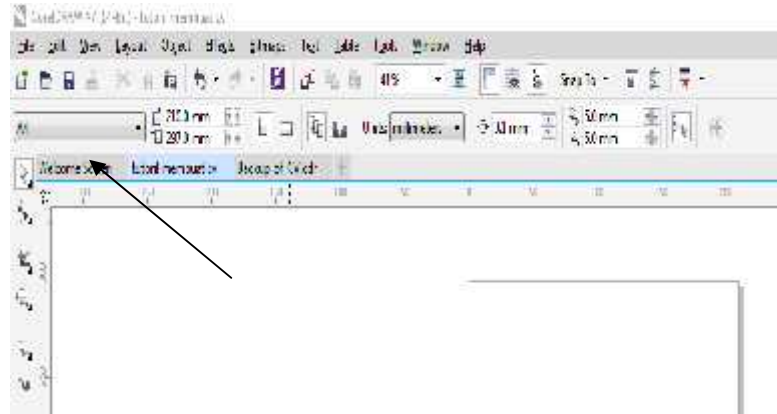
Selanjutnya klik Ctrl + S untuk menyimpan *file* yang akan kita kerjakan. Selanjutnya masukkan nama *file* anda pada kolom *Name* kemudian klik ok.



Gambar 3. 2 *Save file*

3. Menentukan ukuran kanvas

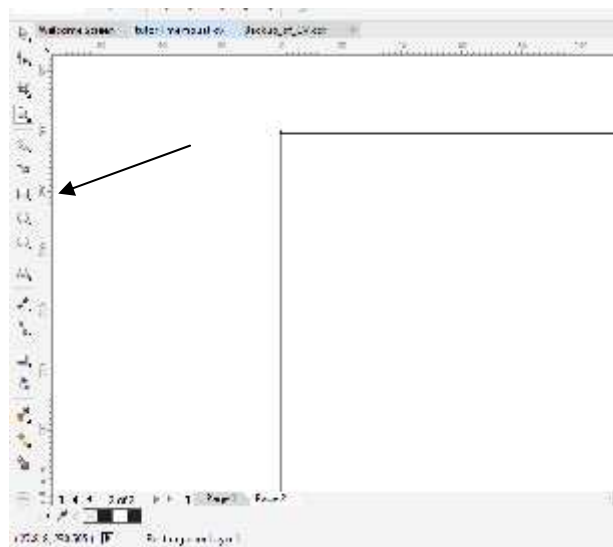
Untuk menentukan ukuran kanvas yang akan kita gunakan, kita bisa mengklik grup perintah yang ditunjukkan oleh tanda panah yang ada pada gambar. Di sini saya menggunakan A4.



Gambar 3. 3 Menentukan ukuran kanvas

4. Masukan media sebagai tempat kita mengedit

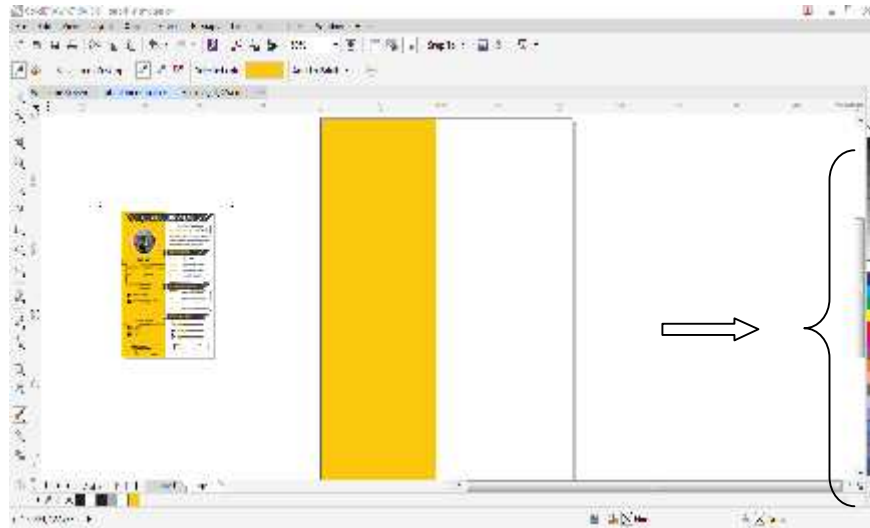
Selanjutnya, kita tambahkan bentuk persegi dengan cara mengklik *icon* yang ditunjukkan pada gambar lalu tambahkan pada kanvas yang telah ada kemudian kita samakan ukuran kanvas dengan persegi yang kita tambahkan.



Gambar 3. 4 Menambahkan persegi sebagai wadah untuk mengedit

5. Memberi warna pada media

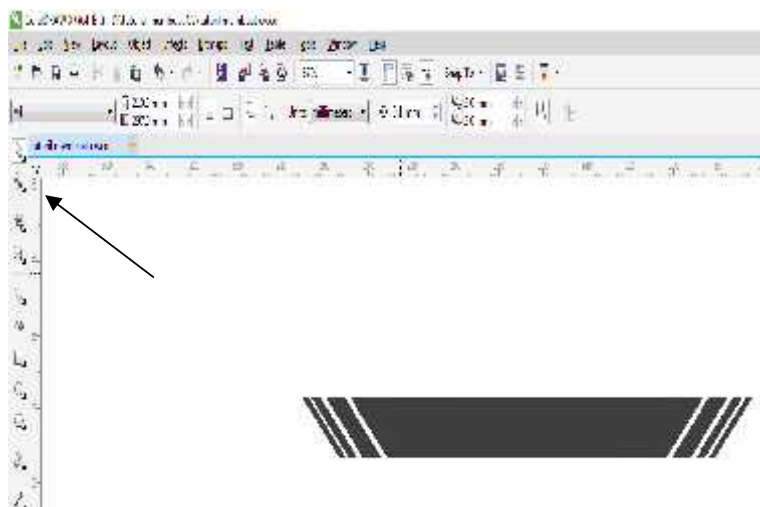
Agar terlihat lebih menarik kita *copy* dan *paste* persegi yang telah kita buat dan membagi dua lebarnya, selanjutnya kita berikan warna berbeda pada persegi yang kita buat. Untuk memberikan warna, kita bisa memilih kemudian mengklik warna yang ditunjukkan oleh tanda panah pada gambar



Gambar 3. 5 Memberi warna

6. Membentuk ulang persegi panjang

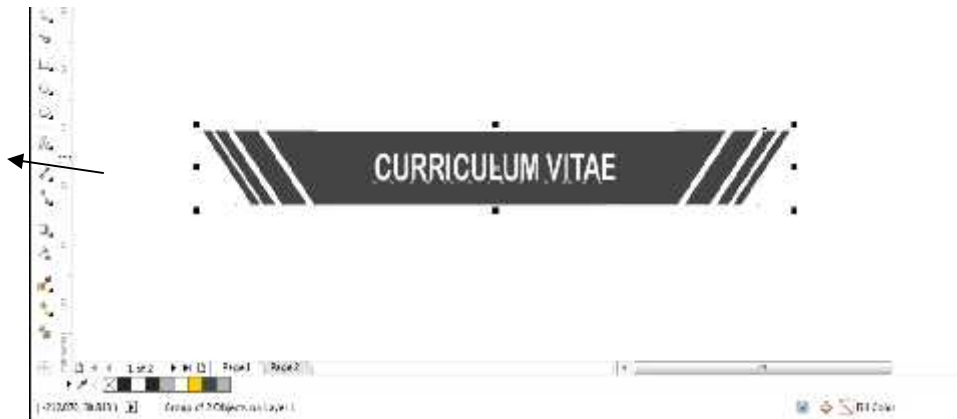
Masukan bentuk persegi, kemudian kita bentuk dengan cara mengklik *icon* yang ditunjukkan pada gambar, kemudian kita bisa membentuknya menyerupai bentuk yang ada pada gambar.



Gambar 3. 6 Membentuk ulang persegi panjang

7. Memasukkan judul

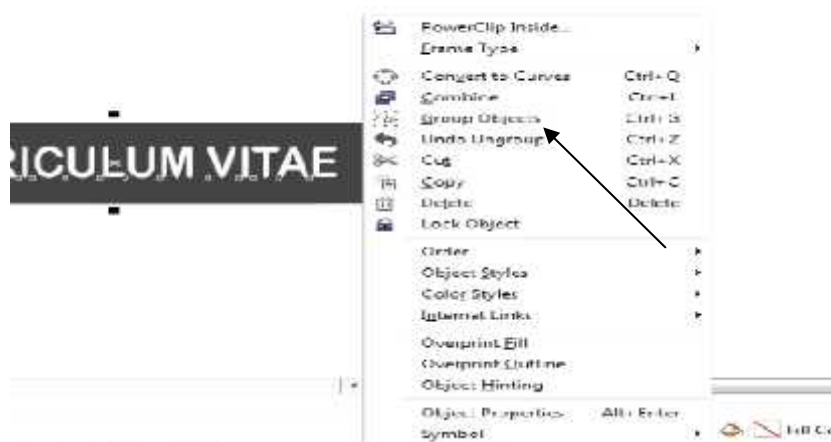
Selanjutnya tulis kata “Curriculum Vitae” lalu masukkan ke dalam persegi panjang yang telah kita bentuk tadi. Untuk membuat teks, kita klik *icon* yang ditunjukkan oleh tanda panah pada gambar. Kemudian klik kanan pada area yang ingin kita tambahkan teks.



Gambar 3. 7 Memasukkan judul

8. Membuat grup objek

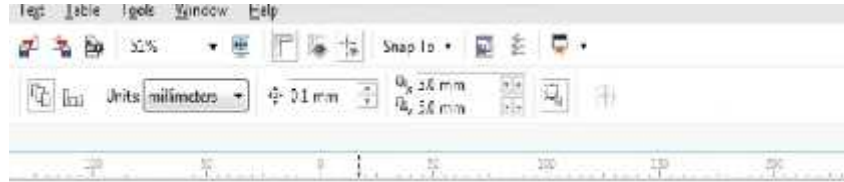
Agar kata atau objek lain yang telah kita masukkan ke dalam *shape* tidak terpisah, kita harus membuatnya menjadi satu kesatuan, dengan cara blok teks dan *shape* secara bersamaan kemudian klik kanan, selanjutnya pilih *group objects* seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 8 Membuat grup objek

9. Pindahkan persegi panjang

Selanjutnya, kita pindahkan persegi panjang yang telah kita edit tadi ke dalam kanvas seperti yang terlihat pada gambar.



Gambar 3. 9 Memindahkan persegi panjang

10. Menulis nama

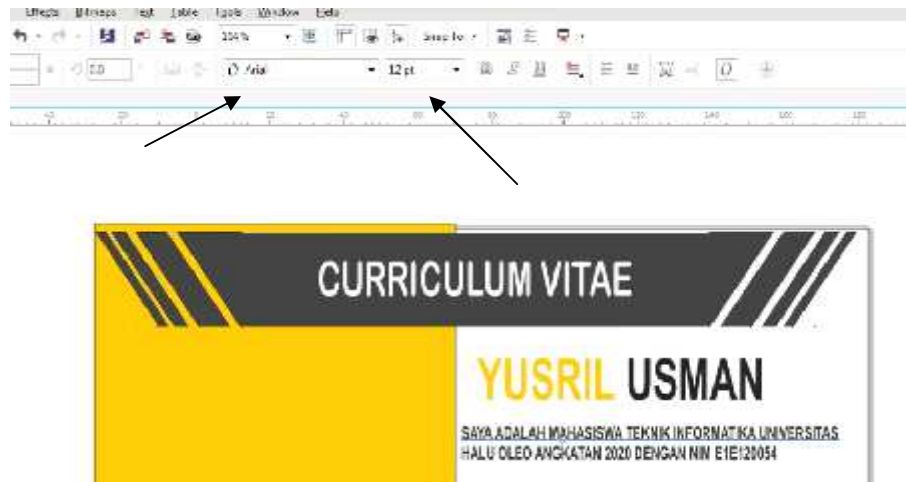
Selanjutnya, kita tuliskan nama kita beserta deskripsi singkat mengenai diri kita pada bagian yang berwarna putih.



Gambar 3. 10 Menulis nama

11. Menentukan *font*

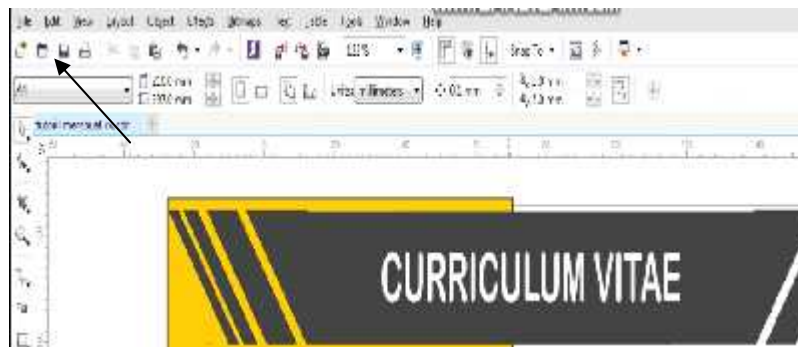
Kita bisa menentukan gaya dan ukuran *font* sesuai dengan keinginan kita dengan cara mengklik sesuai dengan yang ditunjukkan oleh tanda panah pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 11 Menentukan *font*.

12. Menambahkan penjelasan lain

Selanjutnya untuk menambahkan penjelasan mengenai pendidikan, penghargaan, dan kemampuan yang kita miliki, kita bisa membentuk *shape* baru seperti pada langkah ke-6 tadi dan menambahkan logo sesuai dengan kebutuhan kita dengan cara mengklik *icon* yang ditunjukkan pada gambar, selanjutnya kita tentukan logo mana yang ingin kita gunakan, setelah itu klik *open*, berikut ini kami sertakan beberapa gambar yang berurutan sesuai dengan langkah-langkah yang telah kami jelaskan.

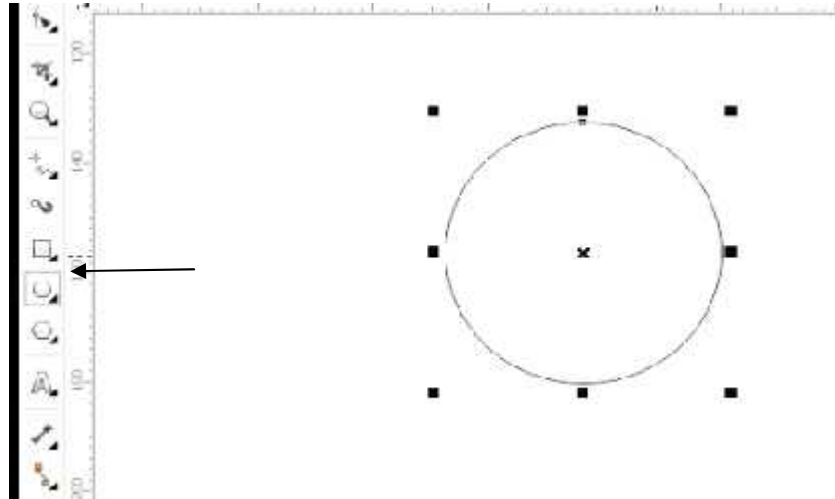


Gambar 3. 12 Langkah 1 menambahkan logo

13. Menambahkan foto

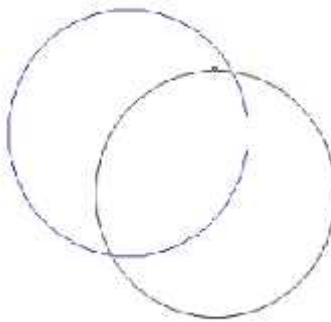
Berikut ini merupakan langkah-langkah menambahkan foto :

- a. Membuat lingkaran dengan mengklik logo lingkaran kemudian klik Ctrl + klik kiri lalu bentuk lingkarannya.



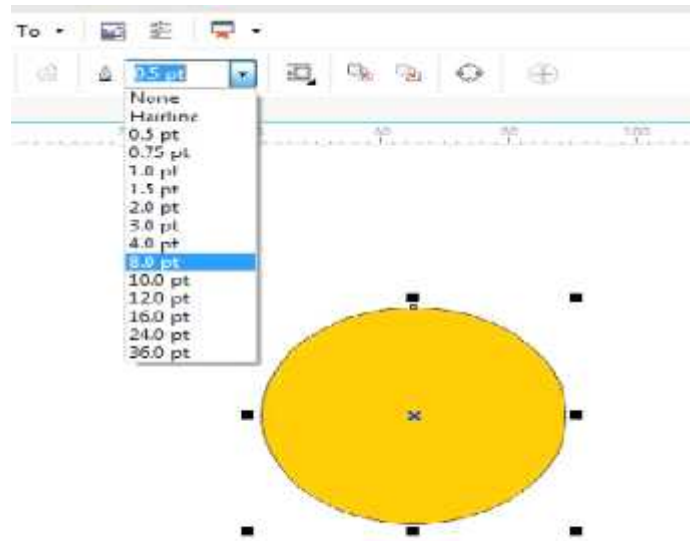
Gambar 3. 16 Membuat lingkaran

- b. Selanjutnya, kita gandakan lingkaran tersebut dan mengubah ukurannya agar tidak sama.



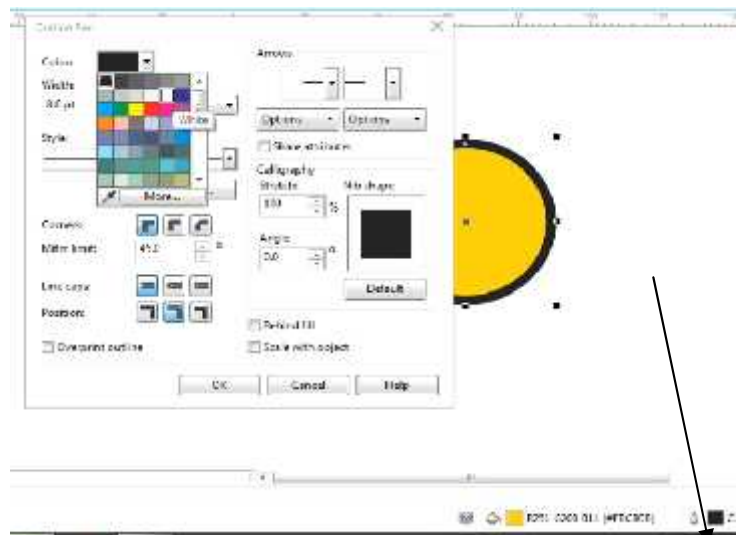
Gambar 3. 17 Langkah 2 menggandakan linkaran

- c. Selanjutya, kita ubah warna dan garis luar lingkaran yang paling besar menjadi 8 pt dan warnanya menjadi kuning.



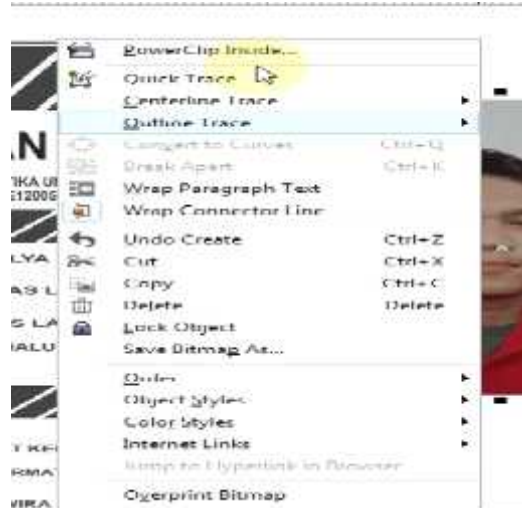
Gambar 3. 18 Mengubah ukuran garis lingkaran

- d. Selanjutnya, klik *icon* yang ditunjukkan pada gambar untuk mengubah warna garis lingkaran tersebut menjadi putih, setelah itu klik ok.



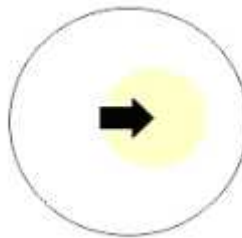
Gambar 3. 19 Mengubah warna garis lingkaran

- e. Pada lingkaran ke dua, kita gunakan sebagai tempat meletakkan foto, dengan cara menentukan *file* foto yang ingin kita gunakan, lalu klik kanan pada gambar, dan pilih *powerClip inside*.



Gambar 3. 20 Tampilan *PowerClip Inside*

- f. Setelah itu akan muncul tanda panah. Kemudian kita arahkan tanda panah tersebut ke lingkaran dan klik, maka secara otomatis gambar tersebut akan masuk ke dalam lingkaran.

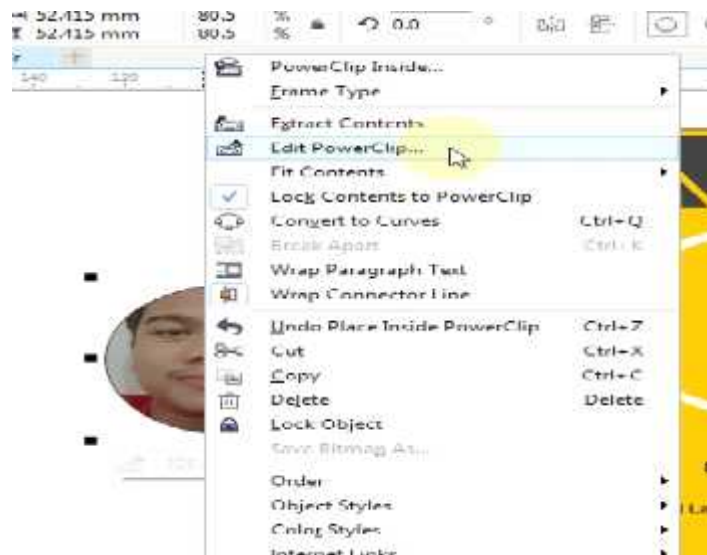


Gambar 3. 21 Tanda panah sebelum memasukkan gambar



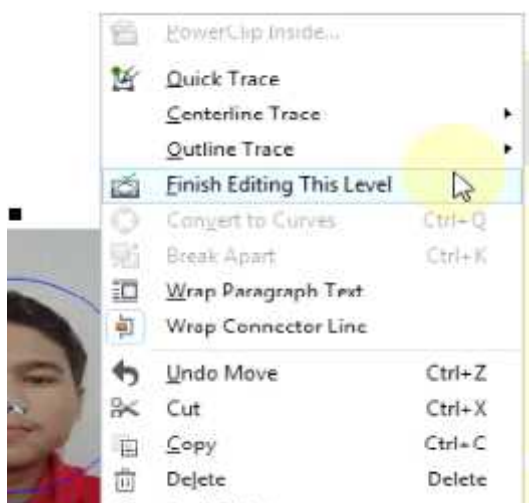
Gambar 3. 22 Setelah gambar dimasukkan

- g. Selanjutnya, kita sesuaikan ukuran gambar yang ada di dalam lingkaran dengan cara klik kanan pada gambar, lalu akan muncul menu seperti pada gambar di bawah, kemudian kita pilih *Edit PowerClip*, selanjutnya kita bisa sesuaikan ukuran gambar dengan keinginan kita.



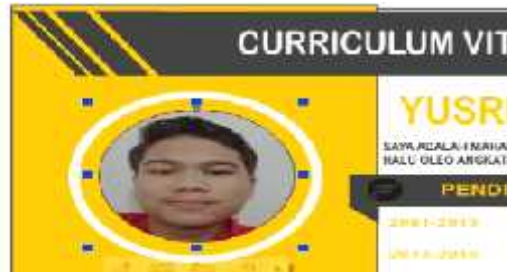
Gambar 3. 23 Mengedit ukuran foto dalam lingkaran

- h. Untuk mengakhiri editan kita pada foto dalam lingkaran, klik kanan, maka akan muncul menu seperti pada gambar di bawah, kemudian pilih *Finishing Editing This Level*.



Gambar 3. 24 *Finishing Editing This Level*

- i. Selanjutnya, kita geser lingkaran yang telah kita tambahkan foto ke dalam lingkaran yang sebelumnya telah kita beri warna kuning.



Gambar 3. 25 Hasil menambahkan foto dalam lingkaran

14. Menulis biodata diri, alamat dan informasi kontak

Selanjutnya, tulis biodata diri, *contact*, sosial media, serta alamat kita pada bagian yang berwarna kuning. Cara menulisnya sama dengan cara menulis kata *Curriculum Vitae* pada langkah ke tujuh. Agar lebih menarik, kita bisa menambahkan logo sesuai dengan kebutuhan. Caranya sama dengan cara menambahkan logo pada langkah ke dua belas.



Gambar 3. 26 Tampilan informasi tambahan

15. Hasil

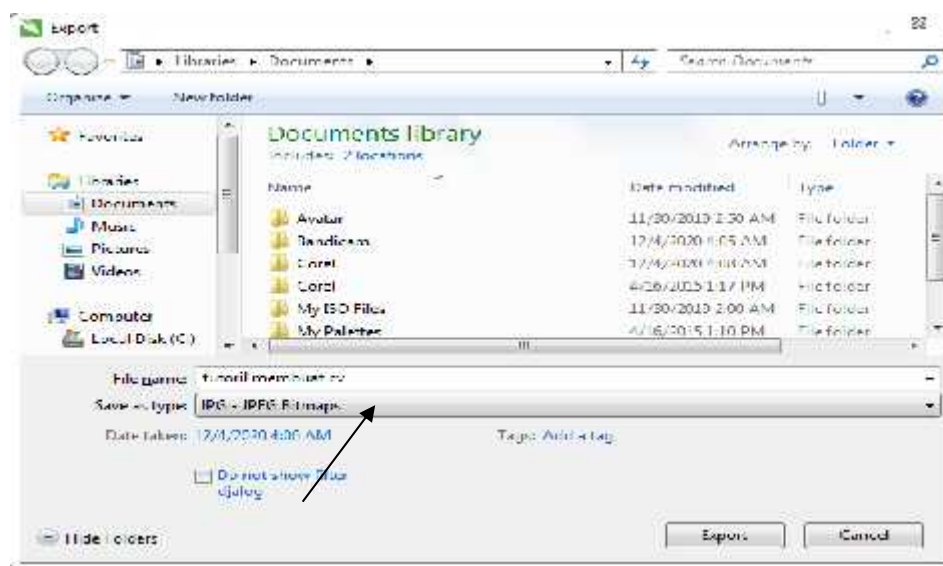
Jika semua langkah di atas telah selesai, maka tampilannya akan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 27 Hasil

16. Export

Untuk menyimpan hasil CV yang telah kita buat menjadi format .pdf atau .jpg ataupun format lainnya, kita bisa klik Ctrl + E, selanjutnya pada kolom bawah kita bisa memilih jenis format apa yang ingin kita gunakan, setelah itu klik *export*.



Gambar 3. 28 Export file

3.2 Analisis dan Pembahasan

Terdapat berbagai macam *tools* yang dimiliki oleh CorelDraw X7. Setiap *tools* yang terdapat pada *tool box* memiliki fungsinya masing-masing. Fungsi tersebut sangat membantu kita dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang berkaitan dengan desain grafis. *Tool box* memiliki arti kotak perkakas yang berisi alat atau *tools* yang kita gunakan untuk menggambar atau mendesain suatu objek. Saat kita menjalankan CorelDraw, secara *default tools* akan terlihat pada panel *tool box*, akan tetapi, terdapat beberapa *tools* yang tidak terlihat atau bersembunyi yang biasa kita sebut dengan *flyout* atau *tools* yang dijadikan satu kelompok. Berikut ini beberapa *tools* beserta dengan fungsinya yang ada di CorelDraw X7 :

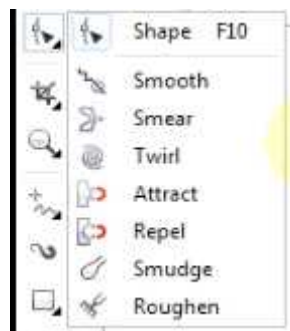
1. *Pick Tool Flyout*



Gambar 3. 29 *Pick*

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

2. *Shape Tool Flyout*



Gambar 3. 30 *Shape*

- a. *Shape*, berfungsi untuk mengedit objek yang berbentuk kurva
- b. *Smooth*, berfungsi mengubah objek menjadi lebih lembut

- c. *Smear*, berfungsi untuk menarik objek dengan menyeret garis tepi
- d. *Twirl*, berfungsi untuk mengubah bentuk menjadi putaran seperti putaran angin
- e. *Attract*, berfungsi untuk mengubah *outline* menuju arah kursor layaknya magnet
- f. *Repel*, memiliki fungsi yang mirip dengan *attract* akan tetapi ke arah yang berbeda
- g. *Smudge*, berfungsi untuk mengubah objek vektor
- h. *Roughen*, berfungsi untuk mengubah garis luar objek vektor.

3. *Crop Tool Flyout*



Gambar 3. 31 *Crop*

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

4. *Zoom Tool Flyout*

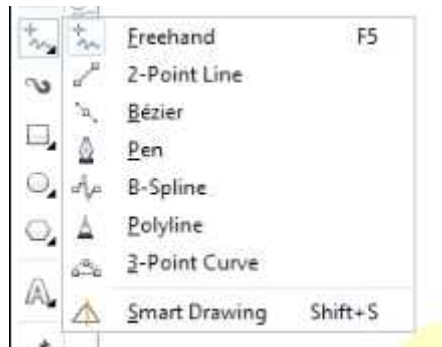


Gambar 3. 32 *Zoom*

- a. *Zoom*, berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan sebuah objek

- b. *Pan*, berfungsi untuk memindahkan tampilan gambar pada layar.

5. *Freehand Tool Flyout*



Gambar 3. 33 *Freehand*

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

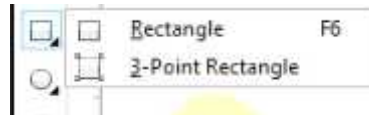
6. *Artistic Media tool*

Berfungsi untuk menambahkan *brush*, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi dengan menggunakan *freehand stroke*.



Gambar 3. 34 *Artistic media tool*

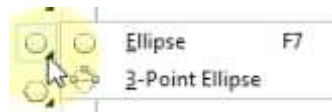
7. *Rectangel Tools Flyout*



Gambar 3. 35 *Rectangel*

- a. *Rectangel*, berfungsi untuk membuat gambar berbentuk persegi
- b. *3-Point Rectangel*, berfungsi untuk membuat bentuk persegi pada sudut tertentu.

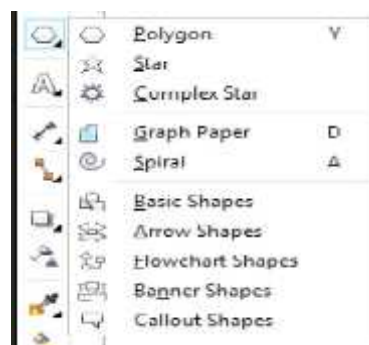
8. *Ellipse Tools Flyout*



Gambar 3. 36 *Ellipse*

- a. *Ellipse*, berfungsi untuk membentuk obek lingkaran
- b. *3-Point Ellipse*, berfungsi untuk membentuk objek lingkaran pada objek tertentu.

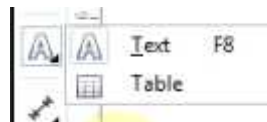
9. *Obejct Tools Flyout*



Gambar 3. 37 *Object*

- a. *Polygon*, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk *polygon*
- b. *Star*, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk bintang
- c. *Complex Star*, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk bintang dengan banyak sisi
- d. *Graph Paper*, berfungsi untuk menggambar sekat yang terdiri dari garis yang sama
- e. *Spiral*, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk spiral
- f. *Basic Shape*, berfungsi untuk memilih berbagai macam bentuk *shape* dasar
- g. *Arrow Shape*, berfungsi untuk memilih berbagai macam bentuk tanda panah
- h. *Flowchart Shape*, berfungsi untuk menggambar simbol *Flowchart*
- i. *Banner Shape*, berfungsi untuk memilih berbagai macam bentuk tanda pita
- j. *Collout shape*, berfungsi untuk membuat *callout*.

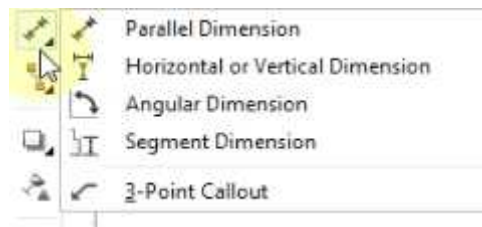
10. *Text Tools Flyout*



Gambar 3. 38 *Text*

- a. *Text*, berfungsi untuk membuat teks atau tulisan
- b. *Table*, berfungsi untuk membuat tabel.

11. *Dimension Flyout*



Gambar 3. 39 *Dimension*

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

12. *Connector Tools Flyout*



Gambar 3. 40 *Connector*

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

13. *Interactive Tools Flyout*



Gambar 3. 41 *Interactive*

14. *Transparency Tools Flyout*

Transparency berfungsi untuk membuat objek menjadi transparan.



Gambar 3. 42 *Transparency*

15. *Color Eyedropper Tools Flyout*



Gambar 3. 43 *color eyedropper*

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

16. *Interactive Fill Tools Flyout*



Gambar 3. 44 *Interactive fill*

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

17. *Smart fill Tool*

Berfungsi untuk membuat objek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menerapkan objek tersebut.



Gambar 3. 45 *Smart fill*

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Secara bahasa, multimedia terdiri dari dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Multi sendiri memiliki arti banyak, sedangkan media berarti sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Jadi pengertian multimedia adalah suatu tempat atau sarana atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang terdiri dari dua atau lebih elemen. Dalam definisi lain, multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar diam maupun bergerak, animasi, dan media lainnya. Kombinasi teks tersebut dapat ditampilkan, disimpan, dikirim, dan diproses dengan sebuah perangkat tertentu.

Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses sekaligus hasil dari proses itu sendiri.

Pengertian desain grafis terus berkembang mengikuti siklus masa, karena bidang ini adalah salah satu bidang studi yang paling cepat dalam beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Jenis produk yang dihasilkan juga semakin beragam, tidak hanya terbatas pada media cetak.

4.2 Saran

Adapun saran mengenai praktikum kali ini yaitu sebaiknya bahan dan peralatan yang akan digunakan untuk praktikum telah diberitahukan satu hari atau lebih kepada peserta praktikum, sehingga pada saat praktikum semua peserta telah siap dengan peralatan dan bahan-bahan untuk praktikum. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak kita inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Imam. (2018, maret 07). *Mengenal fungsi-fungsi toolbox CorelDraw X7*. Dipetik Desember 05, 2020, dari Imam0607.wordpress.com: <https://imam0607.wordpress.com/mengenal-fungsi-fungsi-toolbox-coreldraw-x7/>

Nangi, J., Saputra, R. A., & Tabri, K. (2020). *MODUL PRAKTIKUM VII PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER 2020 MULTIMEDIA (Desain Grafis)*.

Thabroni, G. (2019, Agustus 16). *pengertian desain grafis dilengkapi pendapat para ahli*. Dipetik Desember 02, 2020, dari Serupa.id: <https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>

Get Started

