

MODUL



Prodi Bisnis Digital
Universitas Nusa Mandiri

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat, nikmat dan hidayah-Nya. Sertasalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan buku ajar ini. Buku ini disusun dalam bentuk panduan yang bersifat praktis dengan mengutamakan praktek dibandingkan dengan teoritis. Dengan demikian diharapkan peserta dapat lebih terampil dalam imlementasinya, namun demikian juga tidak mengabaikan teori.

Untuk itu penggunaan buku ini harus didampingi dengan pengajar. Pengajar diharapkan dapat memberikan improvisasi dalam penyampaianya dengan menambahkan berbagai contoh kasus nyata, sedemikian hingga mendapatkan pengetahuan yang lebih komprehensif terkait dengan materi yang diampuhnya. Sepenuhnya kami menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini banyak pihak yang telah memberikan bantuannya, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan terima kasih. “Tiada gading yang tak retak”, kiranya ungkapan itulah yang paling tepat ditunjukkan buat penyusun, karena sebagai manusia biasa, pastilah penyusun memiliki keterbatasan dan kekurangan, sehingga karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun akan penyusun terima dengan tangan terbuka.

Jakarta, Januari 2024

Widi Astuti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DESAIN GRAFIS	1
1. Desain grafis.....	1
2. Pengertian Grafis Berbasis Vektor dan Grafis Berbasis Bitmap	1
a. Grafis Bitmap	2
b. Grafis Vektor.....	2
INSTALASI DAN MEMAHAMI TOOLS ADOBE ILLUSTRATOR	4
1.1 Cara Menginstal Adobe Illustrator 2021	4
1.2 Interface Illustrator	6
1.3. Tool Box	7
1.4. Atribut Objek di Tool Box.....	17
MENGGAMBAR DAN MELUKIS DENGAN TOOLS	21
A. Membuat File Baru	21
1. Menggambar dengan pen Tool.....	22
MEMBUAT BENTUK DARI SHAPING	26
A. Membuat bentuk dari Shaping	26
B. Membuat Logo dengan Adobe Ilmustrator.....	28
EFEK VISUAL VEKTOR.....	33
A. Transformasi Objek.....	33
KREASI MENGGUNAKAN FONT	36
Kreasi Menggunakan Font.....	36
IMAGE BITMAB DENGAN SOFTWARE BERBASIS VECTOR	41
Image Bitmab Dengan Software Berbasis Vector	41
PORTOFOLIO DARI SOFTWARE GRAFIS BERBASIS VECTOR	58
Portofolio dari Software grafis berbasis vektor	58
MENGENAL TOOLS PHOTOSHOP	64

Pengenalan Adobe Photoshop.....	64
Komponen dari Adobe Photoshop	74
TOOLS-TOOLS SELECTION.....	76
Tools-Tools Selection	76
BERKERJA DENGAN EFFECT	93
Bekerja dengan Efek	93
OLAHAN FONT DAN EFEKNYA	101
Olahan Font dan Efeknya.....	101
Tutorial membuat Vector Art.....	109
MENGOLAH IMAGE VECTOR.....	109
Mengolah Image.....	124
MENGOLAH IMAGE BITMAP.....	109
Presentasi Hasil Karya	124
DAFTAR PUSTAKA	109
BIODATA.....	109

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Perbedaan bitmap dan vektor
- Gambar 2. *Extract File*
- Gambar 3. *Install* Adobe Illustrator
- Gambar 4. Proses *Install* Adobe Illustrator
- Gambar 5. Tampilan Adobe Illustrator
- Gambar 6. Tampilan Adobe Illustrator
- Gambar 7. *Tools* Adobe Illustrator
- Gambar 8. Contoh *Magic Wand Tool*
- Gambar 9. Contoh *Lasso Tool*
- Gambar 10. Contoh Hasil Penggunaan *Paintbrush Tool*
- Gambar 11. Contoh Hasil Penggunaan *Reflect Tool*
- Gambar 12. Contoh Hasil Penggunaan *Scale Tool*
- Gambar 13. Contoh Hasil Penggunaan *Shear Tool*
- Gambar 14. Contoh Hasil Penggunaan *Sprayer Tool*
- Gambar 15. Contoh Hasil Penggunaan *Mesh Tool*
- Gambar 16. Contoh Hasil Penggunaan *Gradient Tool*
- Gambar 17. Contoh Hasil Penggunaan *Live Paint Bucket*
- Gambar 18. Contoh Hasil Penggunaan *Scissors Tool*
- Gambar 19. Contoh Hasil Penggunaan *Knife Tool*
- Gambar 20. Tab *Pathfinder*
- Gambar 21. Hasil Penggunaan Tab *Pathfinder*
- Gambar 22. Halaman membuat area kerja baru
- Gambar 23. Hasil dari pembuatan *path*
- Gambar 24. *Path* Terbuka dan Tertutup
- Gambar 25. Contoh hasil penggunaan *path* +
- Gambar 26. Contoh proses *handle*
- Gambar 27. Contoh Proses *handle*
- Gambar 28. Contoh Proses *Path*
- Gambar 29. Tampilan New Documen Adobe Illustrator
- Gambar 30. Hasil Pengaturan Ukuran Corner Radius

Gambar 31. Hasil Pemberian Warna Gradient

Gambar 32. Hasil Pemberian Warna Stroke

Gambar 33. Hasil Pemberian Objek Lingkaran

Gambar 34. Hasil Pemberian Warna Lingkaran Putih

Gambar 35. Contoh Penggunaan Transform

Gambar 36. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

Gambar 37. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

Gambar 38. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

Gambar 39. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

Gambar 40. Contoh Membuat dan Mengolah *Font* dengan menggunakan *Path*

Gambar 41. Contoh Membuat dan Mengolah *Font* dengan teknik str

Gambar 42. Contoh identitasi dan Tabulasi *Font*

Gambar 43. Cara mematikan jenis *Font*

Gambar 44. Contoh Gambar hasil edit Adobe Illustrator

Gambar 45. Contoh cara edit dan embed Adobe Illustrator

Gambar 46. Menggabungkan *file* raster

Gambar 47. Mengatur file Adobe Illustrator baru

Gambar 48. Memunculkan pengaturan *guide*

Gambar 49. Memunculkan pengaturan *guide*

Gambar 50. Cara menggunakan mode bitmap

Gambar 51. Cara menggunakan mode bitmap

Gambar 52. Mengatur *output* bitmap

Gambar 53. Mengatur *Halftone Screen option*

Gambar 54. Cara Mengembalikan Menjadi *Grayscale*

Gambar 55. Cara membuat *duplicate layer*

Gambar 56. Cara membuka kunci pada layar

Gambar 57. Cara Menghapus *background* menggunakan *Magic Wand Tool*

Gambar 58. Cara memilih *background*

Gambar 59. Cara menempatkan *layer mask*

Gambar 60. Cara mengatur *Halftone Screen option*

Gambar 61. Cara mengatur *Halftone Screen option*

Gambar 62. Cara Merubah ukuran gambar

Gambar 63. Cara menambahkan *Layer Mask*

Gambar 64. Cara menambahkan *Layer Mask*

Gambar 65. Hasil dari efek layar digital

Gambar 66. Cara mengatur efek layar digital

Gambar 67. cara membuat polar gaya *cardioid*

Gambar 68. Hasil penambahan *mask*

Gambar 69. Hasil mengubah warna *screen layer* dan *adjustment layer*

Gambar 70. Hasil mengubah warna *screen layer* dan *adjustment layer*

Gambar 71. Hasil penggunaan *lighter weight*

Gambar 72. Cara save File

Gambar 73. Tampilan tabel *options*

Gambar 74. Cara mengubah *paper size*

Gambar 75. Cara merubah layout

Gambar 76. Cara menambah halaman

Gambar 77. Hasil pengaturan *layout*

Gambar 78. Cara membuat *paragraph text*

Gambar 79. Cara membuat *paragraph text*

Gambar 80. Cara memasukan gambar

Gambar 81. Hasil memasukan gambar

Gambar 82. Hasil Pengaplikasian *Wrap paragraph Text*

Gambar 83. Hasil Pengaplikasian *Wrap paragraph Text*

Gambar 84. Tampilan simpan

Gambar 85. Publish to PDF

Gambar 86. Ekstrak file Adobe Photoshop

Gambar 87. Install trial

Gambar 88. Jendela Syarat dan Ketentuan

Gambar 89. Sign In akun Adobe

Gambar 90. Sign Up akun Adobe jika belum mempunyai akun

Gambar 91. Pilih Versi Adobe Photoshop

Gambar 92. Proses Instalasi

Gambar 93. Instalasi Berhasil

Gambar 94. Folder Aktivasi

Gambar 95. Isi Folder program Files

Gambar 96. folder Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)

Gambar 97. Replace file amtlib

Gambar 98. Notifikasi untuk copy folder

Gambar 99. Tampilan Adobe Photoshop CS6

Gambar100 Cara menjalankan Photoshop

Gambar 101. Tampilan Adobe Photoshop

Gambar 102. Layers

Gambar 103. Edit Channel

Gambar 104. Pengenalan Tools

Gambar 105. Marquee Tool

Gambar 106. Lasso Tool

Gambar 107. Polygonal Lasso Tool

Gambar 108. Quic Selection & Magic Tool

Gambar 109. Wand Tool

Gambar 110. Crop & Slice Tool

Gambar 111. Eyedropper, color,sample,Rulerand Note

Gambar 112. Healing Brush & Patch Tool

Gambar 113. Brush & Pencil Tool

Gambar 114. Stamp Tool

Gambar 115. Brush Tool

Gambar 116. Eraser Tool
Gambar 117. Gradient & Paint Bucket Tool
Gambar 118. Blur, Sharpen and Smudge Tool
Gambar 119. Dodge, Burn and Spage Tool
Gambar 120. Pen & Point Tool

Gambar 121. Type/Text Tool
Gambar 122. Path & Direct Selection Tool
Gambar 123. Shapes Tool
Gambar 124. Hand & Rotate Tool
Gambar 125. Zoom
Gambar 126. Set Foreground & Background
Gambar 127. Contoh Lasso Tool
Gambar 128. Contoh Poster
Gambar 129. Contoh Media Promosi

Gambar 130. Blur Effect
Gambar 131. Contoh Dark Green
Gambar 132. Contoh Gaussian Blurr
Gambar 133. Contoh Gaussian Blurr
Gambar 134. Contoh Filter Sketch
Gambar 135. Contoh blend mode
Gambar 136. Contoh Teks Bayangan
Gambar 137. Contoh Green Front
Gambar 138. Contoh character menu

Gambar 139. Menu Layer Style
Gambar 140. Contoh inner Glow
Gambar 141. Contoh Embos
Gambar 142. Contoh Gradient
Gambar 143. Contoh Hasil
Gambar 144. Efek Hulk
Gambar 145. Stroke pada Styles
Gambar 146. Contoh Fill Type

Gambar 147. Contoh Hulk
Gambar 148. Contoh Elemen Pattern
Gambar 149. Contoh Background
Gambar 150. Import Foto ke Adobe Photoshop
Gambar 151. Seleksi Objek Foto
Gambar 152. Pemberian Filter ke Objek Foto
Gambar 153. Berikan Efek ke Layer
Gambar 154. Pemberian Filter
Gambar 155. Unsharp mask
Gambar 156. Efek Layer Detail Sedang
Gambar 157. Efek Layer Detail Halus
Gambar 158. Menambahkan adjustments levels
Gambar 159. Hasil Simpan Vector Art
Gambar 160. Tampilan Open Photoshop
Gambar 161. Tampilan Photoshop Setelah Dibuka
Gambar 162. Contoh Foto Pemandangan
Gambar 163. Seleksi Saturation
Gambar 164. Atur Kolom Saturation
Gambar 165. Select Inverse
Gambar 166. Pengaturan Saturation
Gambar 167. Deselect
Gambar 168. Render Lense Flare
Gambar 169. Pengaturan Brightness Lens Flare
Gambar 170. Menyisipkan Gambar
Gambar 171. Buat Work Path
Gambar 172. Pengaturan Tolerance
Gambar 173. Export Vector File

DESAIN GRAFIS

1. Desain grafis

Grafis adalah gambar yang tersusun dari koordinat-koordinat. Dengan demikian sumber gambar yang muncul pada layar monitor komputer terdiri atas titik-titik yang mempunyai nilai koordinat.

Layar Monitor berfungsi sebagai sumbu koordinat x dan y.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi¹, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Batasan Media Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang Prinsip dan unsur desain Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

2. Pengertian Grafis Berbasis Vektor dan Grafis Berbasis Bitmap Pada desain grafis, desain dibagi menjadi 2 kelompok yakni desain bitmap dan vector

a. Grafis Bitmap

Grafis desain bitmap dibentuk dengan raster/pixel/dot/titik/point koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar.

Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap bergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan monitor dan VGA(*Video Graphic Adapter*) yang digunakan. Jika gambar tampilan bitmap, resolusi yang ditampilkan pada monitor tinggi. Apabila resolusi rendah akan mengakibatkan gambar terlihat kasar, bahkan terlihat kabur berbentuk kotak-kotak (*juggy*) jika dilakukan pembesaran gambar. Satuan untuk ukuran grafis jenis bitmap ini adalah dpi(*dot per inch*) yang berarti banyaknya titik dalam satu inci.

Beberapa grafis bitmap dapat ditemui di file komputer, yakni file komputer yang berekstensi : .bmp, .jpg, .tif, .gif, dan .pcx. Grafis ini biasa digunakan untuk kepentingan foto-foto digital.

Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap, antara lain : Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks. Semua program tersebut menawarkan kemudahan dan kelengkapan fiturnya.

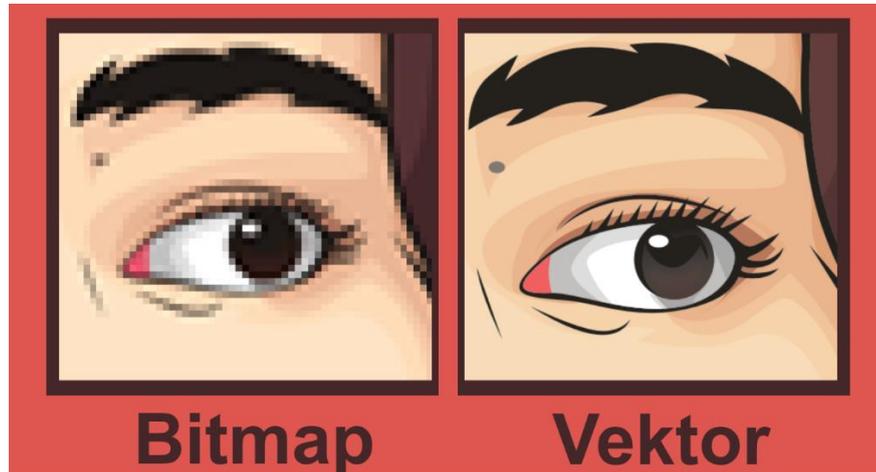
b. Grafis vector

Selain grafis jenis bitmap, ada grafis jenis vektor yang merupakan perkembangan dari sistem grafis bitmap (digital). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya pixel penyusunnya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun atas garis-garis. Tampilan akan terlihat jelas meskipun dilakukan pembesaran (*zooming*).

Penggunaan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu dapat menciptakan bermacam-macam bentuk grafis, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan

poligon. Dengan demikian, pemakaian grafis vektor akan lebih irit dari segi *volume* file, tetapi dari segi pemakaian prosessor akan memakan banyak memori. Program aplikasi grafis yang berbasis vektor antara lain: CorelDraw, Macromedia Free hand, Adobe Illustrator dan Micrografx Designer.

Contoh gambar bitmap dan vector:



Sumber gambar: (Kades, 2015)

Gambar 1. Perbedaan bitmap dan vektor

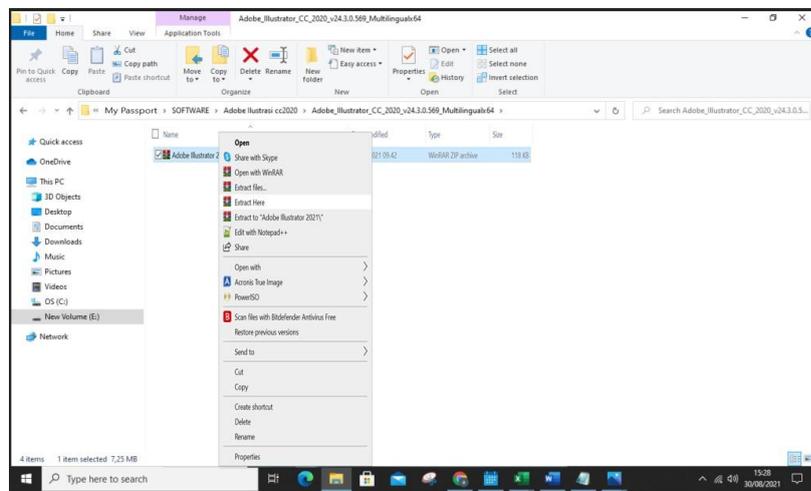
Bitmap	Vektor
1. Gambar kurang jelas ketika di perbesar	1. Gambar tetap jelas ketika diperbesar
2. Tersusun atas titik-titik/dot	2. Tersusun oleh garis kurva
3. Ukuran file yang dihasilkan besar	3. Ukuran file yang dihasilkan kecil
4. Kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel	4. Kualitas grafis tidak bergantung banyaknya pixel
5. Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk beraneka ragam seperti foto dari dari hasil bidikankamera.	5. Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang menglkan kesederhanaan bentuk

INSTALASI DAN MEMAHAMI *TOOLS* ADOBE ILLUSTRATOR

1.1. Cara Menginstal Adobe Illustrator 2021

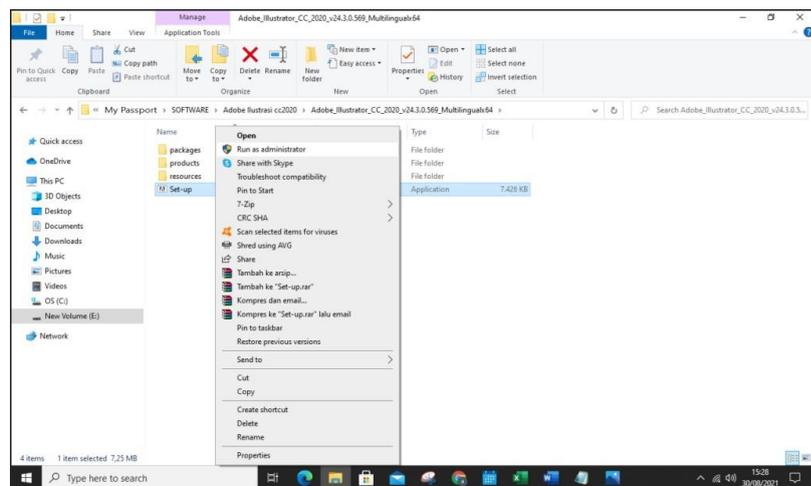
Langkah-langkah menginstal adobe illustrator sebagai berikut:

- a. Download *Software* Adobe Illustrator 2021
- b. Kemudian ekstrak *file* adobe illustrator dengan cara klik kanan pada file winrar kemudian klik *extract here*



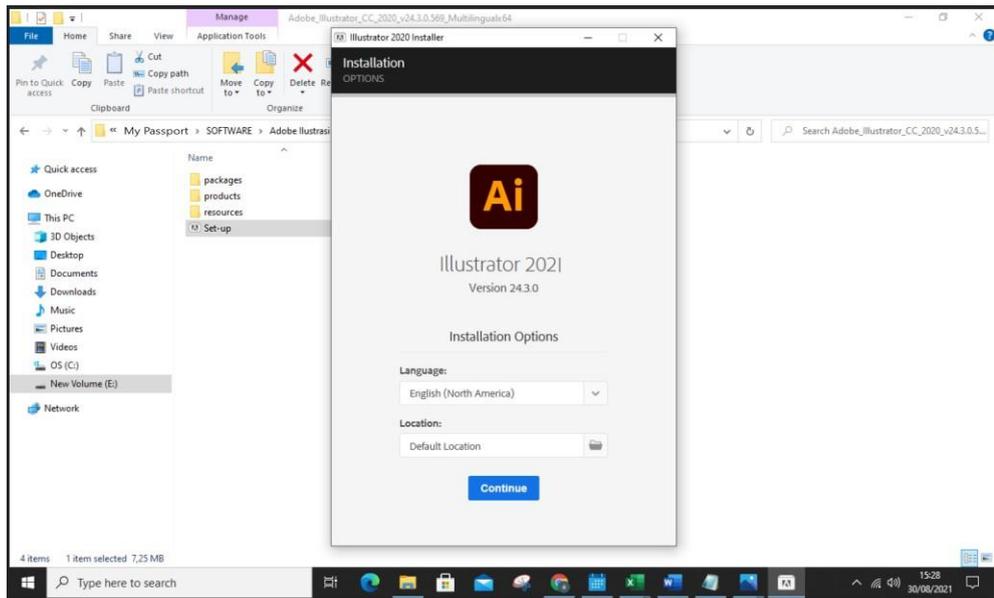
Gambar 2. *Extract File*

- c. Kemudian klik kanan pada file yang telah di ekstrak, lalu klik kanan run as administrator



Gambar 3. *Install Adobe Illustrator*

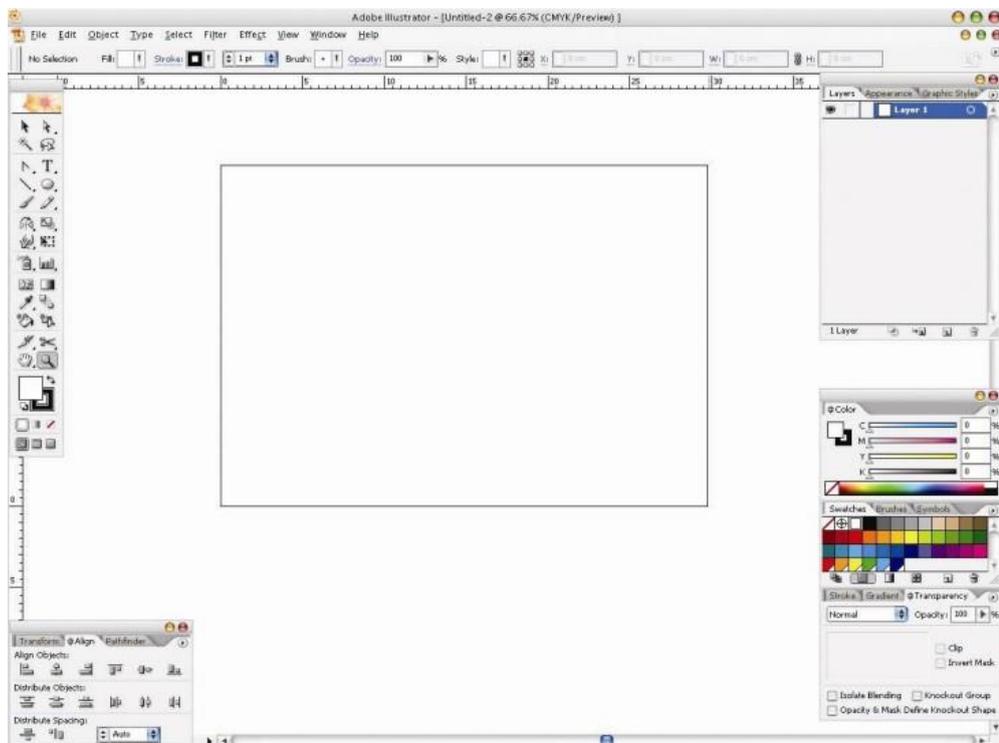
d. Kemudian pilih *continue* untuk melanjutkan



Gambar 4. Proses *Install* Adobe Illustrator

e. Tunggu proses *loading* berakhir. Dalam hal ini harus dipastikan bahwa proses *loading* berjalan dengan baik, tanpa ada masalah.

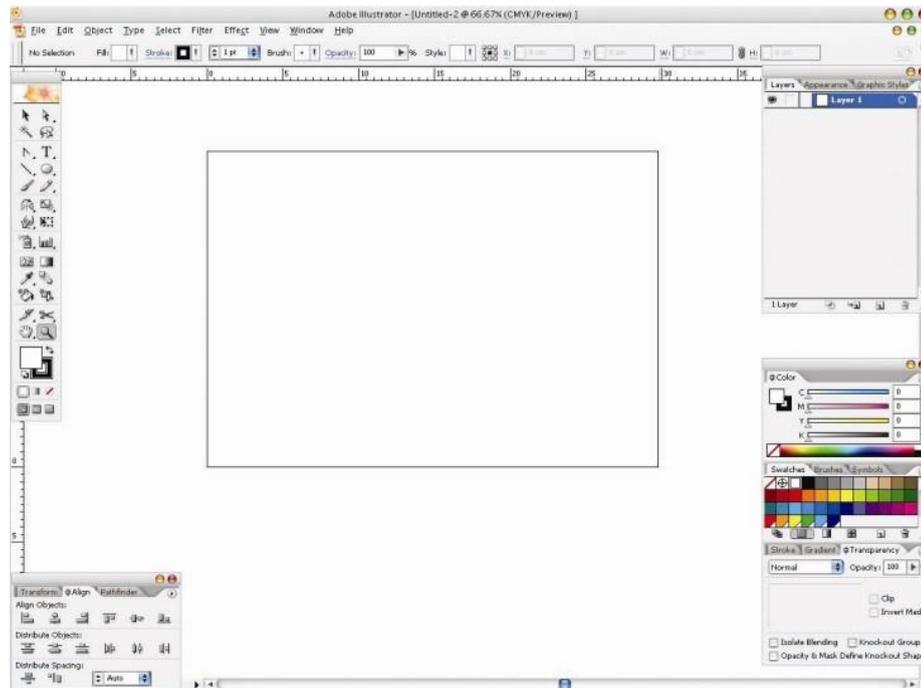
f. Setelah itu Adobe Illustrator sudah siap untuk digunakan.



Gambar 5. Tampilan Adobe Illustrator

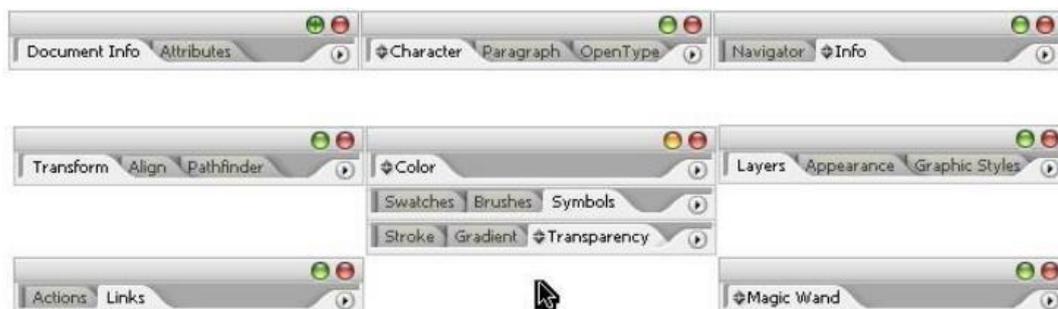
1.2. *Interface Illustrator*

Setelah mengetahui perbedaan antara grafik vektor dan grafik bitmap serta telah menginstal adobe illustrator 2021, maka sudah saatnya kita mulai mengakrabkan diri dan sense kita ke dalam *interface* program Illustrator. *Interface Illustrator* mirip dengan *interface* pada produk-produk Adobe yang lainnya, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 6. Tampilan Adobe Illustrator

Interface dari produk Adobe sebagian besar terdiri dari menu-menu yang berada dalam tab. Tab-tab tersebut masih bisa di-*expand* atau *minimize* dengan cara mengklik t panah yang tepat berada di samping nama tab atau dengan mengklik g nama masing-masing tab. Cara ini memudahkan kita untuk me- *manage* ruang kerja kita sesuai dengan tingkat kenyamanan



Gambar 7. *Tools* Adobe Illustrator

1.3. Tool Box



Gambar di samping adalah *tool box* dari Illustrator. Masing-masing tool mempunyai fungsi yang spesifik. Ada dua tool yang sangat vital, yaitu:



= **Selection Tool (V)** untuk memilih atau menyeleksi objek



= **Direct-Select Tool (A)** untuk memilih atau menyeleksi objek yang lebih mendalam, misalnya memilih objek yang

berada dalam suatu grup. Bisa juga untuk memilih objek rumit yang sudah tergabung dalam sebuah grup secara detail.

Dua *tool* di atas selalu digunakan setiap akan mengedit atau memanipulasi suatu objek seperti menggeser, mewarnai, memotong dan lain sebagainya.

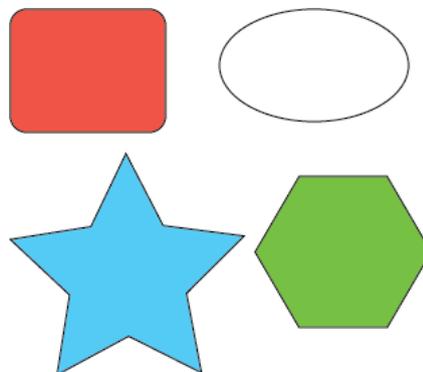
TIPS : Untuk memilih lebih dari satu objek, penggunaan tombol **Shift.Drag + Alt** untuk membuat duplikat objek. **Tekan icon** agak lama bila ada **segitiga kecil di masing-masing icon ToolBox**.

Selain dua *tool* utama tersebut, masih ada deretan *tool-tool* di bawahnya yang mempunyai fungsi spesifik.



= **Magic Wand Tool (Y)**, untuk memilih objek lebih dari satu yang mempunyai atribut sama, seperti warna, ketebalan garis atau gradasi.

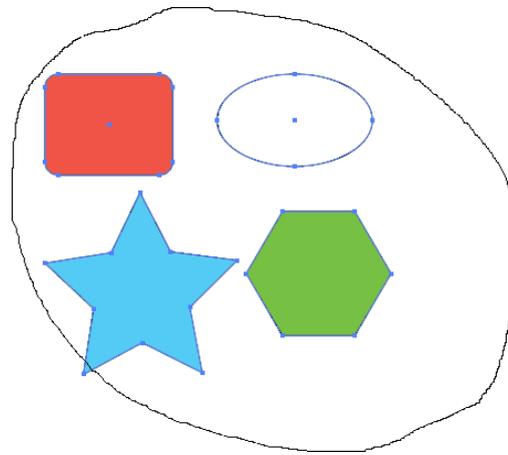
Contoh:



Gambar 8. Contoh *Magic Wand Tool*



= **Lasso Tool (Q)**, untuk memilih objek dengan analogi talilaso, yaitu mengelilingi objek yang akan dipilih menggunakan tool ini.

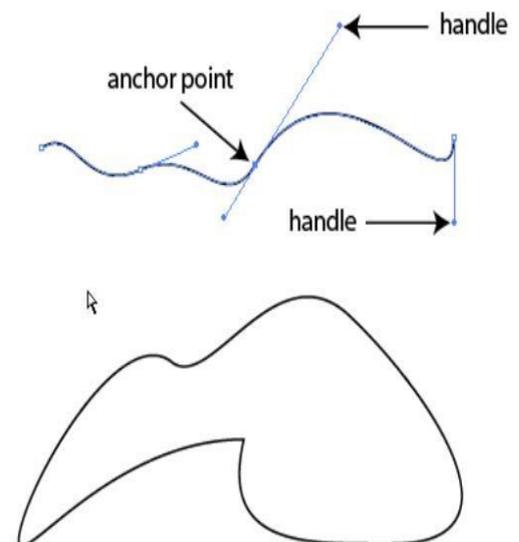


Gambar 9. Contoh *Lasso Tool*



= **Pen Tool (P)**, *tool* vital untuk membuat objek secara detail titik per titik atau *anchor point* sehingga membentuk sebuah kurva. Kurva dapat berbentuk kurva terbuka maupun kurva tertutup. Tiap titik atau *anchor point* mempunyai 2 *handle* yang menentukan bentuk kurva tersebut bila digeser dengan *mouse*.

Kedua gambar di samping adalah kurva terbuka dan di bawahnya adalah kurva tertutup. Membuat objek dengan *Pen Tool* biasa disebut oleh para deigner grafis komputer dengan istilah ngepath. Karena titik-titik *anchor point* disebut juga titik-titik path. Syarat utama menggunakan program design grafis adalah kemampuan user untuk membuat *path*. *Path* digunakan untuk membuat objek yang sangat presisi.



Bila *icon Pen Tool* ditekan agak lama maka akan ada beberapa icon tambahan yang pengoperasiannya berkaitan dengan pembuatan kurva atau *path*.



 = **Icon (+)** berfungsi untuk menambah titik atau *anchor point* pada kurva/*path*.

 = **Icon (-)** berfungsi untuk menghapus titik atau *anchor point* pada kurva/*path*

 = (Shift+C) berfungsi untuk merubah sudut-sudut tajam pada sebuah *anchor point* menjadi sudut lengkung.

 = **Type Tool (T)**, tool untuk membuat dan mengedit *text*. Sama seperti *Pen Tool*, ada beberapa *icon* tambahan bila *Type Tool* ditekan agak lama.



 = **Icon Area Type Tool** untuk mengetik *text* di dalam sebuah kurva atau *path*.

 = **Icon (Type on a path)** untuk mengetik *text* mengikuti alur sebuah kurva atau *path*.

 = **Icon** ini berfungsi untuk mengetik *text* dengan orientasi vertikal

 = **Icon** ini sama fungsinya dengan *Area Type Tool* namun dengan orientasi pengetikan secara vertikal.

 = **Icon** ini sama fungsinya dengan *Type on a path tool* namun dengan orientasi pengetikan secara vertikal.

 = **Line Tool (L)**, tool untuk membuat garis lurus. Sama seperti *tool-tool* sebelumnya, ada beberapa *icon* tambahan bila *tool* ini ditekan agak lama. Indikasinya adalah segitiga kecil di masing-masing *icon Tool Box*.



 = **Icon** ini berguna untuk menggambar garis lengkung. Tekan *Shift* untuk membuat sudut presisi 45°

 = **Icon** ini untuk membuat spiral. Tekan tombol panah atas/bawah untuk menambah dan mengurangi lengkung spiral.

 = **Icon** ini berfungsi untuk membuat Grid. Coba tekan tombol panah atas/bawah atau kanan/kiri untuk melihat perubahannya.

 = **Icon** berfungsi untuk membuat *Polar Grid*. Sama seperti *tool* diatas, Tekan tombol panah atas/bawah atau kanan/kiri untuk melihat perubahannya.

 = **Rectangle Tool (M)**, tool untuk membuat gambar kotak. Sama seperti tool-tool sebelumnya, ada beberapa tool tambahan bila icon ini ditekan agak lama.



 = **Icon** ini berguna untuk menggambar kotak bersudut lengkung (*round corner*).

 = **Icon (L)** untuk membuat lingkaran. Tekan *Shift* untuk membuat lingkaran sempurna.

 = **Icon** ini adalah *Polygon tool*. Tekan *Shift* untuk bentuk *polygon* yang sempurna atau tekan panah atas/bawah untuk menambah/mengurangi jumlah sisi poligon.

 = **Icon** berfungsi untuk menggambar bintang. Tekan *Shift* untuk bentuk bintang yang sempurna atau tekan panah atas/bawah untuk menambah/mengurangi jumlah sisi bintang.

 = **Icon** berfungsi untuk menggambar *Flare*. Saya jarang pakai, tapi coba saja untuk sekedar tahu

 = **Icon Paintbrush Tool (B)**, tool untuk menggambar dengan efek kuas



Gambar 10. Contoh Hasil Penggunaan *Paintbrush Tool*



= **Pencil Tool (N)**, tool untuk menggambar bebas/*freehand*. Cocok digunakan dengan *tablet*. Tool ini kurang lebih mirip dengan *Pen Tool*.

TIPS: Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter tambahan.



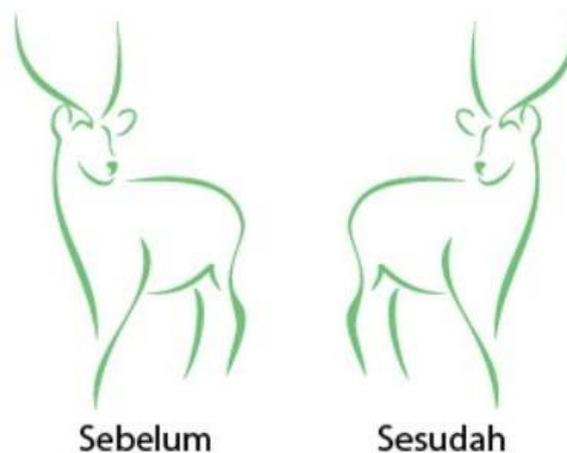
= **Rotate Tool (R)**, tool untuk memutar objek.

TIPS: Tekan Shift untuk memutar dengan sudut putaran 45° . Jika objek ingin diputar sambil dibuatkan duplikatnya, tekan Alt. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pemutaran objek.



= **Reflect Tool (O)**, tool untuk membuat refleksi atau kebalikan dari objek.

TIPS: Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi untuk mengisi nilai refleksi objek

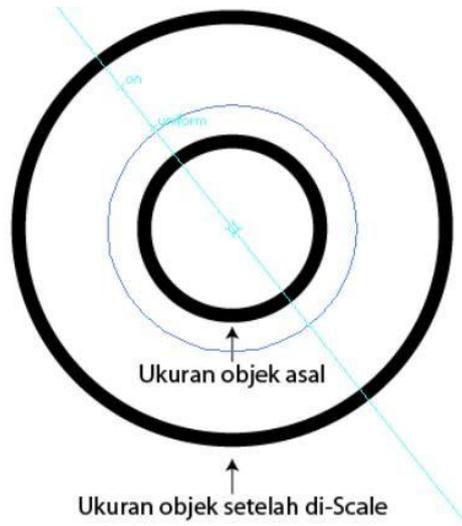


Gambar 11. Contoh Hasil Penggunaan *Reflect Tool*



= **Scale Tool (S)**, *tool* untuk merubah ukuran objek.

TIPS: Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada *icon* akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pembesaran objek.



Gambar 12. Contoh Hasil Penggunaan *Scale Tool*



= **Shear Tool**, *tool* untuk memiringkan objek.

TIPS: Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai kemiringan objek.

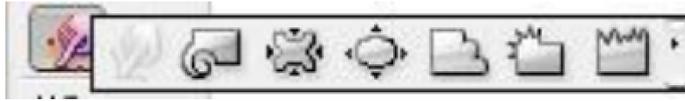


Gambar 13. Contoh Hasil Penggunaan *Shear Tool*



= **Warp Tool (Shift+R)**, *tool* untuk mendistorsi objek.

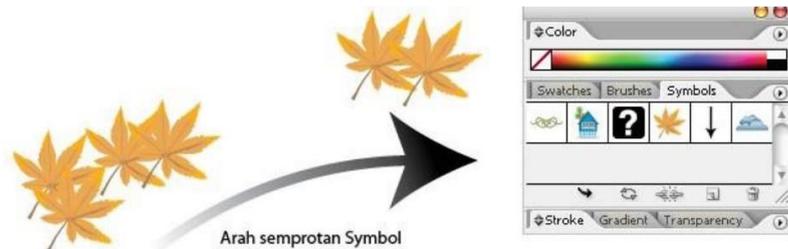
TIPS: Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter perubahan objek. Saya persilahkan mencoba untuk bereksplorasi *tool-tool* dari *Warp Tool* ini dengan objek yang ada



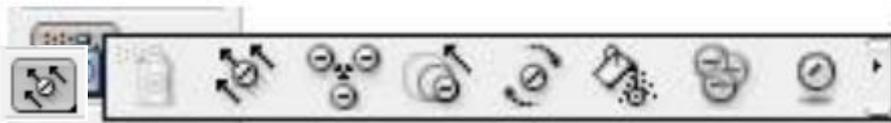
 = **Free Transform Tool (E)**, tool untuk mentransformasi objek. Saya hampir tidak pernah menggunakan tool ini.

 = **Symbol Sprayer Tool (Shift+S)**, tool untuk “menyemprotkan” objek yang berada ditab *Symbol* ke dalam *artwork*.

TIPS: Klik dua kali pada *icon* akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter “semprotan”. Klik terlebih dahulu gambar di tab *Simbol* lalu tinggal semprotkan pada area kerja



Gambar 14. Contoh Hasil Penggunaan *Sprayer Tool*



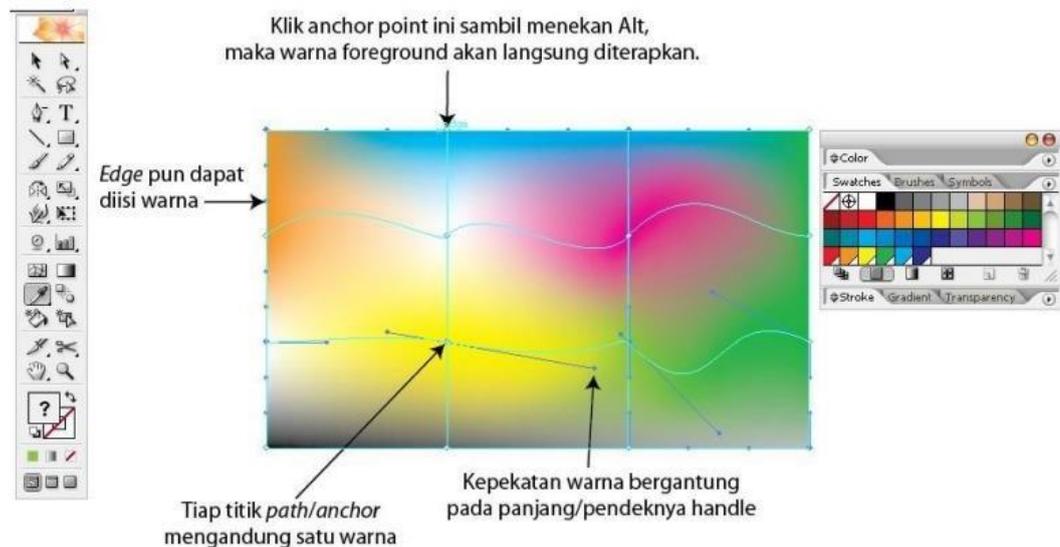
= Untuk menggeser simbol yang sudah disemprotkan.

 = Untuk merapatkan posisi antar simbol yang sudah disemprotkan

 = Untuk membesarkan ukuran simbol yang sudah disemprotkan.

 = Untuk memutar arah simbol yang sudah disemprotkan.

-  = Untuk mengisi warna simbol yang sudah disemprotkan. Pilih dahulu warna solid foreground lalu klik pada simbol yang warnanya ingin dirubah.
-  = Untuk merubah transparansi simbol yang sudah disemprotkan. Transparansi berubah menjadi modus *Screen*.
-  = Untuk memberi efek dari tab *Graphic Styles* pada symbol yang sudah disemprotkan. Pilih dahulu simbol yang sudah disemprotkan lalu klik salah satu *style* dari tab *Graphic Styles*. *Style* akan diterapkan pada simbol yang dipilih.
-  = **Column Graph Tool (J)**, *tool* untuk membuat grafik batang.
-  = **Mesh Tool (U)**, salah satu *Power Tools*-nya Illustrator. Berguna untuk mengedit *gradient mesh*, seperti mengurangi dan menambah kolom dan baris pada *mesh*. Tekan “U” lalu klik pada baris/kolom *mesh* yang akan ditambah. Untuk mengurangi baris/kolom, tekan “-” sambil klik pada baris/kolom.



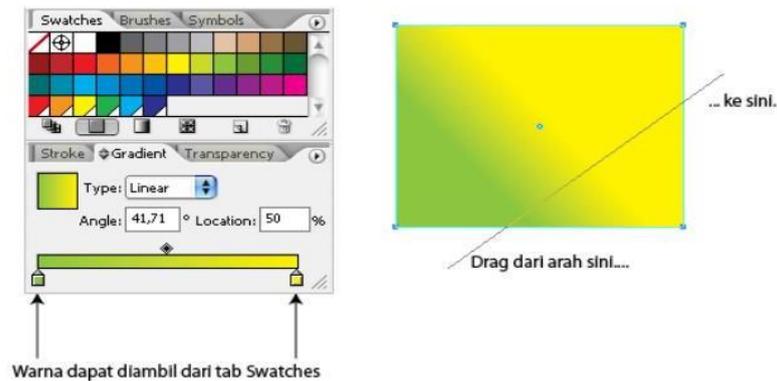
Gambar 15. Contoh Hasil Penggunaan *Mesh Tool*

TIPS: Klik warna *foreground* dari tab *Swatches* lalu pilih  **Eyedropper**

Tool(I) kemudian **klik+Alt** pada *anchor* atau *edge* yang diinginkan. Pembahasan mendalam mengenai *gradient mesh* akan dibahas tersendiri.



= **Gradient Tool (G)**, *tool* untuk mengedit arah gradasi pada objek. Pilih objek yang sudah diaplikasikan gradasinya lalu *drag* kursor gradasi melintasi objek tersebut. Untuk membuat gradasi, pilih kurva/*path* tertutup lalu tekan “>” kemudian parameter gradasi dapat diakses pada tab *Gradient*.



Gambar 16. Contoh Hasil Penggunaan *Gradient Tool*



= **Eyedropper Tool (I)**, *tool* untuk mengambil atribut pada suatu objek. Dimana atribut itu nantinya akan diaplikasikan pada objek yang lain.
TIPS: Klik warna pada suatu objek, lalu Alt+klik pada objek yang lain. Cara ini berlaku juga untuk atribut lain seperti *text*, gradasi, *stroke* dan lain-lain.



= **Blend Tool (W)**, *tool* untuk mengubah atribut *blending* objek.

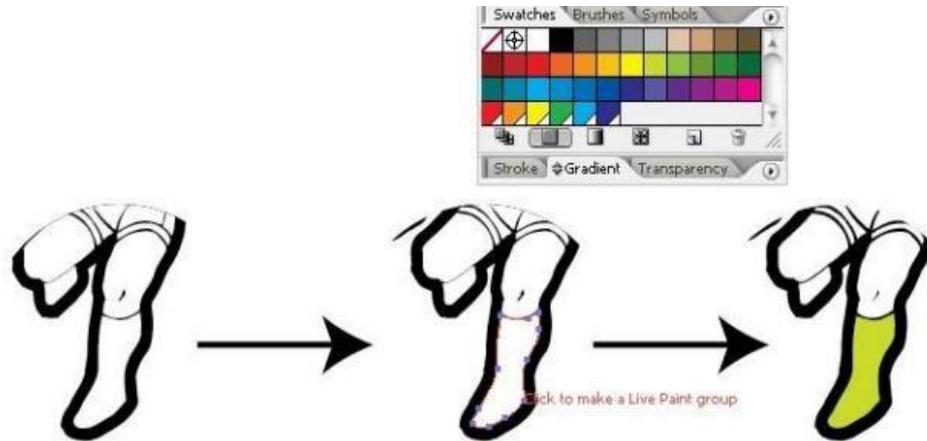
Klik g pada icon ini akan menampilkan menu *Blend Options*. Teknik *blend* objek



= **Live Paint Bucket (K)**, *tool express* untuk mengisi warna pada sekumpulan path. Tool ini biasa dipakai untuk mewarnai objek yang sudah terusun lebih dari satu path tertutup, dengan cara “menuangkan” warna yang sudah dipilih. Cocok untuk mewarnai komik atau mewarnai (*colouring*) dengan teknik ngeblok.

TIPS: Klik sekumpulan path, tekan K lalu arahkan sehingga *path* yang dimaksud akan tersorot (*highlight outline* merah) oleh kursor

bergambat ember cat. Lalu dengan sekali klik untuk mengisi warna/gradasi pada *path* yang tersorot.



Gambar 17. Contoh Hasil Penggunaan *Live Paint Bucket*

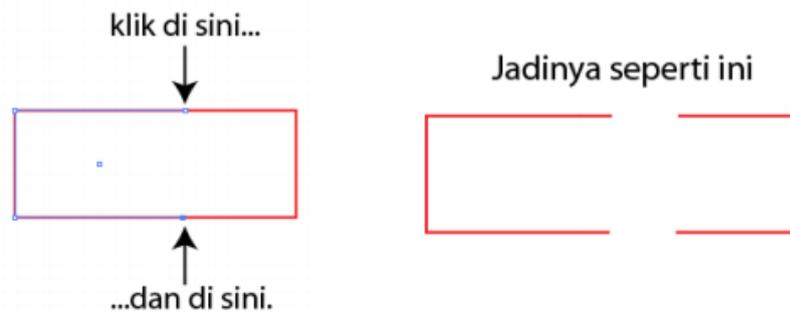
 = **Live Paint Selection (Shift+L)**, dari namanya berarti *tool* ini untuk memilih *path* yang akan diwarnai dengan *Live Paint Bucket*

 = **Slice Tool (Shift+K)**, *tool* untuk memotong gambar untuk keperluan pembuatan *website*. Saya tidak pernah menggunakan *tool* ini. Mungkin bila berkecimpung dalam *web design* akan memanfaatkan *tool* ini.

 = **Scissors Tool (C)**, *tool* yang bermanfaat untuk “menggunting” atau membelah suatu kurva atau *pathsite*. Saya tidak pernah menggunakan *tool* ini. Mungkin bila berkecimpung dalam *web design*.

akan memanfaatkan *tool* ini.

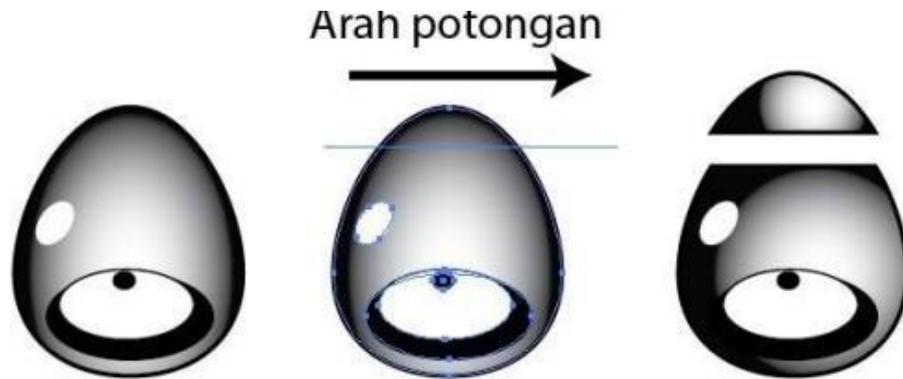
TIPS: Klik pada isi objek yang akan dipotong dan sisi satunya lagi.



Gambar 18. Contoh Hasil Penggunaan *Scissors Tool*

 = **Knife Tool**, tool untuk memotong suatu objek. Prinsipnya sama dengan **Scissors Tool**, namun dengan pendekatan yang berbeda.

TIPS: Pilih objek lalu klik+Alt bersamaan sambil drag mouse terhadap bagian objek yang akan dipotong.



Gambar 19. Contoh Hasil Penggunaan *Knife Tool*

 = **Hand Tool (H)**, berguna untuk menggeser bidang kerja sehingga lebih leluasa dalam menjelajah design yang kita buat.

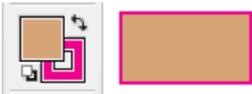
TIPS: Tekan spasi/*space bar* untuk menggeser bidang kerja.

 = **Zoom Tool (Z)**, tool untuk memperbesar atau memperkecil area kerja.

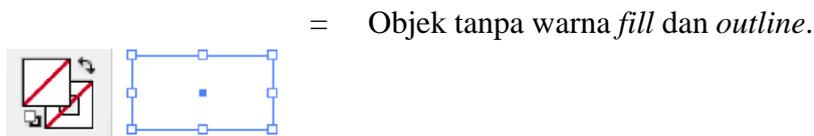
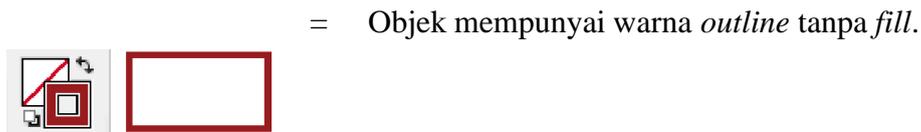
TIPS: Klik untuk *zoom out* dan Alt klik untuk *zoom in*

1.4. Atribut Objek di *Tool Box*

Berikut ini adalah *icon* di bagian bawah dari *tool box* yang menerangkan atribut pada sebuah objek, baik itu warna, gradasi bahkan tanpa warna ataupun gradasi:

 = *Fill* dan *outline* objek berisi warna, artinya objek tersebut mempunyai warna solid baik di dalam (*fill*) dan di sisi luar (*outline*).

 = *Fill* objek mengandung warna gradasi tanpa *outline*.



 = Cara berpindah dari warna *fill* ke *outline* ataupun sebaliknya cukup dengan klik pada salah satu *icon* (X) lalu klik warna yang diinginkan, baik dengan cara klik g pada *icon* atau memilih dari tab *Swatches*. Lalu untuk menukar warna fill ke outline atau sebaliknya cukup dengan cara manual seperti di atas atau dengan “shortcut ajaib”, **Shift+X**.

Setiap kali memberikan atribut suatu objek kita dapat menggunakan shortcut:

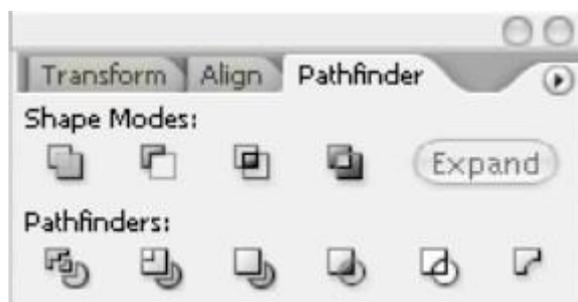


< = Memberi warna pada objek.

> = Memberi gradasi pada objek (*gradasi default*).

? = Menghilangkan atribut warna ataupun gradasi pada objek.

1. Tab *Pathfinder*



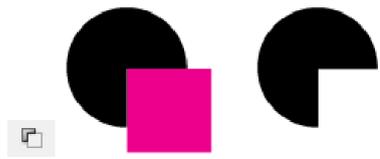
Gambar 20. Tab *Pathfinder*

Pembuatan objek tingkat lanjut dapat dilakukan dengan bantuan Tab

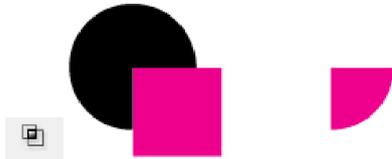
Pathfinder. Ada kalanya kita ingin membuat objek yang sesuai bentuknya dengan objek yang berdekatan. Prinsip kerja *Tab Pathfinder* mirip dengan cara kerja cetakan kue. Masukkan adonan kedalam wadah loyang berbentuk bintang misalnya, maka setelah kue itu matang akan terbentuk kue berbentuk bintang. Atau bila ada adonan tepung terigu yang dipotong dengan cetakan kue berbentuk bulan sabit, maka akan tercipta kue yang berbentuk bulan sabit juga. Objek ini nantinya akan disebut *Compound Path*. Banyak *Compound Path* yang bisa dibuat seperti contoh-contoh ini:



= Menggabungkan 2 buah objek menjadi bentuk baru.



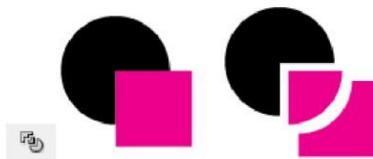
= Memotong objek dengan objek. Bentuk baru objek akan mengikuti objek pemotong.



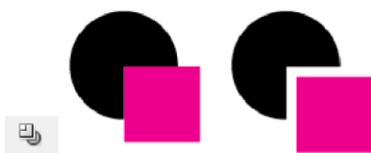
= Memotong objek dengan objek. Bentuk baru objek adalah hasil dari perpotongan kedua objek tersebut.



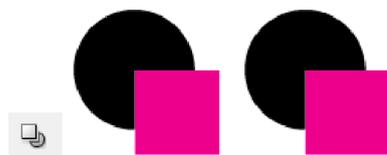
= Sama seperti di atas, memotong objek dengan objek. Namun bentuk baru objek bukan hasil dari perpotongan kedua objek tersebut, melainkan gabungan kedua objek tapi tanpa bidang yang memotong.



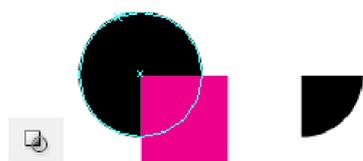
= Memotong objek menurut bentuk suatu objek. Hasil belahan akan membuat satu objek baru, yaitu perpotongan dari kedua objek tersebut. *Ungroup* objek untuk melihat hasilnya.



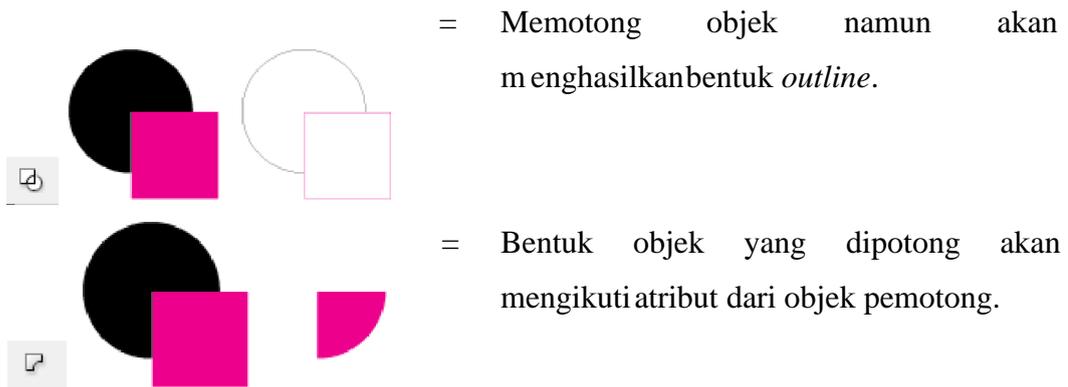
= Memotong objek dengan objek. Objek yang dipotong akan mengikuti objek pemotong tetapi objek pemotong tidak hilang.



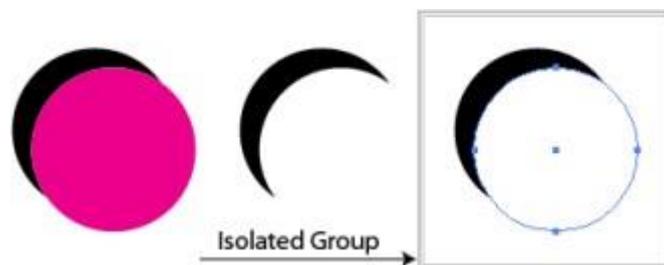
= Mempunyai fungsi yang hampir sama dengan *icon* paling atas (*Add to shape area*).



= Memotong objek, objek baru merupakan potongan dari objek yang dipotong. Objek hasil potongan akan mengikuti objek yang dipotong.



Bila diinginkan, hasil bentuk objek *Compound Path* masih dapat diedit lagi menurut bentuk objek asalnya masing-masing. Cukup klik dua kali pada objek *Compound Path* yang baru dibentuk, maka akan ada kotak berwarna abu-abu (*Isolated Group*) yang membebaskan kita mengedit elemen pembentuk objek tersebut. Cara ini juga dapat dilakukan pada objek-objek yang sudah digrup, walaupun objek itu bukan merupakan *Compound Path*.



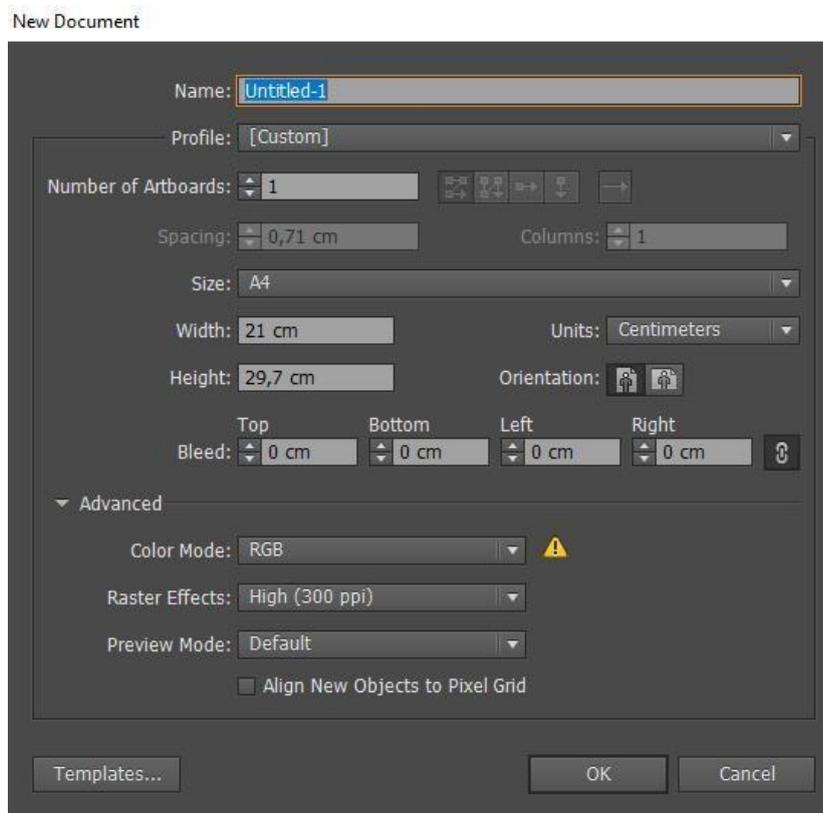
Gambar 21. Hasil Penggunaan Tab *Pathfinder*

MENGGAMBAR DAN MELUKIS DENGAN *TOOLS*

Setelah kita bekerja dengan interface dan menu-menu yang ada pada software Adobe Illustrator, maka sudah saatnya kita mulai bekerja.

A. Membuat File Baru

Mempersiapkan area kerja (*artboard*) yang benar-benar baru dapat dibuat dengan mengklik menu **File** kemudian klik **New (Ctrl+N)**. Gambar di bawah akan menerangkan beberapa hal yang perlu diketahui.



Gambar 22. Halaman membuat area kerja baru

- *Name* : Nama untuk *artwork* atau *file* baru
- *Size* : Ukuran kertas, bila ukuran yang diinginkan tidak tersedia berarti kita harus memilih *Custom* dan masukkan ukuran tinggi dan lebar pada kolom *Width* dan *Height*.
- *Units* : Satuan ukuran yang akan dipakai pada keseluruhan *artwork*/area kerja (cm, inch, dll).

- *Width* : Lebar bidang kerja.
- *Height* : Tinggi bidang kerja.
- *Orientation* : Orientasi bidang kerja atau kertas, horizontal atau vertikal.
- *Color Mode* : Modus warna yang akan digunakan. Apabila *arwork* yang akan ditujukan ke percetakan, maka gunakan CMYK. Sedangkan apabila untuk tampilan di monitor saja gunakan RGB.

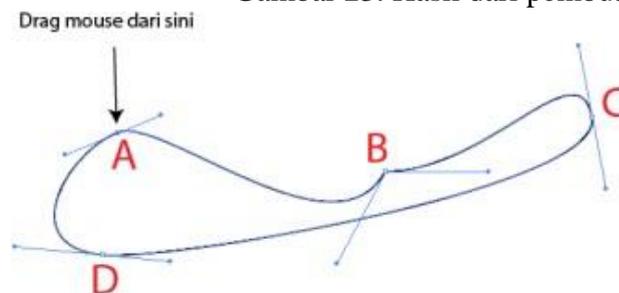
1. Menggambar dengan Pen Tool

Pen tool   Pen Tool (P) adalah *tool* menggambar vital yang wajib dimiliki oleh program grafis manapun. *Tool* ini memungkinkan kita menggambar secara presisi terhadap bentuk-bentuk yang kita inginkan. *Path* merupakan dasar dari bentuk yang akan kita buat nantinya.

Untuk membuat *path* sederhana seperti di atas, langkah-langkahnya adalah:

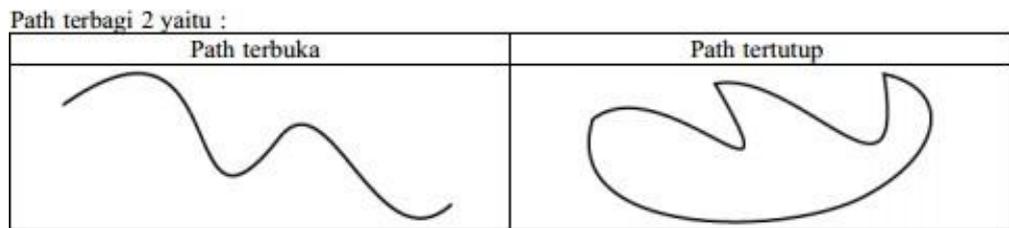
- Klik *icon* (P)   Pen Tool (P)
- Drag mouse* dari titik (*anchor point*) A.
- Klik sambil *drag* di titik B (+ Alt), C, D dan kembali lagi ke titik A

Gambar 23. Hasil dari pembuatan *path*



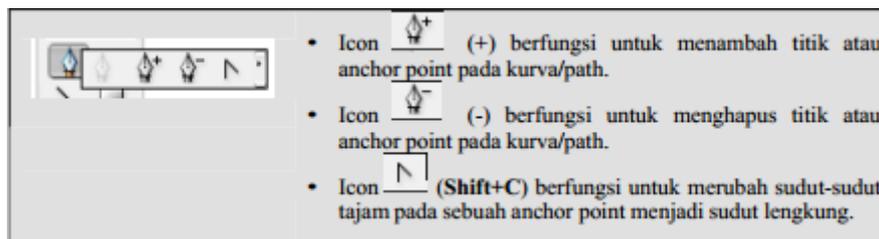
- Buatlah bentuk dengan bantuan titik di atas menurut bentuk objek yang diinginkan.
- Apabila membuat *path* tertutup maka akan ada kursor berlambang bila kembali ke titik awal (disebut juga titik penutup, bila memang menginginkan *path* tertutup).
- Masing-masing titik masih dapat digeser sesuka termasuk juga *handle-handle*-nya sehingga bentuk yang diinginkan tercapai.

g. Menggeser *handle* harus pada ujungnya.

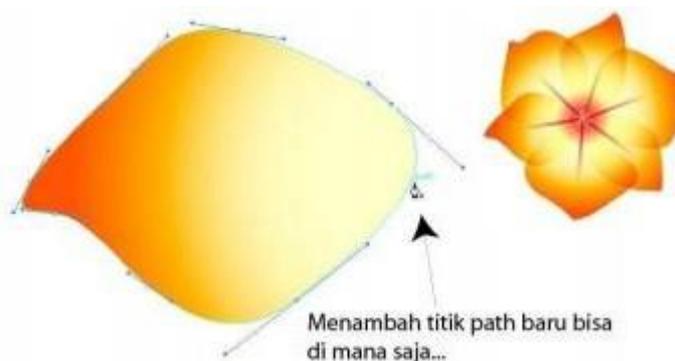


Gambar 24. *Path* Terbuka dan Tertutup

Sekedar kilas balik ke Pertemuan I, *icon-icon* dan *shortcut* di bawah ini akan selalu sering dipakai:



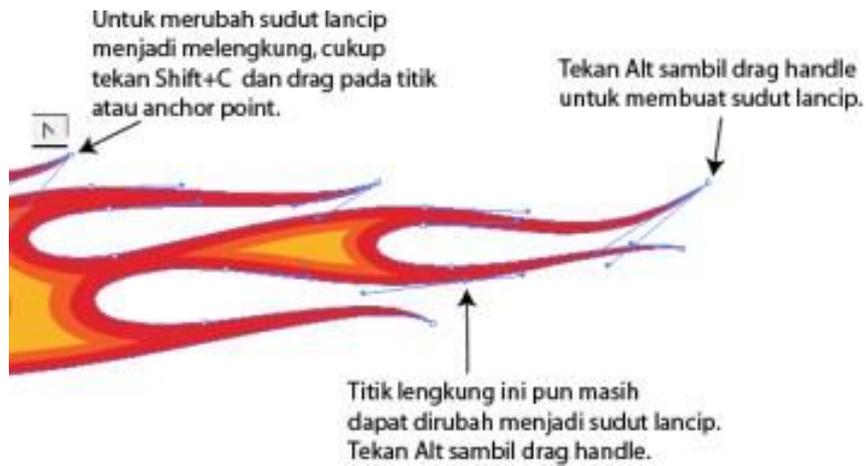
Apabila ingin menambah titik pada *path*, tekan + pada *keyboard* dan lakukan pada *path* yang diinginkan dan di lokasi yang tentukan sendiri. Akan terlihat kursor Pen dan lambang +. Contoh:



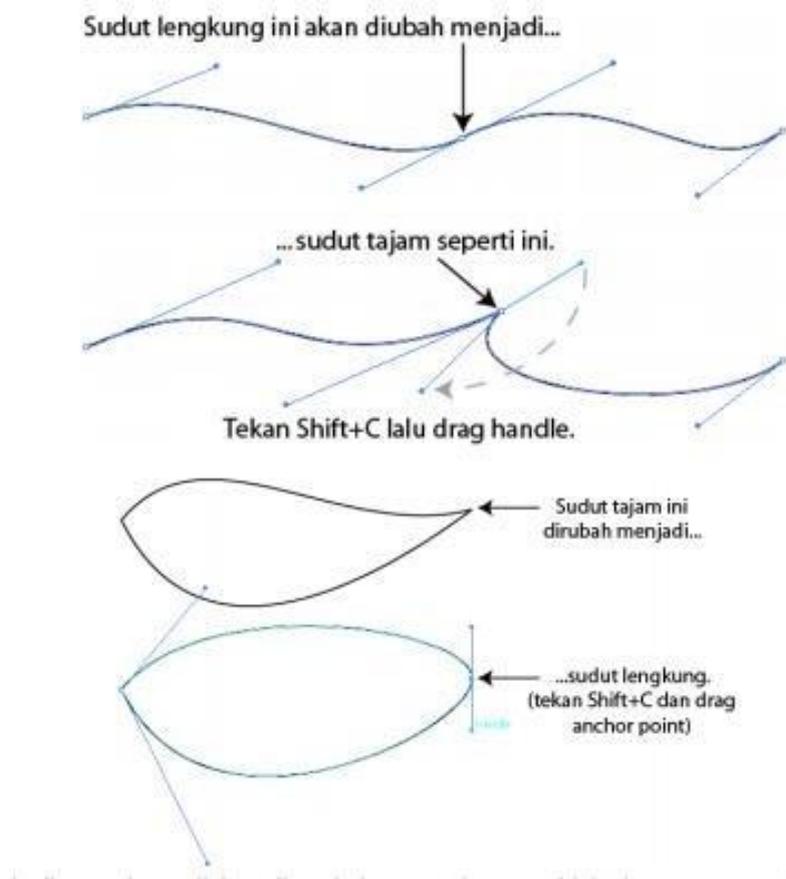
Gambar 25. Contoh hasil penggunaan *path* +

Sedangkan jika ingin menghapus salah satu titik cukup tekan - pada *keyboard* lalu klik pada titik atau *anchor point* yang ingin dihapus. Kursor akan berubah menjadi kursor pen dan lambang -.

Bila bentuk yang diinginkan masih belum didapat, teknik selanjutnya adalah “bermain” dengan *handle* pada masing-masing titik. *Handle* inilah yang akan menentukan bentuk akhir dari hubungan antar titik-titik yang kita buat. Berikut contoh-contoh menggerakkan *handle*:



Gambar 26. Contoh proses *handle*



Gambar 27. Contoh Proses *handle*

Dari contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan objek dengan *Pen tool* atau istilahnya *nge-path* hanya berkisar pada klik, drag titik dan *handle*. Sisanya adalah sense kita yang mengatakan objek itu sudah proporsional atau belum. *Nge-path* adalah bagian yang paling saya sukai di Illustrator .



Gambar 28. Contoh Proses *Path*

Sekedar catatan: Path editing di Illustrator seperti contoh di atas kurang lebih sama* dengan path editing di PhotoShop. Hanya di PhotoShop belum ada shortcut untuk merubah sudut lengkung ke sudut lancip, menambah dan mengurangi titik path, sebagai penggantinya adalah kita harus mengaksesnya lewat klik icon. (*Kurang lebih sama bukan berarti sama persis).

MEMBUAT BENTUK DARI SHAPING

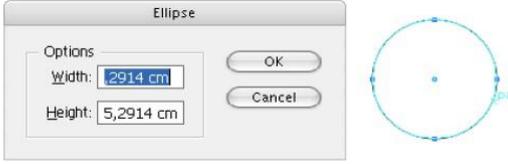
Menggambar dengan *Shape Tools*

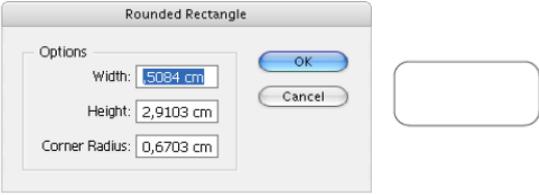
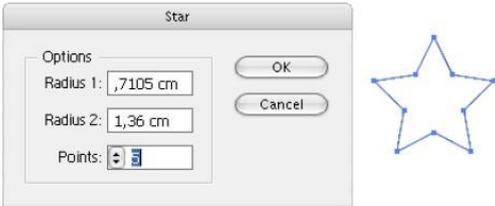
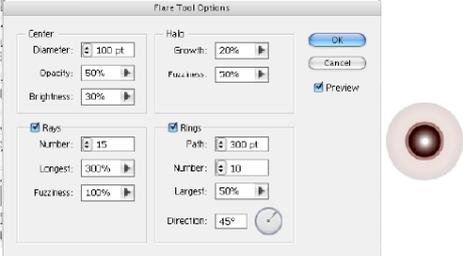
Mungkin istilah *Shape tool* tidak ada di dalam Illustrator, saya menulis hal itu untuk memberi gambaran bahwa untuk membuat bentuk atau *shape* secara instan di Illustrator cukup mudah. Misalnya bila ingin membuat sebuah kotak persegi atau lingkaran maka cukup mengakses icon-icon



ini maka objek yang diinginkan pun akan terbentuk. Jika menginginkan bentuk dari salah satu *icon* tersebut cukup tahan agak lama sehingga icon yang mewakili bentuk objek yang akan dibuat menjadi terpilih/aktif. Setelah icon aktif maka tinggal membuat objeknya di bidang kerja/*artboard*.

TIPS: Klik pada area kerja untuk menampilkan parameter tambahan (*Options*) terhadap objek yang akan kita buat (jadi objek tersebut memang belum dibuat sebelumnya). Parameter tambahan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

	Klik <i>icon</i>  , atau tekan M untuk membuat kotak. Klik pada area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Rectangle</i> . Nilai <i>Width</i> dan <i>Height</i> adalah luas kotak yang akan dibuat.
	Klik <i>icon</i>  atau tekan L untuk membuat lingkaran. Klik pada area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Ellipse</i> . Nilai <i>Width</i> dan <i>Height</i> adalah luas lingkaran yang akan dibuat.

	<p>Klik <i>icon</i> lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Rounded Rectangle</i>. Selain nilai <i>Width</i> dan <i>Height</i>, nilai Radius sudut lengkung dapat dimasukkan di sini.</p>
	<p>Klik <i>icon</i> lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Polygon</i>. Masukkan nilai radius dan jumlah sisi poligon yang diinginkan. Untuk membuat segitiga masukkan angka 3  a kolom <i>Sides</i>.</p>
	<p>Klik <i>icon</i> lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Star</i>. Masukkan nilai radius 1 dan 2 dan jumlah titik yang diinginkan.</p>
	<p>Klik <i>icon</i>  untuk membuat <i>Lens Flare</i> secara vektor. Beberapa parameter menentukan daya pancar sinar.</p>

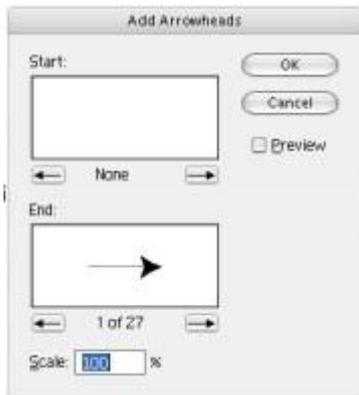
Dari keterangan-keterangan di atas dapat disimpulkan bila kita menghendaki ukuran objek yang akan kita buat maka angka-angkanya masih dapat dimasukkan ke dalam parameter **Width** dan **Height**. Namun, setiap penekanan tombol *Shift* ketika sedang *drag mouse* untuk membuat objek akan menghasilkan objek yang sama sisi.

2. Menggambar dengan *Line Tool*



Menggambar yang paling gampang ternyata bukan menggambar benang kusut, tetapi menggambar garis. Apabila benang kusut masih harus mencorat coret kertas, sedangkan menggambar garis cukup

sretttt... jadilah garis. Pada Illustrator menggambar *Line* (\) atau garis lurus cukup klik icon . Setelah itu cukup *drag* di atas *artboard*/area kerja. Tekan *Shift* untuk membuat garis dengan sudut kemiringan 45°. Seperti biasa, masih ada parameter tambahan untuk yang menginginkan lebih dan juga masih dengan cara-cara di atas, yaitu klik *artboard* untuk memunculkan kotak dialog *Line Segment Tool Options*.



Sedangkan bila ingin membuat mata panah pada garis cukup klik menu **Effect** > **Stylize** > **Add Arrowheads** (**Alt+Ctrl+Shift+E**), maka akan muncul kotak dialog *Add Arrowheads*. Masukkan nilai pembesaran mata panah. Kolom *Start* dan *End* menentukan di ujung mana akan memunculkan mata panah, sedangkan icon



untuk memilih model mata anak

panah. Untuk membuat anak panah ternyata tidak hanya berlaku untuk *Line*/garis saja tetapi juga berlaku untuk semua objek, termasuk *path*. Untuk menghilangkan anak panah, *drag* icon ke  *Trash*.

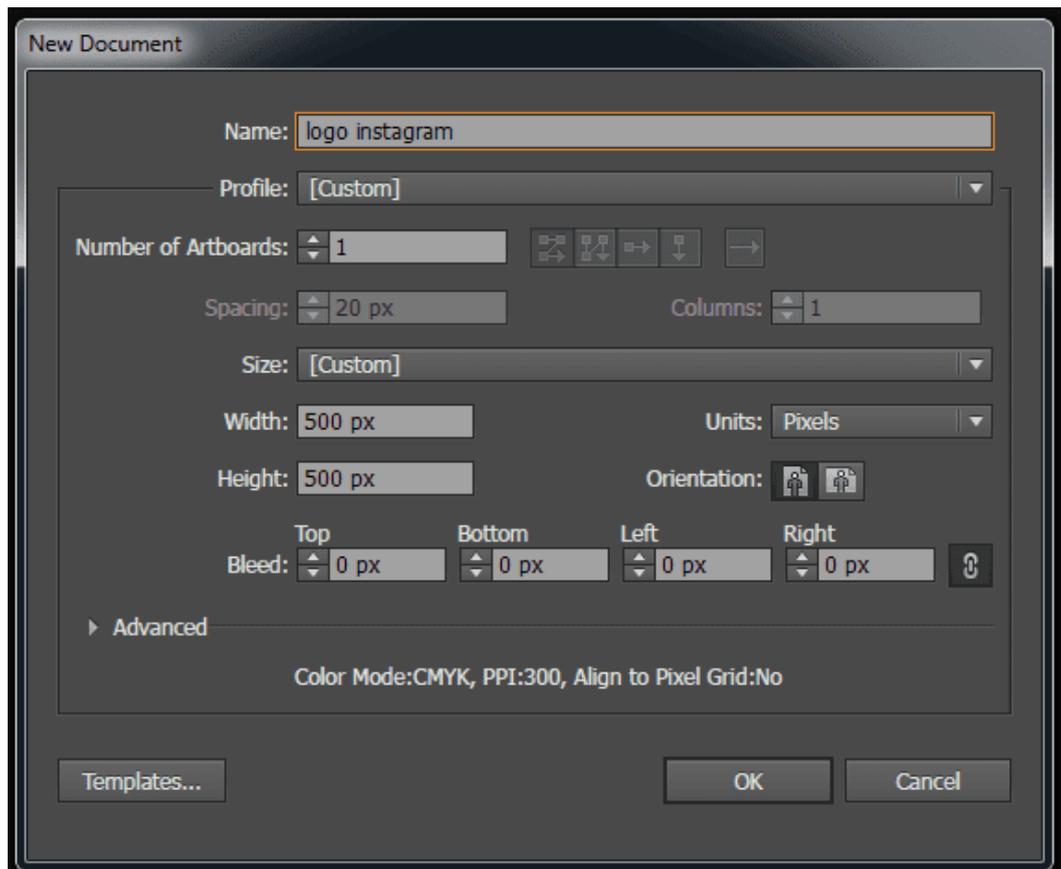


Selain membuat garis lurus biasa, membuat garis melengkung dapat dilakukan dengan klik icon .

Membuat Logo dengan Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah software editor desain grafis berbasis vektor yang banyak digunakan oleh para desainer terkenal. Logo merupakan lambang penting yang digunakan untuk sebagai ikon lebel profil.

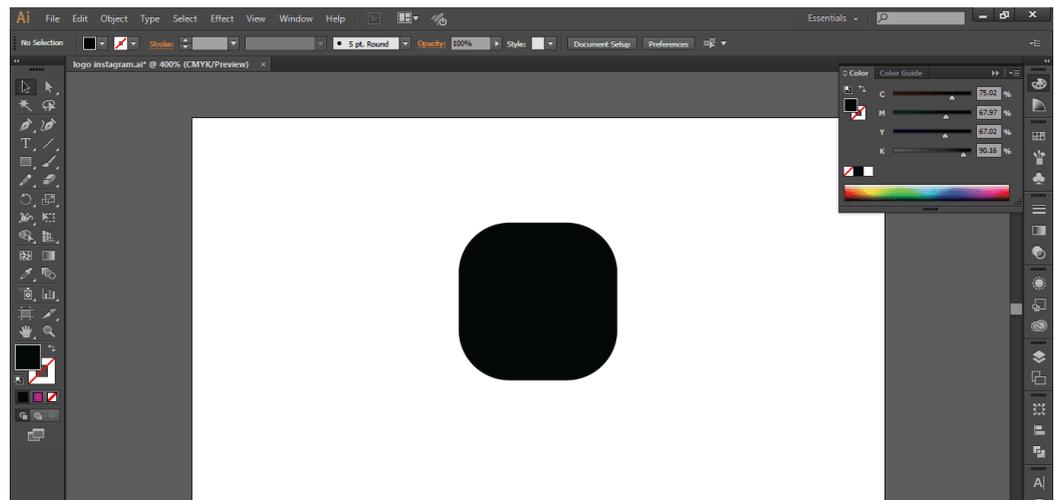
1. Buat file baru, pilih menu **File, New**, atau bisa juga dengan menekan shortcut **Ctrl + N**. setelah itu akan keluar jendela seperti di bawah ini



Gambar 29. Tampilan New Document Adobe Illustrator

2. Isi data sesuai dengan keinginan kamu. Pada tutorial ini menggunakan ukuran 500 x 500 px. Tentu saja tidak harus sama dengan gambar di atas. Jika sudah, langsung tekan tombol “Ok”. pilih **Rectangle Tool** 

atau bisa juga dengan menekan tombol **M**. Lalu tentukan ukuran **Corner Radius** menjadi **0.58 cm**. mengatur corner radius sangat mudah, cukup klik salah satu dari 4 lingkaran yang ada dalam kotak, lalu geser. Jika sudah maka hasilnya seperti gambar di bawah

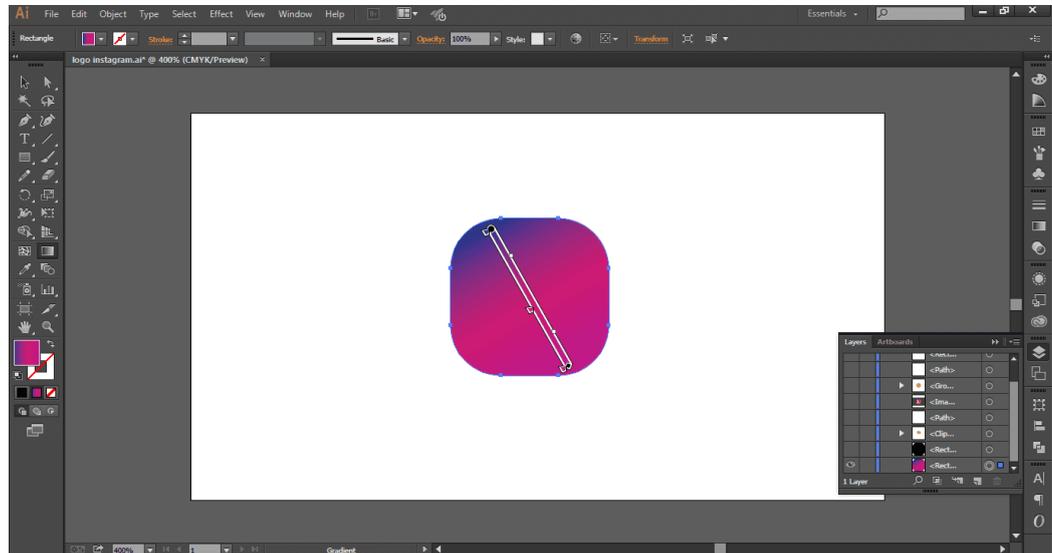


Gambar 30. Hasil Pengaturan Ukuran Corner Radius

3. Berikan warna gradient pada kotak dengan menekan icon **Gradient Tool**



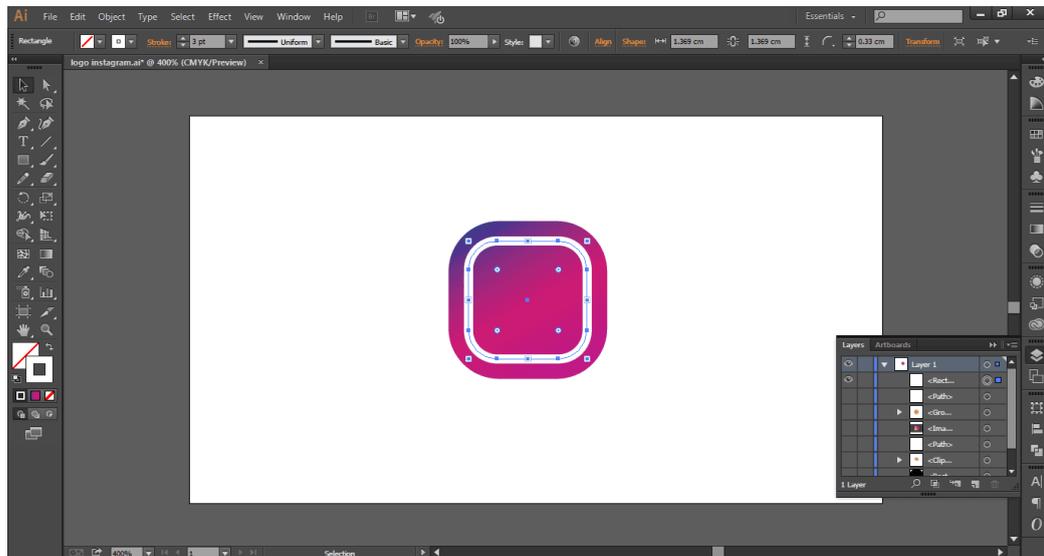
atau menekan tombol **G**. Tentukan warna gradient semirip mungkin dengan warna icon Instagram, lalu geser garis gradient dari pojok atas kanan kotak hingga pojok bawah kiri kotak seperti gambar di bawah



Gambar 31. Hasil Pemberian Warna Gradient

4. Buat objek kotak lagi, biar mudah duplikat saja kotak tadi yang sudah kita buat. Caranya klik objek, lalu tekan **alt + geser kursor**, atau bisa juga copy paste seperti biasa dengan menekan **ctrl + C** lalu **ctrl + V**. Swap warna “fill” objek kedua menjadi warna “stroke” dengan tekan **shift + X**, lalu ganti warna dengan warna putih dan atur “stroke” menjadi “**3pt**”. jika sudah maka hasilnya seperti gambar di

bawah

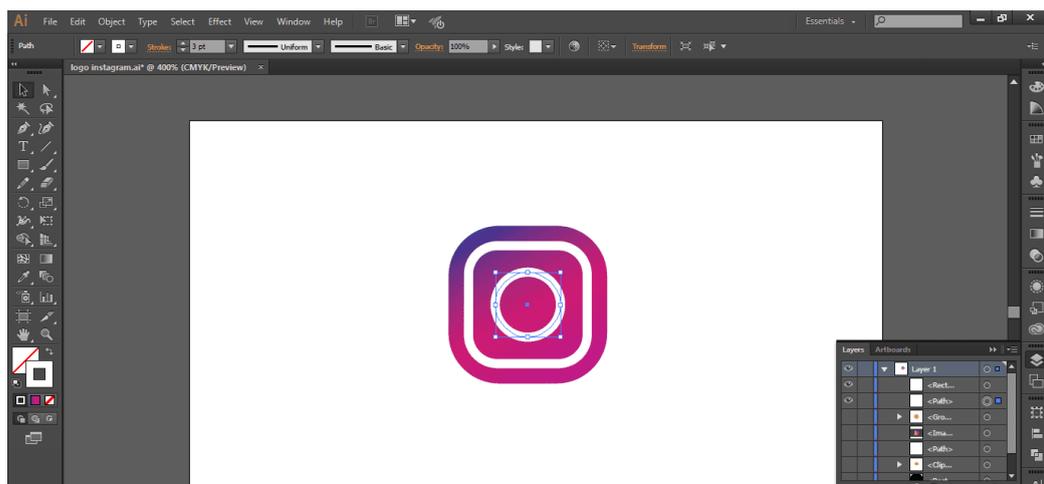


Gambar 32. Hasil Pemberian Warna Stroke

5. Lalu buat objek lingkaran, tekan tombol **L**. buatlah lingkaran dengan menahan tombol **shift** sehingga ukuran lingkaran bisa presisi. Tempatkan lingkaran ditengah logo, dengan cara blok semua objek, setelah itu tekan **horizontal align center** dan **vertical align center** di **property bar**.



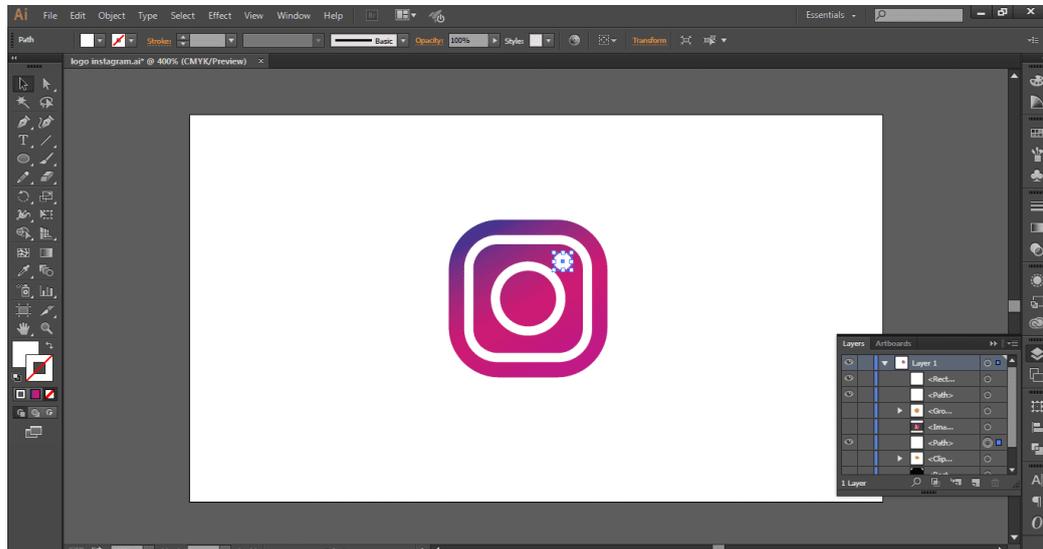
Jika sudah maka hasilnya seperti ini:



Gambar 33. Hasil Pemberian Objek Lingkaran

6. Buat objek lingkaran lagi berwarna putih, kali ini warna “stroke” dihilangkan,

letakkan objek persis di pojok atas kanan lingkaran pertama. Jika sudah maka hasilnya seperti ini



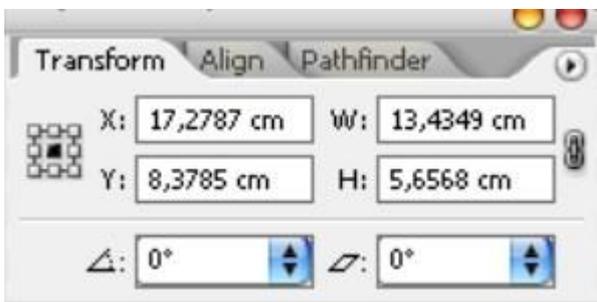
Gambar 34. Hasil Pemberian Warna Lingkaran Putih

7. Sekarang membuat warna kuning pada bagian bawah logo. Tekan **L** untuk membuat lingkaran. Buat 2 lingkaran dengan ukuran yang berbeda, beri warna kuning cerah untuk lingkaran kecil dan beri warna orange untuk lingkaran yang lebih besar. Lalu blok kedua objek dan tekan **horizontal** dan **vertical align center** (Caranya sudah disebutkan di atas), lalu tekan **ctrl + G** untuk membuat kedua objek menjadi satu grup. Lalu buat objek menjadi blur, tekan **Effect > Blur > Gaussian Blur** di menubar, atur angka menjadi **“20”**. Jika sudah, maka tampilan akan seperti gambar di bawah

EFEK VISUAL VEKTOR

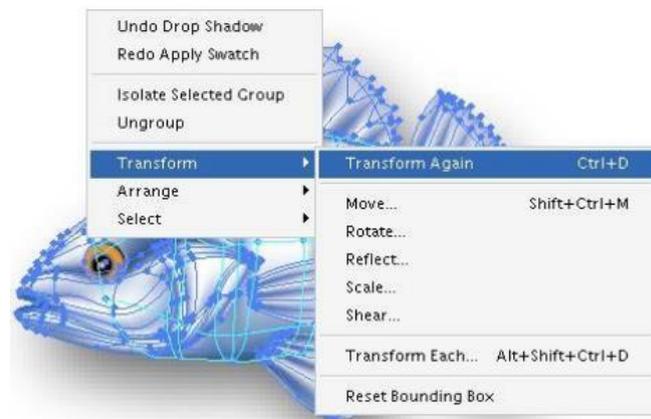
A. Transformasi Objek

Setelah mempelajari bagaimana membuat objek dan sudah sedikit demi sedikit hapal dengan *icon-icon* di Illustrator beserta fungsinya, maka tiba saatnya untuk (membiasakan) mengolah objek yang sudah buat. Transformasi objek yang saya maksudkan di sini adalah bagaimana cara mengolah objek mulai dari menduplikasi, menggeser memutar, merefleksikan, *rescale* dan memiringkan. Cara transformasi objek.

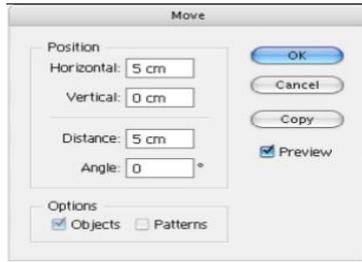


Dari *icon-icon* yang ada di *toolbox* dan tab Transform. Pada bab ini akan bahas sedikit berbeda namun dengan hasil yang sama, yaitu dengan cara klik kanan pada objek yang akan kita *edit*. Satu

hal yang mendasar adalah cara menduplikasikan objek, yaitu dengan klik pada suatu objek, baik objek tunggal ataupun grup – dan tekan Alt sambil drag objek tersebut ke tempat lain. Maka kita sudah mengklik atau menduplikasi objek tersebut, tanpa susah-susah membuatnya kembali, bukan? Duplikasi objek pun masih dapat digabungkan dengan operasi objek yang lain, seperti memutar objek sambil menduplikasi. Membuat objek jari-jari roda dapat menggunakan teknik ini.

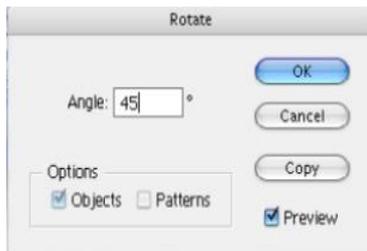


Gambar 35. Contoh Penggunaan Transform



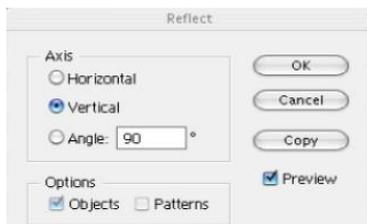
= **Memindahkan objek**

Masukkan angka untuk menentukan seberapa jauh objek akan digeser. Tekan *Copy* akan menduplikasi objek sambil bergeser.



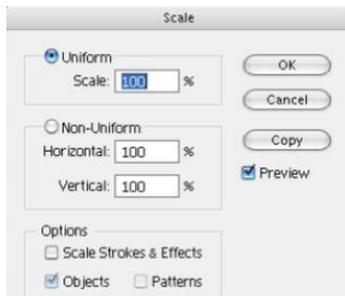
= **Memutar objek**

Masukkan angka untuk menentukan seberapa besar derajat perputaran objek. Tekan *Copy* akan menduplikasi objek sambil diputar.



= **Merefleksikan objek**

Pilih tipe refleksi dan sudut perputaran objek bila diperlukan.



= **Merubah ukuran objek**

Scale Uniform berarti objek dirubah ukurannya dalam bentuk yang proporsional. Sedangkan *Non-Uniform* akan menghasilkan bentuk yang tidak proporsional.



= **Memiringkan objek**

Objek dimiringkan dengan orientasi Horizontal atau Vertical, sudut kemiringan dapat diatur derajatnya.



= Masih ada lagi cara mentransformasi objek, yaitu melalui kotak dialog *Transform Each* (Alt+Shift+Ctrl+D). Di sini dapat memegang kendali secara penuh atas segala Perubahan/transformatasi seperti yang diterangkan di atas

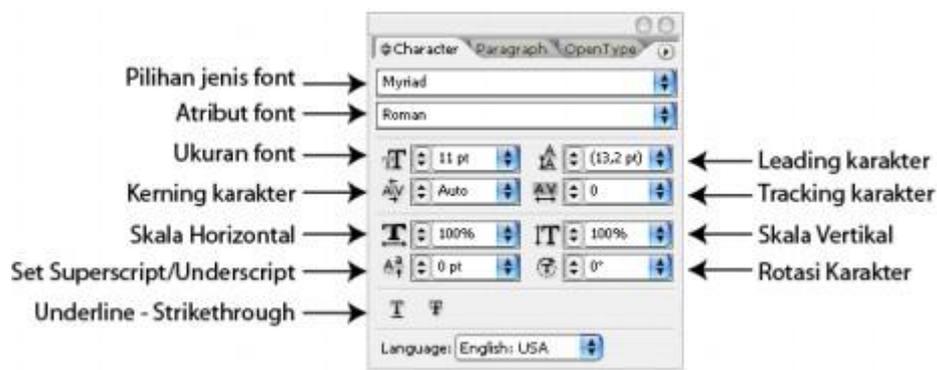
hanya dengan satu kotak dialog. tinggal menggeser slider atau langsung memasukkan nilai transformasi yang dikehendaki.

TIPS: masih dapat mengulangi efek transformasi yang terakhir diterapkan dengan menekan Ctrl+D. Lakukan berulang-ulang bila diperlukan.

KREASI MENGGUNAKAN *FONT*

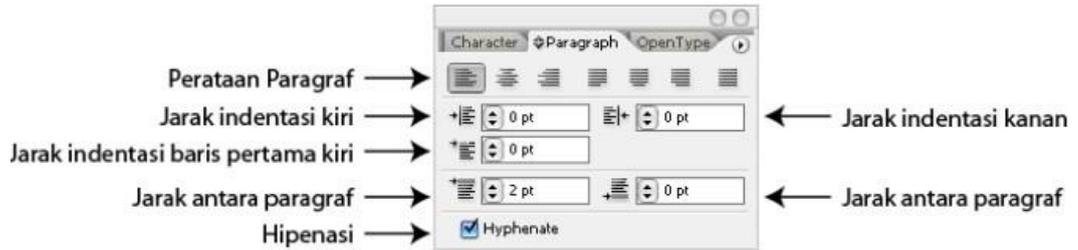
Fasilitas pengolahan teks di Illustrator. Illustrator mempunyai kemampuan untuk menggabungkan teks dengan ilustrasi yang kita buat. Misalnya dalam pembuatan materi publikasi seperti poster, *booklet*, brosur dan lain sebagainya. Unsur teks akan menuntun cara berkomunikasi kita dalam menyampaikan sesuatu dalam media gambar atau ilustrasi. Karena prinsip dasar design grafis adalah menyampaikan pesan kepada audiens baik lewat media gambar dan teks.

Berikut ini cara membuat teks dan mengolahnya di Illustrator:

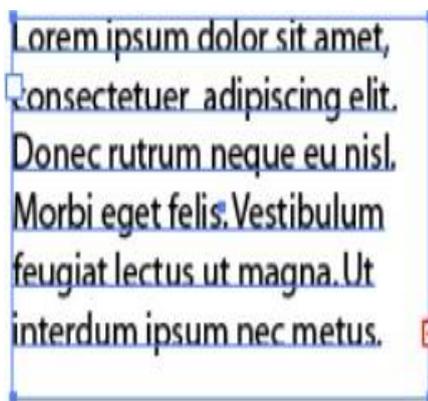


Gambar 36. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

1. Tekan atau klik *icon*  sehingga akan muncul kursor teks dan klik pada bidang kerja.
2. Apabila teks yang diinginkan terdiri dari satu paragraf atau lebih, *drag* pada bidang kerja sehingga membentuk sebuah area/bidang kotak.
3. Pada bidang inilah tempat teks itu diketik. Besar kecilnya bidang nanti dapat diatur seperti *rescale* sebuah objek. Bahkan mengaplikasikan bentuk *path* pun dapat dilakukan di sini.
4. Ketik teks yang diinginkan.
5. Setelah selesai tekan *Esc*.
6. Atur semua properti atau atribut teks pada tab *Character* (Ctrl+T) sepertigambar di atas. Jika diperlukan, atur pula penyusunan paragrafnya. Tab *Paragraph* berada di samping tab *Character*. Lihat gambar di bawah ini.



Gambar 37. Contoh Membuat dan Mengolah Font



Text box area seperti gambar disamping ini sebenarnya berupa sebuah objek kotak yang dapat dirubah bentuknya dengan mudah seperti kita membuat atau mengedit *path* biasa. Sangat bermanfaat bila ingin membuat teks yang berupa *paragraph*.

Gambar 38. Contoh Membuat dan Mengolah Font

Perhatikan tanda kotak plus merah di kanan bawah area teks!
 Itu artinya bentuk teks boks area yang Anda buat tidak cukup untuk menampung teks yang ada... lihat tutorial singkat di bawah ini:

Teks tidak cukup muat masuk area teks

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse facilisis nisl quis erat. Quisque ac felis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec eu turpis ut nisi fringilla feugiat. Vestibulum mollis elementum libero. Maecenas erat. Quisque auctor ultricies lacus. Mauris sollicitudin elit sed felis. Curabitur egestas suscipit lectus. Fusce tempor est quis lorem. Suspendisse bibendum, sem at luctus semper, ante lorem auctor diam, sit amet fringilla diam magna.

Ini indikatornya

Teks akhirnya muat masuk ke dalam area teks

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse facilisis nisl quis erat. Quisque ac felis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec eu turpis ut nisi fringilla feugiat. Vestibulum mollis elementum libero. Maecenas erat. Quisque auctor ultricies lacus. Mauris sollicitudin elit sed felis. Curabitur egestas suscipit lectus. Fusce tempor est quis lorem. Suspendisse bibendum, sem at luctus semper, ante lorem auctor diam, sit amet fringilla diam magna non metus. Ut eget nibh. Morbi felis eros, ultricies sed, auctor nec, tincidunt id, tellus. Maecenas eu massa. Donec gravida. Aliquam erat nisl. eleifend eget, aliquam ultricies, consectetur in, orci.

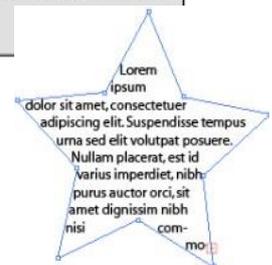
Perbesar area teks seperti halnya memperbesar sebuah objek

Teks sudah cukup muat ke dalam area teks

Selain cara di atas Anda juga dapat mengklik tanda plus merah dan mengklik teks box area baru sehingga paragraf yang tidak tertampung di area teks yang lama dapat 'mengalir' ke dalam teks box area yang baru.

Untuk membuat teks seperti disamping:

1. Buat gambar berbentuk apa saja.
2. Klik icon  pada *tool box*.
3. Ketik teks yang diinginkan di dalam gambar tersebut.

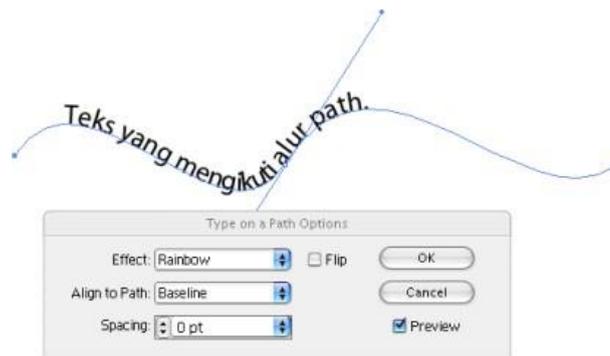


4. Teks akan mengikuti bentuk objek tersebut dan otomatis mengatur perataannya (*alignment*).
5. Objek masih dapat diedit seperti contoh-contoh transform di atas.

Adakalanya kita ingin membuat *text* yang mengikuti alur dari sebuah *path* seperti contoh berikut:

1. Buat *path* dengan *pen tool*.

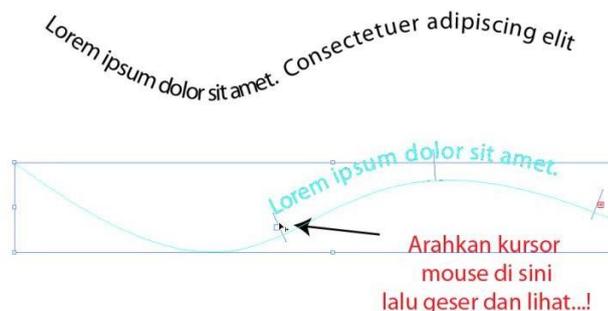
2. Klik icon  pada *tool box*.
3. Ketik teks yang diinginkan pada *path* tersebut.
4. Klik menu *Type* > *Type on path* > *Type on path options* untuk mengatur beberapa paramater *text*.



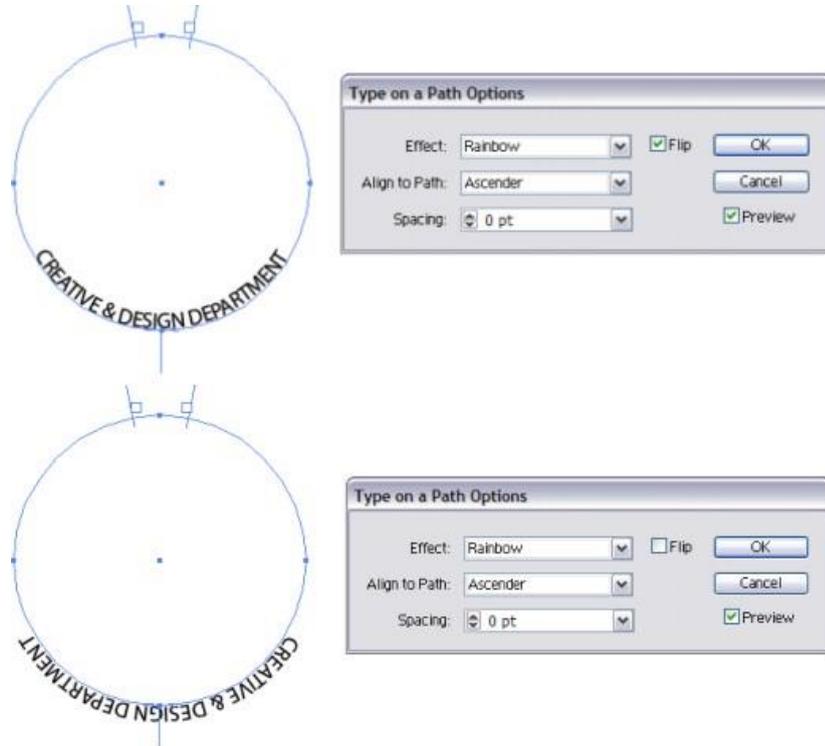
Gambar 39. Contoh Membuat dan Mengolah *Font*

Tidak sulit mengatur aliran teks sesuai bentuk *path*, cukup dekatkan kursor *mouse* ke pangkal teks lalu geser maka teks akan bergeser. Bentuk kursor akan berubah seperti ini .

Lihat gambar di bawah ini.

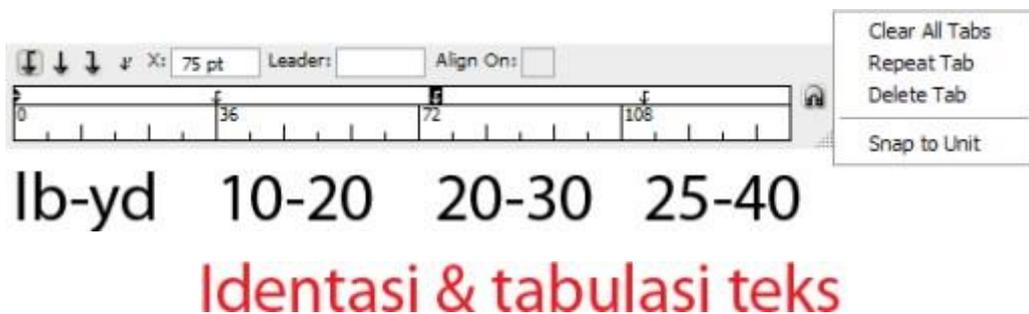


Gambar 40. Contoh Membuat dan Mengolah *Font* dengan menggunakan *Path*
 Atau dapat juga membuat yang seperti ini, yaitu teknik str untuk membuat logo sederhana.



Gambar 41. Contoh Membuat dan Mengolah *Font* dengan teknik str

Sedangkan orientasi arah teks yang lain dapat diakses melalui menu ***Type on path options***. *Last but not least* adalah pengaturan tabulasi dan indentasi paragraf, cukup sorot suatu paragraf dan tekan **Ctrl+Shift+Alt** untuk mengakses penggaris teks untuk tabulasi.

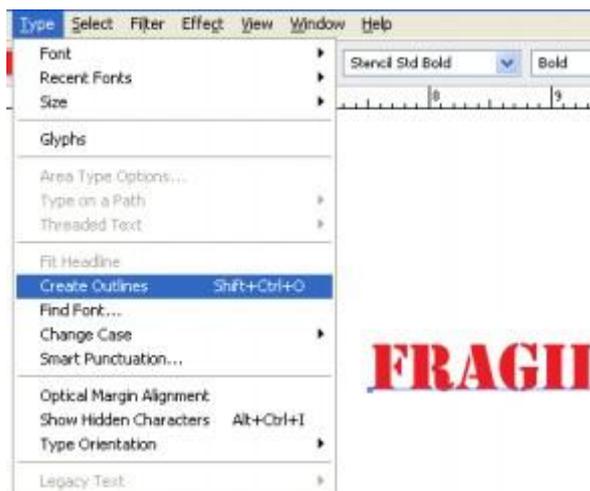


Gambar 42. Contoh identifikasi dan Tabulasi *Font*

Hal-hal yang perlu diperhatikan!

“Matikan” semua jenis teks ketika mengirimkan gambar kepada orang lain. Karena teks yang masih bisa diedit (*editable text*) dikhawatirkan akan berubah formatnya jika dibuka di komputer orang lain yang tidak menggunakan jenis *font* yang sama. Hal ini dapat terjadi apabila kita menggunakan *font-font* untuk teks dan (*file*) yang dibuka di komputer lain yang tidak menggunakan jenis *font* yang sama.

Cara mematikan *font*/teks adalah cukup dengan menyorot teks yang akan kita konversi ke dalam bentuk *path* dan masuk ke **menu Type** □ **Create** □ **Outlines** (**Shift+Ctrl+O**). Maka teks yang dimatikan jenis *font*-nya akan tampil dengan format atau bentuk aslinya dan tidak akan berubah walaupun dibuka di komputer lain yang tidak menggunakan *font* yang sama dengan kita. Karena teks sudah berubah menjadi *path* dan tidak dapat diedit isi teksnya. Kecuali diedit seperti mengedit *path* biasa.



Gambar 43. Cara mematikan jenis *Font*

IMAGE BITMAP DENGAN SOFTWARE BERBASIS VECTOR

Sudah merupakan hal biasa jika kita bekerja dengan objek vektor dan raster sekaligus, Adobe Illustrator memungkinkan hal tersebut. Malah ini menjadi salah satu kelebihanannya. Objek raster/bitmap dapat dipanggil dengan menu *File* □ *Place*, lalu kita tinggal meletakkan *file* gambar raster/bitmap ke *artwork* kita di Adobe Illustrator.

Apabila membuat kemasan baiknya dengan membuatnya di Adobe Photoshop lalu jika dibutuhkan teks untuk *body* teks atau teks spesifikasi produk maka saya akan membuatnya di Adobe Illustrator. Hal ini dikarenakan teks pada Adobe Illustrator lebih tajam, tidak bergerigi dan warna hitamnya murni 100% *Black*. Sehingga jika film pada percetakan tergeser maka tidak akan mengganggu teks.

Lihat Contoh:



Gambar 44. Contoh Gambar hasil edit Adobe Illustrator

File-file yang didukung oleh Adobe illustrator adalah:

File Adobe Photoshop	PSD
File bitmap/raster	BMP, JPEG, TIFF, GIF, PNG
File vektor standard	EPS
File AutoCAD	DWG, DXF



Gambar 45. Contoh cara edit dan embed Adobe Illustrator

Keterangan:

A = *Transparency Interaction*

B = *File link hilang*

C = *Link di-embed* (digabung dengan *artwork*).

D = Ada link yang dimodifikasi di tempat asalnya.

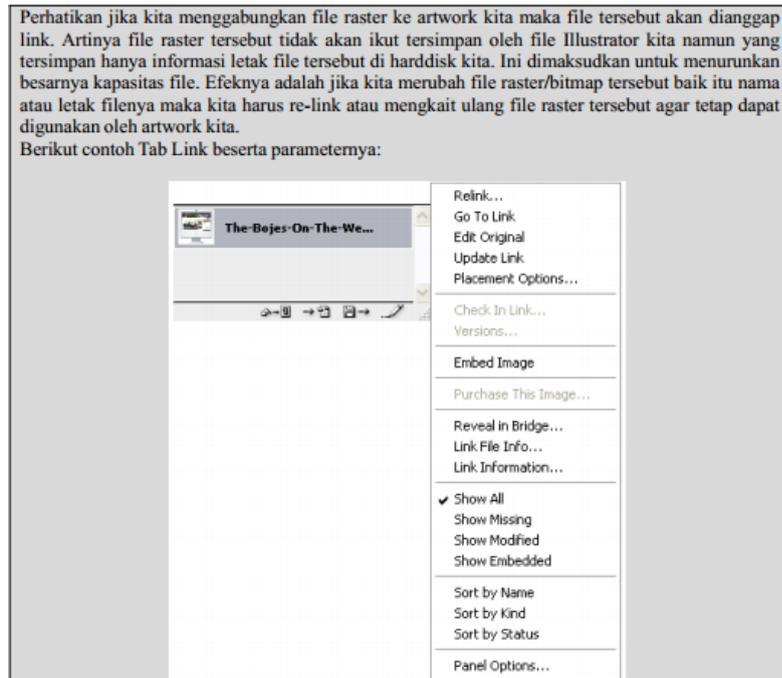
E = *File yang di-link*.

Klik *Embed* untuk menggabungkan objek/*file* raster ke dalam *artwork* Illustrator. Ukuran *file* akan membengkak namun akan memudahkan kita jika *file* tersebut mengalami perubahan di *harddisk*. Jika belum di-embed, *file* raster masih dapat diedit oleh program dimana *file* tersebut berasal.



A. Hal Mendasar: Perbedaan antara bitmap dan vektor

Hal mendasar sebelum mempelajari Illustrator adalah kita harus tahu perbedaan antara grafik vektor dan grafik bitmap. Grafik vektor tidak akan mengalami penurunan kualitas bila dimensi gambarnya diperbesar karena tidak bergantung dengan resolusi. Sedangkan grafik bitmap atau raster akan mengalami penurunan kualitas bila ukurannya dibesarkan.



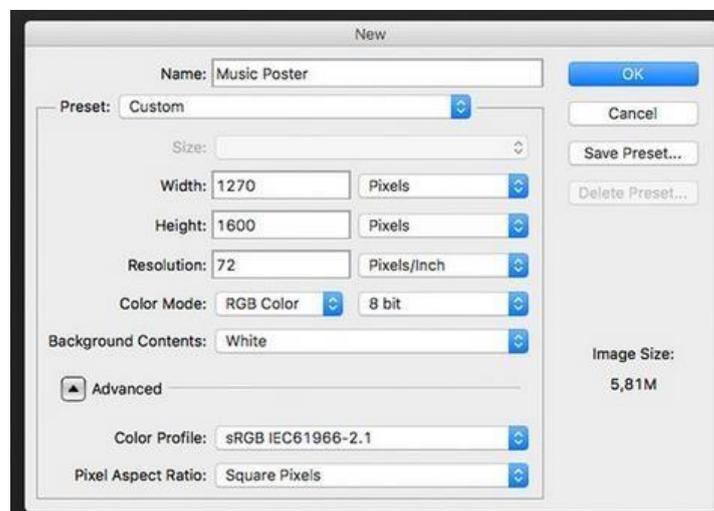
Gambar 46. Menggabungkan *file* raster

Desain grafis berbasis bitmap adalah sebuah desain yang dimana objek grafis atau gambarnya tersusun dari *raster/pixel/dot* sehingga jika gambar diperbesar maka akan tampak blur.

Adapun langkah-langkah mengedit gambar bitmab :

1. Mengatur File Adobe Illustrator Baru

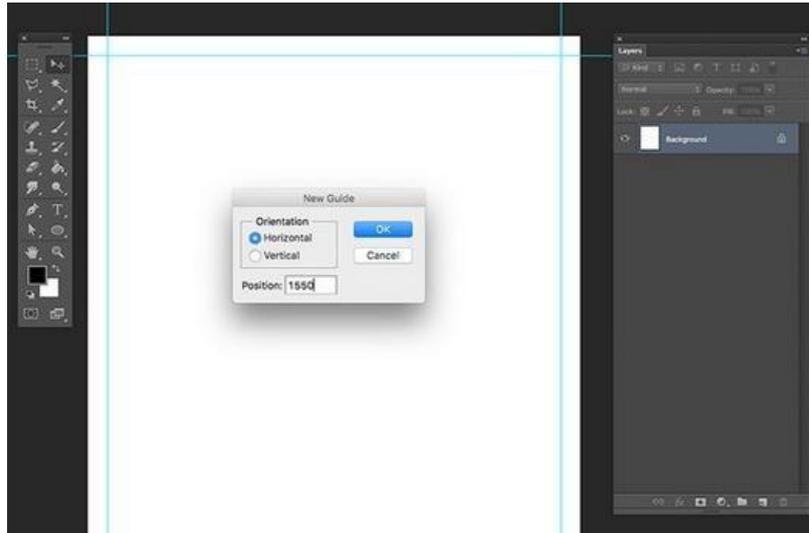
File □ *New* kemudian beri nama *document Music Poster*. Setel *width* menjadi 1270px dan *height* hingga 1600px. Lalu atur *Resolution* menjadi 72px, kemudian Klik OK.



Gambar 47. Mengatur file Adobe Illustrator baru

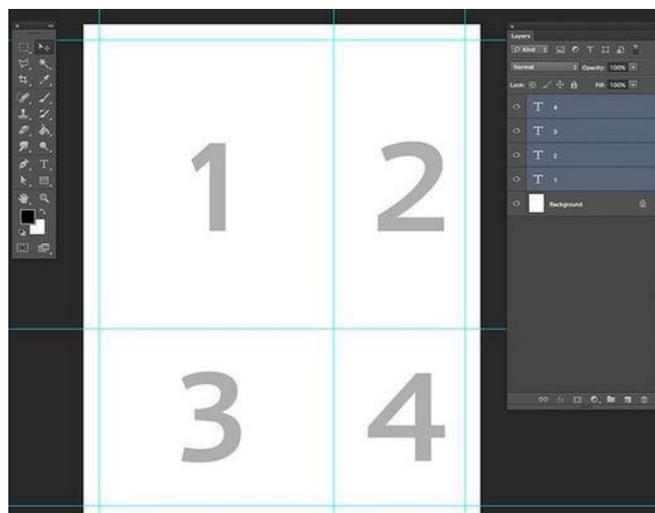
2. Tekan *Command-R* untuk memunculkan aturan di sekitar dokumen. Arahkan ke view *New Guide*. Pada opsi *New Guide window*, pilih *Horizontal* dan atur *guide* menjadi 50p, kemudian Klik *OK*.

Lakukan hal yang sama untuk sisi lain dokumen dengan mengurai 50px dari ukuran akhir



Gambar 48. Memunculkan pengaturan *guide*

3. Untuk membuat *layout* yang menarik, kita akan membuat *layout* yang sedikit di luar pusat. Tujuannya adalah untuk menciptakan sesuatu yang tidak terduga, alih-alih tata letak terpusat yang teratur. Menuju ke *View* *New Guide*. Pada opsi *New Guide window*, pilih *Vertical* dan atur panduan ke 800px, kemudian Klik *OK*. Mari lakukan hal yang sama untuk panduan horizontal, atur ke 980px, kemudian Klik *OK*.



Gambar 49. Memunculkan pengaturan *guide*

4. Cara menggunakan mode bitmap

Bitmap adalah alternatif untuk vektor di mana gambar diubah menjadi piksel hitam dan putih. Teknik ini biasanya digunakan untuk sablon atau koran. Dapat dipilih antara beberapa pola yang berbeda dan mengatur jumlah detail yang ingin kita pertahankan. Untuk membuat gambar yang disaring, kita perlu membukanya secara terpisah.

Pada *Layers panel*, kemudian buka kunci *layer* utama dengan mengklik dua kali pada kunci. Lalu klik OK pada *New Layer option window*.



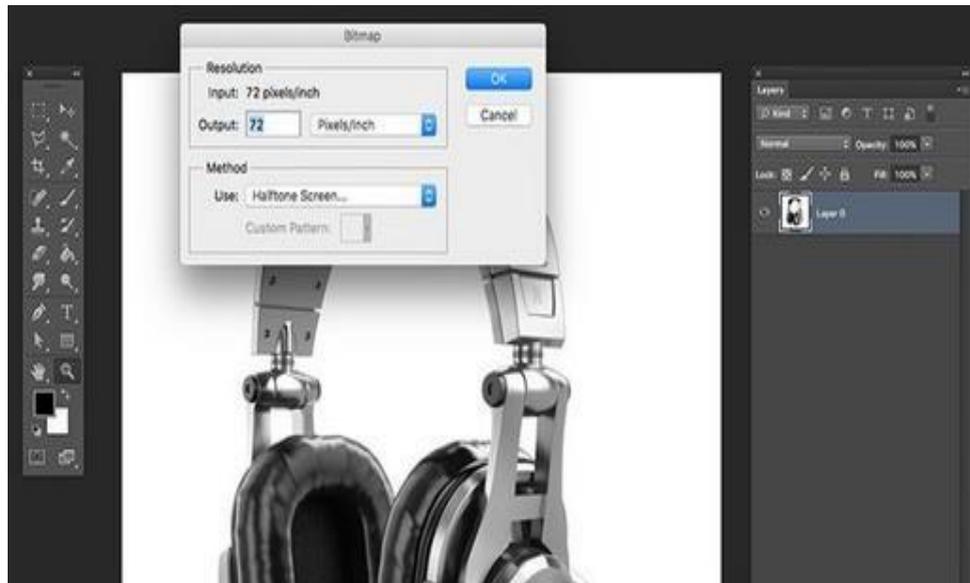
Gambar 50. Cara menggunakan mode bitmap

5. Arahkan ke *Image* \square *Mode* \square *Grayscale*, diikuti oleh *Image* \square *Mode* \square *Bitmap*. Kemudian Klik OK pada *Flatten Layers option window*.



Gambar 51. Cara menggunakan mode bitmap

6. Pada *Bitmap option window*, atur *Output* menjadi *72 Pixels/Inch*. Kemudian pada bagiah *Method*, pilih *Use: Halftone Screen*. Lalu Klik OK.



Gambar 52. Mengatur *output* bitmap

7. Pada tampilan *Halftone Screen option*, kemudian atur *Frequency* menjadi *2 Lines/Inch*, setelah itu *Angle* ke *45 degrees* dan *Shape* ke *Line*. Lalu Klik OK.



Gambar 53. Mengatur *Halftone Screen option*

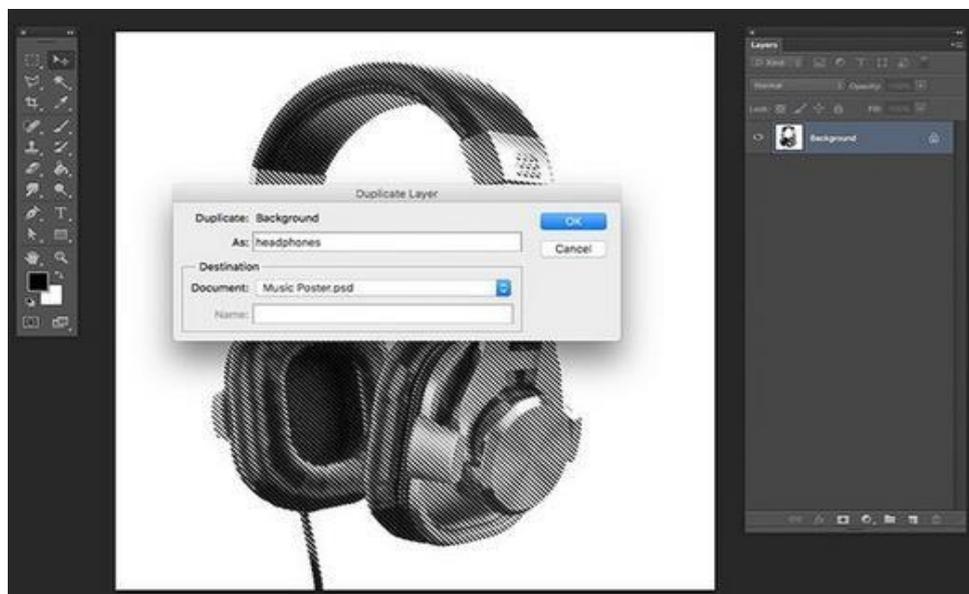
8. Untuk menggunakan gambar, kita perlu mengembalikannya ke *Grayscale*. Arahkan ke *Image* □ *Mode* □ *Grayscale*. Kemudian pada *Grayscale option window*, kemudia atur *Size Ratio* menjadi 1. Lalu Klik OK.



Gambar 54. Cara Mengembalikan Menjadi *Grayscale*

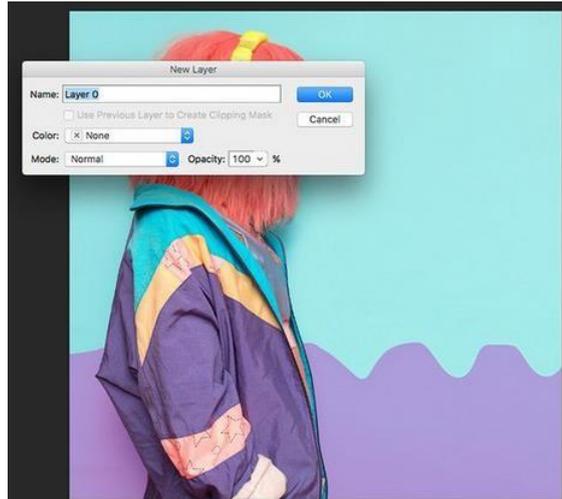
9. Pada *Layers panel*, *Right click* *Duplicate Layer*. Kemudian pada *Duplicate Layer option window*, beri nama layer menjadi *headphone*. Pada bagian *Destination*, pilih file *Music Poster*. Lalu Klik OK.

Tutup *isolated headphones image*. Kemudian tidak perlu disimpan karenasudah menggukannya ke dalam main *file*.



Gambar 55. Cara membuat *duplicate layer*

10. Buka gambar ke 2. Pada *Layers panel*, kemudian *double click* pada *layer* untuk membuka kuncinya. Pada *New Layer option window*, kemudian klik OK.



Gambar 56. Cara membuka kunci pada layar

11. Untuk gambar khusus ini, kita perlu menghapus *background* untuk memiliki *isolated DJ*. Pada Layers panel klik *Add a layer mask button*. Kemudian pada *Tools panel*, pilih *Magic Wand Tool (W)*. Setelah itu Klik untuk memilih *background*, dan tahan tombol *Shift* pada *keyboard* untuk menambah pilihan. Tidak perlu menjadi sempurna, tetapi kita perlu menghapus sebanyak mungkin *background*.



Gambar 57. Cara Menghapus *background* menggunakan *Magic Wand Tool*

12. Setelah memilih *background*, tekan *Command-I* pada *keyboard* untuk membalikkan *mask*. Pastikan melakukan hal ini pada *Layer Mask* yang kita tambahkan ke *main layer*. Untuk membatalkan pilihan, tekan *Command-D*.



Gambar 58. Cara memilih *background*

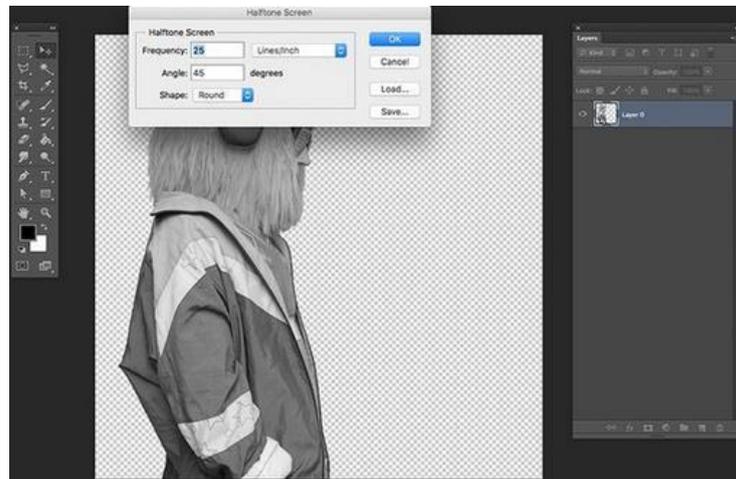
13. Untuk melanjutkan, kita perlu menerapkan *Layer Mask* ke *main layer*. Pilih *Layer Mask* (Right Click *Apply Layer Mask*).



Gambar 59. Cara menempatkan *layer mask*

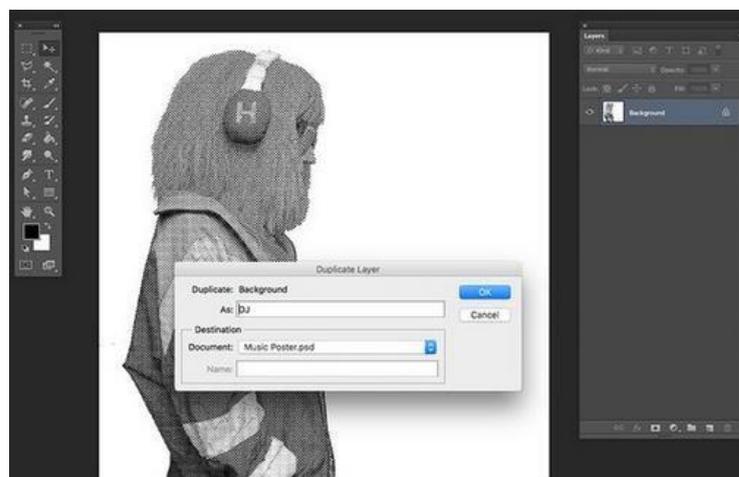
14. kemudian klik menu *Image* *Mode* *Grayscale*, diikuti oleh *Image* *Mode* *Bitmap*. Kemudian Klik OK pada *Flatten Layers* option. pada *Bitmap option window*, atur *Output* menjadi *240 Pixels/Inch*. Kemudian pada bagian *Method*, pilih *Use: Halftone Screen*, lalu Klik OK.

Pada *Halftone Screen option window*, atur *Frequency* menjadi *25 Lines/ Inchi*, *Angle* ke *45 degrees*, dan *Shape* menjadi *Round*. Kemudian Klik OK. Lalu kembalikan file menjadi ke Grayscale. Dengan cara klik *Image* \square *Mode* \square *Grayscale*. Pada *Grayscale option window*, atur *Size Ratio* menjadi 1. Kemudian Klik OK.



Gambar 60. Cara mengatur *Halftone Screen option*

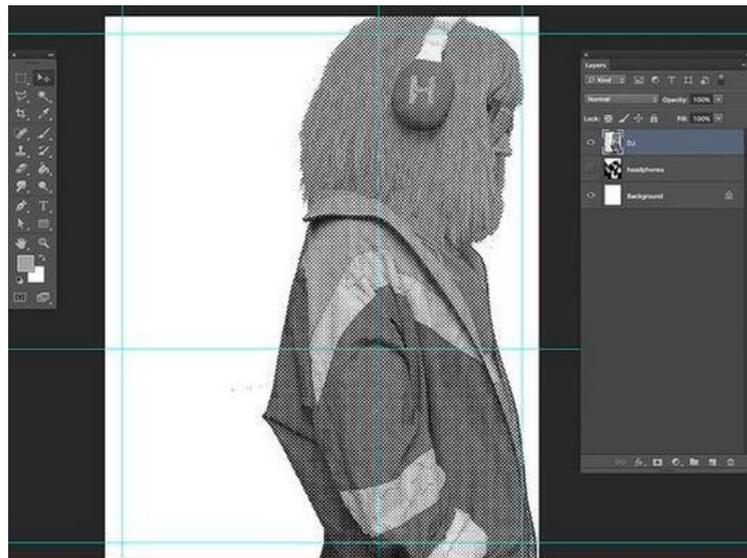
15. kemudian pada layer, klik kanan \square *Duplicate Layer*. Pada *Duplicate Layer option window*, beri nama menjadi *layer DJ*. Pada bagian *Destination*, pilih *file Music Poster*. Kemudian klik OK. Setelah itu Tutup gambar.



Gambar 61. Cara mengatur *Halftone Screen option*

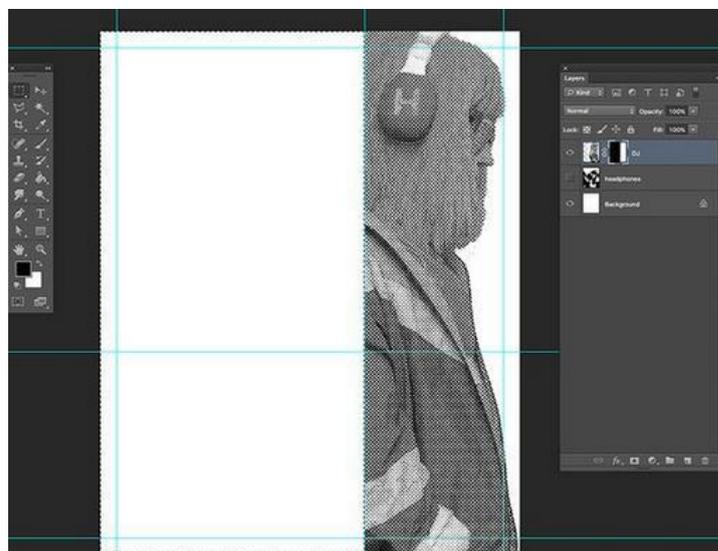
16. Kemudian rubah ukuran gambar agar sesuai dengan ruang. Dimulai dengan *DJ layer*. Tekan *Command-T* untuk mengubah. Arahkan ke *Options bar*, dan aktifkan *Maintain Aspect Ratio button*. Lalu atur *Width* atau *Height* menjadi 85%, kemudian tekan *Enter*. Tempatkan gambar di sisi kanan

poster.



Gambar 62. Cara Merubah ukuran gambar

17. Kemudian tambahkan *Layer Mask* untuk menghapus bagian dari *layer* yang tidak kita gunakan. Klik pada tombol *Add Layer Mask*. Dengan menggunakan *Rectangular Marquee Tool (M)*, pilih sisi kiri poster. Tekan *Command-I* untuk mengembalikan *mask*. Tekan *Command-D* untuk membatalkan pilihan.



Gambar 63. Cara menambahkan *Layer Mask*

18. Kemudian beralih kepada *headphones layer*. Tekan *Command-T* untuk mengubah. Kemudian arahkan ke bilah *Options*, dan aktifkan tombol *Maintain Aspect Ratio*. Setel *Width* atau *Height* menjadi 22%, lalu tekan *Enter*. Kemudian tempatkan gambar di *quadrant* kiri bawah poster.

Seperti pada langkah di atas, tambahkan *Layer Mask* dan menghapus bagian

yang tidak akan kita gunakan. Klik pada tombol *Add Layer Mask*. Menggunakan *Rectangular Marquee Tool* (M), pilih sisi atas gambar. Lalu tekan *Command-I* untuk membalikkan mask. Tekan *Command-D* untuk membatalkan pilihan.

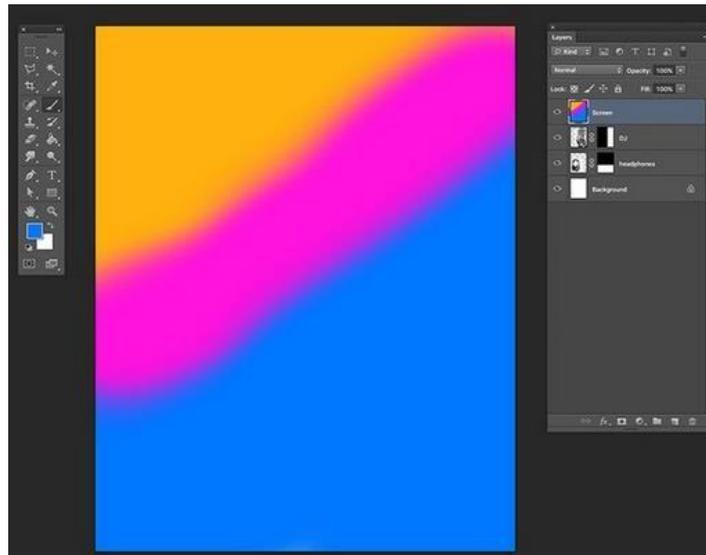


Gambar 64. Cara menambahkan *Layer Mask*

19. Membuat Efek Layar Digital

Pada *Layers panel*, buat *layer* baru dengan menekan *Shift-Command-N*. Kemudian beri Nama *layer Screen*. Kemudian klik OK. Lalu Pilih *Brush Tool* (B) dari *panel Tools*. Kemudian klik untuk mengubah pengaturan. Atur *Size* menjadi 400px dan *Hardness* menjadi 0%. Dengan menggunakan kode warna di bawah, lalu *brush* halaman untuk menutupinya.

- *Yellow*: #ffb20e
- *Pink*: #ff12de
- *Blue*: #0078ff

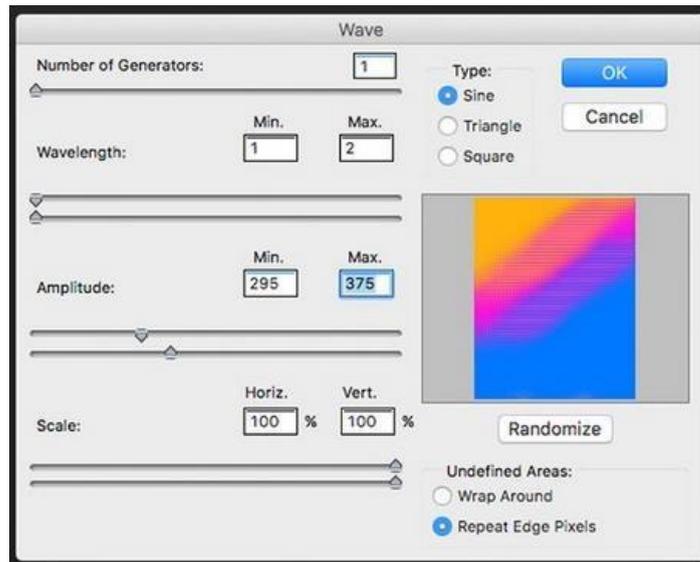


Gambar 65. Hasil dari efek layar digital

20. Arahkan ke *Filter* □ *Distort* □ *Wave*. Pada *Wave option window*, gunakan pengaturan berikut:

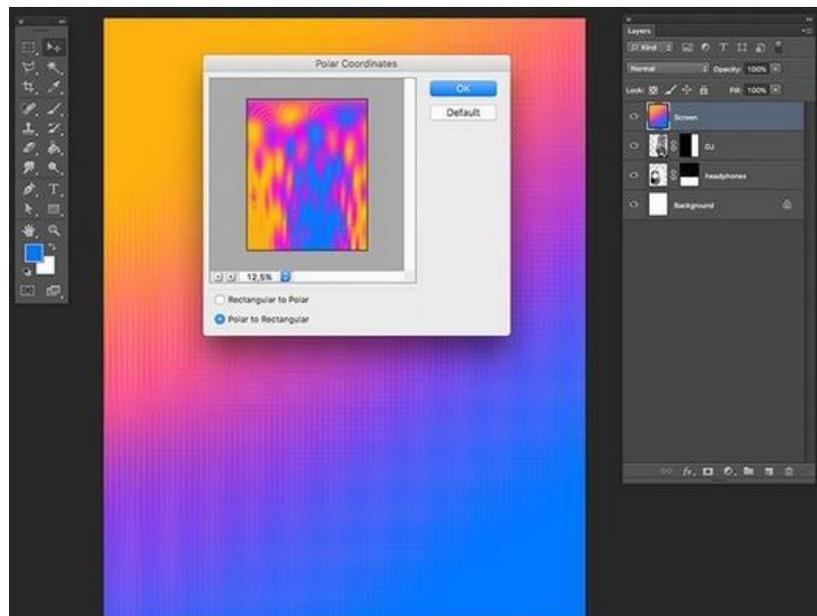
- *Number of Generators: 1*
- *Type: Sine*
- *Wavelength: Min. 1 and Max. 2*
- *Amplitude: Min. 295 and Max. 375*
- *Scale: Horiz. 100% and Vert. 100%.*
- *Undefined Areas: Repeat Edge Pixels*

- Kemudian Klik OK.



Gambar 66. Cara mengatur efek layar digital

21. Untuk membuat pola gaya *cardioid*, kita perlu menjalankan gambar ini melalui proses kedua. Sementara pada *layer* yang sama, arahkan ke Filter *Distort* *Polar Coordinates*. Pada *Polar Coordinates option window*, pilih opsi *Polar Rectangular*. kemudian klik OK.



Gambar 67. cara membuat polar gaya *cardioid*

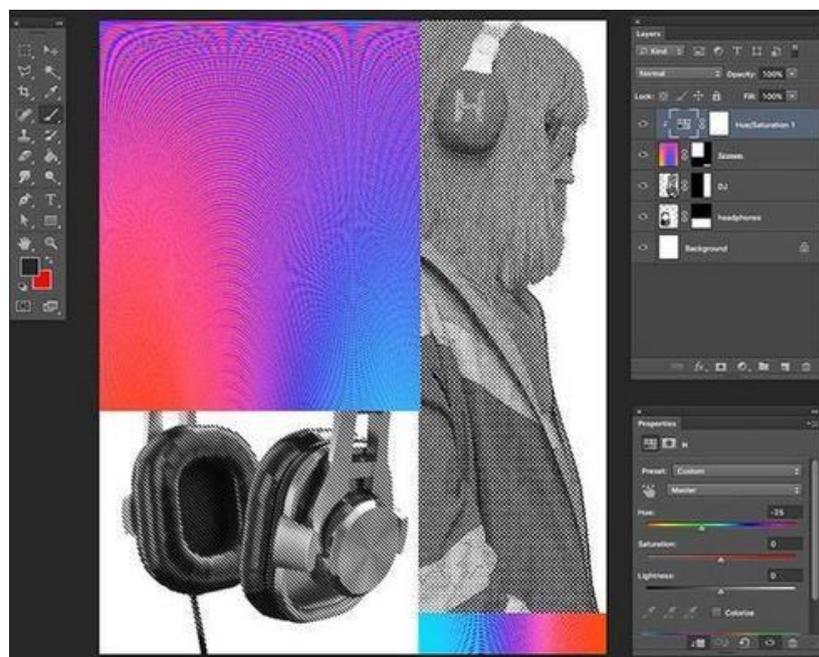
22. Dengan menggunakan *Rectangular Marquee Tool* (M), pilih *quadrant* kiri atas poster. Tekan *Shift* untuk menambah pilihan dan pilih bagian kecil di sisi kanan bawah. Setelah memiliki dua pilihan, klik pada tombol *Layer Mask*. Ini akan

membuat *mask* di sekitar seleksi.



Gambar 68. Hasil penambahan *mask*

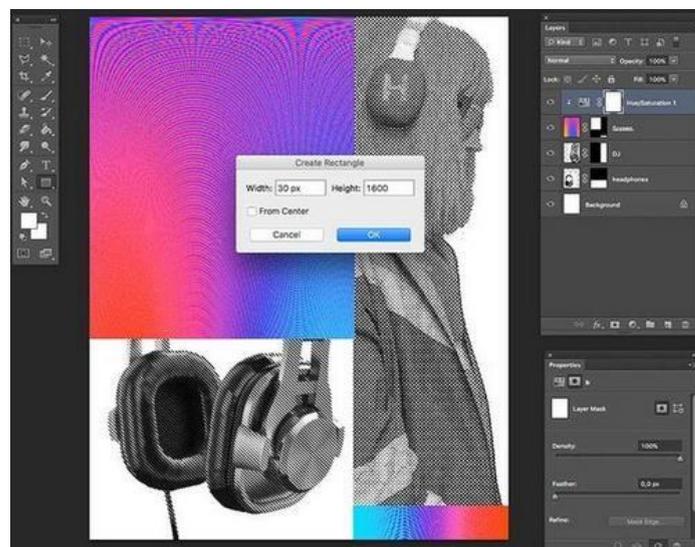
23. Untuk mengubah warna *Screen layer*, klik pada *Create a new fill or adjustment layer* *Hue/Saturation*. *Panel Properties* akan terbuka secara otomatis. Jika ingin melakukan hal sebaliknya, maka *double-click* pada *thumbnail layer Hue/Saturation*. Lalu sesuaikan Hue menjadi 25. Kemudian terapkan *adjustment layer* hanya ke *Screen layer* dengan cara Klik Kanan *Create Clipping Mask*.



Gambar 69. Hasil mengubah warna *screen layer* dan *adjustment layer*

24. Pada titik ini, poster terlihat agak datar. Tujuannya adalah untuk menciptakan

ketegangan yang akan mengarahkan pemirsa dari salinan utama ke sisa informasi. Ketegangan penting dalam poster karena memberikan fokus dan kontras dari elemen lain. Ini juga menciptakan jalur di mana mata harus pergi. Sesuatu yang sekecil persegi panjang dapat membuat perbedaan terbesar. Kemudian pada panel *Tools*, pilih *Rectangle Tool* (U). Klik pada halaman, dan atur *Width* ke 30px dan *Height* ke 1600px. Kemudian klik OK. Arahkan ke bilah *Options*, dan atur *Fill* menjadi hitam. Tempatkan persegi panjang secara vertikal antara *Screen image* dan DJ.



Gambar 70. Hasil mengubah warna *screen layer* dan *adjustment layer*

25. Agar dapat menggunakan ukuran huruf yang lebih besar, bagi kata *Introspektive* ke dalam dua baris. Selain itu, gunakan *lighter weight* pada *Musik* karena hal ini merupakan bagian sekunder dari kata utama. Karena ada banyak hal yang terjadi secara visual, pilih untuk menyimpan sisa informasi dalam *single weight* dan *size*.

Pada panel *Tools*, pilih *Text Tool* (T). Gunakan teks putih untuk kontras dengan *background*. Jenis huruf yang digunakan adalah *US Bill Sans by Formatika*, from *Envato Elements*. Munculkan panel *Tools* dengan masuk ke *Type* □ *Panels* □ *Character Panel*. Di bawah ini adalah detail yang saya tambahkan “;” setiap titik peluru adalah lapisan terpisah. Gunakan *guides* yang kita buat di awal tutorial untuk menyelaraskan teks.

INTROS—PEKTIVE

MUSIK (US Bill in ExtraBold and Light, Size: 120 pt, Leading: 100 pt,

Tracking: 200 pt)

10. — 23. JULI 2019

FRANKFURT AM MAIN

02. — 17. OKT 2019

BERLIN

06. — 19. JÄN 2020

MUNCHEN

(US Bill in Bold, Size: 30 pt, Leading: 40 pt, Tracking: 200 pt)

MWM.DE (US Bill in Bold, Size: 30 pt, Leading: 40 pt, Tracking: 200 pt)



Gambar 71. Hasil penggunaan *lighter weight*

26. Cara menyimpan file untuk web

Arahkan ke *File* □ *Save* dan *save* file seperti biasanya. Untuk save file JPEG untuk web, buka *File* □ *Save for Web* atau Shift-Option-Command-S. Di bawah *Image size*, dapat mengubah *pixel size* gambar jika memiliki *size constraints*.

Di sisi kiri bawah, dapat melihat *preview* ukuran file. Ini berguna ketika ada *size constraints* di situs web dan perlu menurunkan *quality* atau *size image*. Kemudian Klik *Save* untuk memilih lokasi di *new window*, dan klik *Save lagi*.

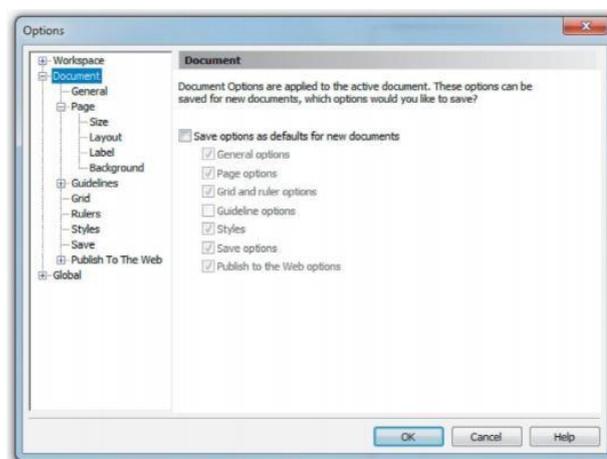


Gambar 72. Cara save File

PORTOFOLIO DARI *SOFTWARE* GRAFIS BERBASIS VECTOR

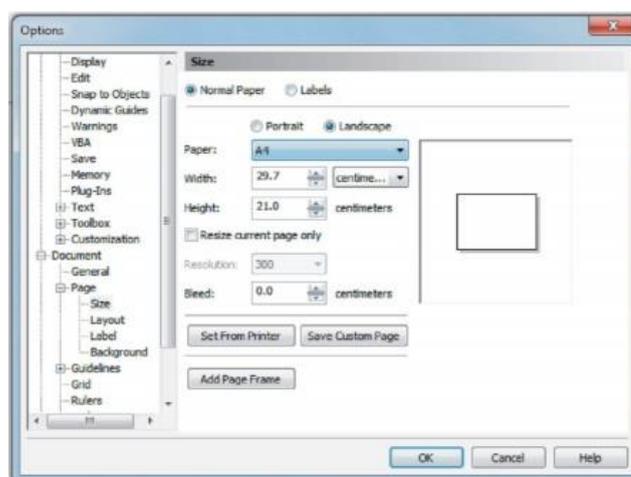
Langkah-langkah penggabungan image kompleks:

1. Mengatur Halaman
2. Buka Lembar kerja baru, pada Menu Bar *File* *New* atau tekan tombol *Ctrl+N* di *keyboard*.
3. Pada Menu Bar *Tools* *Options* (*Ctrl+J*) untuk membuka tabel *Options*, seperti gambar dibawah ini;



Gambar 73. Tampilan tabel *options*

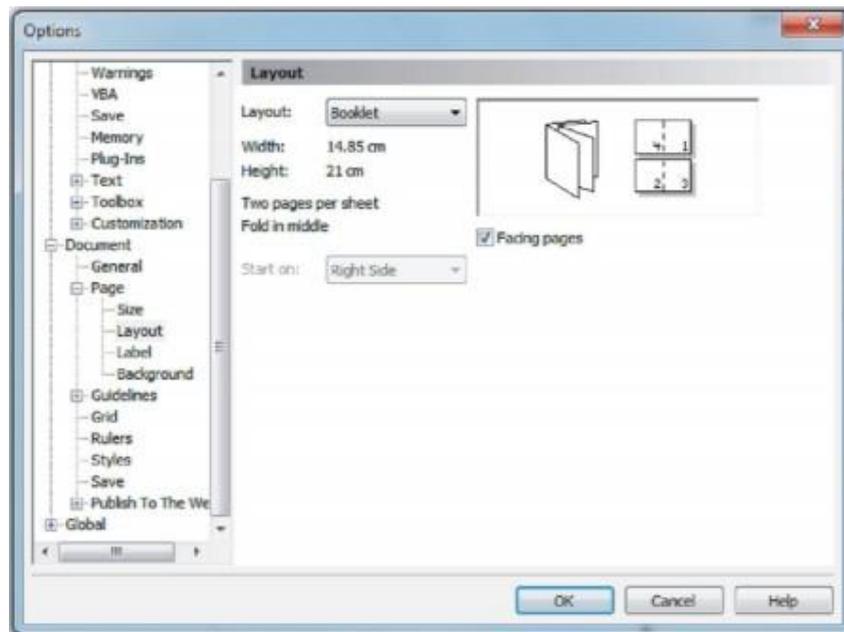
4. Pada jendela sebelah kiri, klik *Document* *Page Size* pada jendela *page size* rubah ukuran kertas menjadi A4, posisi *Landscape*;



Gambar 74. Cara mengubah *paper size*

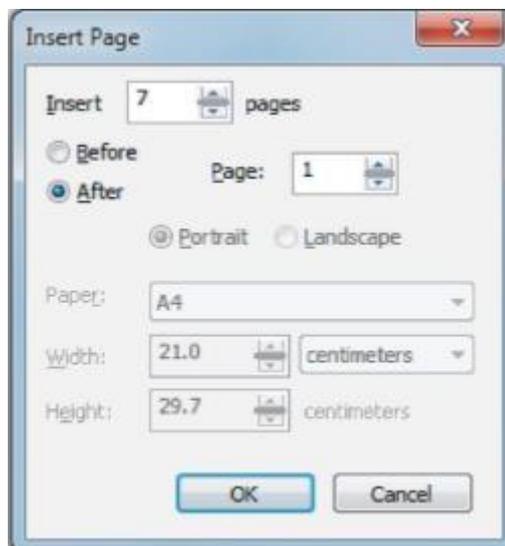
5. Selanjutnya klik *Layout*, pada kotak *Layout* ubah yang tadinya *Full Page*

menjadi Booklet kemudian Klik OK, beri Ceklis pada *Facing Pages*.



Gambar 75. Cara merubah layout

6. *Setting* diatas hanya ada 1 halaman, agar ada 8 halaman maka harus ditambah 7 halaman lagi, dengancara pada Menu Bar klik sub menu *Layout* *Insert Page*, isi kolom *number of Pages: 7* dan Klik OK



Gambar 76. Cara menambah halaman

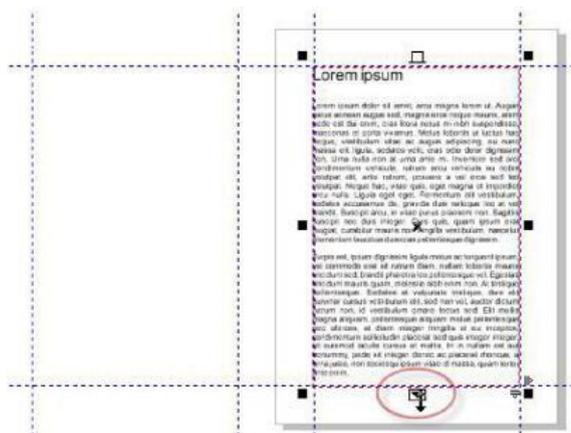
7. Sehingga lembar kerja kita berubah menjadi ukuran setengah A4 ($2 \times A5 = A4$)



Gambar 77. Hasil pengaturan *layout*

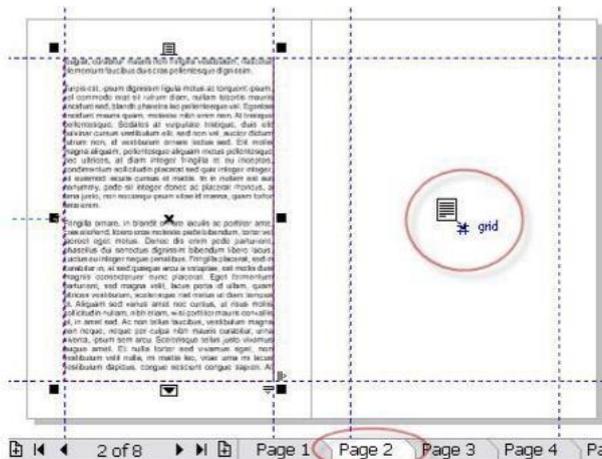
8. Membuat *Paragraph Text*

Buat *paragraph text* dengan cara pilih *Text Tool*, kemudian ketik apa saja *text* pada halaman pertama



Gambar 78. Cara membuat *paragraph text*

9. Kemudian klik di dalam *Guidelines* halaman kedua maka dengan sendirinya muncul *paragraph text*-nya



Gambar 79. Cara membuat *paragraph text*

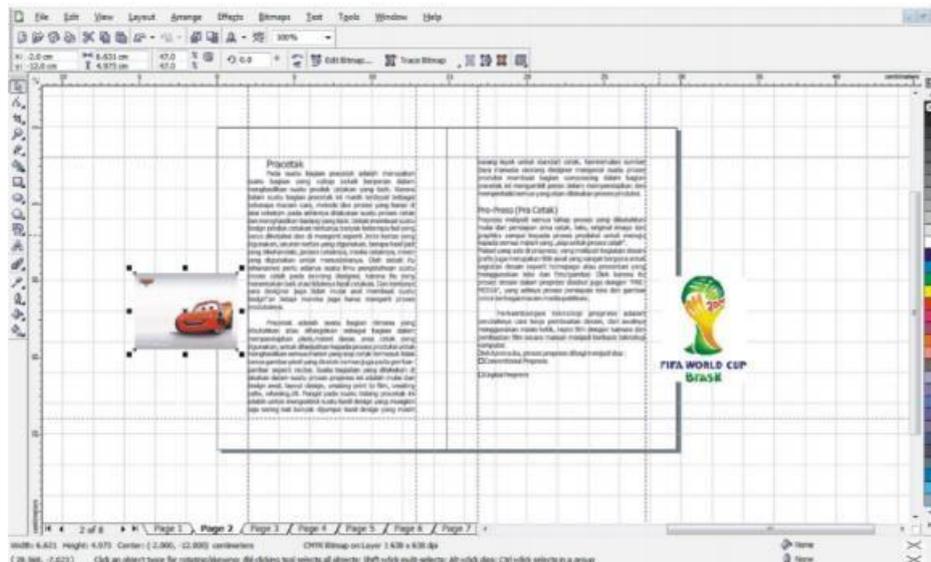
10. Memasukan Gambar

Memasukan gambar dengan cara klik Menu bar *File* □ *Import*, pilih file gambar dan klik *import*.



Gambar 80. Cara memasukan gambar

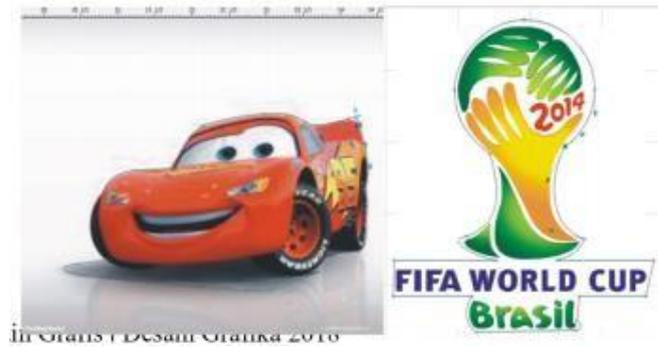
11. Seperti dibawah ini hasil dari *import* gambar ke lembar kerja untuk digabungkan dengan *Paragraph Text*.



Gambar 81. Hasil memasukan gambar

12. Hasil seperti diatas potong gambar agar pengaplikasian *Wrap paragraph Text*

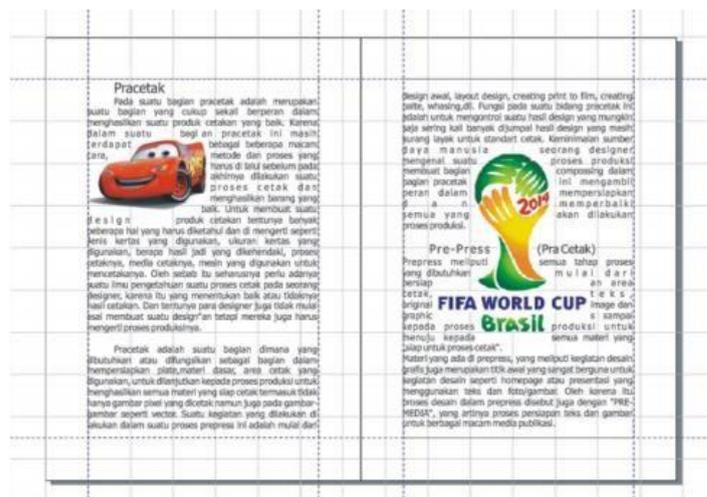
lebih menarik



Gambar 82. Hasil Pengaplikasian *Wrap paragraph Text*

13. Setelah Objek kurva dibuat selanjutnya seleksi object dan klik *Intersect* pada

Property Bar



Gambar 83. Hasil Pengaplikasian *Wrap paragraph Text*

14. Jika sudah lakukan penyimpanan file dengan memilih menu Bar File

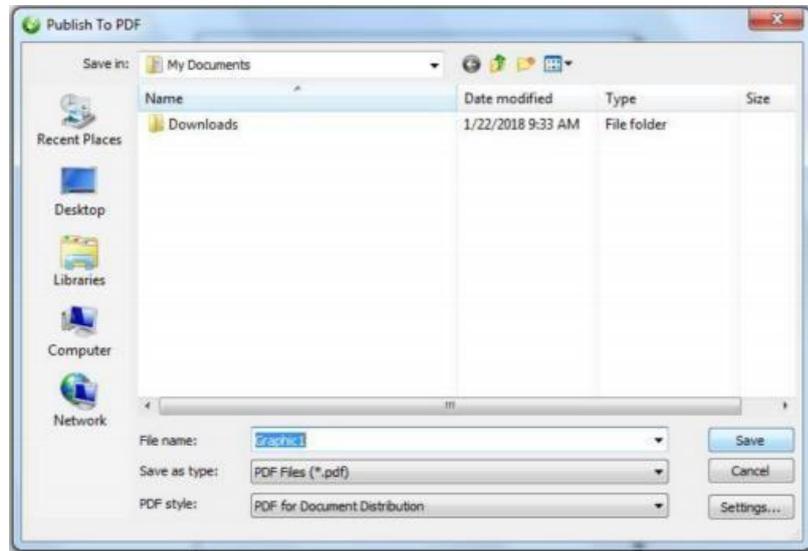
Save.as



Gambar 84. Tampilan simpan

15. Atau juga bisa untuk di *publish* PDF dengan memilih menu bar File □

Publish pdf



Gambar 85. Publish to PDF

MENGENAL TOOLS PHOTOSHOP

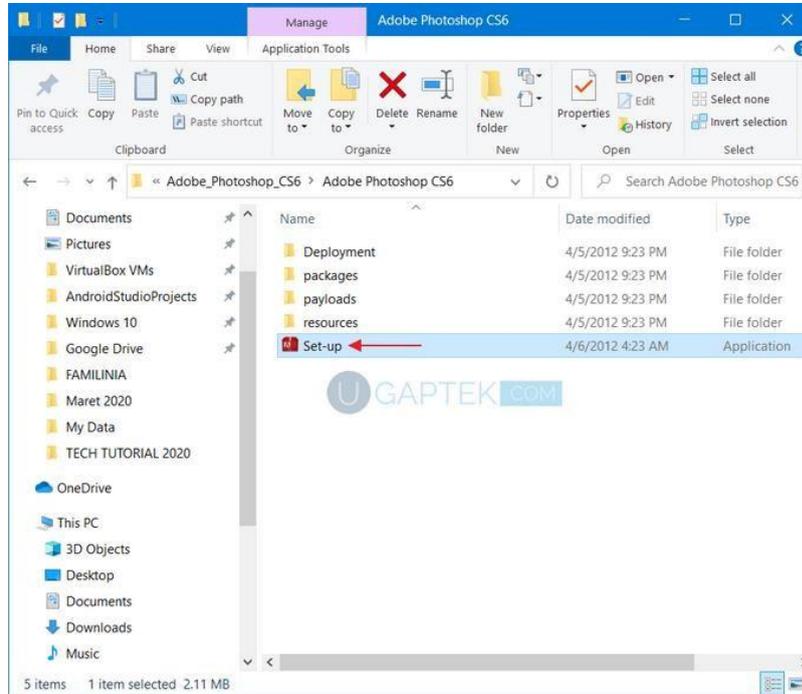
A. Pengenalan Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau sering disebut photoshop merupakan softwarepowerfull dan optimal yang sangat populer dikalangan desainer grafis. Mulai dari seorang pemula hingga mahir, hal ini dikarenakan tampilan yang nyamandan mudah digunakan berbagai toolsnya.

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (*Creative Suite*), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6, dan Versi yang terakhir adalah versi (keempat belas) Adobe Photoshop CS7.

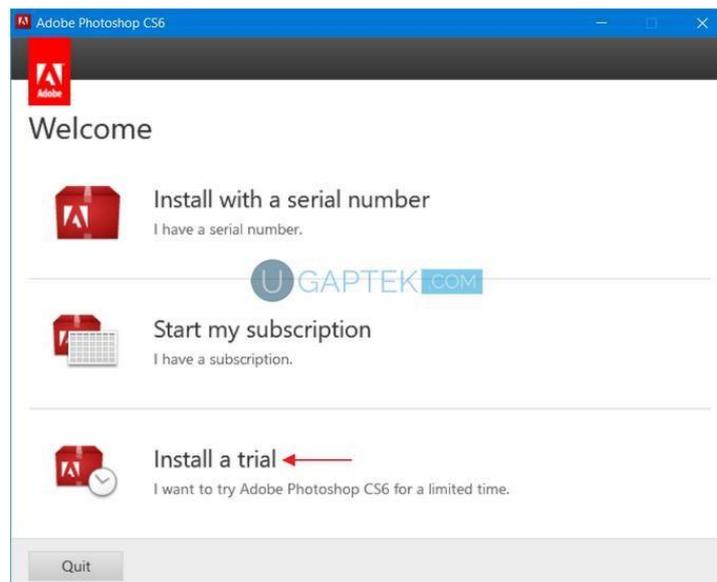
Cara menginstal adobe photoshop langkah-langkahnya bisa kamu cek dibawah ini:

1. Setelah kamu berhasil mendownload Adobe Photoshop CS6, selanjutnya kamu perlu menginstallnya. Pertama-tama ekstrak dulu filenya kemudian klik 2X Set-up.



Gambar 86. Ekstrak file Adobe Photoshop

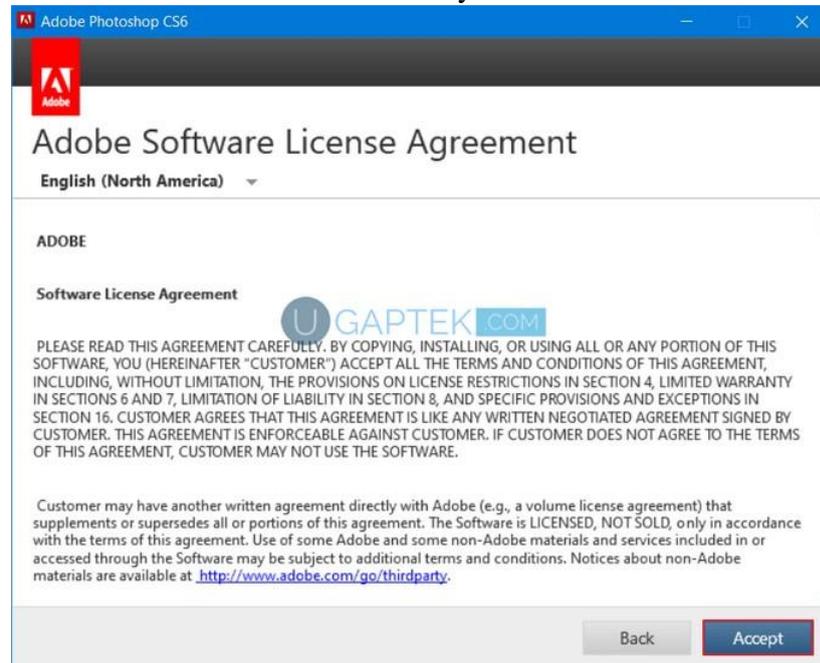
2. Tunggu beberapa saat sampai jendela awal instalasi terbuka. Selanjutnya kamu pilih Install a trial.



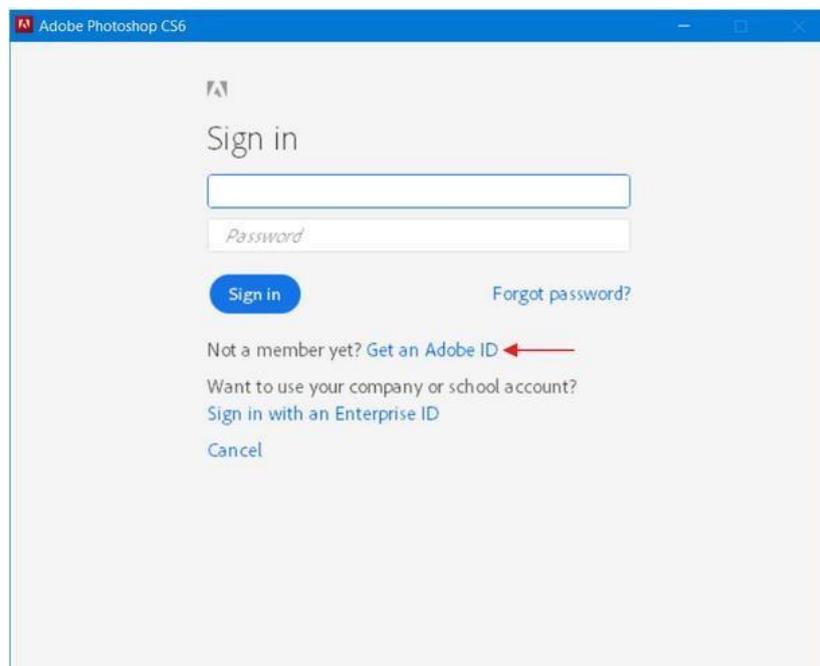
Gambar 87. Install trial

3. Pada jendela syarat dan ketentuan, tinggal pilih Accept.

Gambar 88. Jendela Syarat dan Ketentuan

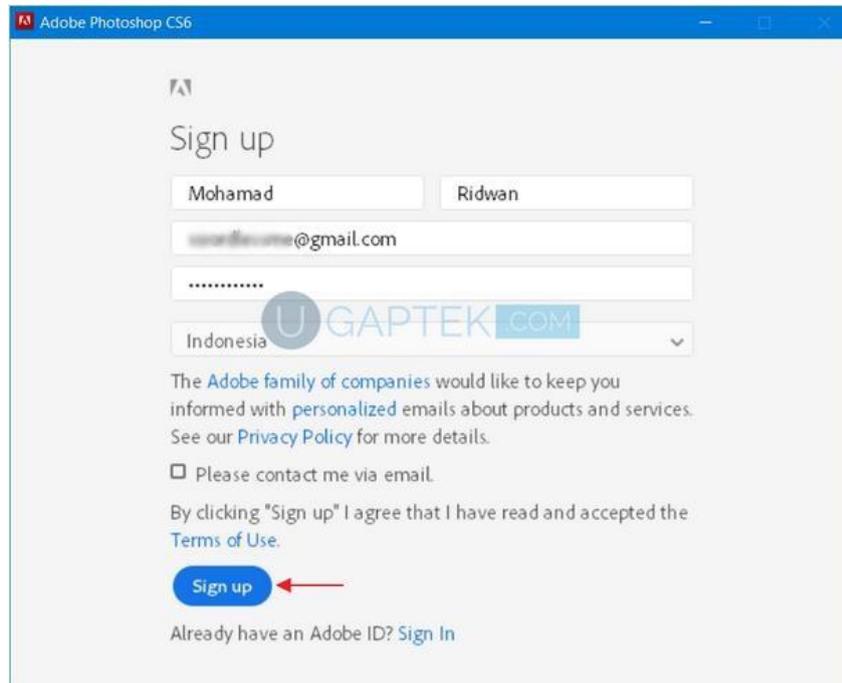


4. Berhubung disini kita belum punya akun Adobe. Maka terlebih dahulu kita harus membuatnya dengan cara memilih Get an Adobe ID.



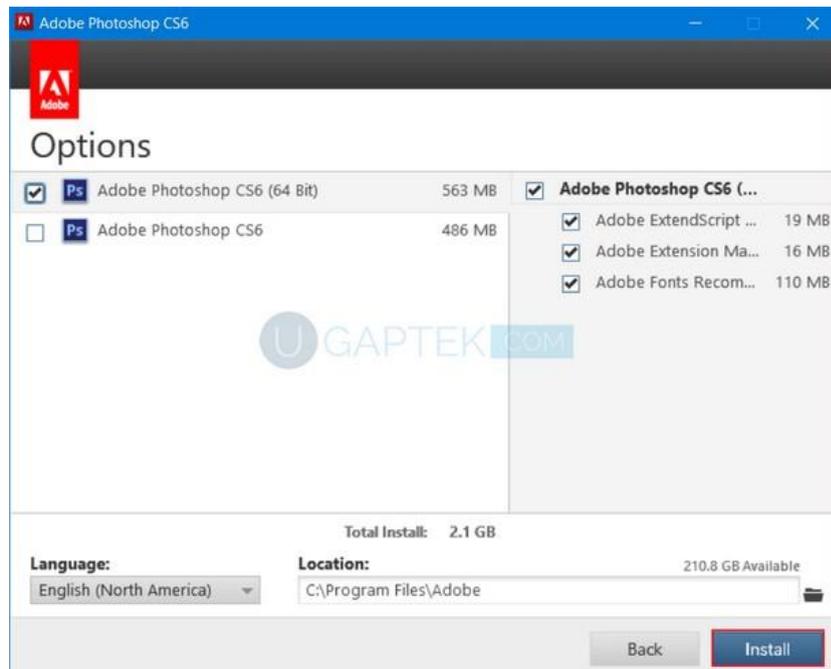
Gambar 89. Sign In akun Adobe

5. Masukkan informasi tentang diri anda, selanjutnya pilih Sign up.



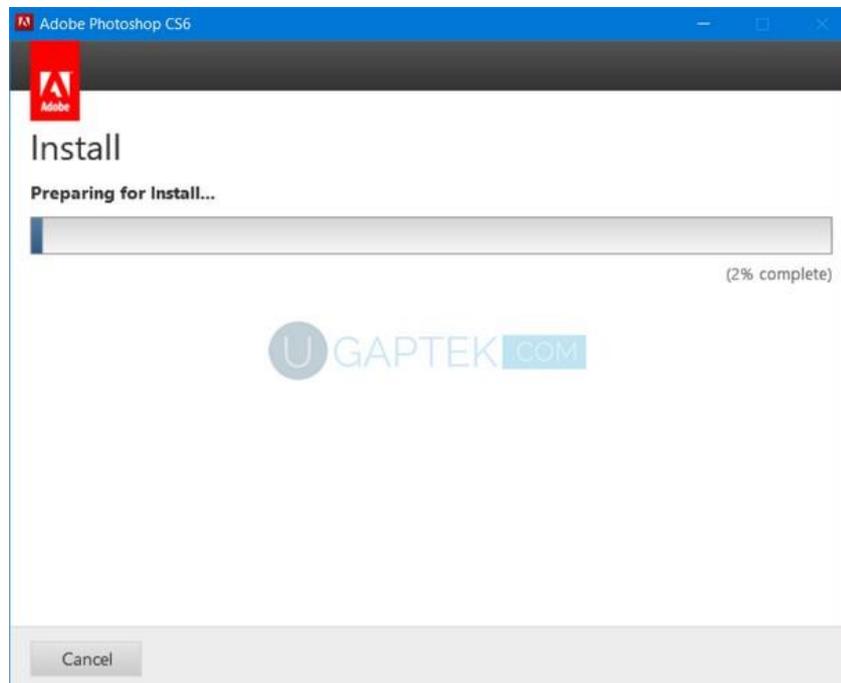
Gambar 90. Sign Up akun Adobe jika belum mempunyai akun

6. Terdapat 2 opsi yakni Adobe Photoshop CS6 (64 Bit) dan Adobe Photoshop CS6. Berhubung Windows saya menggunakan 64-Bit, maka saya centang Adobe Photoshop CS6 (64 Bit). Selanjutnya klik install



Gambar 91. Pilih Versi Adobe Photoshop

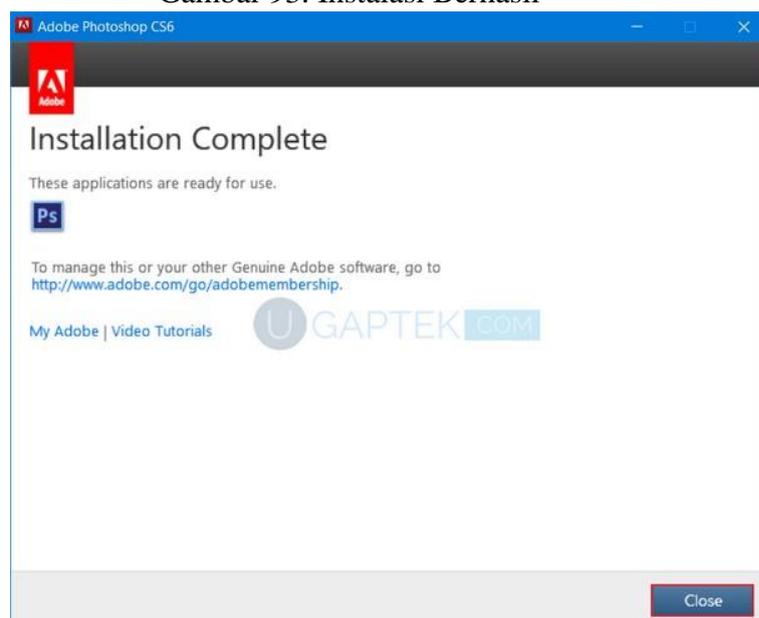
7. Tunggu proses instalasi hingga selesai. Lama tidaknya proses ini bergantung spesifikasi laptop / komputer masing-masing.



Gambar 92. Proses Instalasi

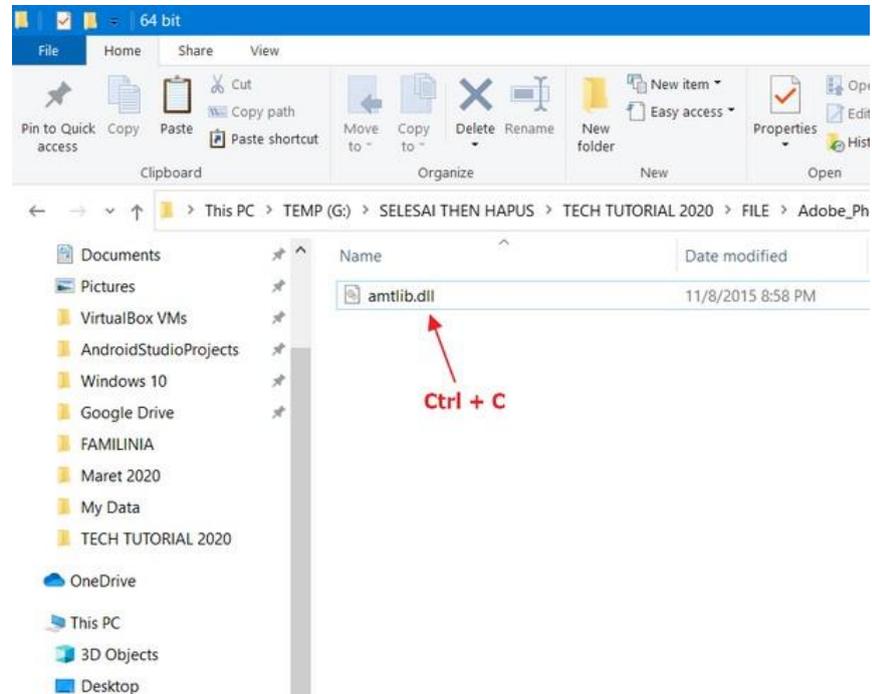
8. Setelah Adobe Photoshop CS6 berhasil diinstall. Selanjutnya tinggal pilih Close, selanjutnya perlu mengaktifkannya terlebih dahulu biar tidak Trial.

Gambar 93. Instalasi Berhasil



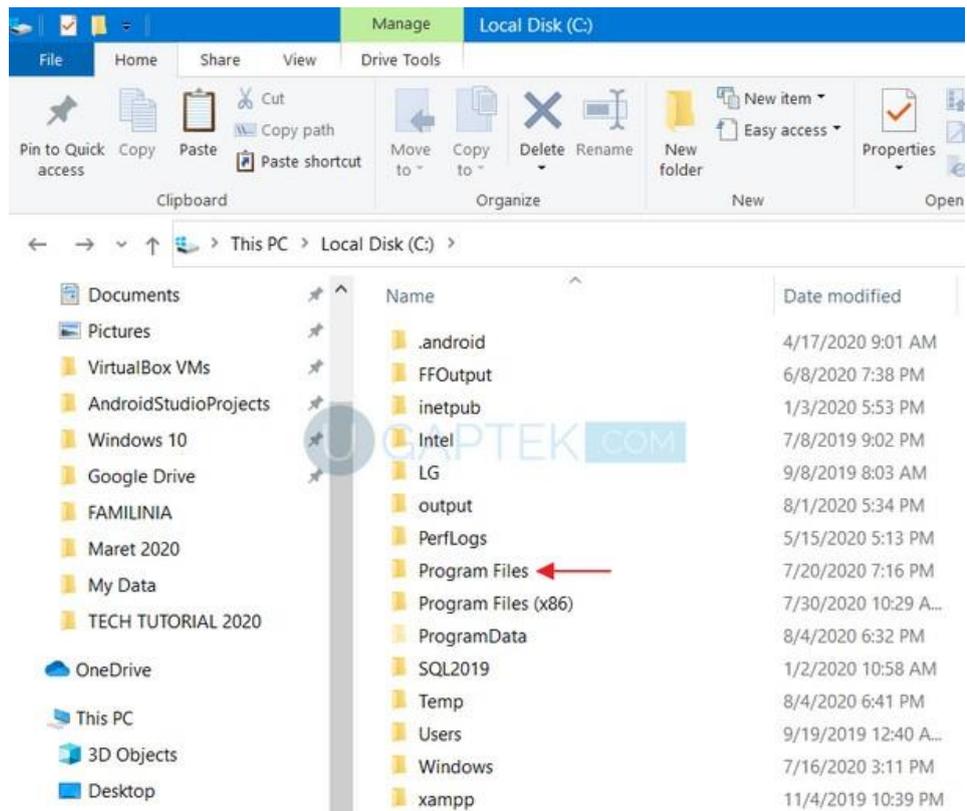
9. Untuk melakukan aktivasi pada Adobe Photoshop CS6, terlebih dahulu

kamu harus download file ini. Setelah itu kamu ekstrak filenya, akan ada 2 folder yang bernama 32 Bit dan 64 Bit. Setelah itu anda copy file amtlib.dll seperti yang ditunjuk tanda panah.



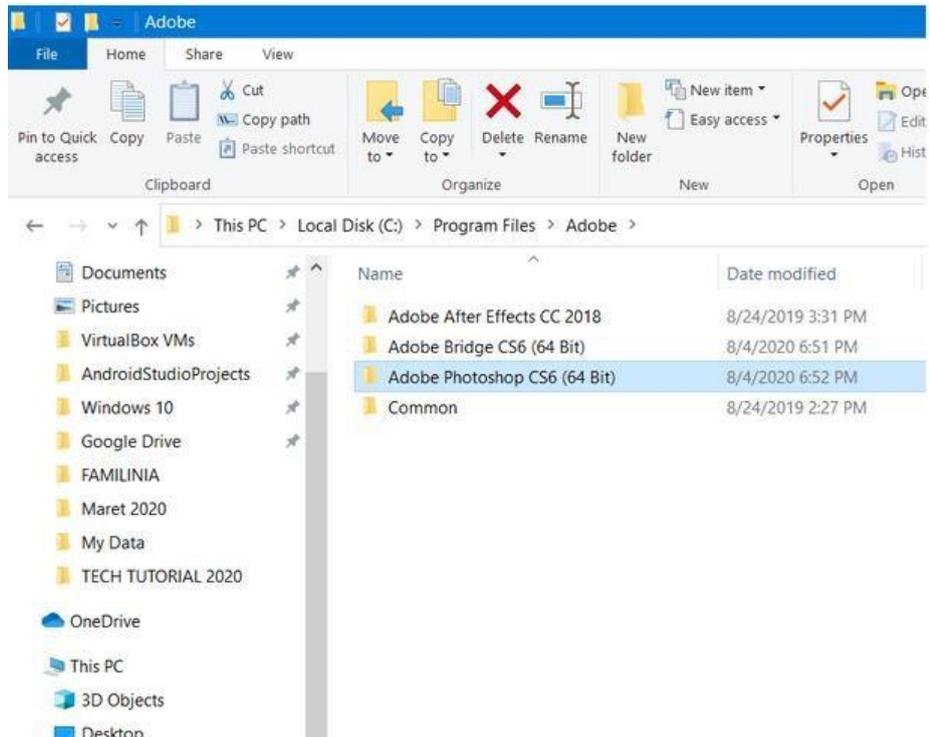
Gambar 94. Folder Aktivasi

10. Setelah itu anda masuk ke partisi C atau Local Disk (C:) kemudian anda pilih Program Files. Loh itu kok ada folder yang bernama Program Files (x86)? x86 itu sama dengan 32 Bit, itu berarti folder Program Files (x86) berisi aplikasi-aplikasi 32 Bit.



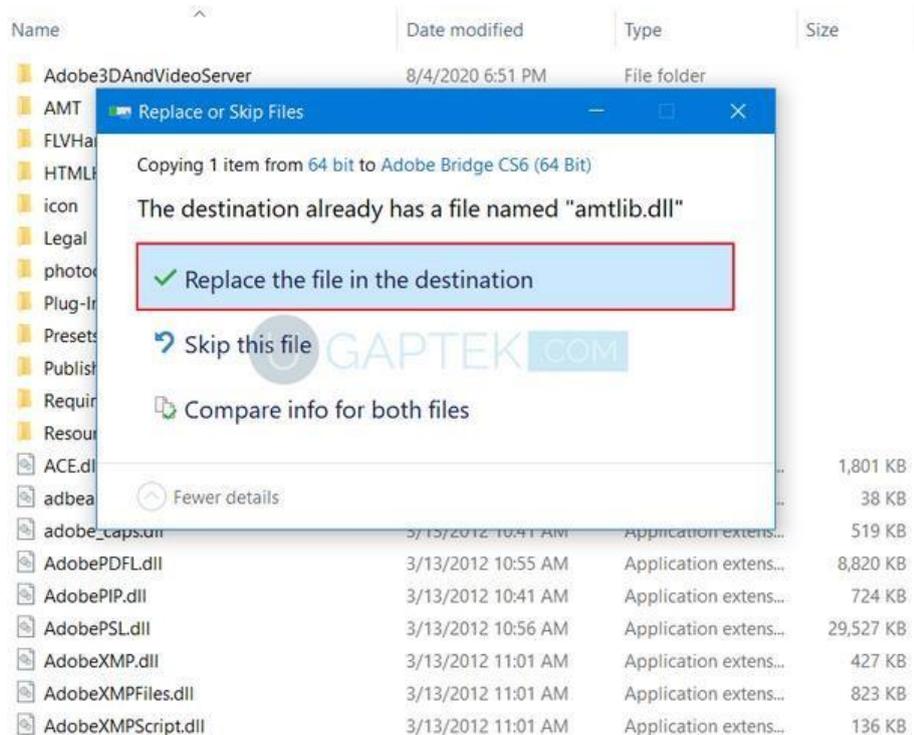
Gambar 95. Isi Folder program Files

11. Setelah itu anda masuk ke folder Adobe Photoshop CS6 (64 Bit).



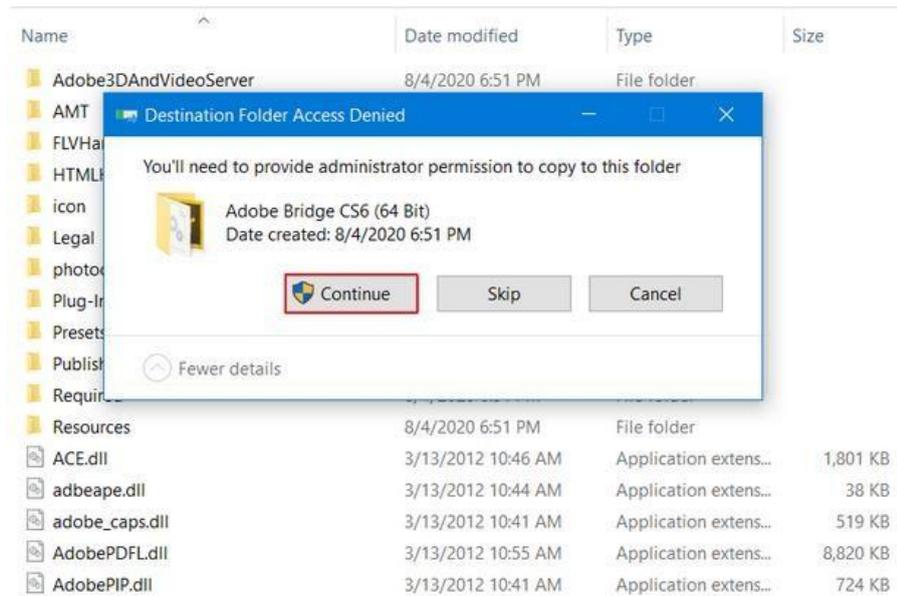
Gambar 96. folder Adobe Photoshop CS6 (64 Bit)

Pastekan file amtlib.dll tadi dengan menggunakan tombol Ctrl + V. Jika muncul notifikasi seperti ini, tinggal pilih Replace the file in the destination.



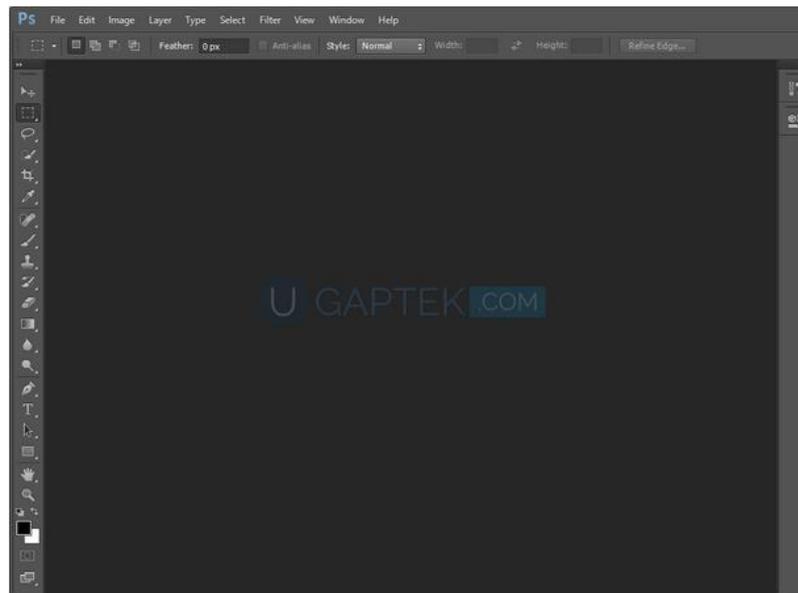
Gambar 97. Replace file amtlib

12. Pilih **Continue** untuk melanjutkan.



Gambar 98. Notifikasi untuk copy folder

13. Setelah itu coba buka aplikasi Adobe Photoshop CS6-nya

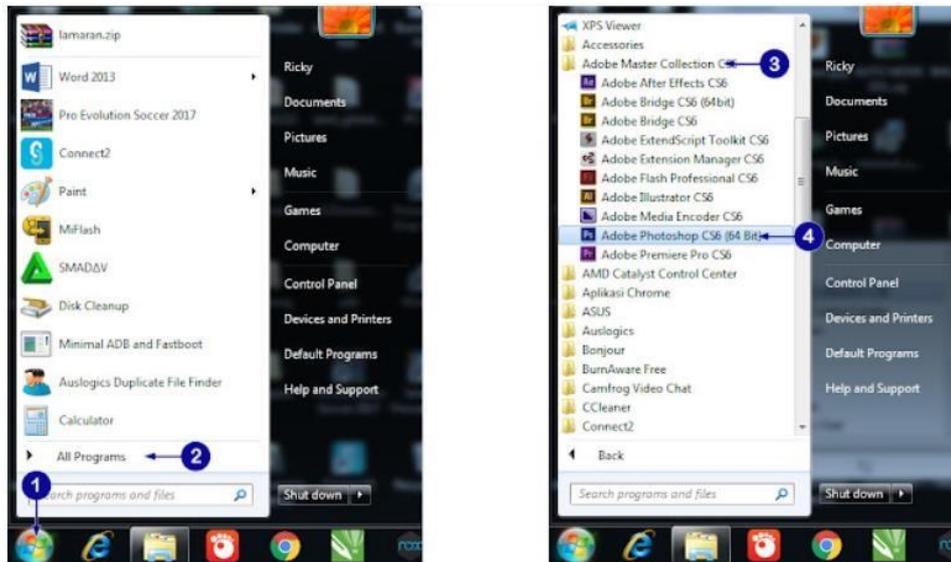


Gambar 99. Tampilan Adobe Photoshop CS6

Cara Menjalankan Photoshop Jika Sudah Menginstal:

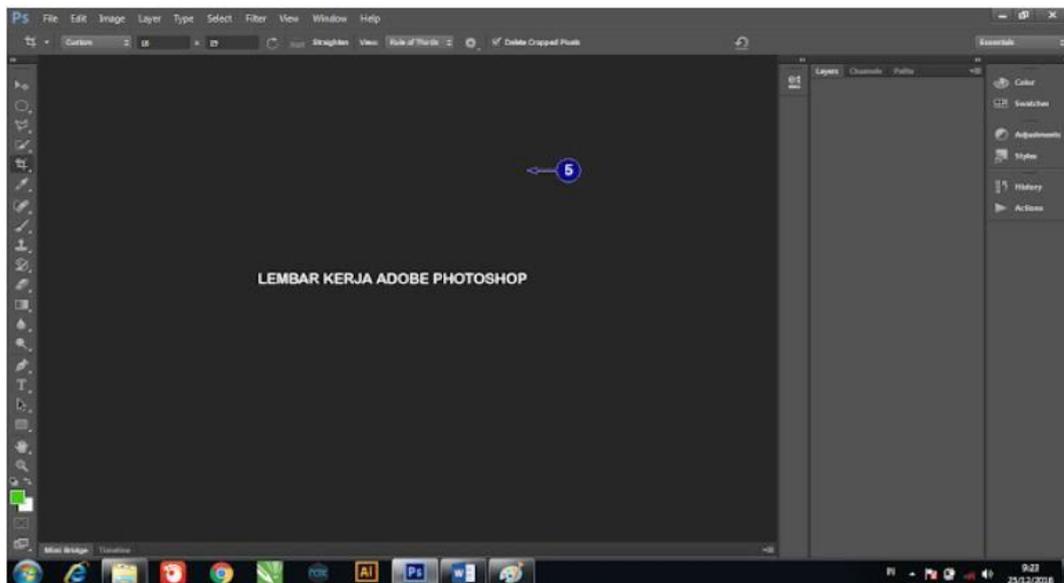
1. Klik **Start**
2. Klik **All Program**
3. Klik **Adobe Master Collection CS6**

4. Klik Adobe Photoshop CS6



Gambar100. Cara menjalankan Photoshop

5. Setelah itu program Adobe Photoshop terbuka



Gambar 101. Tampilan Adobe Photoshop

A. Komponen Dari Adobe Photoshop:

- 1.) Title Bar : Menampilkan nama file yang sedang aktif dan bisa di gunakan untuk memindahkan posisi jendela photoshop pada dekstop.
- 2.) Menu Bar : Berisi deretan menu yang meliputi : File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Windows, Help. Dalam menu bar terdapat beberapa perintah pada apa yang sedang kita edit atau kerjakan. Menu - menu yang terdapat pada adobe

photoshop adalah sebagai berikut :

- a. **File** : Berisi menyimpan file, membuka file, export file, import file, cetak file, page setup dan sebagainya yang memiliki fungsi tersendiri.
 - b. **Edit** : Berisi semua yang berhubungan dengan editing seperti, cut, copy, paste, undo, step forward, step backward, keyboard shortcut, transform, dll.
 - c. **Image** : kumpulan menu yang berfungsi sebagai mengatur gambar, seperti warna, size dokumen dan image, dll. Beberapa pilihan juga memiliki sub menu yang fungsinya berbeda - beda.
 - d. **Layer** : Kumpulan menu yang berhubungan dengan layer pada gambar yang berfungsi sebagai mengatur layer, seperti menambah layer, menghapus layer, membuat masing , dll.
 - e. **Select** : Semua yang berhubungan dengan menyeleksi gambar, seperti menghapus seleksi, seleksi ulang, dll.
 - f. **Filter** : berisikan menu - menu efek yang akan kita berikan pada objek yang sedang kita edit.pilihan efek disini cukup banyak jadi sobat bisa coba - coba semua efek tersebut. Kamu juga bisa mengkombinasikan satu efek dengan efek yang lainnya.
 - g. **View** : Digunakan untuk mengatur pandangan kita juga bisa mengatur jenis tampilan dokumen window seperti, snap, show, dll.
 - h. **Window** : Digunakan untuk menampilkan window kerja seperti menampilkan Arrange, Workspace, dll.
 - i. **Help** : berisi tentang semua bantuan - bantuan yang telah disediakan oleh adobe photoshop, jika sobat masih ada yang kurang jelas tentang isi adobe photoshop
- 3.)Ruler : Atau yang disebut juga penggaris yang berguna untuk menentukan posisi serta ukuran suatu objek.
- 4.) Drawing Windows : Daerah yang digunakan sebagai lembar kerja untuk berkreasi dengan foto atau gambar.
- 5.)Toolbox : Komponen yang digunakan untuk memberikan akses perintah ke photoshop.
- 6.) *Pallette* : Komponen ini digunakan untuk memilih dan mengatur berbagai parameter. Pallette sangat berguna pada saat kita melakukan editing, dengan pallette kita menggunakan beberapa menu pilhan tanpa harus melalui menu bar. Misalnya

pada pallette layer, gambar yang di edit lebih dari satu layer, setiap layer bisa di format sendiri-sendiri, atau setiap layer memiliki efek berbeda, dan susunan layer dapat di atur sesuai kebutuhan kita, pallette dalam Adobe Photoshop CS3 tidak jauh berbeda dengan versi Adobe Photoshop sebelumnya. 7.) *Sizing Button* : Tombol ukuran yang berada pada kanan atas jendela Photoshop. 8.) *Dock Of Panels Collapese to icon* : Kumpulan suatu tool dalam sebuah panel yang tergroup menjadi sebuah ikon tools.

TOOLS-TOOLS SELECTION

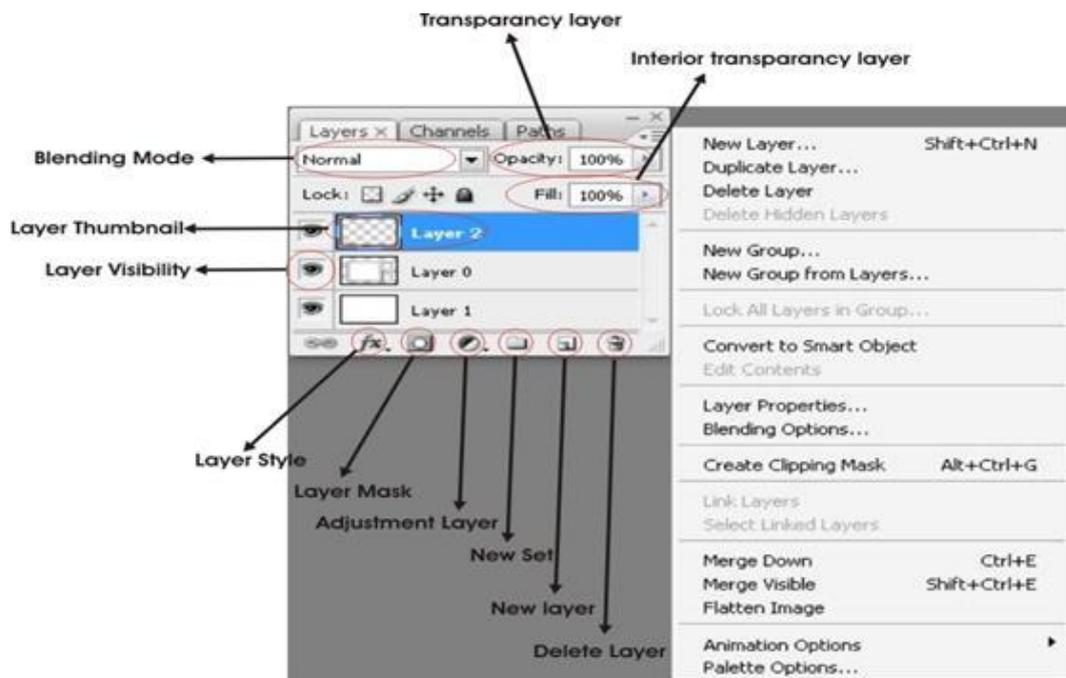
1. Layer

Fungsi palet layer adalah untuk mengedit (membuat, mengcopy, menempelkan, menghapus) dan menggunakan Mask Layer.

Layer adalah lapisan yang berfungsi sebagai tempat objek, bisa ibaratkan sebagai kanvas atau lapisan atau sebuah element yang ada pada aplikasi Photoshop yang dapat digunakan untuk gabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar.

Layer sangat penting dalam pembuatan sebuah desain, jika kita ingin menambahkan atau membuat sebuah desain. Kamu juga dapat mengatur komposisi layers dengan cara mengubah atribut dan urutan layers, artinya beberapa gambar tersebut menyatukan sehingga akan terlihat menjadi sebuah objek atau gambar. Dengan adanya Layers, memungkinkan kamu untuk edit sebuah objek tanpa mengganggu objek yang lain.

Sebagai contoh, jika kamu sedang edit gambar A maka gambar B tidak akan terpengaruh.



Gambar 102. Layers

- Link

Berfungsi untuk membuat agar bisa mengelompokkan banyak layer sekaligus. Cara memakainya dengan memilih nama-nama layer yang diinginkan (dengan Shift + Klik), kemudian klik icon ini.

- Layer Style

Berfungsi untuk membuat layer yang berfungsi seperti menu Layer > Layer style.

- Add Layer Mask

Untuk menutup/melindungi sebagian/seluruh lapisan gambar dari proses pengeditan.

- New Adjustment Layer

Untuk membuat layer yang berfungsi sebagai perubahan warna. Perbedaannya kalau menggunakan menu Image > Adjustment bisa dibaca artikel tutorial yang ini.

- **Layer Group**
Untuk mengelompokkan beberapa layer menjadi suatu kumpulan layer, agar mempermudah proses pekerjaan yang menggunakan banyak sekali layer.
- **New Layer**
Untuk membuat layer baru yang kosong, ataupun untuk membuat duplikat layer. Untuk membuat duplikat layer, lakukan dengan cara menggeser nama layer ke icon ini.
- **Delete Layer**
Untuk menghapus Layer. Aktifkan layer yang ingin kamu hapus, kemudian klik icon ini. Dalam Photoshop versi CS2, bisa juga dilakukan hanya dengan mengaktifkan layer kemudian tekan tombol Delete pada keyboard (ini belum bisa dilakukan jika kamu menggunakan Photoshop versi sebelumnya).
- **Layer Bleding Option**
Untuk mengatur proses yang terjadi pada pixel-pixel layer terhadap layer yang ada posisinya berada pada bawahnya.
- **Image Adjustment Layer**
Menunjukkan sebuah gambar Layer yang merupakan pada pengaturan warna.
- **Layer Thumbnail**
Adalah tampilan gambar kecil dari gambar asli kamu. Jika layer merupakan sebuah tulisan atau text, maka gambar tampilannya adalah sebuah huruf T.

2. Channel

Channel : berfungsi untuk menyimpan informasi warna yang dapat dipisahkan dalam beberapa warna. Panel Channels berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai warna yang berlaku pada gambar yang sedang kita kerjakan. Dan menggunakan Channels Sobat dapat menyeleksi gambar berdasarkan warna. Fasilitas panel Channels memungkinkan Sobat untuk membuat Channel baru, menggandakan Channel dan beberapa perintah lain.



Gambar 103. Edit Channel

channel dalam bahasa indonesia disebut "saluran/bagian" adalah salahsatu menu didalam program adobe photoshop untuk pembagian warna- warna. kalau diibaratkan seorang pelukis kaca, channel merupakan lapisan kaca-kaca yang dapat kita warna satu persatu sebagai lukisan. sebagai contoh anda dapat membuka file image yang berupa warnaCMYK. warna tersebut terdiri dari empat bagian channel yang masing- masing channelnya mempunyai pemisahan warna diantaranya channel 1 warna cyan (biru), channel 2 warna magenta (merah), channel 3 warna yellow (kuning), dan channel 4 warna black (hitam) untuk membuka

channel anda dapat membuka pallet channel dengan cara pilih dan klik menu window - channel.

keterangan pallet channel:

load channel as selection : untuk membuat seleksi pada channel
save selection as channel : untuk menyimpan seleksi pada channel
create new channel : untuk membuat channel baru
delete current channel : untuk menghapus channel

channel menu : tombol segitiga berisi menu-menu channel
diantaranya yaitu:

- dock to palette wall : untuk meletakkan kedalam palette wall
- new channel : untuk membuat channel baru
- duplicat channel : untuk membuat channel duplikat
- delete channel : untuk menghapus channel
- new spot channel : untuk membuat channel spot baru
- merge spot channel : untuk menggabungkan channel channel spot
- channel options : untuk mengoperasikan channel
- split channel : untuk memisahkan channel
- merge channel : untuk menggabungkan channel yang di split
- pallet options : untuk mengoperasikan pallete channel

3. Path

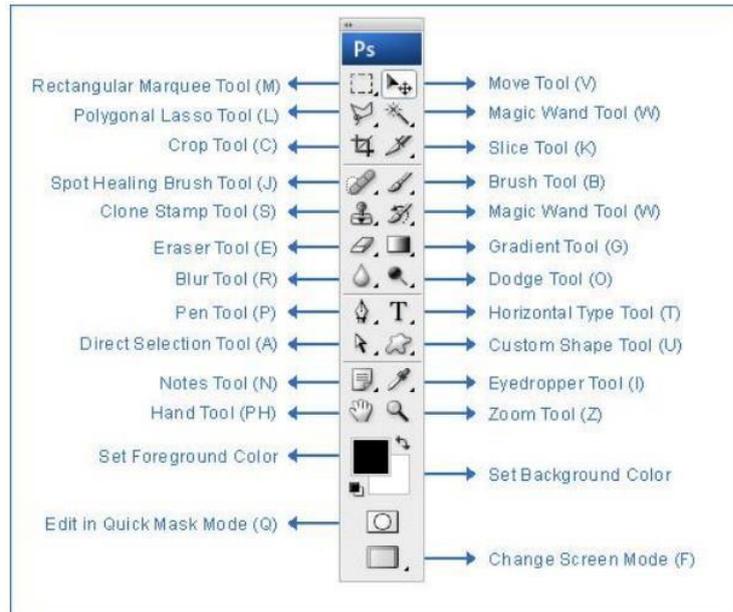
PATH : garis atau kurva yang dapat digambardengan icon Pen Tool, fungsinya untuk menandai daerah yang sedang diedit, untuk menyimpan mask (layer mask) yang sederhana.

Path Selection Tool merupakan sebuah Tools yang digunakan pad Photoshop untuk menyeleksi semua objek yang pada dasarnya dibuat menggunakan mode Shape atau pun Path. Objek yang dibuat menggunakan Mode Shape dan Path pasti terdapat Anchor dan Path dari bagian- bagiannya.

Path Selection Tool, sesuai dengan namanya, Digunakan untukmemindahkan Path yang ada pada Object Shape dan Object Path tersebut. Dengan begitu, kita bisa saja membuat Objek (misalnya berupa Shape) lebihdari satu dalam sebuah layer,

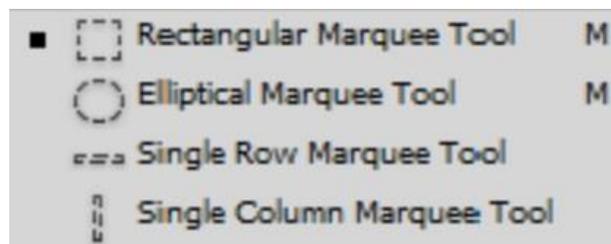
dan memindahkan objek-objek tersebut dengan menggunakan Path Selection Tool.

B. Pengenalan Tools pada Photoshop



Gambar 104. Pengenalan Tools

a. Marquee Tool



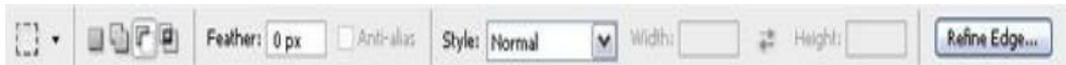
Gambar 105. Marquee Tool

Marquee Tool berfungsi untuk menyeleksi objek. Marquee Tool dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Rectangular Marquee Tool (shortcut keyboard: M), berfungsi untuk menyeleksi objek berbentuk kotak/segiempat.
2. Elliptical Marquee Tool (shortcut keyboard: M), berfungsi untuk menyeleksi objek berbentuk lingkaran/elips.
3. Single Row Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dengan garis horizontal.
4. Single Column Marquee Tool, berfungsi untuk menyeleksi objek dengan

garis vertikal.

Dan pada pengaturannya kita dapat mengeluarkan Option pada menu window, berikut tampilannya.



b. Lasso Tool

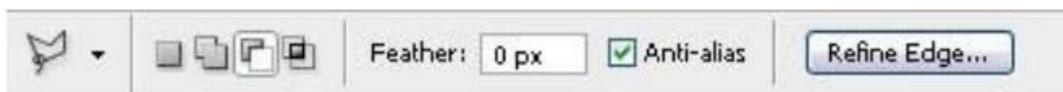


Gambar 106. Lasso Tool

Lasso Tool juga berfungsi untuk menyeleksi objek, tetapi dalam bentuk yang bebas. Lasso Tool dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Lasso Tool (shortcut keyboard: L), berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk bebas sesuai keinginan.
2. Polygonal Lasso Tool (shortcut keyboard: L), berfungsi untuk menyeleksi objek dalam bentuk garis-garis bebas.
3. Magnetic Lasso Tool (shortcut keyboard: L), menyeleksi objek dengan garis yang otomatis menempel pada objek yang diseleksi.

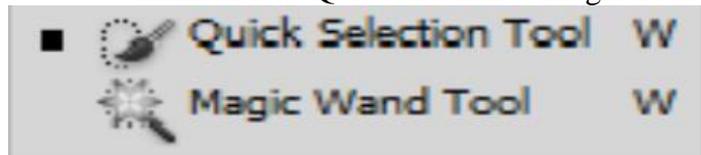
Dan pada pengaturannya kita dapat mengeluarkan Option pada menu window, berikut tampilannya dengan menggunakan Polygonal Lasso Tool.



Gambar 107. Polygonal Lasso Tool

c. Quick Selection & Magic Wand Tool

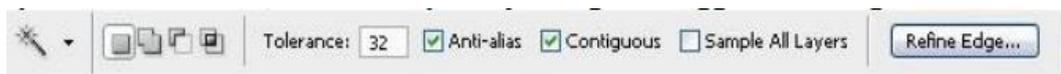
Gambar 108. Quic Selection & Magic Tool



Magic Wand Tool (W), Untuk menyeleksi gambar yang memiliki warna sama

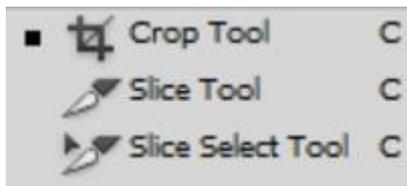
1. Quick Selection Tool (shortcut keyboard: W), berfungsi untuk menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau pixel.
2. Magic Wand Tool (shortcut keyboard: W), berfungsi untuk menyeleksi objek berdasarkan warna yang sama.

Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar, kita dapat mengeluarkan Option pada menu window, berikut tampilannya dengan menggunakan Magic Wand Tool.



Gambar 109. Wand Tool

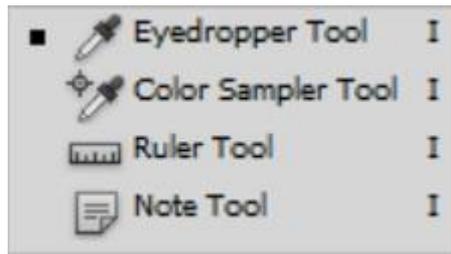
d. Crop & Slice Tool



Gambar 110. Crop & Slice Tool

1. Crop Tool (shortcut keyboard: C), berfungsi untuk memotong gambar dengan bentuk kotak/segiempat.
2. Slice Tool (shortcut keyboard: C), berfungsi untuk memotong gambar menjadi beberapa bagian.
3. Slice Select Tool (shotcut keyboard: C), berfungsi untuk memotong gambar dari potongan Slice Tool.

e. Eyedropper, Color Sample, Ruler, and Note Tool



Gambar 111. Eyedropper, color,sample,Rulerand Note

1. Eyedropper Tool (shortcut keyboard: I), berfungsi untuk mengambil sampel warna.
2. Color Sample Tool (shortcut keyboard: I), berfungsi untuk sampel warna dari beberapa titik.
3. Ruler Tool (shortcut keyboard: I), berfungsi untuk mengukur jarak dari 2 titik yang telah dipilih pada gambar.
4. Note Tool (sortcut keyboard: I), berfungsi untuk membuat catatan pada gambar.

f. Healing Brush & Patch Tool



Gambar 112. Healing Brush & Patch Tool

1. Spot Healing Brush Tool (shortcut keyboard: J), berfungsi untuk menyamarkan atau menghilangkan noda-noda di gambar.
2. Healing Brush Tool (shortcut keyboard: J), juga berfungsi untuk menyamarkan atau menghilangkan noda-noda di gambar, tetapi kita harus mengambil sampel warna terlebih dahulu.
3. Patch Tool (shortcut keyboard: J), berfungsi untuk menyamarkan atau menghilangkan noda-noda di gambar dengan cara menyeleksi area kemudian menyeretnya ke bagian gambar yang bersih.
4. Red Eye Tool (shortcut keyboard: J), berfungsi untuk menghilangkan

warnamerah pada mata.

g. Brush & Pencil Tool



Gambar 113. Brush & Pencil Tool

1. Brush Tool (shortcut keyboard: B), berfungsi untuk mewarnai gambar dengan efek sapuan kuas.
2. Pencil Tool (shortcut keyboard: B), berfungsi untuk mewarnai gambar dengan efek goresan pensil.
3. Color Replacement Tool (shortcut keyboard: B), berfungsi untuk menggantiwarna gambar.
4. Mixer Brush Tool (shortcut keyboard: B), berfungsi untuk mencampur warna dalam sikat stroke tunggal.

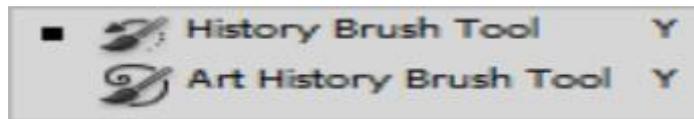
h. Stamp Tool



Gambar 114. Stamp Tool

1. Clone Stamp Tool (shortcut keyboard: S), berfungsi untuk menyalin pola gambar yang sudah dipilih, kemudian menyimpannya ke gambar lain.
2. Pattern Stamp Tool (shortcut keyboard: S), berfungsi untuk memberi tekstur pada gambar.

i. History Brush Tool



Gambar 115. Brush Tool

1. History Brush Tool (shortcut keyboard: Y), berfungsi untuk menampilkan semua rekaman perintah Brush Tool.
2. Art History Brush Tool (shortcut keyboard: Y), berfungsi untuk menampilkan semua rekaman perintah Brush Tool yang diberi style art.

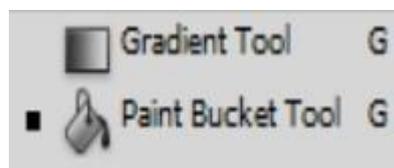
j. Eraser Tool



Gambar 116. Eraser Tool

1. Eraser Tool (shortcut keyboard: E), berfungsi untuk menghapus layer/objek.
2. Background Eraser Tool (shortcut keyboard: E), berfungsi untuk menghapus background menjadi transparan.
3. Magic Eraser Tool (shortcut keyboard: E), berfungsi untuk menghapus warna dominan yang telah kita pilih.

k. Gradient & Paint Bucket Tool

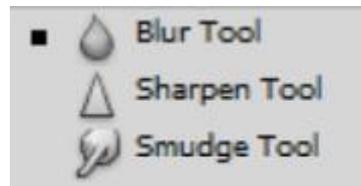


Gambar 117. Gradient & Paint Bucket Tool

1. Gradient Tool (shortcut keyboard: G), berfungsi untuk membuat gradasi warna.
2. Paint Bucket Tool (shortcut keyboard: G), berfungsi untuk membuat

warna sesuai dengan warna Foreground.

l. Blur, Sharpen, and Smudge Tool



Gambar 118. Blur, Sharpen and Smudge Tool

1. Blur Tool, berfungsi untuk mengaburkan/memberi efek blur pada gambar.
2. Sharpen Tool, berfungsi untuk menajamkan gambar.
3. Smudge Tool, berfungsi untuk memberikan efek lukisan seperti cat basah pada gambar.

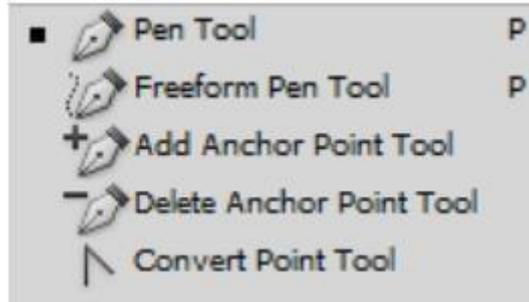
m. Dodge, Burn, and Spage Tool



Gambar 119. Dodge, Burn and Spage Tool

1. Dodge Tool (shortcut keyboard: O), berfungsi untuk memperterang warna gambar.
2. Burn Tool (shortcut keyboard: O), berfungsi untuk menggelapkan warna gambar.
3. Sponge Tool (shortcut keyboard: O), berfungsi untuk menguatkan atau mengurangi warna.

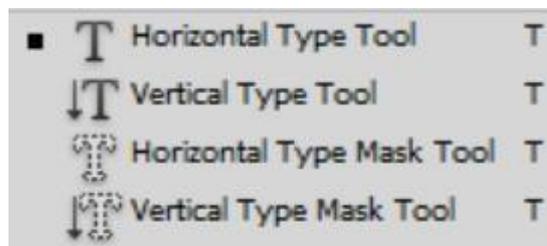
n. Pen & Point Tool



Gambar 120. Pen & Point Tool

1. Pen Tool (shortcut keyboard: P), berfungsi untuk membuat garis path, vektor, ataupun mask pada gambar.
2. Freeform Pen Tool (shortcut keyboard: P), berfungsi untuk membuat garis path, vektor, ataupun mask dengan bentuk bebas pada gambar.
3. Add Anchor Point Tool, berfungsi untuk menambahkan titik anchor yang berfungsi untuk mengedit garis path.
4. Delete Anchor Point Tool, berfungsi untuk menghapus titik anchor pada garis path.
5. Convert Point Tool, berfungsi untuk mengubah garis path dengan cara menggeser titik anchor.

o. Type/Text Tool

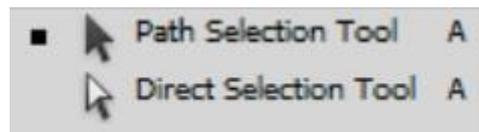


Gambar 121. Type/Text Tool

1. Horizontal Type Tool (shortcut keyboard: T), berfungsi untuk membuat teks secara horizontal pada gambar.

2. Vertical Type Tool (shortcut keyboard: T), berfungsi untuk membuat teks secara vertikal pada gambar.
3. Horizontal Type Mask Tool (shortcut keyboard: T), berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk teks secara horizontal.
4. Vertical Type Mask Tool (shortcut keyboard: T), berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk teks secara vertikal.

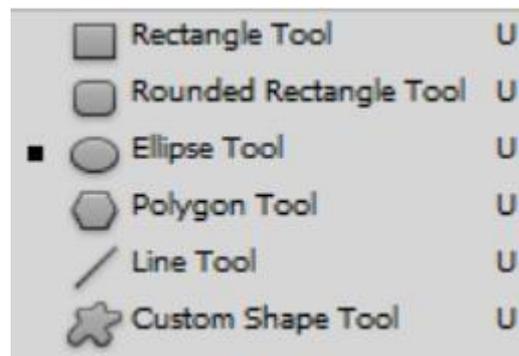
p. Path & Direct Selection Tool



Gambar 122. Path & Direct Selection Tool

1. Path Selection Tool (shortcut keyboard: A), berfungsi untuk menggeser objek path.
2. Direct Selection Tool (shortcut keyboard: A), berfungsi untuk menggeser titik anchor untuk melakukan perubahan pada bentuk path.

q. Shapes Tool



Gambar 123. Shapes Tool

1. Rectangle Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi empat.

2. Rounded Rectangle Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi empat dengan sudut melengkung.
3. Ellipse Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek berbentuk lingkaran.
4. Polygon Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek berbentuk segi banyak.
5. Line Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek berbentuk garis.
6. Custom Shape Tool (*shortcut keyboard: U*), berfungsi untuk membuat objek dengan berbagai bentuk yang telah disediakan di option bar.

r. Hand & Rotate Tool



Gambar 124. Hand & Rotate Tool

1. Hand Tool (*shortcut keyboard: H*), berfungsi untuk menggeser bidang kanvas.
2. Rotate View Tool (*shortcut keyboard: R*), berfungsi untuk melihat gambar dengan cara memutarinya.

s. Zoom Tool



Gambar 125. Zoom

Zoom Tool (*shortcut keyboard: Z*), berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil gambar.

t. Set Foreground & Background Color



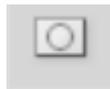
Gambar 126. Set Foreground & Background.

Set Foreground & Background Color, berfungsi untuk mengatur warna foreground dan background.

Foreground : Berfungsi untuk menentukan warna depan

Background : Berfungsi untuk menentukan warna belakang

u. Edit in Quick Mask Mode



Gambar 127. Contoh Lasso Tool

Edit in Quick Mask Mode, berfungsi untuk menyeleksi dengan cara memisahkannya dengan latar belakang gambar.

BERKERJA DENGAN EFFECT

Filter adalah main menu pada program aplikasi Adobe Photoshop. Ada beberapa jenis aplikasi filter yang ada pada Adobe Photoshop, sebagai berikut:

1. Extract

Yaitu sebuah submenu yang terdapat pada menu Filter yang berfungsi untuk mengambil obyek yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan Anda.

Cara penggunaannya:

1. Klik menu Filter pilih Extract.
2. Klik Edge Highlighters Tools.
3. Seleksi obyek tersebut.
4. Setelah terseleksi klik Fill Tool maka akan berubah warna seleksinya.
5. Lalu untuk mengambil hasilnya Anda Klik Preview

Bila ingin memperbaiki obyek tersebut, Anda bisa gunakan tools yang disediakan seperti Eraser, Cleanup, Edge Touchup dan pada Properti sebelah kanan.

2. Liquify

Filter Liquify digunakan untuk memanipulasi sebuah obyek yang bentuknya bisa dirancang sendiri sesuai dengan keinginan sehingga obyek yang anda kehendaki sesuai. Sedangkan Liquify merupakan sub menu dari menu Filter.

Dengan **filter - liquify** anda dapat merekayasa foto anda dengan mudah, salah satu bentuk rekayasa yang disediakan adalah merubah mata sipit menjadi besar dan sebaliknya, merubah hidung pesek atau kecil menjadi mancung atau besar, merubah pipi kurus menjadi tembem/gemuk dan berbagai macam rekayasa lainnya. Jika anda tertarik untuk merekayasa foto anda, berikut saya jelaskan sedikit cara kerjanya :

Dalam kotak dialog liquify anda akan menemui beberapa tools, diantaranya sebagai berikut, oh ya sebelumnya jangan lupa file gambarnya udah siap (file-open), setelah udah terbuka filenya, anda klik menu Filter dan pilih lagi sub menu Liquify, setelah itu silahkan dipelajari fungsi toolsnya.

Tool-tool yang terdapat pada Liquify seperti :

1. Wrap Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat melengkung sesuai dengan mouse yang kita drag.

2. Turbulence Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat bergelombang sesuai dengan mouse yang kita drag.

3. Twirl Clockwise Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat berputar sesuai searah jarum sesuai dengan mouse yang kita drag.

4. Twirl Counter Clockwise Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat berputar sesuai berlawanan arah jarum sesuai dengan mouse yang kita drag.

5. Pucker Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat kecil atau kurus sesuai dengan mouse yang kita drag.

6. Bloat Tools.

Digunakan untuk membuat obyek agar terlihat besar dan beisi sesuai dengan mouse yang kita drag. Selain itu Anda dapat menggunakan Properti yang ada disebelah kanan sebagai tambahan atau mengatur besar kecilnya ukuran brush.

3. Pattern Maker

Filter Pattern Maker digunakan bila Anda ingin menggunakan warna Pattern yang buatan sendiri sehingga obyeknya bisa dipilih sesuai dengan keinginan. Dan pada Pattern Maker ini anda bisa membuat Pattren lebih dari satu sehingga bila ingin digunakan bisa tinggal Anda pilih sesuai dengan keinginan.

Cara membuat Pattern Maker yaitu:

1. Klik menu Filter pilih Pattern Maker.
2. Aktifkan Tectangle Marquee
3. Drag obyek yang dikehendaki

4. Setelah itu klik Generate, bila ingin lebih dari satu Anda bisa klik Generate secara berulang. Dan hasilnya akan terlihat dibawah.

4. Filter – Artistic

Filter Artistic memberi effect untuk merubah gambar menjadi seperti lukisan. Didalam filter artistic disediakan berbagai pilihan. Sebagai contoh kita gunakan filter colored pencil, filter ini berfungsi untuk mengubah gambar menjadi seperti gambar yang dibuat dari arsiran pensil warna.

Filter Artistik

--> fungsinya sih buat ciptain kesan artistik pada foto ato objek.

1. buka file gambarnya.
2. pilih menu filter > artistik trus pilih salah satu filter yang ada di submenu artistik tinggal atur deh setting'nya kayak yang kamu inginkan.

3. Filter – Blur

Blur sesuai dengan artinya digunakan untuk mengaburkan gambar. Filter ini adalah salah satu filter yang paling sering digunakan didalam membuat desain. Didalam filter blur disediakan 4 pilihan utama yaitu gaussian, motion, radial dan smart.

Filter blur

--> fungsi dari filter ini buat mengaburkan ato ciptain efek kabur pada gambar di kanvas. biasanya sih para tukang foto ato klo bahasa jaman sekarang kita panggil fotografer sering pake fitur dari filter blur ini.

1. buka dulu file gambarnya
2. trus pilih menu filter > blur trus pilih salah satu filter dari keluarga blur yang ada
3. Atur settingnya sesuai yang kalian inginkan.

4. Filter Brush Strokes

Strokes Fungsi dari filter brush stroke hampir sama dengan filter artistic yaitu memberikan efek pada gambar menjadi seperti lukisan dengan berbagai

pilihan alat untuk melukis. Filter dalam keluarga Brush Stroke ini berguna untuk menciptakan efek sapuan kuas, pensil, atau pena pada garis- garis tepi objek sehingga memunculkan kesan lukisan yang artistik. Jika Anda ingin mengubah foto Anda menjadi berkesan seperti sebuah lukisan, filter-filter dalam kelompok ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan selain memanfaatkan filter Artistic.

5. Filter – Distort

Filter ini berfungsi untuk mengacak gambar dengan suatu keteraturan tertentu. Misalkan gambar dibuat bergelombang atau membentuk seperti zig-zag.

Filter Distort

--> fungsinya buat ciptain efek distorsi ato ngubah orientasi foto atau gambar. Stepnya tinggal pilih menu filter > distort , truz tinggal klik salah satu pilihannya

6. Filter Noise

Filter noise digunakan untuk memberikan gangguan pada gambar, misalkan diberikan gangguan bintik bintik disekitar gambar. Filter Noise fungsinya buat ciptain efek noise ato kesan kotor ato bintik-bintik di gambar. Tinggal pilih aja menu filter > noise.

7. Filter Render

Fungsinya buat ciptain efek special yang gk bias diakomodasi filter kelompok lain. Anggotanya ada lima clouds >> buat ciptain tekstur dikanvas sehingga jika ada foto , seluruh foto akan tertutup oleh tekstir ini, kecuali kalo kamu menurunkan intensitas filternya.

Difference clouds >> buat beriin efek bayang-bayang kabut.

Fibers >> sama aja kayak clouds, tapi tampilannya bakalan kayak fiber (serat).

Lens flare >> buat beriin efek pantulan cahaya di lensa kamera.

Lighting effect >> buat ngatur pencahayaan.

Nah klo cara pilih filternya , tinggal pilih menu filter > render.

8. Filter – Pixelate

Filter pixelate digunakan untuk memanipulasi pixel pixel dari suatu gambar. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa gambar terdiridari titiktitik kecil atau pixel. fungsinya untuk menciptakan efek nuansa bintik2- bintik atau permainan dalam kreasi titik2.caranya : Filter > pixelate truz pilih salah satu anggota keluarganya.

Latihan Membuat Poster

Membuat Poster – Poster merupakan sebuah karya seni yang berfungsi sebagai media publikasi untuk memberikan informasi, promosi, iklan, atau pengumuman kepada banyak orang dalam bentuk gambar dan tulisan. Dengan tujuan mencari perhatian sebanyak mungkin, poster harus dipasang di tempat yang ramai agar bisa dibaca oleh banyak orang. Namun, dengan perkembangan teknologi, banyak poster yang diposting di sosial media untuk penyebaran informasi yang lebih efektif.

Desain dan tulisan poster seringkali menarik perhatian, gambar yang ciamik dengan *font* yang unik seringkali menarik perhatian mata. Ternyata cara membuatnya tidak sulit, *lho*.

Saat membuat poster kamu bisa menyalurkan ide dan membuat desain semenarik mungkin. Untuk kamu yang masih bingung dalam membuat poster, simak cara-cara praktis berikut ini :

Cara Membuat Poster di Photoshop



Gambar 128. Contoh Poster

Adobe Photoshop merupakan software yang digunakan untuk pengeditan gambar, desain grafis dan seni digital. Cara membuat poster di Photoshop tidak begitu sulit, hal ini bisa dilakukan oleh pemula yang masih awam tentang aplikasi pengeditan foto. Untuk lebih jelasnya, simak langkah-langkah berikut ini :

- **Membuat Lembar Kerja**

Hal pertama yang kamu bisa lakukan sebelum membuat poster adalah menambahkan lembar kerja baru dengan menekan tombol CTRL + N atau klik **File** dan pilih **New**.

- **Atur Ukuran Poster**

Selanjutnya yang kamu perlukan adalah menentukan ukuran poster sesuai dengan jenis poster ingin yang ingin kamu buat. Saat membuat lembar kerja, kamu akan diminta untuk mengisi beberapa detail seperti nama, preset, ukuran kertas, *width*, *height*, *resolution*, *color mode*, dan *background content*.

- **Siapkan Gambar Ilustrasi Poster**

Kamu harus mempersiapkan gambar ilustrasi yang akan digunakan untuk *background poster*. Gambar disesuaikan dengan konteks poster yang akan dibuat. Contohnya, jika kamu ingin membuat poster film perang, maka siapkan gambar orang memegang senjata dan sejenisnya.

- **Buat Warna Background Poster**

Background poster memiliki warna yang bisa disesuaikan dengan tema poster. Untuk mengaturnya, pilih **Set Foreground**. Pada kotak warna yang tersedia, pilih warna lalu klik OK.

Setelah itu, warna poster akan berubah dan hilangkan garis yang terdapat di kertas warna poster dengan menekan **Alt+Delete**.

- **Buat Shape Persegi Panjang**

Poster biasanya hadir dalam bentuk persegi panjang. Untuk membuat persegi panjang dalam Photoshop, kamu perlu klik kanan **Rectangle Tool** yang berada di bagian kiri Photoshop dengan ikon persegi atau kotak.

Pilih **Rectangle Tool**, lalu klik lembar kerja untuk mengaktifkan fitur tersebut. Ukuran dan warna persegi dapat disesuaikan dengan poster.

- **Shape Lingkaran**

Selain persegi Panjang, kamu juga bisa membuat poster semakin menarik dengan shape lingkaran. Caranya, klik kanan **Rectangle Tool** yang ada di bagian kiri Photoshop, lalu pilih **Eclipse Tool** untuk membuat lingkaran.

- **Tambahkan Gambar Ilustrasi dan Tulisan**

Setelah membuat *background* poster dengan berbagai warna dan shape. Masukkan gambar ilustrasi agar poster semakin menarik. Caranya klik **File** dan pilih **Open**. Pilih gambar ilustrasi yang diinginkan dan sesuaikan posisinya dengan poster.

Setelah itu, tambahkan tulisan poster dengan pilih menu **Type** yang ada di bagian kiri Photoshop dengan ikon huruf T. Lalu, pilih jenis tulisan yang ingin dibuat sekreatif mungkin.

Terakhir, simpan poster di penyimpanan laptop atau PC kamu. Selesai!

Media Promosi lainnya



IMAGE PRINT 24 x 26 cm



SHOOTING STAR



IMAGE PRINT 12 x 2 cm

Gambar 129. Contoh Media Promosi

OLAHAN FONT DAN EFEKNYA

A. Teks Alien

1. Buka file dengan ukuran 300 x 200 pixel dan warnai background dengan warna hitam, buat layer baru kemudian dengan menggunakan teks tool kita buat tulisan.
2. Kemudian dengan masih terpilihnya teks, pilih menu Filter, pilih Blur, lalu pilih Radial Blur dan isikan Amount = 100, Blur Method = Zoom, Quality = Best.
3. Lakukan Efek Blur sekali lagi atau menekan tombol Shift + F.



B. Gambar 130. Blur Effect

B. Matrix Text

- a. Set #003100 (Dark green) sebagai foreground color. Gunakan text tool lalu ketik tulisan Matrix Text, Font = Arial Black, Size = 36pt.



Gambar 131. Contoh Dark Green

- b. Klik Filter > Blur > Gaussian blur dan klik ok saat muncul pilihan rasterizing the layer. Set radius = 1.

TUTORIAL GUIDE

Gambar 132. Contoh Gaussian Blurr

- c. Setelah itu klik Filter > Distort > Ocean ripple ubah Ripple size= 5, Ripple Magnitude= 10

TUTORIAL GUIDE

Gambar 133. Contoh Gaussian Blurr

- d. Duplicate layer lalu klik **Filter > Sketch > Water paper** rubah **Fiber length = 42, Brightness = 70, Contrast: 64**

TUTORIAL GUIDE

Gambar 134. Contoh Filter Sketch

- e. Pada layers toolbar pilih **blend mode = Hardlight**, Merge kedua layer layers (**Ctrl+E**).



Gambar 135. Contoh blend mode

- f. Duplicate layer lalu klik **Filter > Blur > Motion Blur** lalu klik Angle: 90, Distance: 33, pilih blend mode = Hardlight.

C. Membuat Teks Bayangan

- a. Buka file dengan ukuran 300 x 200 px, ketik teks yang diinginkan.
- b. Buat duplikasi teks kita dengan cara klik kanan pada layer, pilih **Duplicate Layer** dan beri nama duplikat layer tersebut.
- c. Kemudian duplikat layer tersebut kita modifikasi, caranya pilih menu **Edit, Transform, Flip Vertical**.
- d. Kemudian kita geser duplikat teks kebawah dengan cara menekan Shift + Kursor kebawah.



Gambar 136. Contoh Teks Bayangan

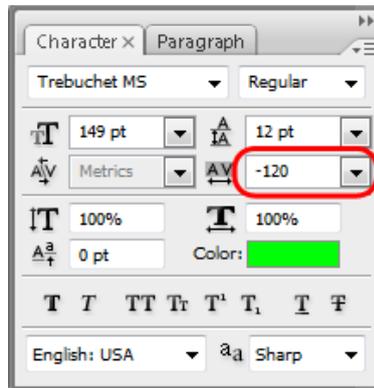
D. Green Gel Text

- a. Buka dokumen baru dengan ukuran 500 X 250, menggunakan *text tool* ketik tulisan green font = George, Size = 150.



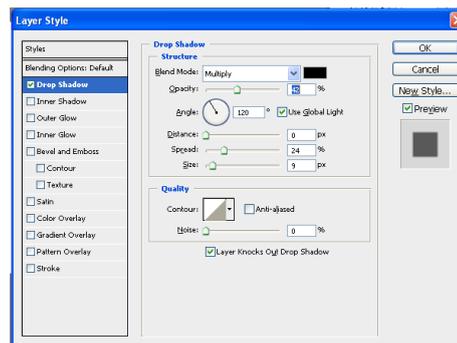
Gambar 137. Contoh Green Front

- b. Buka Character Menu, klik **Window > Character**, rubah 'A V' = - 120.



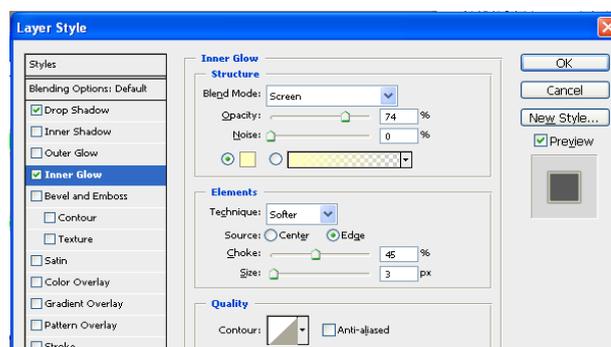
Gambar 138. Contoh character menu

- c. Klik menu **Layer > Layer Style** lalu pilih **Drop Shadow**, ubah **Blend mode** = Multiply, **Opacity** = 42, **Angel** = 120o, **Distance** = 0px, **Spread** = 24%, **Size** = 9px. Gambar 1.70 Contoh Layer Style



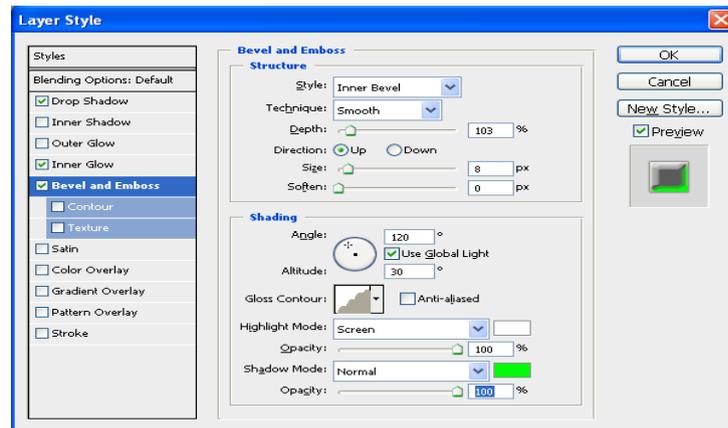
Gambar 139. Menu Layer Style

- d. Lalu pilih **Inner Glow** pada Layer Style menu, lalu ubah **Blend mode** = Screen, **Opacity** = 74%, **Technique** = Softer, **Source** = Edge, **Choke** = 45%, **Size** = 3px, **Range** = 50%.



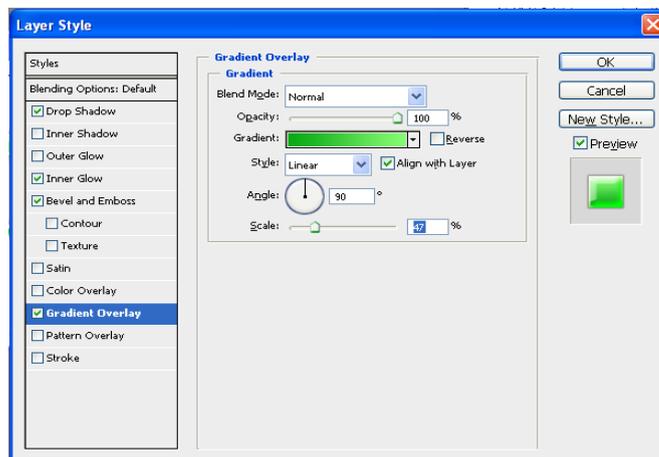
Gambar 140. Contoh inner Glow

- e. Select **Bevel and Emboss** pada Layer Style menu lalu ubah, **Style** = Inner Bevel, **Technique** = Smooth, **Depth** = 103, **Direction** = Up, **Size** = 8px, **Angel** = 120o, **Altitude** = 30o, **Gloss Contour** = Rounded Steps, **Highlight mode** = Normal, **Opacity** = 100%, **Shadow mode** = Normal-hijau, **Opacity** = 100%, **filltype** = Color, **Color** = Hijau.



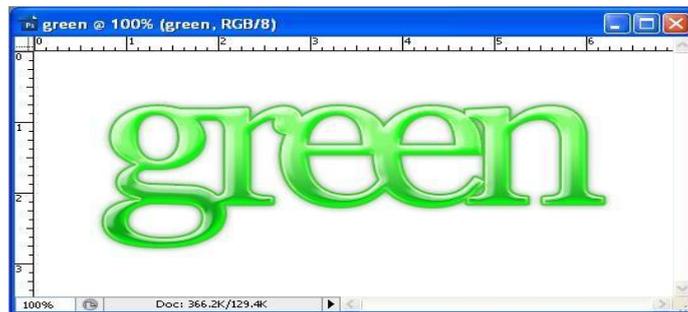
Gambar 141. Contoh Embos

- f. Selanjutnya pilih **Gradient Overlay** pada Layer Style menu lalu ubah, **Blend Mode** = Normal, **Opacity** = 100%, **Style** = Linear, **Angel** = 90°, **Scale** = 47%.



Gambar 142. Contoh Gradient

g. Hasilnya seperti dibawah ini.



Gambar 143. Contoh Hasil

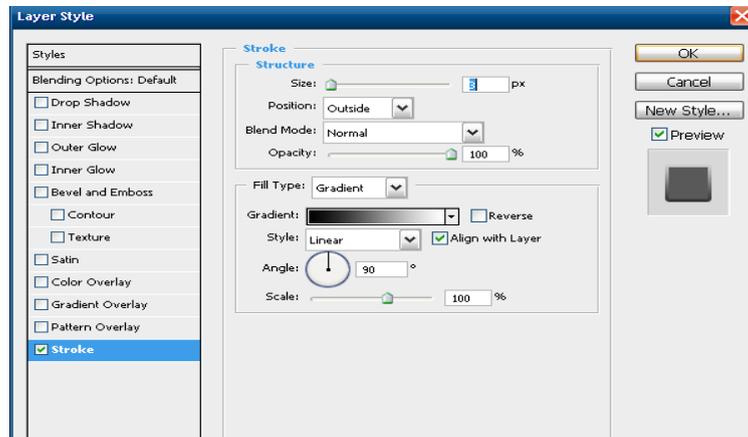
E. Efek Hulk

- Buat file baru, **ukuran kanvas** : 6 x 2 Inchi dengan **resolusi** 72 pixel/inchi.
- Aktifkan **Text Tool**, kemudian ketikkan teks pada kanvas, pilih jenis font, ukuran dan warna teks.



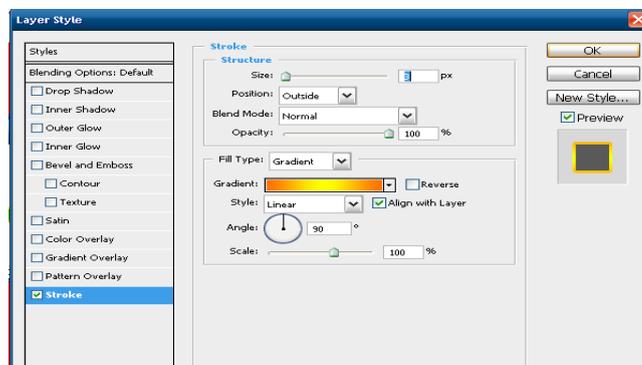
Gambar 144. Efek Hulk

- c. Pada palet layer, Klik kanan layer teks lalu pilih **Blending Options** (atau dapat dilakukan dengan klik ganda) sehingga terbuka kotak dialog Blending Option. Pilih **Stroke** pada Styles.



Gambar 145. Stroke pada Styles

- d. Pertama kita akan member **tipe warna** (Fill type) yang akan diberikan pada teks. Penulis memilih Gradient dan pada pilihan gradient penulis memilih **Orange Yellow Orange**.



Gambar 146. Contoh Fill Type

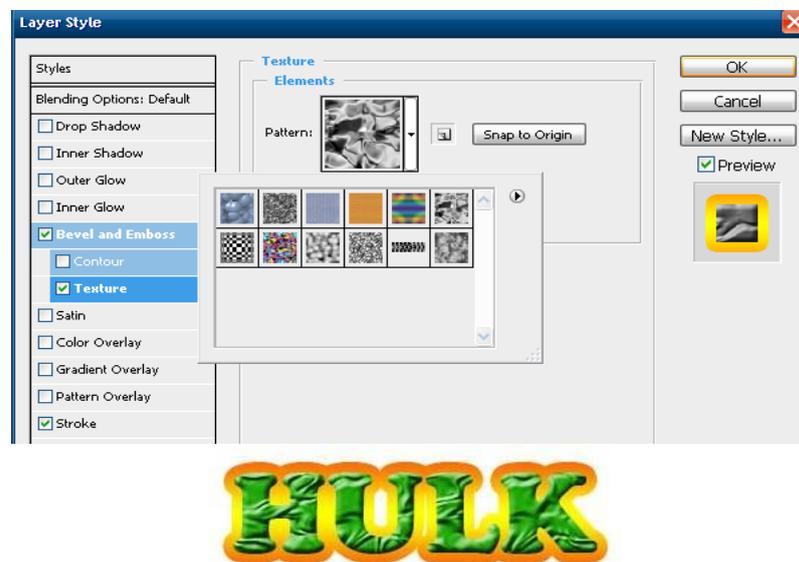
- e. Jika warna ini kurang menarik, anda bisa mengubah warna-warna tersebut. Jangan lupa untuk memberikan ukuran besarnya stroke pada pilihan size.



Gambar 147. Contoh Hulk

- f. Untuk memberikan kesan 3 dimensi, anda juga dapat memberikan **efek Bevel and Emboss** serta **texture** dibawahnya.
- g. Pada kotak element, **pattern**, klik di sana untuk menampilkan pilihan

texture. Di sini penulis menggunakan tekstur **Satin**



Gambar 148. Contoh Elemen Pattern

- h. Warnai background-nya dengan warna hitam agar efek yang terjadi Nampak kontras. Akhirnya objek yang anda peroleh akan Nampak seperti gambar berikut.



Gambar 149. Contoh Background

MENGOLAH IMAGE VECTOR

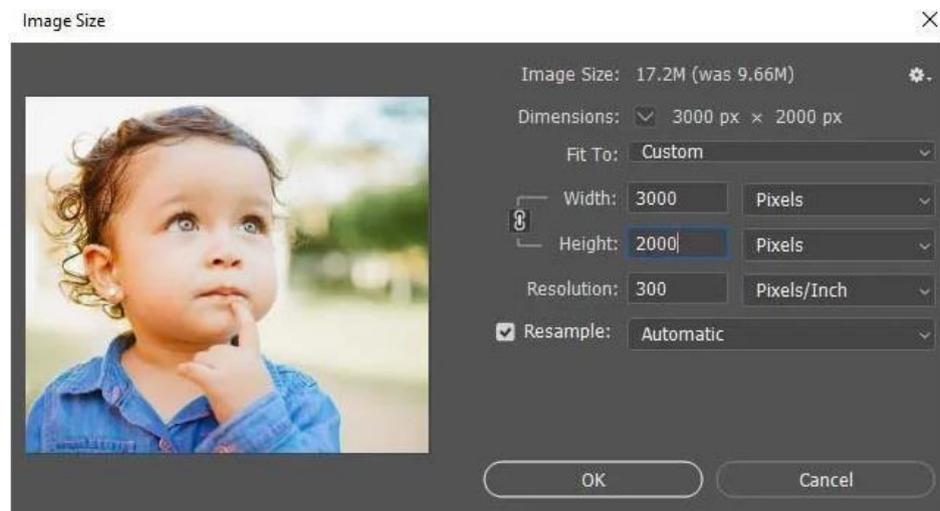
Vector merupakan gambar digital yang terdiri dari kombinasi garis dan titik yang melalui proses rumus matematika. Software yang terkenal menggunakan satuan file Vector adalah Adobe Illustrator, sedangkan Adobe Photoshop sendiri merupakan software yang menggunakan satuan bitmap, atau sekumpulan titik-titik (Pixels) yang memiliki warna tersendiri. Jadi, meskipun Photoshop tidak bisa menghasilkan gambar dengan satuan vector, tapi kita masih tetap bisa membuat Vector Art (Gambar Vektor) dengan Photoshop. Umumnya cara membuat Vector Art di Photoshop adalah menggunakan Pen Tool, sehingga menghasilkan garis-garis berupa Polygon. Namun karena kita membuat vector art di Photoshop, kita bisa beralih menggunakan cara yang lain, yang hasilnya mirip atau bahkan sama persis seperti menggunakan Pen Tool. Jadi Tool atau fitur apa yang akan digunakan? Silahkan langsung lanjut saja kelangkah-langkah cara membuat vector art dibawah ini.

Tutorial Membuat Vector Art di Photoshop:

- 1. Persiapkan gambar yang akan di rubah menjadi gambar vektor** Pertama siapkan terlebih dahulu gambar atau photo yang akan Anda edit atau rubah menjadi vektor. Biasanya saya download gambar gratis tanpa copyright berukuran HD di pexels atau pixabay. Pastikan juga foto yang akan dirubah menjadi vector adalah photo portrait, foto yang menampilkan ekspresi dari seseorang, umumnya setengah badan atau Close Up ke wajah.
- 2. Import / masukkan foto ke Photoshop**

Selanjutnya masukkan foto yang telah Anda miliki ke software Adobe Photoshopnya. Buka software Photoshop, kemudian klik Open, lalu pilih foto di direktori penyimpanan Anda. Anda juga bisa import foto ke Photoshop dengan cara drag and drop. Selanjutnya pastikan foto yang Anda import tersebut memiliki dimensi HD atau diatas 1080 Pixels dan berikan Resolution lebih dari atau sama dengan ≥ 300

Pixels/Inch. Caranya pilih menu Image > Image Size, atau tekan tombol shortcut kombinasi (Ctrl + Alt + I) pada keyboard, jika sudah kemudian klik OK.



Gambar 150. Import Foto ke Adobe Photoshop

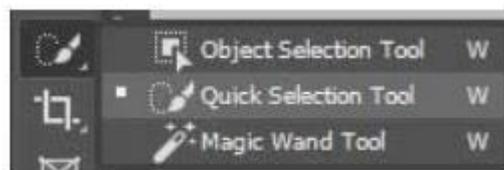
Pastikan resolusi foto lebih dari 300 pixels dan resolusi HD

3. Duplikat foto object

Selanjutnya adalah menduplikasi atau membuat salinan foto baru dari layer Background. Caranya adalah klik layer Background, kemudian tekan tombol kombinasi (Ctrl + J) pada keyboard. Kemudian akan muncul layer baru dengan nama “Layer 1”. Selanjutnya klik ikon mata pada layer “Background” untuk menyembunyikan layer tersebut.

4. Melakukan seleksi pada Object Foto

Selanjutnya kita akan menyeleksi foto object, Anda bisa bebas menggunakan tool seleksi seperti Pen Tool, Lasso Tool, atau yang lainnya. Namun disini saya akan menggunakan Quick Selection Tool.



Gambar 151. Seleksi Objek Foto

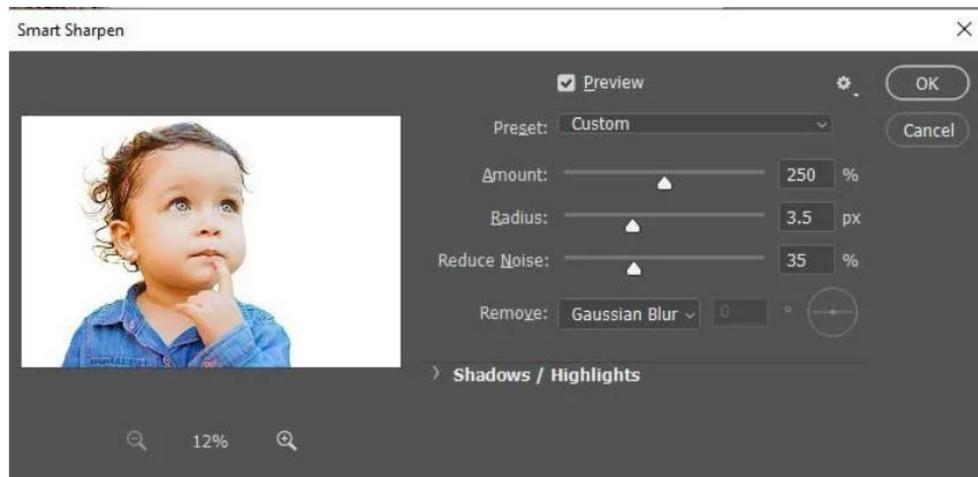
Pilih quick selection tool untuk melakukan seleksi foto object Kemudian lakukan seleksi pada bagian objek foto. Selanjutnyaduplikat lagi “Layer 1” tersebut dengan menekan tombol (Ctrl + J).Selanjutnya klik atau pilih “Layer 1” tersebut, kemudian hapus dengan cara menekan tombol (Delete) pada keyboard.

5. Menambahkan Background Warna Putih

Selanjutnya adalah menambahkan background warna putih agar efek dari vector art yang kita buat semakin jelas serta background yang memiliki banyak warna tadi tidak terpengaruh oleh efek yang akan kita berikan nantinya. Caranya adalah pada Panel Layer, klik kanan pada ikon Create a new fill or adjustments layer dengan ikon lingkaran hitam putih, kemudian pilih opsi Solid Color. Kemudian akan muncul jendela Color Picker (Solid Color). Arahkan atau drag lingkaran pada panel color ke warna putih, kemudian klik OK. Dengan Layer “Color Fill 1” terpilih, selanjutnya tekan dan tahan tombol (Shift) pada keyboard, kemudian klik “Layer 2”, klik kanan pada “Layer 2”, kemudian pilih opsi Merge Layers untuk menggabungkan kedua layer tersebut. Untuk shortcut menggabungkan layer, Anda bisa menekan tombol kombinasi (Ctrl + E) pada keyboard.

6. Memberikan Filter ke Object Foto Vector Art

Selanjutnya kita akan memberikan efek oil paint menggunakan fitur Filter pada Photoshop. Pilih “Layer 2”, klik menu Filter > Sharpen > Smart Sharpen. Berikan nilai Amount = 250%, Radius 3.5 px, Reduce Noise = 35%, dan dropdown Remove rubah menjadi Gaussian Blur.



Gambar 152. Pemberian Filter ke Objek Foto

Berikan efek smart sharpen pada foto Selanjutnya ke menu Filter > Stylize > Diffuse > Anisotropic.

Kemudian ulangi langkah pemberian filter Smart Sharpen dan Diffuse ini sekali lagi.

7. Memberikan detail Efek ke Foto Object

Selanjutnya kita akan memberikan detail pada foto objek. Pemberian efek inilah yang

akan memberikan kesan kartun ke foto atau memberikan nuansa style Vector Art. Klik kanan pada “Layer 2”, kemudian pilih opsi Convert to smart object, ini berguna agar kita bisa mengatur kembali filter detail yang diberikan ke foto tanpa harus mempengaruhi layernya. Kemudian duplikat sebanyak 2 kali “Layer2” tersebut. Kemudian rubah nama “Layer 2” menjadi Detail Keras, “Layer 2copy” menjadi Detail Sedang, dan “Layer 2 copy 2” menjadi Detail Halus. Caranya klik 2 kali pada nama layer tersebut untuk Rename atau merubah namanya. Anda juga bisa merubah namanya sesuai dengan keinginan.

Memberikan Efek ke Layer Detail Keras

Selanjutnya klik layer “Detail Keras” kemudian klik ikon mata pada 2 layer di atasnya.



Gambar 153. Berikan Efek ke Layer

Pilih layer detail keras dan hide 2 layer di atasnya Selanjutnya pilih menu Filter > Filter Gallery > Artistic Folder >Cutout.

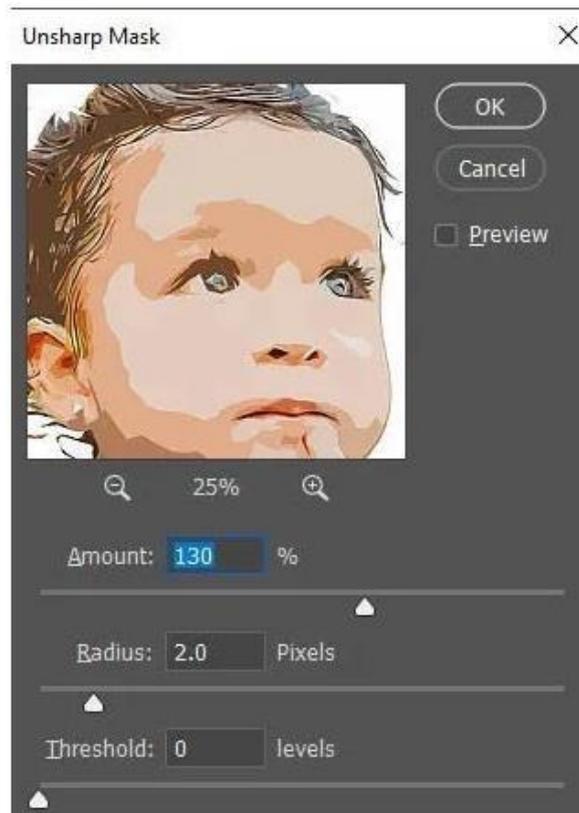
Berikan nilai Number of Levels = 8, Edge Simplicity = 5, dan nilaiEdge Fidelity = 1. Jika sudah lalu klik OK.



Gambar 154. Pemberian Filter

Selanjutnya masih di layer Detail Keras, pilih menu Filter > Sharpen > Unsharp Mask.

Berikan Amount = 130%, Radius 2.0 Pixels, Threshold = 0 levels, laluklik OK.



Gambar 155. Unsharp mask

Memberikan Efek ke Layer Detail Sedang

Pilih layer Detail Sedang, kemudian klik kotak ikon mata pada layer untuk menampilkan layer. Selanjutnya pilih menu Filter > Filter Gallery > Artistic Folder > Cutout. Berikan nilai Number of Levels = 8, Edge Simplicity = 6, dan nilai Edge Fidelity = 1. Jika sudah lakukan klik OK. Kemudian double klik ikon Filter Blending Options pada Layer Detail Sedang. Kemudian turunkan Opacity filter tersebut menjadi 40%.



Gambar 156. Efek Layer Detail Sedang

Klik Ikon Filter Blending Options

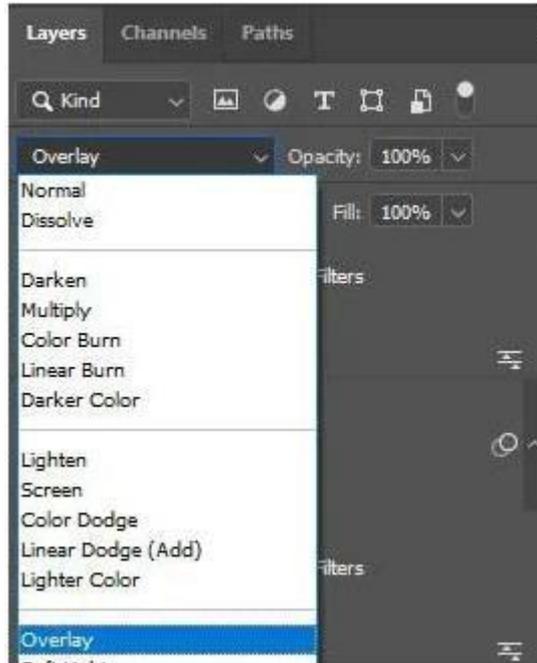
Selanjutnya tambahkan efek cutout lagi, pilih menu Filter > Filter Gallery > Artistic Folder > Cutout. Berikan nilai Number of Levels = 8, Edge Simplicity = 6, dan nilai Edge Fidelity = 2. Jika sudah lakukan klik OK.

Kemudian turunkan Opacity Filter Gallery yang kedua (paling atas) tersebut menjadi 40%. Selanjutnya masih di layer Detail Sedang, pilih menu Filter > Sharpen > Unsharp Mask. Berikan Amount = 230%, Radius 2.0 Pixels, Threshold = 0 levels, lalu klik OK. Lalu turunkan Opacity dari layer Detail Sedang menjadi 40%.

Memberikan Efek ke Layer Detail Halus

Selanjutnya klik layer Detail Halus, kemudian munculkan dengan klik ikon mata pada layer.

Selanjutnya pilih menu Filter > Other > High Pass, berikan nilai Radius 2.0 Pixels, kemudian klik OK.



Gambar 157. Efek Layer Detail Halus

Kemudian rubah Blend Mode dari layer Detail Halus menjadi Overlay. Rubah blend mode dari layer detail halus

8. Kelompokkan layer

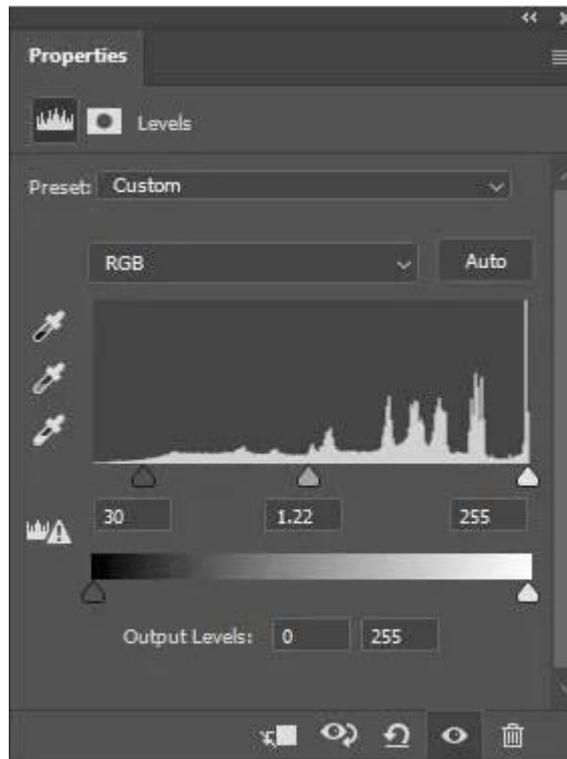
Selanjutnya klik layer Detail Keras, lalu tekan dan tahan tombol Shift pada Keyboard, kemudian klik layer Detail Halus agar ketiga layer tersebut terpilih. Kemudian tekan tombol (Ctrl + G) pada keyboard untuk mengelompokkan layer tersebut.

9. Menambahkan Adjustment Layer

Caranya adalah pada Panel Layer, klik kanan pada ikon Create a new fill or adjustments layer dengan ikon lingkaran hitam putih, kemudian pilih opsi Levels.

Selanjutnya sesuaikan anak panah agar foto Anda menjadi lebih enak dipandang.

Untuk lebih jelas mengetahui tentang fungsi dan penggunaan fitur Levels di Photoshop.



Gambar 158. Menambahkan adjustments levels

Menambahkan Vibrance

Selanjutnya kita akan menambahkan Vibrance agar warnanya terlihat lebih tegas. Caranya hampir sama, klik kanan pada ikon Create a new fill or adjustments layer dengan ikon lingkaran hitam putih, kemudian pilih opsi Vibrance. Kemudian atur slider Saturation dan Vibrance sesuai dengan yang Anda inginkan.

Menambahkan Color Balance

Adjustments yang terakhir adalah Color Balance, seperti namanya fitur adjustment ini berfungsi untuk menyeimbangkan warna dari setiap warna. Agar Anda lebih paham, Anda bisa membaca artikel fungsi dan penggunaan Color Balance di Photoshop. Kemudian kelompokkan lagi 3 layer adjustment tersebut.

10. Simpan Gambar Vector Art Yang Sudah Selesai



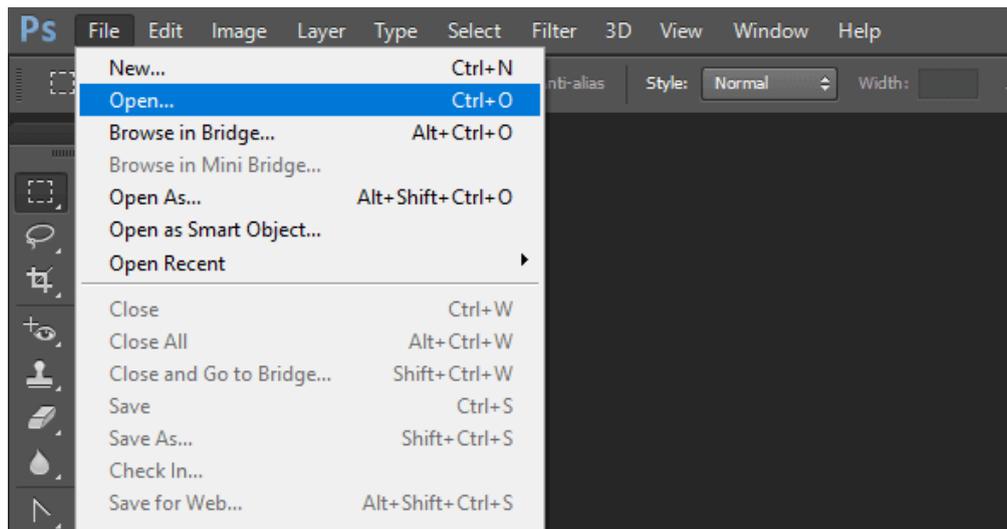
Gambar 159. Hasil Simpan Vector Art

Terakhir simpan hasil editing ala Vector Art Anda dengan cara menekan tombol kombinasi (Ctrl + Alt + Shift + S). Kemudian tentukan tempat menyimpannya, dan klik OK.

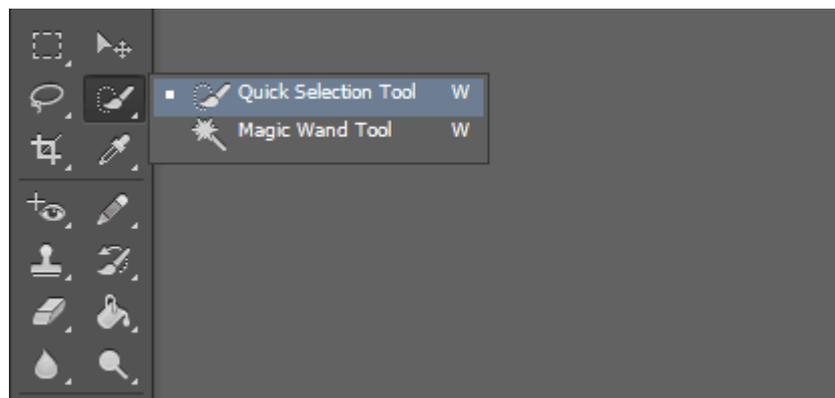
Edit Foto di Photoshop

Pembahasan kali ini menjelaskan bagaimana cara mempercantik foto saja. Ini dikarenakan inilah tutorial editing foto yang paling banyak dicari orang-orang.

1. Pertama, silakan buka aplikasi **Photoshop** > Klik **File** > Pilih **Open** > Cari foto yang diinginkan > Kemudian klik **Open**.



Gambar 160. Tampilan Open Photoshop



Gambar 161. Tampilan Photoshop Setelah Dibuka

2. Setelah foto dibuka, klik **Quick Selection Tools** pada bagian kiri menu.
3. Selanjutnya, seleksi bagian-bagian foto yang ingin kita percantik nantinya (contoh di sini saya seleksi pemandangannya, karena ingin mempercantik tampilan latar belakang tersebut).

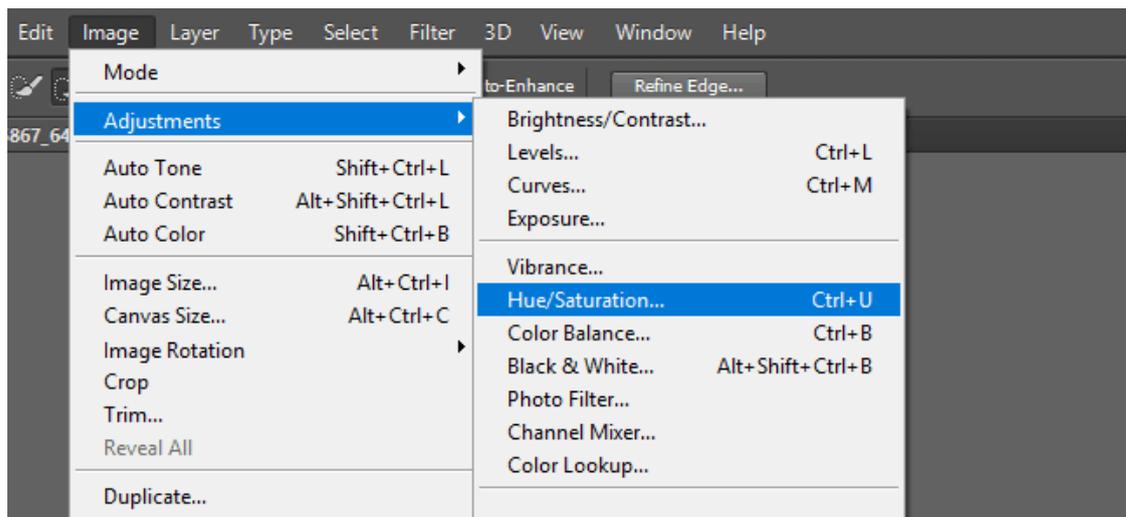


Gambar 162. Contoh Foto Pemandangan

Catatan:

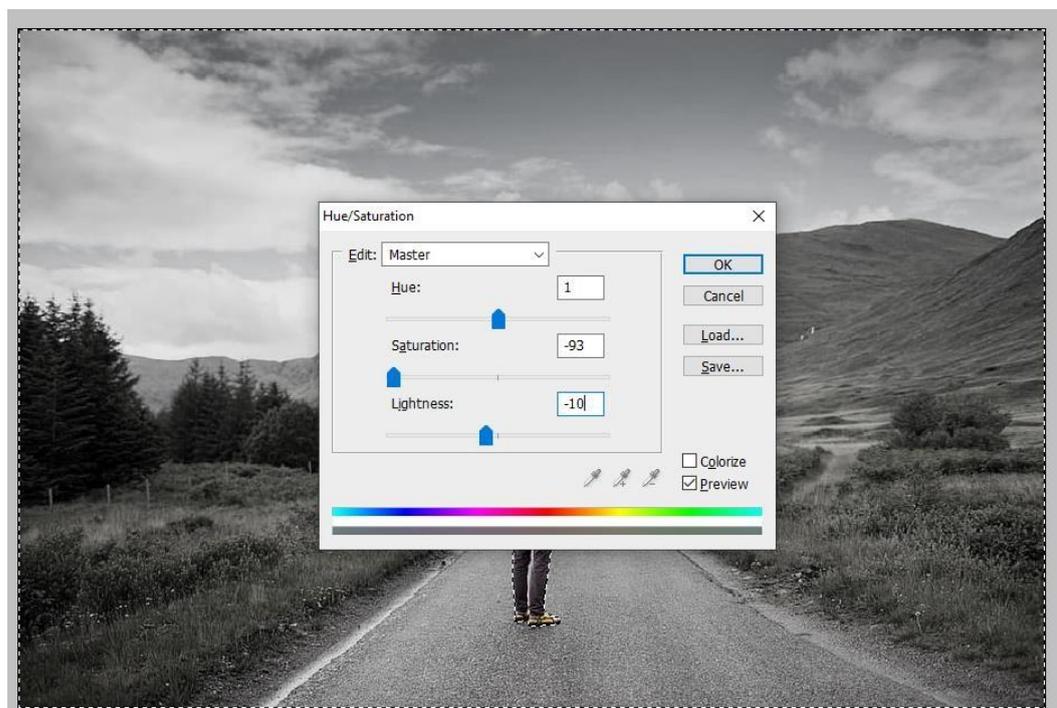
Untuk seleksi objek secara cepat bisa juga menggunakan Magic Wand Tool untuk seleksi otomatis.

4. Setelah selesai diseleksi, kita lanjut pilih menu **Image** (ada di bagian atas)
> **Adjustment** > Lalu pilih **Hue/Saturation**.



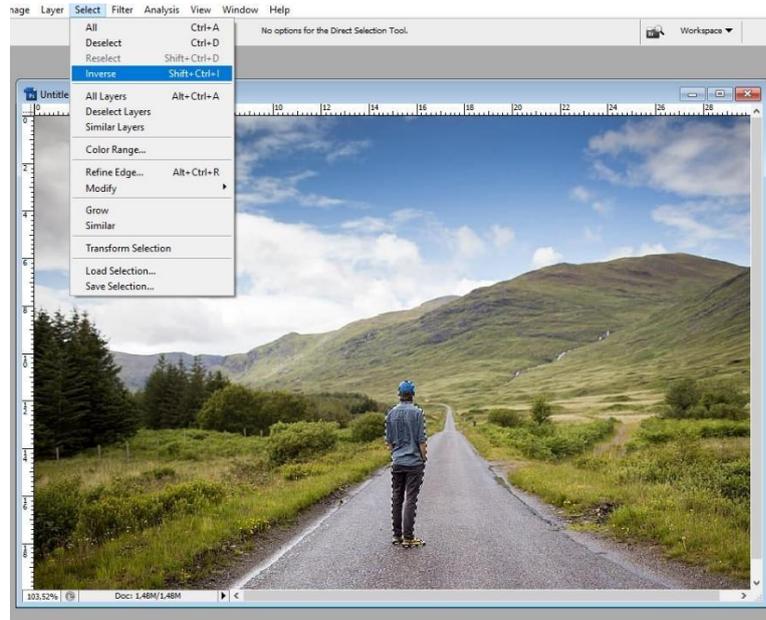
Gambar 163. Seleksi Saturation

Di sini saya ingin membuat pemandangan jadi hitam-putih. Atur kolom **Saturation** menjadi paling rendah. Seperti pada gambar berikut ini:



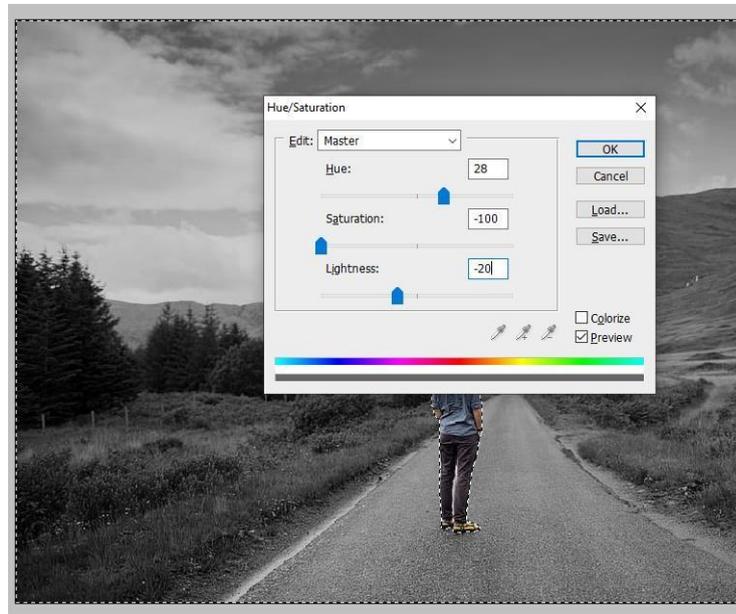
Gambar 164. Atur Kolom Saturation

5. Selanjutnya, klik kanan pada foto > Lalu klik **Select Inverse** > Maka nanti hasil seleksinya akan berubah.



Gambar 165. Select Inverse

6. Buka lagi **Image > Adjustment > Hue/Saturation** > Lalu atur *setting*-nya sesuai dengan kebutuhan masing-masing.



Gambar 166. Pengaturan Saturation

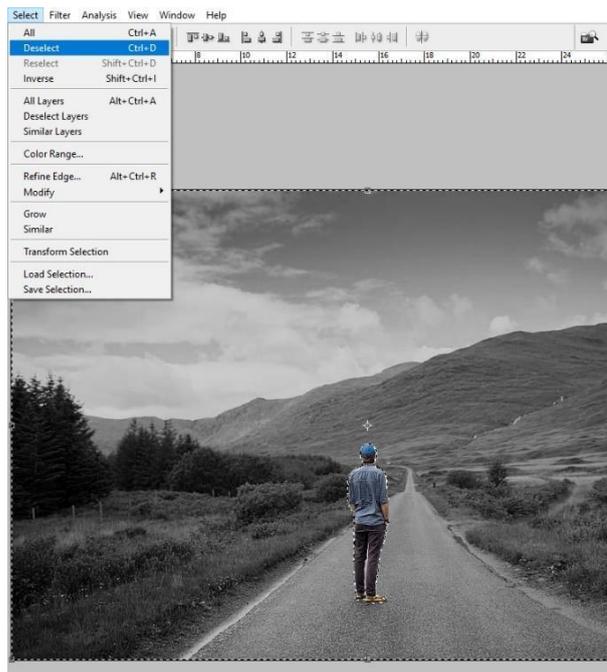
Sebenarnya nggak harus Hue/Saturation saja, sih. Bisa juga Color Balance, Brightness, dan lain-lain. Silakan dicoba saja sendiri.

Hue Memberikan efek warna baru

Saturation Mengatur saturasi warna

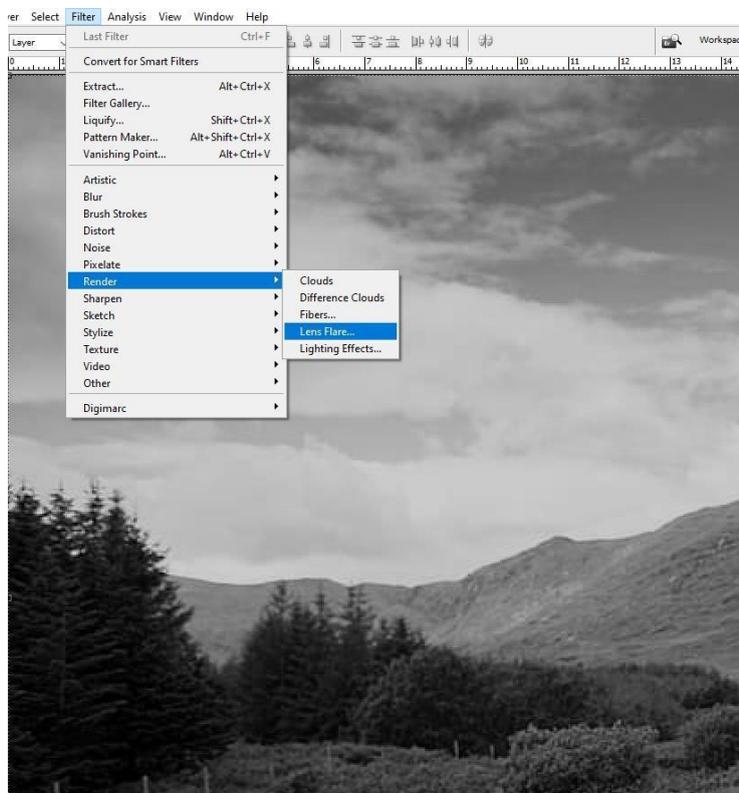
Lightness Menambah efek terang atau gelap

7. Setelah foto selesai diberi pengaturan saturasi, kita bisa lanjut dengan memberi efek tertentu pada foto (biar semakin cantik). Klik kanan pada foto, lalu pilih **Deselect** (untuk menghilangkan seleksi).



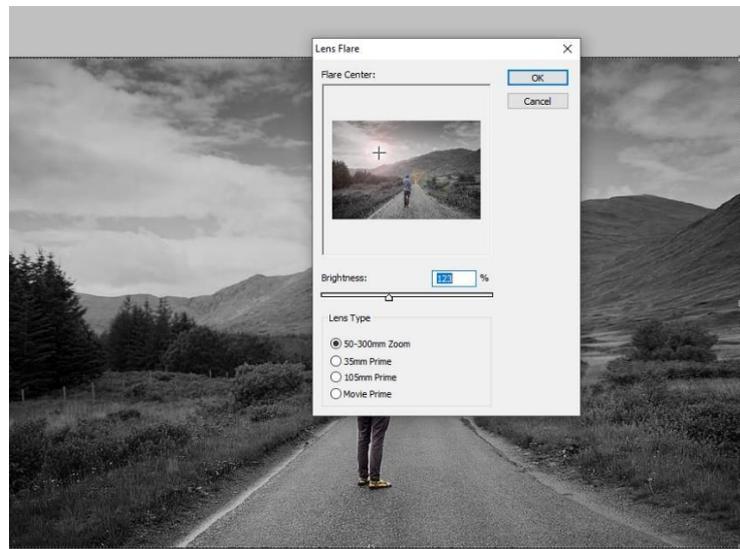
Gambar 167. Deselect

8. Lihat pada menu bagian atas > Klik **Filter** > **Render** > **Lens Flare**.



Gambar 168. Render Lense Flare

9. Atur **Brightness Lens Flare** sesuai keinginan. Letakkan fokus cahaya di bagian pojok, kurang lebih seperti ini:



Gambar 169. Pengaturan Brightness Lens Flare

10. Klik **OK**. Maka foto Anda sekarang sudah berhasil diedit.

MENGOLAH IMAGE BITMAP

Photoshop memang dikenal sebagai software pengolah gambar bitmap (raster), tapi kamu juga bisa nemuin fitur dan trik yang mendukung gambar vektor di sini, lho. Salah satu fitur menariknya adalah kemampuan Photoshop mengubah gambar jadi vektor. perbedaan utama antara format vektor dan raster adalah gambar vektor itu terdiri dari jalur, sehingga kita bisa lebih gampang menskalakan dan ng-edit. Sementara gambar raster terdiri dari piksel. Saat kamu akan mengubah ukuran atau menskalakan gambar raster, itu akan mempengaruhi kualitas gambar dan membuatnya terlihat nge-blur atau berpiksel. Pada gambar vektor kamu nggak akan menemukan masalah itu, karena kamu bisa menskalakannya sesuka hati tanpa mempengaruhi kualitas gambar vektor.

Perbedaan Grafis Vektor dan Grafis Bitmap

Gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk bukan dari kumpulan titik melainkan terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Karena gambar jenis vektor ini bukan terdiri dari titik, maka apabila tampilan gambar ini diperbesar tetap tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambarnya tetap baik. Contoh gambar ini adalah teks dan logo. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel, maka semua gambar baik jenis vector maupun bitmap akan ditampilkan dalam bentuk piksel. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya.

Sedangkan gambar bitmap, tampilan bitmap sering disebut dengan gambar raster yaitu tampilan gambar yang terdiri dari titik-titik atau piksel. Masing-masing piksel ini mempunyai lokasi serta warna tersendiri yang secara keseluruhan membentuk sebuah tampilan gambar pada saat gambar diperbesar. Kehalusan tampilan gambar ini sangat tergantung kepada resolusi serta titik atau piksel yang membentuk gambar tersebut.

Apabila gambar ini diperbesar maka ini kelihatan kotak-kotak, semakin besar tampilan gambar maka semakin besar pula kotak-kotak tersebut,

yang sebetulnya merupakan tampilan piksel yang diperbesar. Contoh gambar bitmap antara lain photo, gambar-gambar hasil scanner serta gambar yang dihasilkan dari software grafis seperti Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT.

Kelemahan dari gambar jenis bitmap adalah gambar akan menjadi pecah dan terlihat “kotak-kotak” (jagged) apabila gambar tersebut diperbesar atau dicetak menggunakan resolusi yang lebih kecil daripada nilai resolusi aslinya. Format bitmap ini memerlukan ruang penyimpanan data yang lebih besar dibandingkan dengan format vektor.

Grafis vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasititik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu.

Perbandingan Gambar-Gambar Berbasis Vektor dan Bitmap: Berikut ini terdapat beberapa gambar-gambar berbasis vektor dan bitmap, terdiri atas:

1. Vektor

Terdiri atas:

- Tetap utuh pada saat diperbesar
- Tersusun dari kurva (path). Path terdiri dari garis (line segment) dan beberapa titik (node) atau disebut dengan anchor point.
- Gradasi warna harus dianalisis dulu oleh para desainer grafis.
- Tidak mengenal resolusi. Kualitas gambar tergantung pada point pembentuk path.
- Menyimpan gambar sesuai dengan software yang kita gunakan misalnya CorelDRAW dalam format berekstensi AI dan Macromedia Freehand
- Nyaman dipakai untuk melayout halaman (teknik publishing), membuat font, dan ilustrasi.
- Ukuran file yang dihasilkan kecil
- Kualitas grafis tidak bergantung dari banyaknya pixel

2. Bitmap Terdiri atas:

- Pecah saat diperbesar
- Tersusun oleh sebaran titik-titik (piksel), beragam warna, piksel tersebar dalam pola grid.
- Gradasi warna lebih luwes dan nyata
- Semakin besar resolusi, semakin tinggi kualitas foto
- Mampu menyimpan gambar antar-format, yaitu JPEG, BMP, GIF, TIFF dan PNG
- Nyaman dipakai untuk gambar-gambar dengan efek bayangan (shading) yang halus
- Ukuran file yang dihasilkan besar
- kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel

Kelebihan dan Kelemahan Vektor dan Bitmap:

Berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan vektor dan bitmap, terdiri atas:

1. Vektor

Terdiri atas:

a) Kelebihan Grafis Vector

1. Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien.
2. Gambar vektor Obyek dapat berubah dalam ukuran dan bentuk tanpa menurunkan kualitas tampilannya.
3. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi pada printer.
4. Menggambar dan bentuk mengedit vektor relatif mudah dan menyenangkan.

b) Kekurangan Grafis Vector

Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor utama ketika mengkonversi objek gambar format bitmap.

2. Bitmap

Terdiri atas:

a) Kelebihan Grafis Bitmap

1. Dapat menambahkan efek khusus tertentu sehingga mereka dapat membuat objek tampil seperti yang diinginkan.
2. Dapat menghasilkan objek gambar bitmap gambar vektor objek dengan cara yang mudah dan cepat, kualitas hasil dapat ditentukan.
3. Mampu menangkap nuansa warna alami dan bentuk.

b) Kekurangan Grafis Bitmap

Objek memiliki masalah ketika gambar diubah ukurannya, terutama ketika objek gambar diperbesar. Efek didapat dari objek berbasis bitmap yang akan pecah terlihat atau rincian kurang bila dicetak pada resolusi yang lebih rendah.

Cara mengubah gambar menjadi vector:

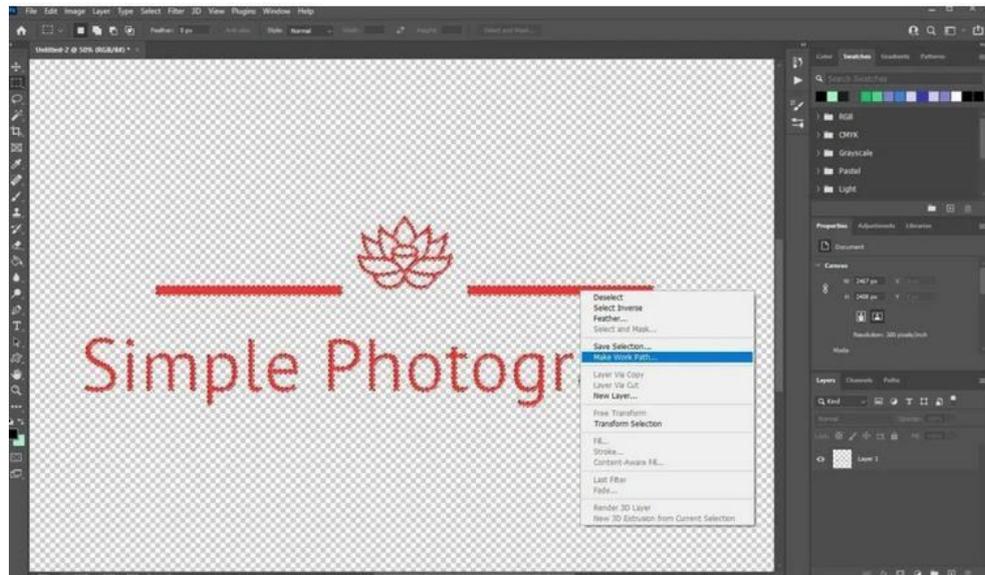
1. Siapkan Gambar yang Mau Kamu Ubah jadi Vektor



Gambar 170. Menyisipkan Gambar

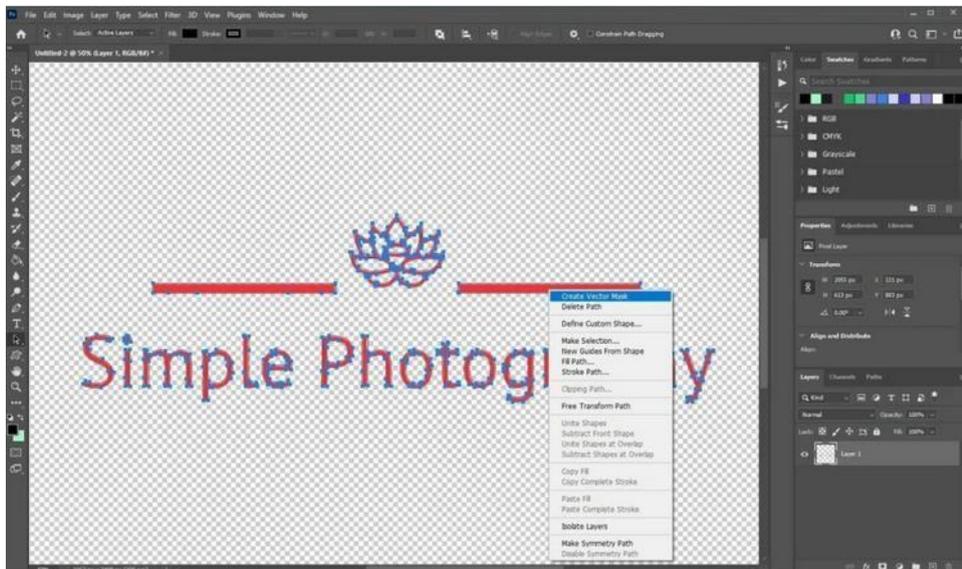
Langkah pertama adalah menyiapkan gambar yang ingin divektorkan. Tekan tombol **Ctrl + Alt + I** pada keyboard untuk membuka jendela **Image Size** dan atur ukuran gambar di resolusi 300. Kemudian pisahkan gambar yang ingin kamu ubah jadi vektor dari background. Pilih dan salin di layer baru atau hapus background.

2. Buatlah Work Path



Gambar 171. Buat Work Path

Klik ikon layer pada panel Layers sambil menahan tombol Control di keyboard-mu. Setelah itu, pilih Marquee Tool pada pallete atau kamu juga bisa menekan tombol M pada keyboard. Pindahkan kursor ke seleksi dan klik kanan. Lalu pilih Make Work Path dari menu dan atur Tolerance di angka 1.0.



Gambar 172. Pengaturan Tolerance

3. Buat Vector Mask

ke tool Direct Selection atau tekan tombol A dan klik kanan sekali lagi pada gambar. Kemudian pilih Create Vector Mask. Langkah ini akan membuat vector mask di atas layer, seperti yang akan terlihat di panel Layers.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hendi Hendratman. 2019. The magic of adobe illustrator. Jakarta: Informatika
2. Hakim S, Rahman. Tip dan Trik Adobe Photoshop 7.0. Jakarta: Elexmedia Komputindo
3. Paulus. 2004. Manipulasi Foto Profesional dengan Photoshop 7.0. Bandung: Maxicom
4. Mohammad Japrie. 2007. Tehnik Jitu Menguasai Photoshop CS3. Jakarta: Elexmedia Komputindo
5. Rahmad Widiyanto. 2009. Digital Fantasi. Jakarta: Elexmedia Komputindo
6. Jayan. 2008. Desain Pop Art. Bandung: Maxicom

PENCANTUMAN SUMBER

BIODATA PENULIS

1. Ade Christian, M.Kom

2. Widi Astuti, M.kom

3. Lia Mazia, S.Kom., MMSI

4. Fajar Sarasati, M.Kom

Penulis lahir pada 27 September 1997 di Klaten, Jawa Tengah. Penulis mengawali pendidikan D3 pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) Yogyakarta dan lulus tahun 2018. Melanjutkan studi S1 di program studi yang sama di UBSI Bandung dan lulus tahun 2019. Pada tahun 2021 penulis menyelesaikan pendidikan Magister Ilmu Komputer di Universitas Nusa Mandiri dengan mengambil minat Image Processing. Sejak lulus dari program Magister, penulis mengabdikan dirinya pada dunia pendidikan sebagai dosen di Universitas Nusa Mandiri sampai sekarang.