

ssModul 1: PROSES KOMUNIKASI DALAM BERKARYA SENI

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti perkuliahan ini, diharapkan peserta didik dapat memahami dasar-dasar ilmu komunikasi yang diterapkan dalam berkarya seni (proses komunikasi dalam berkarya seni).

Materi Pembelajaran:

I. Pendahuluan

Proses komunikasi setua peradaban manusia di dunia ini, dan sejalan dengan perkembangan jaman. Bentuk komunikasinya pun terus berkembang. Melalui komunikasi manusia saling membentuk pengertian dengan lingkungannya. Komunikasi juga dapat menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih-sayang, menyebarkan pengetahuan, dan melestarikan peradaban. Tetapi dengan komunikasi pun manusia bisa saling bermusuhan, saling benci, menanamkan perpecahan, bahkan menciptakan peperangan.

Komunikasi sangat penting dalam seluruh aspek kehidupan manusia. Disadari atau tidak, manusia belajar berkomunikasi sepanjang hidupnya. Komunikasi dapat menentukan kualitas hidup manusia. Ashley Montagu seperti dikutip Rakhmat (2001:2) menyatakan dengan tegas bahwa: *The most important agency through which the child learns to be human is communication, verbal also nonverbal.*

Komunikasi erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran manusia. Komunikasi begitu esensial bagi manusia, sehingga jika ingin menelaah tentang manusia dan apa yang dilakukannya, juga harus menoleh pada komunikasi. Salah satu aspek kehidupan manusia adalah berkesenian. I.A. Richards mengemukakan bahwa seni merupakan bentuk tertinggi dari aktivitas yang komunikatif. (Sayuti, 2001:1).

Studi komunikasi menjadi penting karena banyak permasalahan yang timbul akibat komunikasi. Manusia, termasuk para perupa, tidak dapat hidup sendirian, karena secara

kodrati merupakan makhluk sosial, yang juga sekaligus makhluk individu. Manusia harus hidup bermasyarakat. Dalam pergaulan hidupnya, setiap individu akan melakukan interaksi sosial, saling mempengaruhi (yang biasanya) demi kepentingan pribadi masing-masing. Terjadi saling mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam berbagai bentuk, termasuk dalam bentuk karya-rupa.

Tujuan utama studi ini adalah untuk mendeskripsikan proses komunikasi dalam berkesenirupaan, bukan untuk melakukan analisis kritis terhadap karya-karya senirupa tertentu. Studi dilakukan dengan mencoba mengelaborasi unsur-unsur dalam model komunikasi Harold Lasswell, Wilbur Schramm dan David K. Berlo.

II. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah salah satu kegiatan manusia yang telah dipahami semua orang, tetapi tidak semua dapat memahami maknanya. Komunikasi dapat didefinisikan sebagai saling bicara satu sama lain; penyebaran informasi; bersenda gurau; penggunaan fasilitas internet; gaya berpakaian; gaya rambut yang dipilih; dan daftar definisi tersebut masih dapat diteruskan tanpa ada batasnya. Karena segala aspek kehidupan manusia dapat merupakan bentuk komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan salah satu prinsip komunikasi yang dikemukakan Mulyana (2001:98) bahwa setiap perilaku manusia mempunyai potensi komunikasi, dan untuk ditafsirkan. Seperti pernyataan Wilbur Schramm, bahwa manusia adalah makhluk yang tidak dapat tidak berkomunikasi (*We cannot not communicate*).

Secara etimologis, kata komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communis* yang berarti 'sama'; *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti 'membuat sama' (*to make common*). Istilah *Communis* (Latin) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, merujuk pada suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan yang dianut secara sama (Mulyana, 2001:41-42).

Kata lain yang juga dekat dengan komunikasi menurut Ralph Ross adalah komunitas (*community*), yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunitas merujuk pada sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan

tertentu, saling berbagi makna dan sikap. Tanpa komunikasi tidak akan ada komunitas. Dalam komunitas berbagi atau berbagai bentuk-bentuk komunikasi yang berkaitan dengan seni, agama dan bahasa, yang masing-masing bentuk tersebut mengandung dan menyampaikan gagasan, sikap, perspektif, pandangan yang mengakar kuat dalam sejarah komunitas tersebut. (Mulyana, 2001:42).

Robert S. Goyer secara umum mendefinisikan komunikasi sebagai “berbagi pengalaman” (*the sharing experience*). Komunikasi manusia bersifat unik karena kemampuannya untuk menciptakan dan menggunakan simbol-simbol, dan kemampuan ini memungkinkan manusia untuk berbagi pengalamannya secara tidak langsung dan terbuka. Sedangkan simbol dapat didefinisikan sebagai “sesuatu yang digunakan untuk atau dikenal sebagai mewakili sesuatu yang lain” (*something used for or regarded as representing something else*). Selanjutnya, dapat dikatakan bahwa “komunikasi manusia adalah proses penciptaan sebuah makna antara dua orang atau lebih” (*human communication is the process of creating a meaning between two or more people*) (Tubbs&Moss, 1994:6).

Dengan begitu banyaknya definisi komunikasi, untuk menggambarkan, menjelaskan dan memahami proses komunikasi, digunakan model-model komunikasi. Menurut Mulyana model adalah representasi suatu fenomena, baik nyata ataupun abstrak, dengan menonjolkan unsur-unsur terpenting fenomena tersebut. Walaupun demikian dalam suatu model komunikasi mungkin ada nuansa komunikasi yang terabaikan dan tidak ter jelaskan (Mulyana, 2001:121). Dalam tulisan ini, akan dikemukakan beberapa model komunikasi yang dianggap dapat menjelaskan masalah yang dibahas dengan memperhatikan aspek-aspek penting komunikasi.

III. Model-model Komunikasi

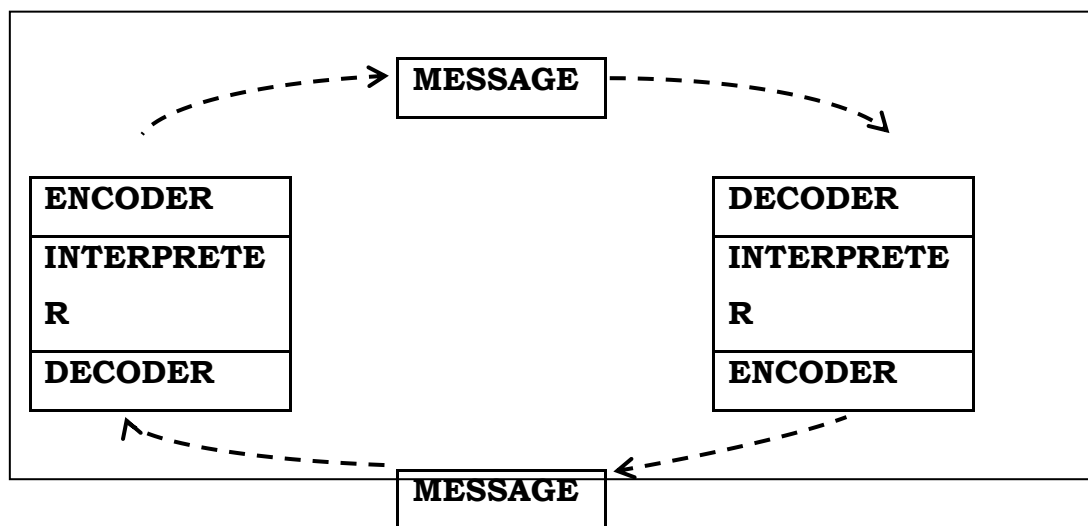
1. Paradigma Lasswell

Harold Lasswell mengemukakan modelnya dalam ungkapan verbal “*Who says What in Which Channel to Whom with What Effect*”. Unsur sumber (*who*) merangsang pertanyaan mengenai ‘pengendalian pesan’, sedangkan unsur pesan (*says what*) merupakan bahan untuk analisis isi. Saluran komunikasi (*in which channel*) dikaji dalam analisis media. Unsur penerima (*to whom*) dikaitkan dengan analisis khalayak,

sementara unsur pengaruh (*with what effect*) berhubungan dengan studi mengenai akibat yang ditimbulkan pesan komunikasi pada khalayak (Mulyana, 2001:136-137).

2. Model Schramm

Wilbur Schramm membuat serangkaian model komunikasi. Salah satu modelnya menunjukkan bahwa komunikasi sebagai interaksi dengan dua pihak yang menyandi, menafsirkan, menyandi-balik, mentransmisikan, dan menerima sinyal. Model ini juga memperlihatkan umpan balik dan 'lingkaran' yang berkelanjutan untuk berbagi informasi. Sumber mengirimkan lambang yang berarti kepada tujuan.



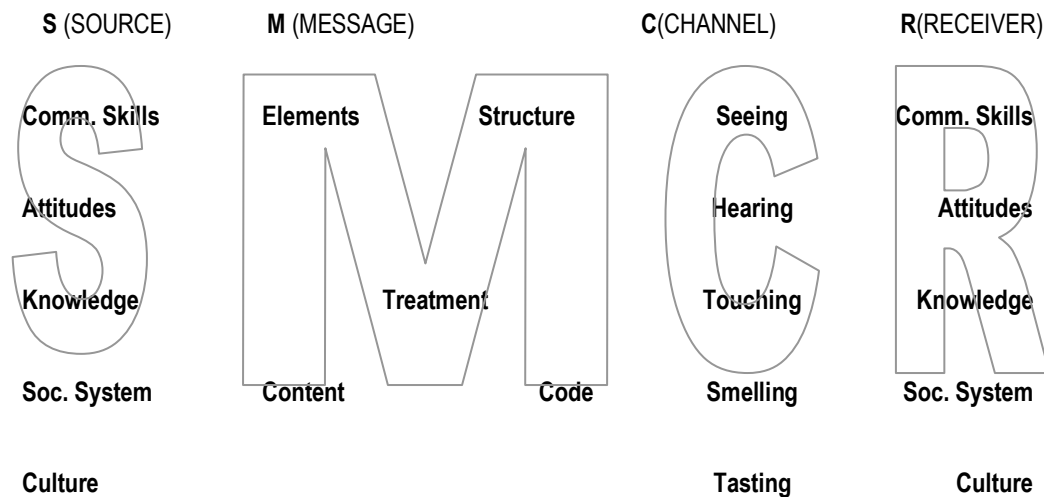
Gambar 1. Model Komunikasi Wilbur Schramm

Menurut Wilbur Schramm, komunikasi senantiasa membutuhkan setidaknya tiga unsur: sumber (*source*), pesan (*message*), dan sasaran (*destination*). Schramm juga mengemukakan tentang adanya unsur wilayah pengalaman (*field of experience*) yang mempengaruhi keefektifan proses komunikasi, dan terjadinya komunikasi dua arah karena adanya umpan balik (*feed back*). (Mulyana, 2001:140-142).

3. Model Berlo

David K. Berlo mengemukakan modelnya yang dikenal dengan Model SMCR, disingkat dari *Source* (sumber), *Message* (pesan), *Channel* (saluran), dan *Receiver* (penerima). Menurut Berlo, sumber dan penerima pesan dipengaruhi oleh faktor-faktor

internal dan eksternal, demikian juga pesan dan salurannya, dikembangkan dari berbagai hal yang menyertainya.



Gambar 2. Model Komunikasi SMCR Berlo

Model yang dikemukakan oleh David K. Berlo dapat dipakai untuk studi berbagai bentuk komunikasi, karena sifatnya heuristik, dan memperinci unsur-unsur penting dalam proses komunikasi.

Latihan dan Tugas:

1. Jelaskan model proses komunikasi yang dapat Anda terapkan sebagai dasar berkarya seni.
2. Berikan contoh, berdasarkan pengalaman Anda dalam berkarya seni (tari, rupa, musik) sebagai ilustrasi implementasi analitis terhadap konsep teori proses komunikasi yang Anda jelaskan di atas.

Modul 2: Proses Komunikasi dalam Berkesenirupaan

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti perkuliahan ini, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menganalisis proses berkarya seni rupa dari kajian disiplin ilmu komunikasi.

Materi Pembelajaran:

Proses komunikasi dapat ditinjau dari dua perspektif, yaitu: (1) perspektif psikologis; dan (2) perspektif mekanistik (Effendy, 2000:31).

1. Perspektif Psikologis

Proses komunikasi perspektif ini terjadi pada diri komunikator dan komunikan. Pada saat pesan akan disampaikan, pada diri komunikator terjadi proses *encoding*, yaitu proses ‘mengemas’ dan ‘membungkus’ pikiran atau perasaannya, yang kemudian mentransmisikan kepada komunikannya.

Dalam diri komunikan yang terlibat dalam proses tersebut, terjadi proses *decoding*, yang seolah-olah ‘membuka kemasan atau bungkus’ pesan tersebut. Jika komunikan mengerti isi pesan dari komunikator, maka komunikasi terjadi dan mungkin efektif, tetapi jika tidak maka tidak terjadi komunikasi (Effendy, 2000:31-32).

2. Perspektif Mekanistik

Proses ini berlangsung ketika komunikator mengirimkan pesan dengan alat-alat tubuh seperti bibir atau tangan, sampai pesan itu diterima oleh komunikan. Penerimaan pesan dapat dilakukan melalui indera-indera komunikan. Proses ini kompleks karena bersifat situasional, bergantung pada situasi ketika komunikasi itu berlangsung. Perspektif ini dapat diklasifikasikan menjadi proses komunikasi primer dan sekunder (Effendy, 2000:32-38).

a. Proses Komunikasi secara Primer

Merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan lambang sebagai media, baik lambang verbal maupun non verbal.

b. Proses Komunikasi secara Sekunder

Merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua, setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Hakikat komunikasi menurut Effendy (2000: 28) adalah proses pernyataan antarmanusia; dan yang dinyatakan adalah pikiran dan perasaan seseorang kepada orang lain, dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Karyarupa dapat dikatakan sebagai ungkapan rasa yang dipadu dan didukung oleh tata cara berpikir ilmiah untuk menjadikan ungkapan itu menjadi suatu karya yang diharapkan dapat dinikmati oleh masyarakat dan memberikan pengaruh psikologis bagi pertumbuhan masyarakat tersebut.

Studi komunikasi dalam berkesenirupa-an memandang bahwa karyarupa merupakan bentuk pernyataan komunikasi yang dinamakan pesan. Berkesenirupaan dapat menjadi salah satu bentuk proses komunikasi. Perupa yang menyampaikan pesan disebut sebagai komunikator, sedangkan penikmat senirupa yang menerima pesan disebut sebagai komunikan atau audiens. Dengan demikian, proses komunikasi dalam berkesenirupaan merupakan proses penyampaian pesan oleh perupa sebagai komunikator kepada penikmat senirupa sebagai komunikan.

Lotman (1977) seperti dikutip Sayuti (2000: 2) memandang seni sebagai suatu cara komunikasi yang spesifik, sebagai suatu 'bahasa' yang disusun secara 'aneh'. Kata 'aneh' hendaknya dipahami sebagai sesuatu yang tidak biasa.

Menurut Primadi Tabrani (dalam Surono, 2001:3), dalam bahasa verbal, terdapat kosa kata, sedangkan dalam berbahasa seni terdapat kosa rupa, bunyi dan gerak serta citra yang berkaitan dengan isi atau obyek dan cara. Sementara itu, menurut Merryl (dalam Surono, 2001: 3) bila dalam bahasa verbal terdapat tata bahasa, maka dalam senirupa terdapat tatanan artistik dan estetik.

Manusia memiliki kemampuan dalam berkomunikasi melalui beragam bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Proses berkesenirupaan dapat merupakan proses berkomunikasi, karena senirupa merupakan alat untuk berkomunikasi. Bahasa yang digunakan dalam berkesenirupaan, dengan mengadaptasi pernyataan Merryl (dalam

Surono, 2001:3) adalah bahasa untuk berekspresi dan menyampaikan pesan secara visual atau rupa.

Dalam kerangka mendeskripsikan proses komunikasi dalam berkesenirupaan, maka untuk mengelaborasi unsur-unsur komunikasi yang ada dalam proses berkesenirupaan, dimanfaatkan model komunikasi yang telah diuraikan di atas.

Paradigma Lasswell memperlihatkan bahwa cara terbaik untuk menerangkan kegiatan komunikasi adalah menjawab pertanyaan : *“Who says What in Which Channel to Whom with What Effect”*. Dalam berkesenirupaan, dengan meminjam paradigma Lasswell tersebut, dapat pula dikemukakan pertanyaan *“perupa menyampaikan pesan dan dalam media apa kepada penikmatnya, dan apa pengaruhnya”*.

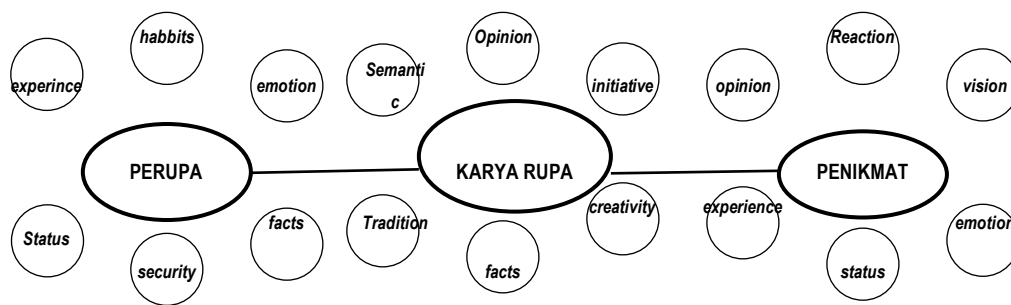
Suatu karyarupa sebagai bentuk pernyataan pikiran dan perasaan perupa, merupakan pesan yang disampaikan kepada penikmatnya. Pesan komunikasi menurut Effendy (2000:28) terdiri dari dua aspek, pertama adalah isi pesan (*the content of the message*), dan kedua adalah lambang (*symbol*). Secara kongkrit, isi pesan adalah pikiran atau perasaan, sedangkan lambang adalah bahasa. Karyarupa merupakan pernyataan pikiran dan perasaan sebagai isi pesan dan sekaligus juga terdiri atas seperangkat lambang.

Karyarupa dikemas sedemikian rupa dalam lambang-lambang visual, yang kasat mata. Lambang visual digunakan dalam komunikasi nonverbal untuk menyatakan pikiran dan perasaan perupanya. Dalam hal tertentu, lambang visual ini dapat lebih efektif daripada bahasa verbal. Ada motto Tionghoa yang dikutip Effendy (2000:37) menyatakan bahwa gambar dapat memberi informasi yang sama dengan jika diuraikan dengan seribu perkataan. Lambang visual dapat digunakan dalam proses komunikasi secara primer dan juga secara sekunder.

Wilbur Schramm menyatakan bahwa dalam proses komunikasi dibutuhkan setidaknya tiga unsur: sumber (*source*), pesan (*message*), dan sasaran (*destination*), dan dalam interaksinya, terjadi penyandian, penafsiran, penyandian-balik, pentransmisi dan penerimaan sinyal (Mulyana, 2001:140-142). Perupa boleh jadi sebagai sumber yang berkaryarupa. Pesan dapat berbentuk karyarupa yang dapat ditafsirkan. Sasarannya mungkin seorang individu yang berperan sebagai penikmat karyarupa, seorang kritikus

senirupa, kurator, kolektor, atau siapa saja yang menerima pesan yang disampaikan oleh perupa. Apabila terjadi kesamaan pengertian (*commonness*), dikatakan bahwa proses tersebut sudah *in-tune*.

Perupa sebagai sumber, ‘menyandi’ pesan dan sasaran ‘menyandi-balik’ pesan. Dalam model di atas, Schramm menunjukkan bahwa setiap orang dalam proses komunikasi adalah sekaligus sebagai enkoder dan dekoder. Proses kembali dalam model tersebut merupakan umpan balik (*feed back*), yang berperan dalam memberi tahu kepada perupa bagaimana karyarupanya ditafsirkan, yang kemudian dapat menjadi bahan untuk penyampaian pesan selanjutnya.



Model 3. Proses Interpretasi

Dalam proses interpretasi, ketiga unsur penting dipengaruhi oleh beberapa hal, misalnya komunikator akan dipengaruhi antara lain oleh pengalaman, kebiasaan, emosi, status, rasa aman, dan fakta-fakta yang ada. Perancangan pesan akan dipengaruhi semantik, opini, inisiatif, tradisi, fakta-fakta, dan kreatifitas. Sedangkan penerima pesan dipengaruhi oleh pengalaman, emosi, status, opini, reaksi, dan cara pandangnya.

David K. Berlo mengemukakan bahwa sumber adalah pihak yang menciptakan pesan, pesan adalah terjemahan gagasan ke dalam suatu kode simbolik, saluran adalah medium yang membawa pesan, dan penerima adalah sasaran komunikasi (Mulyana, 2001:150-151). Dengan mengadapatasi uraian tersebut, maka perupa merupakan sumber yang adalah pihak yang menciptakan pesan berupa karyarupa. Suatu karyarupa merupakan bentuk pernyataan pikiran dan perasaan perupa dalam bentuk bahasa rupa, yang juga merupakan terjemahan dari gagasan perupanya. Perupa juga akan menentukan saluran atau medium yang tepat dalam mengekspresikan karyanya,

sehingga dapat diterima oleh penikmatnya. Penggunaan medium tidak dibatasi hanya satu, namun dapat dilakukan secara campuran.

Mengadaptasi model Berlo, antara perupa dan penikmat karya rupa akan dipengaruhi oleh faktor-faktor keterampilan komunikasi (*encoding-decoding*), sikap, pengetahuan, sistem sosial, dan budaya. Antara perupa dan penikmatnya mempunyai faktor-faktor pengaruh yang sama, tetapi terjadi perbedaan yaitu pada tingkat gradasinya. Sedangkan karya rupa dapat dikembangkan berdasarkan elemen, struktur, isi, perlakuan dan kode. Saluran dihubungkan dengan penginderaan, karya rupa dapat dinikmati terutama melalui indera penglihatan, tetapi tidak tertutup kemungkinan melibatkan indera-indera lain untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh suatu karya rupa.

Dari model-model tersebut, baik perupa maupun penikmat akan selalu memiliki 'ketrampilan' berkomunikasi yang dipengaruhi berbagai faktor. Faktor-faktor penting yang banyak mempengaruhi penerimaan penikmat dalam menyikapi suatu karya rupa adalah latar belakang sosial dan psikologis. Demikian juga bagi perupa, faktor-faktor tersebut tentu akan mempengaruhinya dalam 'mengemas' isi pesan dan lambang-lambang sebagai pernyataan pikiran dan perasaannya ke dalam suatu karya rupa.

Dalam perspektif psikologis, baik perupa maupun penikmat karya rupa akan terjadi proses *decoding* dan *encoding*, secara bergantian. Karena pada dasarnya komunikasi terjadi tidak linear, selalu terjadi umpan balik di dalamnya. Bentuk umpan balik dapat berupa verbal dan nonverbal, yang termasuk di dalamnya bentuk visual. Disadari atau tidak, seorang perupa akan berkarya karena adanya penikmat, dan penikmat akan merespon perupa karena adanya karya rupa yang disampaikan. Dan bagaimana karya rupa tersebut dikemas, karena adanya interaksi antara perupa dan penikmatnya.

V. Penutup

Untuk mendeskripsikan proses komunikasi dalam berkesenirupaan, dapat digunakan model-model komunikasi. Karena suatu model komunikasi merupakan deskripsi ideal mengenai apa yang dibutuhkan untuk terjadinya komunikasi, walaupun mungkin ada aspek yang terabaikan. Melalui model komunikasi, dapat dilihat unsur, sifat, atau komponen yang penting tentang fenomena komunikasi dalam berkesenirupaan.

Model Lasswell, Schramm, dan Berlo mengemukakan unsur-unsur proses komunikasi yang identik. Dari ketiga model tersebut, ditemukan ada tiga unsur penting dalam komunikasi yaitu komunikator, pesan, dan komunikan. Secara umum, proses komunikasi dapat diimplementasikan dalam proses berkesenirupaan. Dimana tiga unsur pentingnya adalah adanya perupa sebagai komunikator, karyarupa sebagai pesan, dan penikmat sebagai komunikan.

Latihan dan Tugas:

Buat paper 4-5 halaman, dengan tema bersumber dari fenomena seni kontemporer, yang merupakan suatu analisis karya seni yang berkembang saat, terutama yang dipopulerkan melalui media komunikasi massa Televisi. Analisis anda harus bersandarkan pada pendekatan ilmu komunikasi.

Modul 3 – 5 :

LATIHAN MENGUNGKAPKAN GAGASAN KREATIF VISUAL, YANG BERFUNGSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI PROGRAM PHOTOSHOP

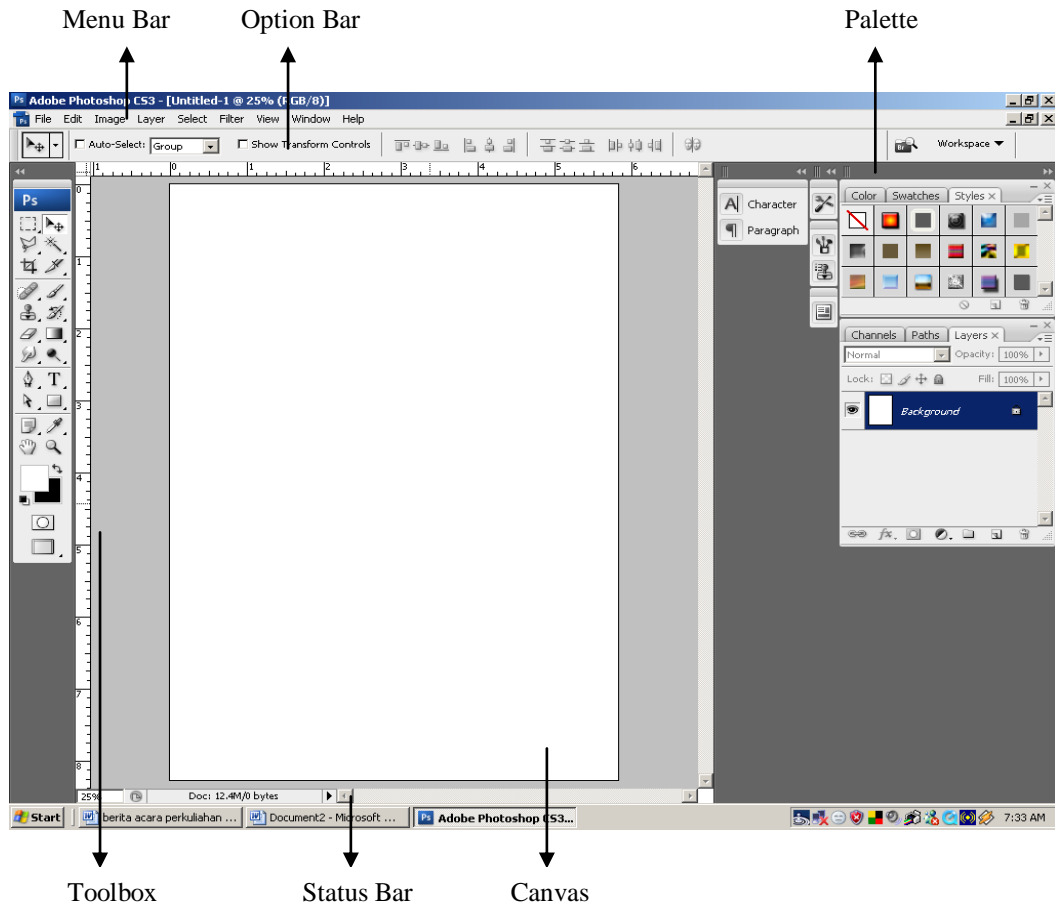
Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti latihan ini selama empat kali pertemuan, diharapkan peserta didik dapat berkarya seni rupa, khususnya membuat media pembelajaran (poster, chart, dll) dengan menggunakan media teknologi komputer.

Materi Pembelajaran:

Mengenal Adobe PhotoShop CS3

A. Mengaktifkan Adobe PhotoShop 1. Area Kerja PhotoShop



Canvas adalah area atau layar yang akan digunakan untuk meletakkan objek-objek dalam PhotoShop

Menu Bar berisi perintah-perintah dasar PhotoShop (menyimpan, mencetak, membuka file dan lain-lain) serta perintah pengeditan dan manipulasi grafik. Menu dikelompokkan berdasarkan fungsinya


























Option Bar digunakan untuk memilih setting yang akan berubah sesuai dengan tool yang diaktifkan































Toolbox berisi tool yang digunakan untuk membuat, mengedit dan memanipulasi gambar










Palette digunakan untuk membantu dalam mengubah, mengatur dan memilih berbagai parameter penyuntingan dan pengolahan gambar

Status Bar berisi informasi ukuran file, ukuran gambar, waktu dan keterangan tool yang sedang aktif

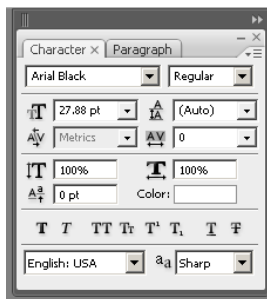
2. Toolbox dan Fungsinya

Tool	Nama Tool	Kegunaan
	Move	Untuk memindahkan seleksi, layer yang sedang aktif dan membuat garis bantu
	Rectangular Marquee	Untuk membuat seleksi berbentuk kotak atau segi empat
	Elliptical Marquee	Untuk membuat seleksi berbentuk elips atau lingkaran
	Single Row Marquee	Untuk membuat seleksi horizontal sebesar satu pixel
	Single Column Marquee	Untuk membuat seleksi vertikal sebesar satu pixel
	Lasso	Untuk membuat seleksi secara bebas
	Polygonal Lasso	Untuk membuat seleksi berbentuk poligon atau segi banyak
	Magnetic Lasso	Untuk membuat seleksi yang melekat atau menempel pada bentuk luar objek yang dipilih
	Quick Selection	Untuk membuat seleksi dengan mengambil contoh warna pada gambar, lalu klik sekali akan mencari warna sesuai contoh
	Magic Wand	Untuk membuat seleksi berdasarkan warna yang ada pada gambar sekaligus
	Crop	Untuk memotong atau membuang area yang tidak diinginkan pada gambar
	Slice	Untuk membuat slice atau membagi-bagi gambar menjadi terpisah
	Slice Select	Untuk menyeleksi suatu slice
	Spot Healing Brush	Untuk menghilangkan atau mengganti bagian tertentu gambar yang tidak diinginkan
	Healing Brush	Untuk menghilangkan atau mengganti bagian tertentu gambar yang tidak diinginkan dengan menekan alt+click
	Patch	Untuk menghilangkan bagian yang ingin dibuang dengan cara menggesernya
	Red Eye	Untuk menghilangkan warna merah pada gambar mata karena pengaruh hasil dari kamera
	Brush	Untuk menggambar dalam bentuk cat dengan kuas
	Pencil	Untuk menggambar goresan seperti pensil
	Color Replacement	Untuk menaruh warna pada gambar berdasarkan pilihan
	Clone Stamp	Untuk melakukan duplikasi area tertentu dari gambar ke bagian area lainnya.
	Pattern Stamp	Untuk melakukan duplikasi berbentuk pola
	History Brush	Untuk melakukan undo bertingkat
	Art History Brush	Fungsinya hampir sama dengan history brush, ditambah dengan sentuhan seni sehingga menghasilkan warna dan efek yang berbeda dari history aslinya
	Eraser	Untuk menghapus area yang tidak diinginkan

	Background Eraser	Untuk menghapus area background dari gambar
	Magic Eraser	Untuk melakukan seleksi secara otomatis seperti magic wand dan langsung menghapusnya menjadi transparan
	Gradient	Untuk memberi warna gradasi pada gambar
	Paint Bucket	Untuk memberi warna pada gambar
	Blur	Untuk mengaburkan gambar
	Sharpen	Untuk menambah ketajaman gambar
	Smudge	Untuk memberi efek gosokan jari tangan seperti lukisan
	Dodge	Untuk mengatur pencahayaan agar lebih terang
	Burn	Untuk mengatur pencahayaan agar lebih gelap
	Sponge	Untuk mengatur tingkat saturasi pada gambar
	Path Selection	Untuk memilih dan menampilkan titik pada path
	Direct Selection	Untuk memilih dan menampilkan direction point pada path
	Horizontal Type	Untuk membuat tulisan secara mendatar
	Vertical Type	Untuk membuat tulisan secara vertikal
	Horizontal Type Mask	Untuk membuat tulisan dalam mode mask secara mendatar
	Vertical Type Mask	Untuk membuat tulisan dalam mode mask secara vertikal
	Pen	Untuk menggambar garis lurus dan bentuk kurva atau garis lengkung dalam bentuk path
	Freeform Pen	Untuk menggambar path secara bebas
	Add Anchor Point	Untuk menambah titik pada path yang sudah dibuat
	Delete Anchor Point	Untuk menghapus titik pada path yang sudah dibuat
	Convert Poin	Untuk memanipulasi path yang sudah dibuat
	Rectangle	Untuk membuat bentuk segi empat
	Rounded Rectangle	Untuk membuat bentuk segi empat dengan sudut tumpul
	Ellipse	Untuk membuat bentuk elips atau lingkaran
	Polygon	Untuk membuat bentuk poligon atau segi banyak
	Line	Untuk membuat bentuk garis
	Custom Shape	Untuk membuat bentuk yang lebih kompleks
	Notes	Untuk membuat catatan atau keterangan
	Audio Annotation	Untuk membuat keterangan dalam bentuk suara
	Eyedropper	Untuk memilih warna foreground atau background pada gambar

	Color Sampler	Untuk melihat nilai warna pada suatu area tertentu dari gambar
	Ruler	Untuk mengukur jarak dan sudut gambar
	Zoom	Untuk melakukan pembesaran atau pengecilan pada gambar
	Hand	Untuk memindahkan gambar
	Set Foreground Color Set Background Color	Tombol foreground color berada di depan, fungsinya untuk mengubah warna foreground. Tombol background color berada di belakang, fungsinya untuk mengubah warna background
	Edit in Standard Mode	Untuk menggunakan mode tampilan standar
	Edit in Quick Mask Mode	Untuk menggunakan mode tampilan dengan efek mask secara cepat
	Standard Screen Mode	Untuk mengaktifkan jendela standar
	Maximized Screen	Untuk mengaktifkan jendela maksimal
	Full Screen Mode with menu bar	Untuk mengaktifkan jendela tampilan penuh satu layar dengan menu bar
	Full Screen mode	Untuk mengaktifkan jendela tampilan penuh satu layar tanpa menu bar

3. Mengenal Palet



Palet Layers digunakan untuk menampilkan semua layer yang ada dalam sebuah gambar

Palet Channels digunakan untuk menampilkan channel-channel yang berfungsi untuk menyimpan informasi warna

Palet Path digunakan untuk membuat, menduplikasi, menghapus, mengaktifkan dan mengatur path

Palet Character digunakan untuk mengatur format dan atribut karakter, sehingga mempermudah dalam pengeditan dan manipulasi tulisan

Palet Paragraph digunakan untuk mengatur format dan atribut paragraf, sehingga mempermudah untuk mengubah paragraf

Palet Navigator digunakan untuk memindahkan tampilan gambar yang ada di canvas ke dalam palet navigator, sehingga dapat dilakukan perubahan ukuran tampilan gambar secara cepat menggunakan slider yang terdapat di bagian bawah jendela palet navigator

Palet Info digunakan untuk menampilkan informasi mengenai nilai komposisi warna dan informasi mengenai posisi pointer pada gambar

Palet Color digunakan untuk membuat, mencampur dan memilih warna baik untuk foreground maupun background

Palet Swatches digunakan untuk mengoleksi warna dan memilih campuran warna-warna yang sudah tersedia, masing-masing campuran warna dapat ditambah, disimpan dan dihapus melalui menu pada palet swatches

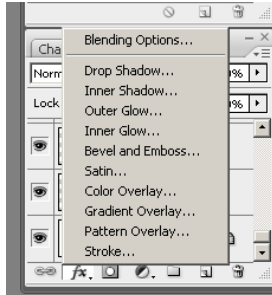
Palet Styles digunakan untuk menerapkan kombinasi efek-efek yang terakhir kali digunakan dan efek-efek yang telah disediakan oleh PhotoShop

Palet History digunakan untuk menyimpan status perubahan yang dilakukan pada sebuah gambar, sehingga dapat dilakukan koreksi kesalahan atau undo terhadap perubahan tersebut

Palet Action digunakan untuk merekam serangkaian perintah, sehingga dapat mengotomasi pekerjaan dengan mengelompokkan perintah-perintah ke dalam sebuah aksi dan memainkannya.

4. Memahami Layer

a) Layer Style



Drop Shadow digunakan untuk menambah efek bayangan di bagian layer

Inner Shadow digunakan untuk menambah efek bayangan di dalam layer pada bagian sisi-sisinya

Outer Glow digunakan untuk menambah pencahayaan atau sinar di bagian luar sisi layer

Inner Glow digunakan untuk menambah pencahayaan atau sinar di bagian dalam sisi layer

Bevel and Emboss digunakan untuk menambah bayangan dan efek timbul dengan bentuk dan kemiringan tertentu

Satin digunakan untuk menambah efek pencahayaan pada sisi dalam sebuah layer, sehingga terlihat seperti kain satin

Color Overlay digunakan untuk melapisi atau menutupi layer dengan warna tertentu pada layer

Gradient Overlay digunakan untuk melapisi atau menutupi layer dengan warna gradasi tertentu pada layer

Pattern Overlay digunakan untuk melapisi atau menutupi layer dengan pola tertentu pada layer

Stroke digunakan untuk menambah garis pinggir pada objek dengan menggunakan warna, gradasi atau pola tertentu

b) Mode Blend

Normal mode default dimana objek mempunyai bentuk pixel yang utuh

Dissolve digunakan pada tool air brush untuk mengedit atau mencat pada setiap pixel, sehingga terjadi penggantian warna secara acak

Darken digunakan untuk memberikan efek gelap pada objek

Multiply digunakan untuk menghasilkan warna yang lebih gelap

Color Burn digunakan untuk mengurangi warna terang pada objek

Linear Burn digunakan untuk memberikan warna gelap dan mengurangi kontras objek

Darken Color digunakan untuk menampilkan warna hitam dan menghilangkan gambar

Lighten digunakan untuk memberikan efek terang pada objek

Screen digunakan untuk mensimulasikan dari tumpukan slide, sehingga menghasilkan warna yang lebih terang

Color Dodge digunakan untuk merefleksikan warna terang pada sebuah objek

Linear Dodge digunakan untuk menambahkan warna terang dan mengurangi kontras objek

Lighter Color digunakan untuk memunculkan warna pilihan tanpa menghilangkan gambar

Overlay digunakan untuk menggelapkan warna gelap dan menerangi warna terang untuk membuat penggabungan gambar yang lebih merata

Soft Light digunakan untuk memberikan efek yang lebih lembut pada sebuah objek dengan menghasilkan warna mati yang transisinya lebih halus

Hard Light digunakan untuk memberikan efek pencahayaan (semakin terang atau semakin gelap) pada sebuah objek dengan penekanan pada layer aktif

Vivid Light digunakan untuk menggabungkan mode di mana efek ini akan melakukan pembakaran dan warna terang dengan cara mengubah kontras objek

Linear Light hampir sama dengan vivid light, tetapi penambahannya ada pada tingkat pencerahan objek

Pin Light digunakan untuk mengganti warna objek bergantung pada warna yang digunakan.

Hard Mix digunakan untuk membuat warna kontras pada gambar

Difference digunakan untuk melakukan efek pembalikan warna pada objek dengan mencari perbedaan antara tingkat terang pada layer aktif dengan layer di bawahnya, seperti hasil klise foto

Exclusion mode ini sama kegunaannya dengan Difference, tetapi mode ini akan mengubah semua warna menengah menjadi abu-abu

Hue (warna pelangi) digunakan pada objek yang berwarna untuk menghasilkan corak warna yang berbeda dengan mencampur warna hue layer aktif dengan nilai saturasi dan luminosity dari layer di bawahnya

Saturation digunakan pada objek yang berwarna untuk menghasilkan warna menurut tingkat saturasinya atau intensitas warnanya, mulai dari yang paling cerah hingga abu-abu, dengan menggabungkan nilai saturasi layer aktif dengan nilai hue dan luminosity dari layer di bawahnya

Color digunakan untuk mencampur hue dan saturasi layer aktif dengan tingkat luminosity dari layer di bawahnya

Luminosity digunakan untuk mencampurkan tingkat luminosity (terang atau gelap) layer aktif dengan nilai hue dan saturasi dari layer di bawahnya

B. Teknik Menguasai Dasar Photoshop

1. Teknik Seleksi

a) **Menggunakan Tool Marquee**, caranya:

- o Buka file gambar, klik tool **Rectangular Marquee**, lalu klik dan seret pada bagian yang ingin diseleksi
- o Pilih menu **Select** → **Inverse** untuk membalik seleksi, lalu tekan tombol **Delete** pada keyboard. Gambar pada bagian yang berada di luar seleksi akan terhapus



b) **Menggunakan Tool Magic Wand**, caranya:

- o Klik tool **Magic Wand** pada toolbox, klik pada area warna yang diinginkan pada objek
- o Tekan tombol delete pada keyboard untuk menghapus warna yang terseleksi

c) **Menggunakan Kumpulan Perintah Select**

Select → **Select All** digunakan untuk menyeleksi keseluruhan gambar

Select → **Deselect** digunakan untuk menghilangkan atau membatalkan seleksi

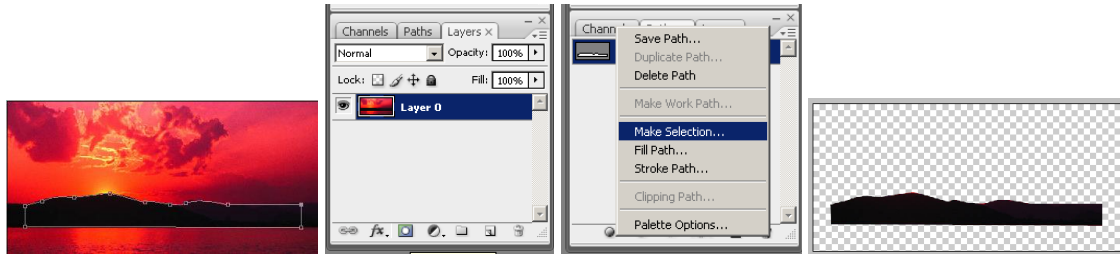
Select → **Reselect** digunakan untuk menyeleksi ulang seleksi yang telah dilakukan sebelumnya

Select → **Inverse** digunakan untuk menyeleksi kebalikan dari seleksi yang ada

Select → **Color Range** digunakan untuk melakukan seleksi berdasarkan warna yang diinginkan, hampir sama fungsinya dengan tool Magic Wand

d) **Menggunakan Path dan Mask**, caranya:

- o Buka file gambar, klik **Pen tool**, buat titik-titik pada gambar sebagai tanda batas seleksi
- o Klik tool **Convert Point**, lalu klik pada titik kelima dan lakukan pengeditan dengan merapikan seleksi agar tepat
- o Pilih menu **Window** → **Paths** untuk menampilkan **Palet Paths**. Klik tanda segitiga hitam, akan tampil menu. Lalu pilihlah **Make Selection**
- o Pilih menu **Window** → **Layers** untuk menampilkan palet Layers. Klik dua kali pada layer Background, akan tampil kotak dialog New Layer, klik tombol OK
- o Masih di Palet Layers, klik tombol Mask yang terdapat di bagian bawah palet Layers



2. Teknik Pewarnaan

Di program PhotoShop terdapat warna **foreground** untuk warna bagian depan atau permukaan dan warna **background** untuk warna bagian belakang atau latar belakang. Manipulasi warna pada gambar menggunakan dua buah tool, yaitu **Paint Bucket Tool** dan **Gradient Tool**

Memberi warna dengan Paint Bucket Tool, caranya:

- Klik tool **Elliptical Marquee** dan tekan tombol **Shift** untuk menggambar lingkaran bulat
- Klik menu **Window** → **Swatches** untuk menampilkan **palet Swatches**, lalu pilih warna biru
- Klik tool **Paint Bucket**, lalu klik pada lingkaran

Memberi warna dengan Gradient Tool, caranya:

- Buat seleksi berbentuk lingkaran
- Klik tool **Gradient**, lalu klik tombol **Linear Gradient** pada option bar, kemudian klik dan seret dari atas ke bawah

3. Teknik Membuat Teks, caranya:

- Klik **Type tool**, lalu tuliskan kalimat "Web Design" di layar
- Jika ingin mengubah jenis atau ukuran teks, masih menggunakan **Type tool**, lalu lakukan pemblokkan pada teks
- Pada Option Bar-nya, ubah jenisnya: Arial, tipe : Bold, ukuran : 30 pt dan berwarna merah
- Klik tombol **move**, teks sudah berubah dan bisa dipindahkan ke tempat yang diinginkan

4. Teknik Menggambar

- Klik menu **Layer** → **New** → **Layer**
- Klik **Rounded Rectangle Tool**, pada option bar klik tombol **Fill Pixel** lalu isikan bagian Radius: 20 dan gambarlah kotak sudut tumpul di layar
- Tekan tombol **Ctrl** pada keyboard, lalu pada palet Layers **klik layer 1**, kotak sudut tumpul akan terseleksi
- Klik menu **Select** → **Modify** → **Contract**, lalu isikan 5 untuk memperkecil area seleksi
- Tekan tombol **Delete** pada keyboard, area yang terseleksi akan dihapus dan kotak sudut tumpul menjadi border (pigura)
- Klik **Brush tool** pada option bar-nya bagian brush pilih: **Soft Round 13 pixels**, lalu pilihlah warna hijau dan turunkan nilai Opacitnya menjadi 50%
- Klik dan seret di dalam area kotak sudut tumpul untuk menggambar rumput
- Ubah warna **Brush** menjadi biru muda untuk menggambar awan. Ubah lagi warna brush menjadi kuning, lalu ubah ketebalan brush: Soft Round 27 Pixels dan naikkan nilai Opacity menjadi 100%, kemudian lakukan satu kali klik pada awan untuk menggambar matahari
- Kemudian klik menu **Select** → **Deselect** untuk menghilangkan seleksi



5. Teknik Transformasi

Teknik transformasi adalah teknik untuk memodifikasi bentuk geometri sebuah gambar. Transformasi ini meliputi pemutaran, pembesaran atau pengecilan, pembalikan, pendistorsian dan perspektif. Jenis-jenis transformasi, yaitu:

Free Transform digunakan untuk melakukan transformasi secara bebas

Scale digunakan untuk memperbesar atau memperkecil objek, baik secara horizontal maupun vertikal atau keduanya langsung

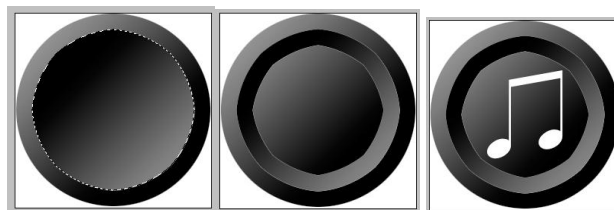
6. Teknik Mengoreksi Kesalahan

Perintah **Undo** untuk membatalkan perintah yang telah dilakukan. Sedangkan untuk mengembalikan perintah yang terakhir, gunakan perintah **Redo**. Mengembalikan perintah sebelumnya secara berulang-ulang tekan **Ctrl+Alt+Z**. Mengembalikan perintah sesudahnya secara berulang tekan **Ctrl+Shift+Z**

C. Membuat Berbagai Tombol Unik

1. Tombol 3D, caranya:

- Buat bidang dengan ukuran 256 x 256 pixel, resolusi 72 pixels/inch
- Klik **Elliptical Marquee Tool**, lalu lakukan seleksi berbentuk lingkaran di canvas
- Klik Set **Foreground Color** untuk menampilkan Color Picker, lalu pilihlah warna abu-abu atau #A7A7A7. Klik Set Background Color, pilihlah warna hitam
- Klik **Gradient Tool**, lalu klik tombol **Linear Gradient** pada option bar. Klik dan seret pada lingkaran dari kiri ke kanan bawah (diagonal)
- Klik menu **Select → Modify → Contract**, isikan nilainya 20
- Klik menu **Edit → Transform → Rotate 180 derajat**
- Klik lagi menu **Select → Modify → Contract**, isikan nilainya 20, kemudian klik menu **Edit → Transform → Rotate 180 derajat**



2. Tombol Efek Style, caranya:

- Buat bidang dengan ukuran 256 x 200 pixel, resolusi 72 pixels/inch
- Klik menu **Window → Style** untuk menampilkan palet Styles, lalu klik tanda segitiga hitam untuk menampilkan menu, pilihlah **Glass Button**
- Pada **Palet Style Glass Buttons**, pilihlah **Style Teal Glass**



3. Tombol Kaca

- Buat bidang dengan ukuran 256 x 200 pixel, resolusi 72 pixels/inch
- Set **foreground color** berwarna abu-abu atau #B0B0B0 dan set **background color** berwarna putih
- Buatlah kotak sudut tumpul seperti pada latihan sebelumnya.
- Klik menu **Layer → Layer Style → Inner Shadow**. Untuk mengubah warna bayangan, klik pada kotak warna yang ada di samping Blend Mode Multiply, akan tampil Color Picker, isikan pada bagian #B0B0B0.
- Masih di kotak dialog Layer Style, berikan tanda cek pada Inner Glow, Blend Mode: Multiply, lalu isi warna Color Picker #B0B0B0.
- Kemudian berikan tanda cek pada **Bevel and Emboss, Style: Inner Bevel**
- Berikan lagi tanda cek pada **Gradient Overlay**, pilihlah pada bagian **Gradient: Foreground to Background**



D. Membuat Berbagai Efek Teks dengan Program Adobe PhotoShop

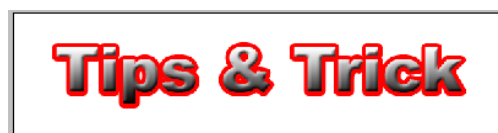
1. Teks Adobe PhotoShop, caranya:

- Klik menu **File → New** untuk membuat dokumen baru. Setelah kotak dialog New tampil ikuti pengaturan berikut ini:
(a) Width : 600 pixels (b) Height : 150 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB Color (e) Contents : White
- Buat **Layer** Baru
- Klik **Type Tool** pada toolbox, kemudian ikuti ketentuan berikut melalui options bar:
(a) Font : Arial (b) Style : Bold (c) Size : 55 pt (d) Color : Red
- Buat teks Adobe PhotoShop
- Klik menu **Layer → Layer Style → Drop Shadow** untuk menampilkan kotak dialog **Layer Style**
- Berikan pengaturan **Drop Shadow** sesuai keinginan Anda, lalu klik OK untuk melihat hasil pembuatan efek bayangan



2. Teks Tips & Trick

- **File → New** untuk membuat dokumen baru. Setelah kotak dialog **New** tampil ikuti pengaturan berikut ini:
(a) Width : 600 pixels (b) Height : 150 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB Color (e) Contents : White
- Buat **Layer** Baru
- Klik **Type Tool** pada toolbox, kemudian ikuti ketentuan berikut melalui options bar:
(a) Font : Arial (b) Style : Bold (c) Size : 75pt (d) Color : Blue
- Buat teks Tips & Trick
- Klik menu **Layer → Layer Style → Bevel and Emboss, Gradient Overlay dan Stroke** untuk menampilkan kotak dialog Layer Style
- Berikan pengaturan sesuai keinginan Anda, lalu klik OK untuk melihat hasil pembuatan efek bayangan



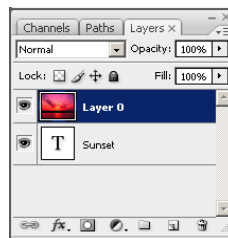
3. Teks Congratulation

- **File** → **New** untuk membuat dokumen baru. Setelah kotak dialog New tampil ikuti pengaturan berikut ini:
(a) Width : 600 pixels (b) Height : 150 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB Color (e) Contents : White
- Buat **Layer** Baru
- Klik **Type Tool** pada toolbox, kemudian ikuti ketentuan berikut melalui options bar
(a) Font : Arial Rounded MT Bold (b) Style : Bold (c) Size : 75pt (d) Color : Orange
- Buat teks Congratulation
- Klik menu **Layer** → **Rasterize** → **Layer**
- Klik **Move Tool** kemudian klik menu **Select** → **Load Selection** → OK
- Klik menu **Select** → **Modify** → **Expand**
- Setelah kotak dialog **Expand Selection** tampil masukkan nilai Expand By = 7 pixels, Color : black, Location : Outside → OK. Tekan Ctrl+D untuk melepaskan seleksi teks
- Klik menu **Layer** → **Layer Style** → **Bevel & Emboss** dan **Gradient Overlay** → OK



4. Teks Sunset

- **File** → **Open** → pilih gambar sunset.jpg → OK
- Buat teks Sunset (font : Arial Black), lalu perbesar dengan menekan **Ctrl+T**, tarik dan drag dengan menggunakan tombol **Shift+klik mouse kiri**
- Buat teks rata tengah
- Gambar background dibuat layer, lalu layer ditaruh di atas teks Sunset dengan tombol **Ctrl+}**
- Arahkan mouse antara garis layer gambar dengan layer teks, lalu tekan tombol Alt sehingga muncul tanda



→ Tekan tombol Alt+clik kiri mouse

- Anda dapat menggeser gambar yang ada di dalam teks dengan menggunakan **Move tool**. Lakukan drag hingga diperoleh bagian yang paling menarik



5. Teks Fire

- **File** → **New** untuk membuka dokumen baru. Setelah kotak dialog New tampil ikuti pengaturan berikut ini:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 150 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background, kemudian tekan tombol **X** untuk menukar warna foreground dan background menjadi putih dan hitam
- Isi warna **background** dengan warna hitam (tekan **Alt+delete**)
- Buat **Layer** baru, isikan dengan teks Fire
- Klik kanan di atas Layer teks, lalu pilih **Rasterize Type**

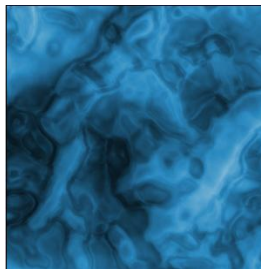
- Klik menu **Image** → **Rotate Canvas** → **90° CCW** untuk memutar kanvas 90° berlawanan arah jarum jam
- Gunakan **Filter** → **Style** → **Wind** dengan pilihan Method : Wind, Direction : From Right
- Ulangi langkah **Filter** → **Style** → **Wind** sebanyak dua kali
- Klik menu **Image** → **Rotate Canvas** → **90°** untuk memutar kanvas 90° searah jarum jam
- Gunakan **Filter** → **Distort** → **Ripple** → Amount : 80, size : Medium
- Klik menu **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay** → pilih Warna Gradient → OK



E. Membuat Efek Tekstur dengan Program Adobe PhotoShop

1. Tekstur Air

- Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background menjadi hitam dan putih
- Buat lembar kerja baru dengan ketentuan sebagai berikut:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 300 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Buat **Layer** baru, isikan nama dengan Water. Tekan **Alt+delete** untuk mengisi warna hitam
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**. Ulangi dua kali penggunaan **Difference Clouds** dengan menekan **Ctrl+F** dua kali berturut – turut
- Gunakan **Filter** → **Sketch** → **Chrome** dengan Detail : 10, Smoothness : 7
- Tekan **Ctrl+Shift+F** untuk menampilkan kotak dialog **Fade**. Gunakan Opacity : 40%, Mode : Normal
- Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Brightness/Contrast**. Gunakan Brightness : -15, Contrast : 20



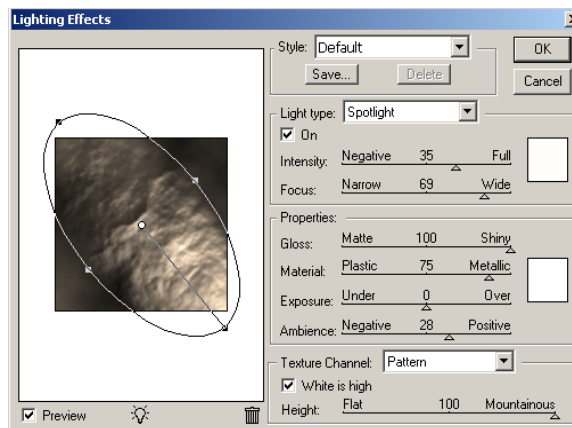
2. Tekstur Api

- Tekan tombol **D** untuk mereset warna **foreground** dan **background** menjadi hitam dan putih
- Buat lembar kerja baru dengan ketentuan sebagai berikut:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 300 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Buat **Layer** baru, isikan nama dengan Fire. Tekan **Alt+delete** untuk mengisi warna hitam
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**. Ulangi langkah ini dengan **Ctrl+F**
- Gunakan **Filter** → **Distort** → **Polar Coordinates** lalu aktifkan Options : Polar to Rectangular
- Klik menu **Image** → **Rotate Canvas** → **Flip Canvas Vertical** untuk memutar balik kanvas secara vertikal
- Buat **Layer** baru dengan nama Fire2
- Tekan kombinasi tombol **Ctrl+Alt+ ~** untuk melakukan seleksi pada sebagian area gambar. Bila perlu gunakan **Magic Wand Tool** untuk menambah beberapa seleksi

- Siapkan warna foreground R : 255, G : 0, B : 0 , dan warna background R : 255, G : 255, B : 0 melalui toolbox atau **Colors Palette**
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Clouds**, lalu tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi

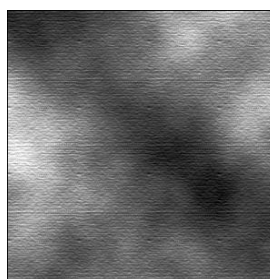
3. Tekstur Batu

- Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background menjadi hitam dan putih
- Buat lembar kerja baru dengan ketentuan sebagai berikut:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 300 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Siapkan warna black untuk foreground (R: 0, G: 0, B: 0) dan brown untuk background (R:199, G: 178, B: 153)
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Clouds**
- Buat Channel baru dengan nama pattern melalui **Channel Palette**
- Tekan tombol **D** untuk mereset foreground dan background menjadi hitam dan putih. Lalu tekan tombol **X** untuk menukar warna foreground dan background menjadi putih dan hitam
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**
- Ulangi dua kali penggunaan **Difference Clouds** untuk memperoleh tekstur yang lebih baik
- Tekan tombol **Ctrl+ ~**
- Klik tab **Layers Palette** kemudian klik **Layer Background**
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Lighting Effects** dengan Style : Default, Light type : Spotlight, Intensity : 35, Focus : 69, Gloss : 100, Material : 75, Exposure : 0, Ambience : 28, Texture Channel : Pattern, beri tanda White is high, Height : 100. Atur posisi cahaya spotlight



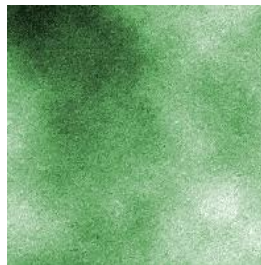
4. Tekstur Kanvas

- Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background menjadi hitam dan putih
- Buat lembar kerja baru dengan ketentuan sebagai berikut:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 300 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Clouds**
- Gunakan **Filter** → **Texture** → **Texturizer** dengan Texture : Canvas, Scalling : 60%, Relief : 5, Light Direction : Top
- Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Curves**



5. Tekstur Taman

- Tekan tombol **D** untuk mereset warna **foreground** dan **background** menjadi hitam dan putih
- Buat lembar kerja baru dengan ketentuan sebagai berikut:
(a) Width : 300 pixels (b) Height : 300 pixels (c) Resolution : 72 pixels/inch
(d) Mode : RGB (e) Contents : White
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Clouds**
- Gunakan **Filter** → **Texture** → **Texturizer** dengan Texture : Sandstone, Scalling : 80%, Relief : 5, Light Direction : Top
- Gunakan **Filter** → **Brush Stroke** → **Sprayed Strokes** dengan Stroke Length : 12, Spray Radius : 7, Stroke Direction : Right Diagonal
- Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Hue/Saturation**. Gunakan Colorize, Hue : 120, Saturation : 28, Lightness : 10



F. Manipulasi Foto dengan Program Adobe PhotoShop

1. Foto Tua

- **File** → **Open** → **Sunset.jpg**
- Klik menu **Image** → **Adjustments** → **Desaturate** atau tekan **Shift+Ctrl+U** untuk mengubah foto menjadi grayscale
- Gunakan **Filter Noise** → **Add Noise** dengan Amount : 10%, Distribution : Uniform, beri tanda Monochromatic
- Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Levels** atau tekan **Ctrl+L**. Gunakan Input Levels : 0, 1.00, 255 dan Output Levels : 80, 255.
- Gunakan **Filter** → **Blur** → **Gaussian Blur** dengan Radius : 2 pixels
- Klik menu **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** atau tekan **Ctrl+Alt+U**. Gunakan Colorize, Hue : 30, Saturation : 25, Lightness : -10



2. Foto Hitam Putih

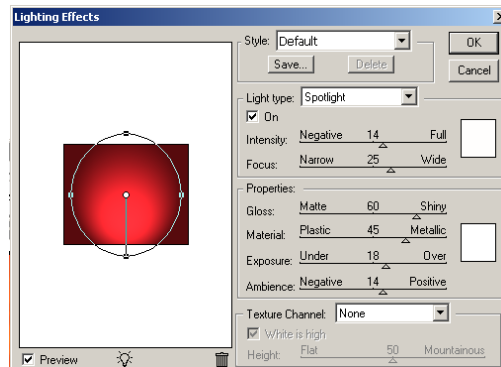
- **File** → **Open** → **Sunset.jpg**
- Klik menu **Image** → **Adjustments** → **Channel Mixer**. Gunakan Output Channel : Red, Source Channels **Red : 78, Green : 48, Blue : -8, Contrast : 0**, beri tanda options **Monochrome**. Hasilnya foto akan berubah menjadi hitam putih



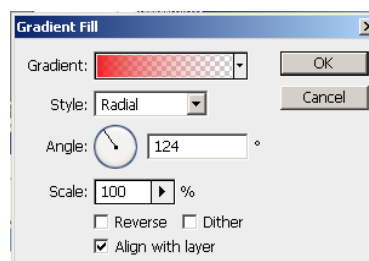
G. Efek Campuran dengan Program Adobe PhotoShop

1. Sun Explotion

- Siapkan gambar baru ukuran Width : 500 pixels, Height : 400 pixels, Resolution : 100 pixels/inch, Mode : RGB, Contents : White
- Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background menjadi hitam dan putih
- Klik dua kali Layer Background pada **Layers Palette** lalu ganti nama layer menjadi Explode
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**. Ulangi dengan menekan **Ctrl+F** dua kali
- Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Hue/Saturation** atau tekan **Ctrl+U**. Beri tanda options Colorize, Hue : 25, Saturation : 100, Lightness : 0
- Buat layer baru melalui **Layers Palette** lalu beri nama Sun
- Siapkan warna merah untuk foreground, R : 237, G : 28, B : 36
- Klik menu **Edit** → **Fill**, lalu pilih Use : Foreground Color, Opacity : 100%
- Pada **Layers Palette** drag atau pindahkan layer Sun di bawah layer Explode
- Pilih layer Explode, lalu pilih **Blending Mode** : **Lighten**. Tampak layer Explode menjadi sedikit transparan dan kelihatan warna merah layer Sun
- Klik layer Sun, lalu gunakan **Filter** → **Render** → **Lighting Effects**, lalu ikuti setting berikut:

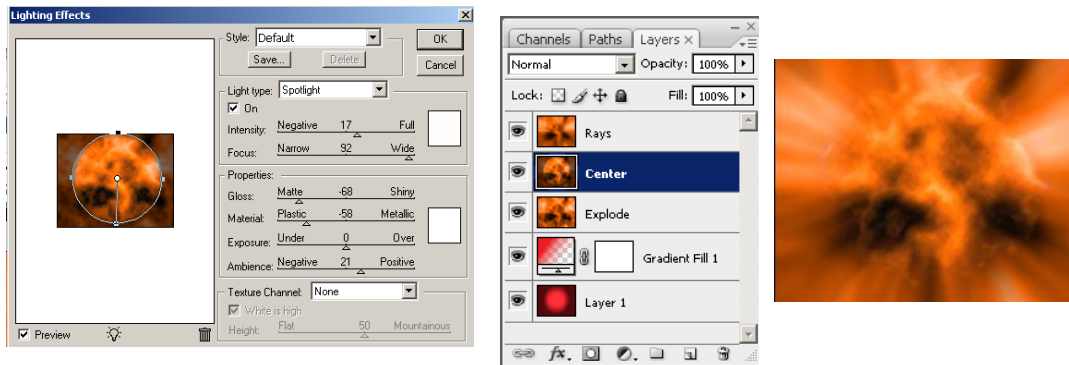


- Pada Layers Palette klik tombol **Create new fill or adjustment layer**
- Setelah daftar menu tampil pilih Gradient, lalu ikuti setting berikut:



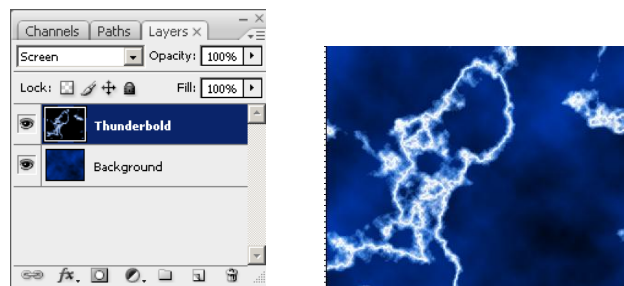
- Klik layer Explode pada **Layers Palette**, lalu klik menu **Layer** → **Duplicate Layer**, lalu beri nama Rays
- Gunakan **Filter** → **Blur** → **Radial Blur** → dengan Amount : 100, Blur Method : Zoom, Quality : Good
- Klik layer Explode lagi pada **Layers Palette**, lalu klik menu **Layer** → **Duplicate Layer**, lalu beri nama Center. Tempatkan di antara Explode dan Rays
- Gunakan **Filter** → **Render** → **Lighting Effects**, lalu ikuti setting berikut ini:

- o Terakhir, pada **Layers Palette** gunakan Blending Mode : Normal



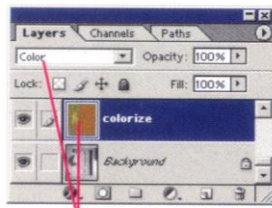
2. Thunderbold

- o Siapkan gambar baru ukuran Width : 500 pixels, Height : 400 pixels, Resolution : 100 pixels/inch, Mode : RGB, Contents : White
- o Tekan tombol **D** untuk mereset warna foreground dan background menjadi hitam dan putih
- o Klik **Gradient Tool** pada toolbox. Pada options bar gunakan **Gradient Picker** : Foreground to Transparent, Type : Linear Gradient, Opacity : 100%
- o Mulai klik dari kiri atas lalu ke kanan bawah untuk membuat fill gradient (hitam di kiri atas, lalu memudar menjadi putih ke kanan bawah)
- o Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**
- o Gunakan **Invert** atau tekan **Ctrl+I** untuk melihat efek sinar
- o Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Levels** atau tekan **Ctrl+L**. Gunakan Channel : RGB, Input Levels : 230, 1.00, 255 dan Output Levels : 0, 255.
- o Klik menu **Image** → **Adjustment** → **Hue/Saturation**. Beri tanda options Colorize, gunakan Hue : 218, Saturation : 50, Lightness : 0
- o Klik dua kali pada Layer **Background** lalu ubah nama Layer menjadi Thunderbold
- o Buat Layer baru lalu beri nama Background
- o Klik menu **Edit** → **Fill** lalu pilih Use : Black
- o Siapkan warna **foreground** (R : 0, G : 70, B : 221) dan **background** (R : 0 , B : 0, B : 0)
- o Gunakan **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**
- o Pindahkan posisi layer **Background** di bawah Layer Thunderbold pada **Layers Palette**
- o Klik layer Thunderbold lalu pilih **Blending Mode** : **Screen**

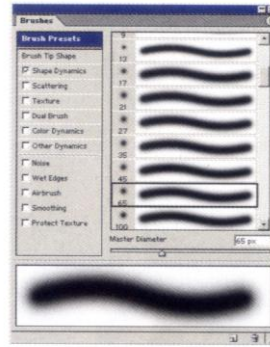


H. Mewarnai Foto Hitam Putih dengan Program Adobe PhotoShop

- o Sebelum proses pewarnaan, pastikan mode gambar diubah menjadi **RGB** melalui **Image** → **Mode** → **RGB Color**
- o Pada **Layers Palette**, tambahkan layer baru dengan mengklik ikon **Create a new layer** dan ubah **Blending Mode** menjadi **Color** yang akan menampilkan informasi warna dari layer atas dan informasi gelap terang dari layer di bawahnya. Berikan layer tersebut dengan nama **Colorize**
- o Dengan **Brush Tool (B)**, sapukan warna pada layer tersebut. Pilih ukuran brush dengan tepian halus yang sesuai proporsi gambar

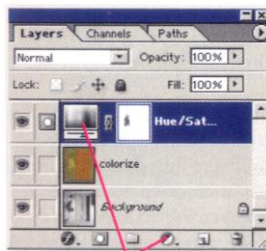


Dibuat layer baru dengan mode Color dan diisi dengan brush.



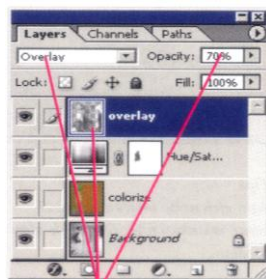
Brush dipilih yang bersisi halus dan proporsional dengan ukuran gambar.

- Pada **Layers Palette** → klik **Create New Fill or Adjustment Layer** → **Hue/Saturation**. Berguna untuk mengeksplorasi warna. Dengan menggeser slider Hue, seluruh warna akan berubah menjadi warna lain. Slider Saturation mengatur warna menjadi makin kuat atau menjadi abu – abu.
- Masih di layer **Hue/Saturation**. Klik layer di samping yang berwarna putih. Gunakan **Brush Tool (B)** berwarna hitam agar baju tidak terpengaruh oleh Adjustment Layer



Ditambahkan Hue/Saturation adjustment layer.

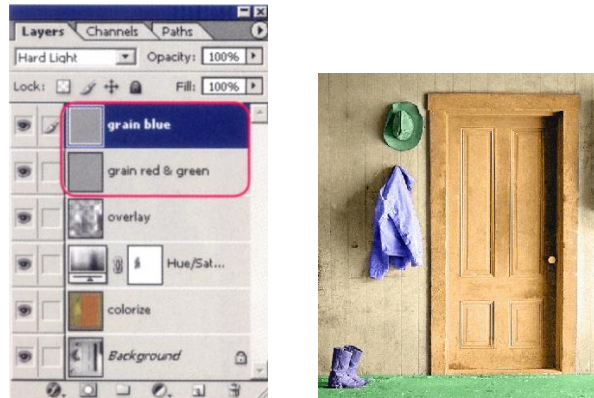
- Untuk mengatur gelap terang gambar, tambahkan layer baru dengan mode Overlay dan sapukan brush berwarna hitam pada area yang ingin dibuat lebih gelap atau putih untuk menjadi lebih terang. Jika efek keseluruhan terlalu kuat, atur nilai Opacity menjadi 30%



Layer dengan mode Overlay diisi dengan brush warna hitam.

- Salah satu elemen dari fotografi adalah adanya grain pada foto. Memberikan grain akan mensimulasikan detail. Caranya adalah menambahkan layer baru dengan **Blending Mode : Hard Light** dan diisi dengan **Contents Use : Gray 50%** menggunakan **Edit → Fill**
- Jalankan **Filter → Noise → Add Noise** untuk menambahkan grain secara digital. Di sini digunakan nilai 3 agar grain tidak terlalu besar dan pilihan **Monochromatic** diaktifkan. Isikan nama dengan grain red & green.
- Grain pada channel red, green dan blue besarnya berbeda. Blue mengandung grain yang lebih besar dibanding red dan green. **Agar grain hanya muncul di red dan green**, klik **Layer → Layer Style → non aktifkan Channels B**

- Untuk **grain pada channel blue**, buat layer dengan mode **Hard Light** dan isi dengan **50% gray**. Gunakan **Filter** → **Noise** → **Add Noise** → gunakan **nilai 5**. Di Layer Style non aktifkan Channels R dan G. Namakan layer dengan grain blue



Latihan dan Tugas:

Mewarnai gambar dikerjakan di program Adobe PhotoShop

- Petunjuk pengerjaan:
- Menggunakan program Adobe PhotoShop
- Menggunakan banyak layer (sesuai dengan kebutuhan warna yang digunakan dan yang akan diedit)
- Menggunakan Magic Wand Tool, Brush Tool, Pencil Tool, Polygonal Lasso Tool, Magnetic Lasso Tool, Eraser Tool dan lain – lain sesuai dengan keperluan desain Anda



Modul 5-7 :

LATIHAN BERKREASI SENI VISUAL (LANJUTAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN) DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI PROGRAM COREL DRAW

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mnegikuti latihan ini selama tiga kali pertemuan, diharapkan peserta didik dapat berkarya seni rupa, khususnya membuat media pembelajaran (poster, chart, dll) dengan menggunakan media teknologi komputer, aplikasi Corel Draw.


Materi Pembelajaran:

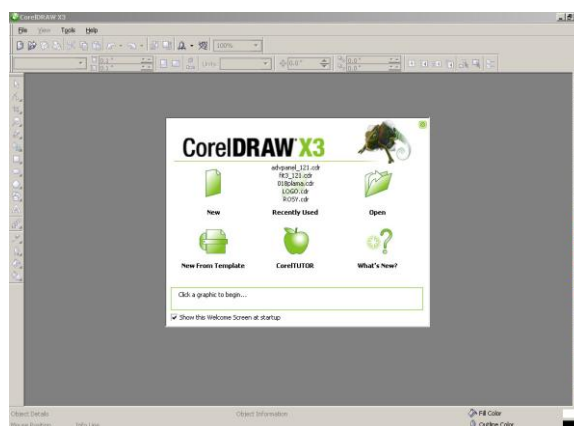
Mengenal CoreIDRAW Graphics Suite X3

Software CoreIDRAW menyediakan sejumlah besar alat pemroses objek gambar. Mulai dari alat pembentuk objek gambar hingga alat untuk presentasi.

A. Mengaktifkan CoreIDRAW

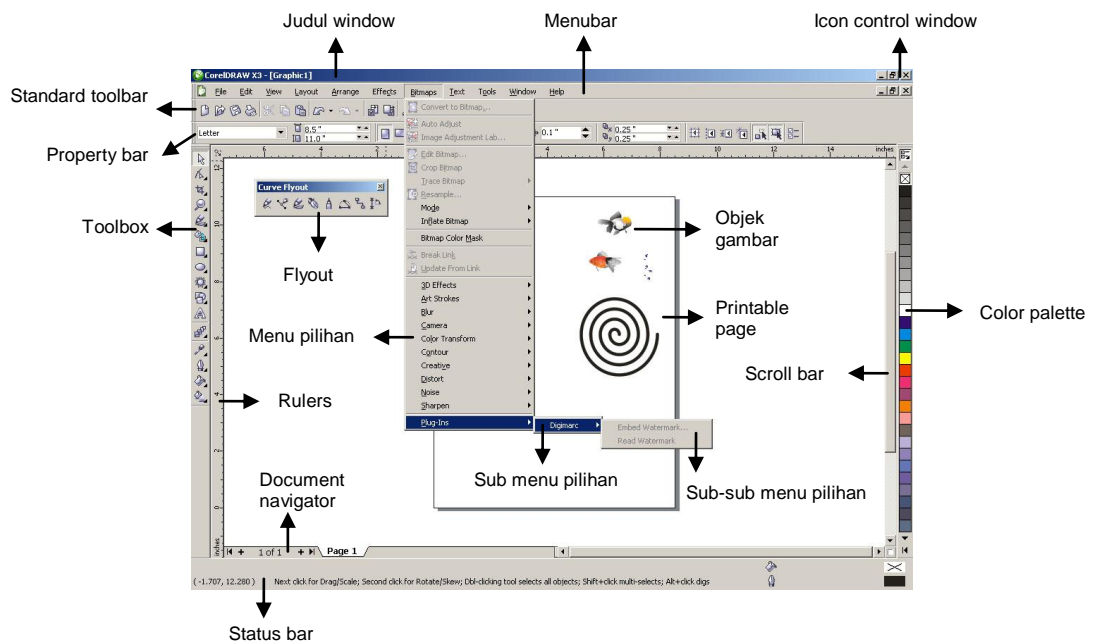
Tampilkan window desktop, arahkan pointer mouse pada taskbar

Klik tombol  akan tampil pilihan menu, klik **Program**, klik **CoreIDRAW Graphics Suite X3**, maka akan tampil kotak dialog **Welcome to CoreIDRAW** seperti di bawah ini:



B. Membuka Lembar Kerja Baru

Klik **New** di kotak dialog **Welcome to CoreIDRAW**, maka akan tampil



Informasi dari elemen tampilan layar tersebut berupa:

- **Judul Window**; standar bagi semua program aplikasi yang bekerja pada sistem operasi Windows berupa window proses dari program aplikasi tersebut dengan judulnya
- **Menu Bar**; pada baris menu (Menu Bar) oleh sistem diletakkan kontrol proses tertentu. Misalnya untuk menyimpan informasi lukisan pada file CDR, mengaktifkan file lukisan yang ada di disk, memproses objek gambar, memproses objek teks dan lain sebagainya
- **Icon Control Window**; merupakan standar sistem operasi Windows dalam memproses suatu window
- **Standard Toolbar**; pada kelompok alat ini diletakkan oleh sistem tombol proses berbentuk icon gambar atau icon dengan label teks untuk instruksi proses tertentu. Misalnya membuka file CDR yang ada di disk, mengubah ukuran tampilan objek lukisan di layar
- **Property Bar**; pada bagian ini diletakkan sistem tombol proses berbentuk icon gambar atau icon berlabel teks untuk mempermudah suatu proses yang berhubungan dengan alat pada fasilitas Toolbox terpilih
- **Rulers**; berguna pada saat mendesain suatu gambar yang memerlukan ketepatan posisinya
- **Color Palette**; baris (tegak, mendatar atau floating) yang berisikan kotak dengan warna pilihan dari suatu sistem warna yang digunakan
- **Toolbox**; pada bagian ini diletakkan tombol alat untuk suatu proses tertentu yang spesifik. Misalnya menggeser objek lukisan, memberikan warna pada suatu objek, mengubah objek lukisan per objek atau per titik dan lain sebagainya
- **Toolbox Flyout**; pada suatu alat fasilitas Toolbox terdapat subalat lainnya. Pilihan sub alat tersebut akan ditampilkan pada saat dilakukan klik mouse dan tahan pada alat tersebut
- **Scroll Bar**; gunakan vertical scroll bar untuk menggeser tampilan objek secara tegak. Gunakan horizontal scroll bar untuk menggeser tampilan objek secara mendatar
- **Status Bar**; pada baris ini diletakkan oleh sistem informasi suatu proses, informasi suatu objek terpilih dan informasi proses lainnya
- **Document Navigator**; untuk mengatur pemakaian dokumen yang terdiri dari beberapa halaman. Adapun unsurnya berupa: status page untuk mengaktifkan halaman tertentu dan page tabs untuk mempermudah pengaktifan dan penampilan pada suatu halaman

- **Halaman cetak**; hanya objek lukisan yang ada pada halaman cetak saja yang dapat dicetak pada printer
- **Objek gambar**; pada contoh gambar terlihat adanya dua objek gambar

C. Mengenal Toolbox

- **Pick Tool**  untuk memproses objek lukisan per objek, misalnya memilih dan menggeser objek gambar, mengubah ukuran objek teks dan lainnya
- **Shape Tool**  untuk memproses objek lukisan per titik, misalnya menghapus siku objek kotak, memotong objek gambar, menggeser titik objek garis dan lain sebagainya. Pada alat ini terdapat empat sub alat, yaitu  **Shape Tool, Smudge Brush, Roughen Brush, Free Transform Tool**
- **Crop Tool**  untuk memotong gambar yang tidak kita inginkan. Pada alat ini terdapat empat sub alat, yaitu  **Crop Tool, Knife Tool, Eraser Tool, Virtual Segment Delete**
- **Zoom Tool**  untuk melihat objek lukisan per bagian atau seluruhnya dalam berbagai cara dan ukuran. Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Zoom Tool dan Hand Tool**
- **Freehand Tool**  untuk membuat objek gambar berbentuk garis dan kurva, baik yang berupa garis normal ataupun garis artistik. Pada alat ini terdapat delapan sub alat, yaitu  **Freehand Tool, Bezier Tool, Artistic Media Tool, Pen Tool, Polyline Tool, 3 Point Curve Tool, Interactive Connector Tool, Dimension Tool**
- **Smart Fill Tool**  untuk mewarnai objek dengan tampilan fungsi yang lebih praktis. Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Smart Fill Tool dan Smart Drawing Tool**
- **Rectangle Tool**  untuk membuat objek gambar kotak empat persegi panjang. Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Rectangle Tool dan 3 Point Rectangle Tool**
- **Ellipse Tool**  untuk membuat objek gambar lingkaran, termasuk elips, pie dan arc. Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Ellipse Tool dan 3 Point Ellipse Tool**
- **Polygon Tool**  untuk membentuk objek gambar poligon. Pada alat ini terdapat lima sub alat, yaitu  **Polygon Tool, Star Tool, Complex Star Tool, Graph Paper Tool, Spiral Tool**
- **Basic Shapes**  untuk membentuk objek gambar secara cepat dan mudah melalui pemakaian koleksi objek gambar yang disediakan sistem. Pada alat ini terdapat lima sub alat, yaitu  **Basic Shapes, Arrow Shapes, Flowchart Shapes, Banner Shapes, Callout Shapes**
- **Text Tool**  untuk membentuk objek teks, baik teks artistik atau teks paragraf.
- **Interactive Blend Tool**  untuk memproses objek gambar dengan efek khusus tertentu secara interaktif. Pada alat ini terdapat tujuh sub alat, yaitu 

Interactive Blend Tool, Interactive Contour Tool, Interactive Distortion Tool, Interactive Drop Shadow Tool, Interactive Envelope Tool, Interactive Extrude Tool, Interactive Transparency Tool

- **Eyedropper Tool**  untuk mengambil informasi spesifikasi warna dan menggunakannya sebagai warna pilihan (referensi). Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Eyedropper Tool** dan **Paint bucket Tool**
- **Outline Tool**  untuk memproses garis pembentuk (outline) objek gambar. Pada alat ini terdapat sebelas sub alat  **Outline Pen Dialog, Outline Color Dialog, No Outline, Hairline Outline, 1/2 Point Outline, 1 Point Outline, 2 Point Outline (Thin), 8 Point Outline (Medium), 16 Point Outline (Medium-Thick), 24 Point Outline (Thick), Color Docker Window**
- **Fill Tool**  untuk memproses warna dari objek gambar. Pada alat ini terdapat tujuh sub alat, yaitu  **Fill Color Dialog, Fountain Fill Dialog, Pattern Fill Dialog, Texture Fill Dialog, PostScript Fill Dialog, No Fill, Color Docker Window**
- **Interactive Fill Tool**  untuk mengisi warna objek gambar secara interaktif. Pada alat ini terdapat dua sub alat, yaitu  **Interactive Fill Tool** dan **Interactive Mesh Fill Tool**

Menggunakan Toolbox CorelDRAW Graphics Suite X3

1. Membuat Objek Dasar

a) Menggambar kotak dengan Rectangle Tool

Segi siku

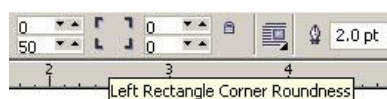
- Klik **Rectangle Tool** pada Toolbox, sehingga kursor berubah bentuk. Arahkan ke area kerja lalu letakkan di tempat yang diinginkan
- Pada posisi awal, klik dan tahan, lalu drag hingga mendapatkan bentuk kotak yang diinginkan
- Lepaskan mouse, maka akan tampil satu objek kotak
- Untuk mengakhiri, klik **Pick Tool**

Sudut tumpul

- Klik kotak tadi. Maka terlihat 4 buah titik. Aktifkan **Shape Tool**
- Geser posisi kursor mouse ke siku kanan atasnya. Pada saat itu, lakukan klik mouse dan tahan
- Geser posisi kursor mouse secara vertikal atau horizontal sehingga terbentuk siku kotak sesuai dengan keinginan

Salah satu sudutnya tumpul

- Pada saat mengubah format siku objek gambar kotak, Anda dapat menggunakan



Left Rectangle Corner Roundness di fasilitas **Property Bar**

Jika diaktifkan, sistem akan mengubah titik siku sesuai dengan keinginan

b) Menggambar kotak dengan 3 Point Rectangle Tool

- Aktifkan **3 Point Rectangle Tool** dan arahkan ke area kerja.
- Geser posisi kursor mouse pada salah satu titik dasar dari bidang empat persegi panjang yang akan dibentuk

- Pada saat itu, lakukan klik mouse dan tahan. Geser posisi kursor pada titik dasar bidang persegi panjang lainnya
- Lepas klik mouse tadi untuk membentuk bidang dasar dari persegi panjang tersebut
- Geser posisi kursor untuk menentukan tinggi dari bidang persegi panjang yang akan dibentuk
- Pada saat itu, lakukan klik mouse untuk membentuk persegi panjang dari ketiga titik tersebut

c) Menggambar lingkaran dengan Ellipse Tool

Lingkaran bulat oval dari siku (circle)

- Aktifkan **Ellipse Tool**. Geser posisi kursor mouse ke titik kiri atas bidang lingkaran yang akan dibentuk. Lakukan klik mouse ke kanan bawah dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Lepas klik mouse tadi pada titik bidang tersebut. Kemudian sistem akan membentuk bidang lingkaran oval dari kedua titik tersebut

Lingkaran bulat penuh dari siku

- Aktifkan **Ellipse Tool**. Geser posisi kursor mouse ke titik kiri atas bidang lingkaran yang akan dibentuk. Lakukan klik mouse dan tahan pada titik tersebut. Kemudian, tekan tombol **Ctrl (Control)** papan keyboard
- Geser posisi kursor ke kanan bawah dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Lepas klik mouse tadi pada titik bidang tersebut. Kemudian, lepas tombol keyboard tersebut. Sistem akan membentuk lingkaran penuh dari kedua titik tersebut

Lingkaran bulat penuh dari pusat

- Aktifkan **Ellipse Tool**. Geser posisi kursor mouse ke titik pusat dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Lakukan klik mouse dan tahan pada titik tersebut. Kemudian, tekan tombol **Ctrl+Shift** pada papan keyboard
- Geser posisi kursor ke kanan atas dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Lepas klik mouse tadi pada titik bidang tersebut. Kemudian, lepas tombol keyboard tersebut
- Sistem akan membentuk bidang lingkaran penuh dari kedua titik tersebut

Lingkaran bulat oval dari pusat (Ellipse)

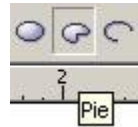
- Aktifkan **Ellipse Tool**. Geser posisi kursor mouse ke titik pusat dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Lakukan klik mouse dan tahan pada titik tersebut. Kemudian, tekan tombol **Shift** pada papan keyboard
- Geser posisi kursor ke kanan bawah dari bidang lingkaran yang akan dibentuk. Lepas klik mouse tadi pada titik bidang tersebut
- Sistem akan membentuk bidang lingkaran oval dari kedua titik tersebut

d) Menggambar lingkaran dengan 3 Point Ellipse Tool


Melalui alat ini, Anda dapat membentuk objek gambar lingkaran/elips melalui tiga titik pembentuknya, yaitu dua titik sebagai penunjuk diagonal lingkaran dan satu titik sebagai penunjuk tingginya. Untuk membuat objek gambar lingkaran dari tiga titik pembentuknya, caranya:

- Aktifkan **3 Point Ellipse Tool**. Geser posisi kursor mouse pada salah satu titik diagonal dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Pada saat itu, lakukan klik mouse dan tahan. Geser posisi kursor pada titik diagonal bidang lingkaran lainnya
- Lepas klik mouse tadi dan geser posisi kursor untuk menentukan tinggi dari bidang lingkaran yang akan dibentuk
- Pada saat itu, lakukan klik mouse untuk membentuk lingkaran dari ketiga titik tersebut

- o Untuk membentuk menjadi **Pie** dan **Arc**, Anda hanya mengklik tombol di property bar



e) Menggambar objek dengan Basic Shapes, Arrow Shapes, Flowchart Shapes, Banner Shapes, Callout Shapes

- o Aktifkan salah satu tombol tersebut, misalnya **Arrow Shapes**. Untuk memilih format objek gambar yang diinginkan, klik  pada **Property Bar**. Sistem akan menampilkan daftar format objek gambar yang dapat digunakan secara langsung
- o Pilih format objek gambar yang tersedia. Klik mouse dan tahan. Geser posisi kursor mouse ke arah siku kanan bawah untuk menentukan ukurannya
- o Lepas klik mouse tadi sesuai dengan ukuran yang diinginkan

2. Pengolahan Objek

a) Cara pemilihan objek

Memilih satu objek

- o Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas
- o Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar, maka gambar tersebut sudah terpilih

Memilih semua objek

- o Gambarlah objek kotak dan lingkaran dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik diluar objek gambar yang akan dipilih dan tahan
- o Drag hingga melewati semua objek yang akan dipilih. Kemudian lepaskan mouse, maka objek tersebut ditandai dengan **Marquee Box** yang akan mengelilingi objek yang terpilih

Memindahkan objek

- o Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar dan langsung pindahkan objek gambar tersebut ke tempat yang diinginkan
- o Bila sudah, lepaskan mouse

Memutar objek

- o Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar hingga ditandai dengan Highlight Box
- o Klik sekali lagi, sehingga Highlight Box berubah menjadi garis kecil dengan anak panah berlawanan dan di bagian tengahnya terdapat lingkaran kecil
- o Arahkan pointer ke salah satu dari keempat sudut anak panah berlawanan yang melengkung, sehingga pointer berubah bentuk
- o Klik sambil memutar objek ke arah bebas. Bila sudah lepaskan mouse. Untuk menampilkan Highlight Box, klik sekali

Memiringkan objek

- o Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar hingga ditandai dengan Highlight Box
- o Klik sekali lagi, sehingga Highlight Box berubah menjadi garis kecil dengan anak panah berlawanan dan di bagian tengahnya terdapat lingkaran kecil
- o Arahkan pointer mouse ke salah satu panah mendatar (atas tengah) atau samping tengah (vertikal) dan bukan pada panah sudut
- o Klik dan drag ke arah mendatar, bersamaan dengan itu, muncullah garis putus-putus berpola pergeseran hingga sesuai dengan yang diinginkan
- o Apabila sudah, lepaskan mouse. Untuk menampilkan Highlight Box, klik sekali

Mengubah ukuran objek


- Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar hingga ditandai dengan Highlight Box
- Arahkan mouse ke salah satu sudut dari Highlight Box tersebut
- Klik dan tahan, lalu drag: kearah luar objek untuk memperbesar ukuran objek dan kearah dalam objek untuk memperkecil ukuran objek
- Bila ingin memperpanjang atau memperkecil objek, langkahnya: arahkan mouse pada tengah kanan dari Highlight Box, klik dan tahan, lalu drag kedalam objek untuk memperpendek ukuran objek dan keluar objek untuk memperpanjang ukuran objek

Memperbanyak objek, caranya:

Menggunakan Pick Tool:


- Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar tadi, lalu klik kanan mouse dan drag ke tempat yang diinginkan
- Maka akan muncul kotak menu, dan pilih **copy here**
- Lepaskan mouse, maka akan tampil 2 objek gambar yang sama

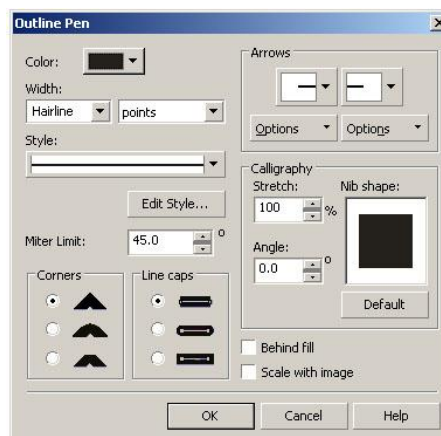
Menggunakan Copy-Paste:

- Gambar tadi dipilih dengan **Pick Tool**, lalu klik perintah **Copy**  yang ada pada Toolbar
- Kemudian klik tombol **Paste**  maka hasil pengkopian objek tersebut bertumpuk di atas objek aslinya

b) Mengatur tipe ketebalan garis dengan Outline Tool



- Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas
- Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar hingga ditandai dengan Highlight Box
- Klik Outline Tool pada Toolbox sehingga tampil kotak dialog
- Klik **Outline Pen Dialog**  maka akan tampil **kotak dialog Outline Pen**



- Berikan perubahan sesuai keinginan. Klik OK, maka ketebalan garis objek akan berubah. Untuk membatalkan perintah tekan Undo

c) Mengatur posisi objek

- Gambarlah tiga buah objek, yaitu kotak, lingkaran dan pie dengan ukuran bebas. Beri warna yang berbeda dan letakkan saling bertumpuk
- Misalnya kita ingin memindahkan letak lingkaran supaya ada di belakang kotak, caranya:
- Klik kotak dengan **Pick Tool**, buka menu **Arrange** → klik pilihan **Order** → maka akan tampil pilihan:

To Front of Page untuk meletakkan objek pada posisi paling atas dari area kerja

To Back of Page untuk meletakkan objek pada posisi paling belakang dari area kerja

To Front of Layer untuk meletakkan objek pada posisi paling atas dari objek lainnya

To Back of Layer untuk meletakkan objek pada posisi paling belakang dari objek lainnya

Forward One untuk meletakkan objek naik satu tingkat ke atas

Back One untuk meletakkan objek turun satu tingkat ke belakang

In Front Of untuk meletakkan objek di depan objek lainnya dan dapat memilih di depan objek mana akan diletakkan

Behind untuk meletakkan objek di belakang objek lainnya dan dapat memilih di belakang objek mana akan diletakkan

Reverse Order untuk membalik posisi urutan objek terhadap posisi objek semula

d) Menghapus objek

- o Gambarlah objek kotak dengan ukuran bebas. Aktifkan **Pick Tool**, klik pada objek gambar hingga ditandai dengan **Highlight Box**
- o Tekan tombol Delete pada keyboard. Bila ingin menghapus semua objek, klik menu **Edit** → pilih **Select All**, maka akan tampil kotak **Marquee**, kemudian tekan tombol **Delete** pada keyboard

3. Menggambar Garis

a) Menggunakan Freehand Tool

Freehand Tool untuk membuat garis lurus

Bezier Tool untuk membuat garis lurus dan garis lengkung

Artistic Media Tool untuk membuat objek dengan sistem kerja mengarsir

Pen Tool untuk membuat garis kurva melalui satu proses

Polyline Tool untuk membuat garis lurus dan garis kurva melalui satu proses

3 Point Curve Tool untuk membuat garis melalui tiga titik pembentuknya

Interactive Connector Tool untuk membuat garis yang digunakan sebagai penghubung dua buah objek atau lebih dan berbentuk siku atau mempunyai sudut

Dimension Tool untuk membuat garis yang menggunakan ukuran panjang

Membuat garis lurus

- o Aktifkan **Freehand Tool**. Kemudian klik sekali dan lepaskan. Drag dengan menggerakkan mouse ke area yang diinginkan
- o Lakukan klik terakhir, maka akan tampil sebuah garis lurus

Membuat garis lurus bersambung

- o Aktifkan **Freehand Tool**. Kemudian klik sekali lalu drag ke arah yang diinginkan, setelah itu klik ganda
- o Lakukan drag dan klik ganda sekali lagi
- o Lakukan klik terakhir untuk mengakhiri, maka akan tampil sebuah garis lurus bersambung

Membuat goresan garis tak beraturan / kurva

- o Aktifkan **Freehand Tool**. Kemudian klik sekali dan tahan, lalu tarik garis dengan menggerakkan mouse ke area yang diinginkan dengan arah tak beraturan
- o Lakukan klik terakhir untuk mengakhiri, maka akan tampil sebuah garis tak beraturan

b) Menggunakan Bezier Tool

Membuat garis lurus

- o Aktifkan **Bezier Tool**. Kemudian klik sekali hingga muncul node, dan gerakkan mouse ke tempat lain.
- o Lalu klik sekali lagi, maka akan tampil sebuah garis lurus. Untuk mengakhiri, klik **Pick Tool** pada **Toolbox** atau tekan **tombol Space Bar**


Membuat garis lengkung

- Aktifkan **Bezier Tool**. Kemudian klik dan drag mouse ke arah vertikal atau horizontal, hingga tampak garis putus-putus, kemudian klik
- Lalu pindahkan mouse ke tempat lain dan drag ke arah vertikal atau horizontal hingga membentuk suatu objek kurva atau garis lengkung

Membuat objek path tertutup misalnya segitiga

- Aktifkan **Bezier Tool**. Kemudian klik hingga muncul nude, lalu pindahkan mouse ke tempat lain
- Lalu klik sekali lagi, maka akan tercipta sebuah garis lurus. Setelah itu lakukan klik hingga membentuk pola objek segitiga. Untuk menampilkan sebagai objek path tertutup, maka berilah warna dari **Color Palette**

c) Menggunakan Artistic Media Tool

Garis artistik terbagi menjadi 5 sub alat, yaitu  **Preset, Brush, Sprayer, Calligraphic, Pressure**

Preset untuk membuat garis artistik yang disediakan sistem CorelDRAW.

Brush untuk membuat garis artistik, seperti memakai kuas

Sprayer untuk membuat garis artistik seperti penggunaan cat semprot

Calligraphic untuk membuat garis artistik seperti kaligrafi

Pressure untuk membuat garis artistik seperti penggunaan alat gambar yang ditekan

Menggunakan Artistic Media Preset

- Aktifkan **Artistic Media Tool**, maka akan tampil **Property Bar**. Pilih **Preset Tool**
- Kemudian klik dan drag ke sembarang arah. Untuk mengganti jenis garis artistiknya, gunakan property bar

Penggunaan **Artistic Media Brush, Artistic Media Sprayer, Artistic Media Calligraphic, Artistic Media Pressure** caranya sama dengan **Artistic Media Preset**. Anda hanya memilih Tool yang diinginkan

d) Menggunakan Pen Tool

- Aktifkan **Pen Tool**. Klik mouse sekali untuk memberi tanda titik yang diinginkan dan lepaskan. Kemudian klik mouse dan tahan, jika pada titik awal garis kurva akan diberikan lengan kontrol (untuk mengatur lengkungannya)
- Geser posisi kursor mouse hingga lengan garis kurva yang diinginkan tercapai, lalu lepaskan mouse
- Pada titik terakhir garis kurva, lakukan klik ganda untuk menutup gambar

e) Menggunakan Polyline Tool

- Aktifkan **Polyline Tool**. Geser posisi kursor mouse pada titik awal yang diinginkan. Lakukan klik mouse untuk memberi tanda titik awal garis
- Geser posisi kursor mouse pada titik akhir garis yang akan dibentuk. Lakukan klik mouse untuk memberi tanda akhir garis tersebut

f) Menggunakan 3 Point Curve Tool

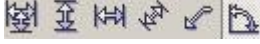
- Aktifkan **3 Point Curve Tool**. Geser posisi kursor mouse pada titik awal yang diinginkan. Lakukan klik mouse dan tahan untuk memberi tanda titik awal garis
- Geser posisi kursor mouse pada titik akhir garis yang akan dibentuk. Pada saat itu, lepas klik mouse tadi untuk memberi tanda akhir garis tersebut
- Geser posisi kursor mouse pada titik ketiga, yaitu titik yang mengatur kelengkungan garis. Lakukan klik mouse untuk membentuk garis melalui ketiga titik tersebut

g) Menggunakan Interactive Connector Tool 

- o Buat tiga buah objek gambar persegi panjang. Anda dapat mengubah arah dan bentuk garis (seperti gambar skema organisasi) dengan menggunakan **Interactive Connector Tool**

h) Menggunakan Dimension Tool 

Adalah fasilitas yang digunakan sebagai alat bantu untuk ukuran objek gambar. Misalnya ukuran panjang atau tinggi suatu bidang

Ada enam sub alat dari **Dimension Tool**, yaitu 

Auto Dimension Tool untuk mengukur bidang vertikal dan horizontal secara otomatis

Vertical Dimension Line Tool untuk membuat garis dimensi vertikal

Horizontal Dimension Tool untuk membuat garis dimensi horizontal

Slanted Dimension Tool untuk membuat garis dimensi diagonal

Callout Tool untuk memberikan garis dan teks informasi

Angular Dimension Tool untuk mengukur sudut

4. Menggunakan Zoom Tool dan Hand Tool 

- o Untuk melihat objek gambar dengan cara memperbesar atau memperkecil tampilan, gunakan **Zoom Tool**. Caranya: Aktifkan **Zoom Tool**. Klik kiri mouse untuk memperbesar gambar dan klik kiri **mouse+Shift** untuk memperkecil gambar
- o Untuk menggeser bidang area kerja ke arah yang diinginkan, gunakan **Hand Tool**. Caranya: Aktifkan **Hand Tool**. Klik kiri mouse dan drag ke arah yang diinginkan

Latihan dan Tugas:

Membuat Kartu nama, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ukuran 4,5 cm x 8,5 cm (full color, cetak offset), kartu nama berbentuk horisontal
2. Resolusi 300 pixels/inch, Color Mode : RGB, Background Contents : White
3. Satu sisi, berisi nama, alamat, nomor HP/Telepon, Jabatan : Disain Grafis
4. Desain background menarik dan tulisan mudah dibaca dengan ukuran proporsional
5. Disimpan di My Document dengan Nama Anda (dan NIM)

5. Mengatur Pola Warna

a) Mewarnai Objek dengan Fill Tool

Ada tujuh sub alat, yaitu       

- *Fill Color Dialog* untuk memberi warna pada objek
- *Fountain Fill Dialog* untuk mengatur efek warna gradasi (gelap ke terang atau sebaliknya)
- *Pattern Fill Dialog* untuk mengisi objek gambar dengan gambar bitmap tertentu, misalnya gambar bitmap dua warna (Two-color Bitmap Pattern Fill), gambar bitmap berwarna Full-color Bitmap Pattern Fill) atau gambar bitmap tertentu (Bitmap Pattern Fill)
- *Texture Fill Dialog* untuk mengisi objek gambar dengan gambar tekstur tertentu
- *PostScript Fill Dialog* untuk mengisi objek gambar dengan menggunakan tekstur printer postscript
- *No Fill* untuk menghapus atau membatalkan semua warna yang telah dipilih
- *Color Docker Window*; sistem akan menampilkan Color Docker dan Anda dapat menentukan sistem warna yang akan digunakan

b) Mewarnai Objek dengan Interactive Fill Tool dan Interactive Mesh Fill Tool

Melalui sub alat ini, Anda dapat mengisi suatu objek gambar dengan warna yang spesifik, unik dari warna lainnya

c) Mewarnai Objek dengan Eye Dropper Tool dan Paint Bucket Tool

Berguna untuk mengambil informasi warna pada suatu titik

- Untuk itu aktifkan **Eye Dropper Tool** lalu geser posisi kursor mouse pada bagian titik warna yang diinginkan
- Pada saat itu, lakukan klik mouse untuk mengambil informasi warna pada titik tersebut. Berikutnya sistem akan mengambil informasi warna tersebut dan menampilkannya pada baris status
- Setelah mendapatkan warna yang diinginkan, aktifkan **Paint Bucket Tool**. Geser posisi kursor mouse pada bagian yang akan memakai warna tersebut, misalnya pada sisi objek untuk memakai warna tersebut pada bagian outline atau pada bagian dalamnya untuk mengisi warna

d) Mewarnai Objek dengan Smart Fill Tool dan membuat Object dengan Smart Drawing Tool

Untuk mewarnai bidang dan membuat objek gambar dengan tampilan yang lebih praktis

6. Mengubah Objek Kurva menggunakan

- *Shape Tool* untuk memproses objek per titik. Misalnya menggeser posisi elemen objek gambar, mengubah elemen objek gambar dan lain sebagainya
- *Smudge Brush* untuk membuat corangan pada sisi objek gambar kurva dengan cara menggosok bagian kurva tersebut
- *Roughen Brush* untuk membuat gerigi pada sisi objek gambar kurva dengan cara menggosok bagian kurva tersebut
- *Free Transform Tool* untuk mempermudah transformasi objek gambar

7. Mengubah Objek menggunakan

- *Interactive Blend Tool* untuk melakukan efek khusus transformasi bentuk suatu objek gambar ke bentuk objek gambar lainnya. Arah dari proses perubahan bentuk objek gambar tersebut juga dapat diatur melalui suatu garis tertentu
- *Interactive Contour Tool* untuk melakukan efek khusus suatu objek gambar dengan salinan dari objek gambar tersebut dalam warna dan ukuran yang berbeda. Arah

pengisian dari objek gambar tersebut juga dapat ditentukan yaitu ke pusat atau menjauhi pusat

- *Interactive Distortion Tool* untuk memberikan efek khusus mengubah objek gambar terpilih sehingga berkesan distorsi (berubah karena suatu hal) dan dapat menentukan bentuk distorsi objek gambar yang diproses
- *Interactive Drop Shadow Tool* untuk memberikan efek khusus membentuk bayangan dari objek gambar yang diproses
- *Interactive Envelope Tool* untuk memberikan efek khusus dari bentuk suatu objek berdasarkan titik tertentu darinya. Titik tersebut berada pada siku atau sisi tengah dari objek gambar yang akan diproses. Selain itu, Anda juga dapat menambahkan titik tersebut jika diperlukan
- *Interactive Extrude Tool* untuk memberikan efek khusus yang mengubah suatu objek gambar menjadi seperti berbentuk tiga dimensi. Ini dilakukan dengan cara menambahkan objek yang sama ke bagian belakangnya, sehingga seakan-akan objek gambar tersebut memiliki ketebalan tertentu
- *Interactive Transparency Tool* untuk memberikan efek khusus dari warna gradasi yang transparan

8. Memanipulasi Objek dengan fasilitas: Weld, Trim, Intersect

Weld → fasilitas ini menggabungkan beberapa objek gambar yang saling bertumpang tindih. Dengan fasilitas ini, irisan objek gambar tersebut akan dileburkan sehingga membentuk objek gambar baru dari gabungan objek gambar tersebut. Caranya adalah:

- Buat kotak berwarna merah. Lalu di atasnya dibuat lingkaran berwarna kuning
- Pilih dulu kotak lalu lingkaran dengan **Pick Tool + tombol Shift**
- Perubahannya, kotak itu akan menyambung dan warna akan mengikuti lingkaran

Trim → fasilitas ini untuk memotong suatu objek gambar dengan menggunakan objek gambar lainnya. Dengan fasilitas ini, irisan dari objek gambar pertama akan dihapuskan. Caranya:

- Buat segitiga berwarna merah. Lalu di atasnya dibuat kotak berwarna kuning
- Pilih dulu segitiga lalu kotak dengan **Pick Tool + tombol Shift**
- Perubahannya, segitiga akan memotong kotak

Intersect → membentuk irisan dari beberapa objek gambar yang saling bertumpang tindih. Dari tumpukan objek gambar tersebut akan dihasilkan objek gambar baru lainnya yang berupa irisannya. Caranya:

- Buat bintang berwarna kuning. Lalu di atasnya dibuat lingkaran berwarna merah
- Pilih dulu bintang lalu lingkaran dengan **Pick Tool + tombol Shift**
- Bagian bintang yang didalam lingkaran akan dipotong oleh bentuk lingkaran tersebut

9. Menggunakan Teks Tool dan Pengolahannya

a) Membuat teks

- Aktifkan Text Tool. Klik di atas lembar kerja, maka kursor akan berubah bentuk menjadi I (beam)
- Ketik nama lengkap Anda
- Klik **Pick Tool** untuk mengakhiri pengetikan dan teks akan ditandai dengan highlight box sehingga teks dapat diedit dan diproses

b) Merubah jenis dan ukuran huruf

- Aktifkan **Pick Tool** di **Toolbox**
- Aktifkan objek teks yang akan diubah jenis hurufnya
- Lakukan klik mouse pada tanda segitiga yang ada di **Font List** pada fasilitas **Property Bar**. Pilih jenis huruf yang Anda sukai.
- Pilih ukuran huruf di fasilitas **Property Bar**, misalnya 24 pt

c) Memberi warna pada teks

- Aktifkan teks tersebut dengan **Pick Tool**
- Beri warna dengan memilih di **Color Palette** atau dengan **Fill Tool** di **Toolbox**

- d) **Memperbanyak teks**
 - Aktifkan teks tersebut dengan **Pick Tool**
 - Drag teks tersebut dengan mouse kanan ke bagian yang diinginkan. Lalu lepas, akan muncul menu
 - Pilih **Copy Here**
 - e) **Penerapan kerning teks**
 - Ketik tulisan, misalnya HANDPHONE dengan jenis huruf dan ukuran bebas
 - Klik teks tersebut dengan **Pick Tool**, hingga ditandai dengan **highlight box**
 - Klik **Shape Tool** hingga teks akan ditandai dengan node
 - Drag node huruf sambil memindahkan huruf tersebut ke tempat yang diinginkan
 - f) **Membuat teks artistik**
 - Buat garis dengan **Freehand Tool**
 - Ketik tulisan Semangat dengan jenis huruf dan ukuran bebas
 - Klik garis dan sambil menahan tombol **Shift + klik teks Semangat**
 - Klik menu **Text → Fit Text to Path**
10. **Membuat Object Teks Paragraf**
- a) **Mengetik Teks Paragraf**
 - Aktifkan **Text Tool**. Drag pointer ke area kerja untuk membuat frame sesuai keinginan
 - Bila ingin menampilkan frame secara penuh satu layar tekan **F4**. Dan untuk mengembalikan ke layar semula tekan **F3**
 - Mulailah membuat ketikan sesuai dengan keinginan
 - Jika kita membuat frame terlalu kecil, tidak sesuai dengan isi tulisan, maka tulisan tersebut akan bersembunyi. Agar ukuran frame mencukupi ukuran teks, gunakan fasilitas **Fit Text to Frame** melalui menu **Text → Paragraph Text Frame → Fit Text to Frame**
 - b) **Memutar Frame Teks**
 - Aktifkan **Pick Tool** dan klik pada frame teks, hingga tampil tanda **Highlight Box**
 - Klik sekali lagi, hingga tampil tanda highlight rotasi
 - Arahkan pointer pada **Highlight** rotasi (tanda berputar) dan putarlah sesuai keinginan
 - c) **Mengedit pada Frame Teks**
 - Aktifkan **Pick Tool** dan klik pada frame teks, hingga tampil tanda **Highlight Box**
 - Tekan tombol **Ctrl+Shift+T**, maka akan tampil kotak dialog **Edit Text**
 - Bila ingin melakukan perubahan pada kotak **Edit Teks**, maka lakukan pemblokiran pada tulisannya
 - d) **Membuat Frame Teks Berkolom**
 - Aktifkan **Pick Tool** dan klik pada frame teks, hingga tampil tanda highlight box
 - Pada menu **Text → Columns → Number of Columns** untuk menentukan banyaknya kolom
 - Ketikkan 3 di kotak **Number of Columns**. Perhatikan perubahannya
11. **Variasi Objek**
- a) **Membuat Perspektif**
 - Buat tulisan Perjuangan dengan jenis huruf bebas dan ukuran disesuaikan
 - Aktifkan **Pick Tool** dan pastikan objek teks dalam keadaan terpilih
 - Pilih menu **Effects → Add Perspective** hingga pointer berubah bentuk dan pada objek teks Perjuangan akan tampil kotak dengan garis putus – putus
 - Gerakkan pointer ke salah satu node. Sebagai latihan klik pada node di sudut kanan bawah, maka teks akan mengikuti gerak drag yang dilakukan
 - Lakukan perubahan lagi dengan mengarahkan ke node – node. Bila sudah, untuk mengakhiri klik **Pick Tool**
 - Untuk menghapus efek perspektif, pilih menu **Effects → Clear Perspective**

b) Menggunakan Efek Lens

- Buatlah objek lingkaran dan objek teks
- Beri warna bebas pada lingkaran. Tempatkan objek teks di atas objek lingkaran
- Klik objek teks hingga ditandai dengan highlight box
- Buka menu **Effects** → **Lens** → tampil **kotak Dialog Lens**
- Klik panah kotak pilihan daftar **Lens** → **Wireframe**
- Klik **Apply** untuk menerapkan efek pada teks

c) Mengimpor Objek Gambar

- Buka **File** → **Import**, maka akan tampil kotak dialog **Import**
- Bila ingin membuat suatu format yang berbeda pada gambar tersebut, buka menu **Bitmaps**, dan pilihlah perubahannya
- Klik gambar yang ingin dirubah, pilih menu **Bitmaps** → **3D Effects** → **Page Curl**

d) Menggunakan PowerClip

- Buatlah objek lingkaran dengan ukuran bebas. Setelah itu **Import** gambar
- Letakkan gambar di bawah objek lingkaran dan klik gambar, pilih menu **Effects** → **PowerClip** → **Place Inside Container** maka akan tampil panah kanan. Arahkan panah tersebut pada objek lingkaran dan klik, maka gambar akan masuk pada objek lingkaran

Referensi

Effendy, Onong Uchyana. 2000. *"Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi"*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

Fiske, John. 1985. *"Introduction to Communication Science"*. London : Methuen.

Mulyana, Deddy. 2001. *“Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar”*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 2001. *“Psikologi Komunikasi”*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sayuti, Suminto A. 2000. *“Membangun dan Mencari ‘Ruang Gaung’ dalam Teks Artistik : Catatan-catatan Lepas Seorang Penonton”*. Makalah dalam Diskusi Tari Saraswati Dance Company. Yogyakarta :Saraswati Dance Company.

Surono, Cut Kamaril Wardani. 2001. *“Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD – SLTP – SMU”*. Makalah dalam Seminar dan Lokakarya Pendidikan Seni tanggal 18 – 20 April 2001. Jakarta : The Ford Foundation.

Tubbs, Stewart L. & Moss, Sylvia. 1994. *“Human Communication”*. NewYork : McGraw-Hill.

