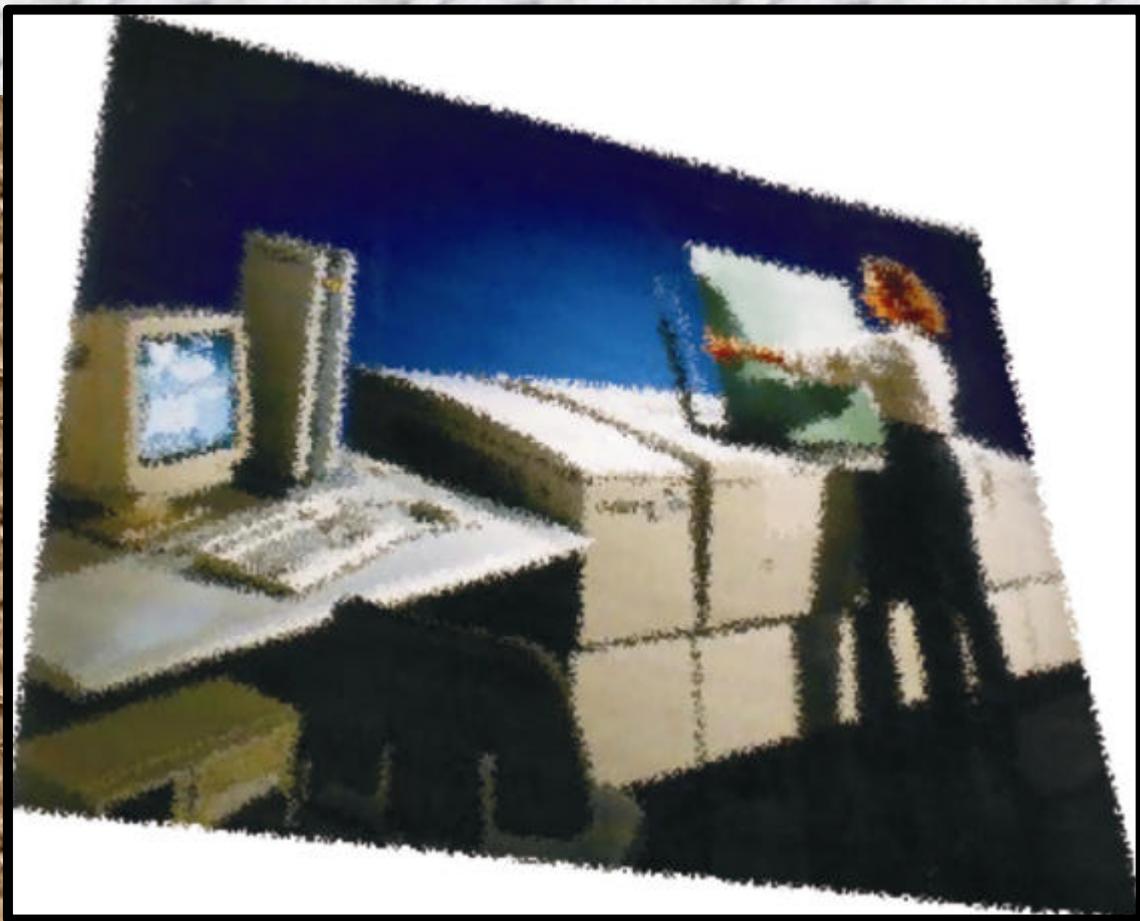


Menyiapkan Layout untuk Siap ke Film/Plate



BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004

Menyiapkan Layout untuk Siap ke Film/Plate

Penyusun
Agus Nugroho

Editor
Soeryanto

2004

Kata Pengantar

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyusun bahan ajar modul manual untuk Bidang Keahlian Grafika, khususnya Program Keahlian Persiapan dan Produksi Grafika. Modul ini disusun menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan kompetensi, sebagai konsekuensi logis dari Kurikulum SMK Edisi 2004 yang menggunakan pendekatan kompetensi (*CBT: Competency Based Training*).

Sumber dan bahan ajar pokok Kurikulum SMK Edisi 2004 adalah modul, baik modul manual maupun interaktif dengan mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) atau standarisasi dunia kerja. Modul ini diharapkan digunakan sebagai sumber belajar pokok oleh peserta diklat untuk mencapai kompetensi kerja standar yang diharapkan dunia kerja.

Penyusunan modul ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni dari penyiapan materi modul, penyusunan naskah secara tertulis, setting dengan bantuan komputer, serta divalidasi dan diujcobakan empirik secara terbatas. Validasi dilakukan dengan teknik telaah ahli (*expert-judgment*), sementara ujicoba empirik dilakukan pada beberapa peserta didik SMK. Harapannya, modul yang telah disusun ini merupakan bahan dan sumber belajar yang sesuai untuk membekali peserta diklat dengan kompetensi kerja yang diharapkan. Namun demikian, karena dinamika perubahan dunia kerja begitu cepat terjadi, maka modul ini masih akan selalu diminta masukan untuk bahan perbaikan atau revisi agar supaya selalu relevan dengan kondisi lapangan.

Pekerjaan berat ini dapat terselesaikan, tentu dengan banyaknya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang perlu diberikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Dalam kesempatan ini tidak berlebihan bilamana disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama tim penyusun modul (penulis, editor, tenaga komputer modul, tenaga

ahli desain grafis) atas dedikasi, pengorbanan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menyelesaikan penyusunan modul ini.

Kami mengharapkan saran dan kritik dari para pakar di bidang psikologi, praktisi dunia usaha dan industri, dan pakar akademik sebagai bahan untuk melakukan peningkatan kualitas modul. Diharapkan para pemakai berpegang pada asas keterlaksanaan, kesesuaian, dan fleksibilitas dengan mengacu pada perkembangan IPTEKS pada dunia kerja dan potensi SMK serta dukungan kerja dalam rangka membekali kompetensi standar pada peserta diklat.

Demikian, semoga modul ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya peserta diklat SMK Bidang Keahlian Grafika, atau praktisi yang sedang mengembangkan bahan ajar modul SMK.

Jakarta, Desember 2004
a.n. Direktur Jenderal Pendidikan
Dasar dan Menengah
Direktur Pendidikan Menengah Kejuruan,



Dr. Ir. Gatot Hari Priowirjanto, M.Sc.
NIP 130 675 814

Kata Pengantar

Pada setiap pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan tertentu diperlukan media yang sesuai dan tepat. Dari beberapa media yang dapat digunakan adalah berupa modul. Modul selain dipakai sebagai sumber belajar bagi siswa juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Untuk sekolah menengah kejuruan, modul merupakan media informasi yang dirasakan efektif, karena isinya yang singkat, padat informasi dan mudah dipahami bagi peserta belajar. Sehingga proses pembelajaran yang tepat guna akan dapat dicapai.

Dalam modul ini akan dipelajari bagaimana langkah-langkah dalam menyiapkan pekerjaan yang siap untuk diproses pada film atau pelat. Pekerjaan tersebut dilakukan menggunakan komputer dengan beberapa pilihan software pengolah grafik maupun tata letak. Beberapa software yang dapat digunakan diantaranya adalah PageMaker, Corel Draw, Adobe Photoshop, Freehand dan Illustrator. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, dimana hal tersebut tergantung dari penggunaannya.

Untuk melakukan pekerjaan tata letak yang biasanya terdiri dari image gambar dan teks, sangat perlu diperhatikan sekali terhadap format barang cetakan yang akan dibuatkan ke film atau pelat. Karena semua itu akan berpengaruh terhadap kualitas hasil cetak.

Semarang, Desember 2004

Penyusun

Agus Nugroho

Daftar Isi

✂	Halaman Sampul	1
✂	Halaman Francis	2
✂	Kata Pengantar	3
✂	Kata Pengantar	5
✂	Daftar Isi	6
✂	Peta Kedudukan Modul.....	8
✂	Daftar Judul Modul	9
✂	Mekanisme Pemelajaran	10
✂	Glosary	11

I. PENDAHULUAN

A.	Deskripsi.....	13
B.	Prasarat.....	13
C.	Petunjuk Penggunaan Modul.....	14
D.	Tujuan Akhir	15
E.	Kompetensi.....	16
F.	Cek Kemampuan.....	18

II. PEMBELAJARAN

A.	Rencana Belajar Peserta Diklat.....	19
----	-------------------------------------	----

B. Kegiatan Belajar

1.	Kegiatan Belajar 1.....	20
a.	Tujuan Kegiatan Pemelajaran	20
b.	Uraian Materi	20
c.	Rangkuman	33
d.	Tugas	34
e.	Tes Formatif	35
f.	Kunci Jawaban	35
g.	Lembar Kerja	36
2.	Kegiatan Belajar 2.....	38
a.	Tujuan Kegiatan Pemelajaran	38
b.	Uraian Materi	38
c.	Rangkuman	52
d.	Tugas	54
e.	Tes Formatif	54

f. Kunci Jawaban	54
g. Lembar Kerja	56

III. EVALUASI

A. Tes Tertulis.....	58
B. Tes Praktik.....	59

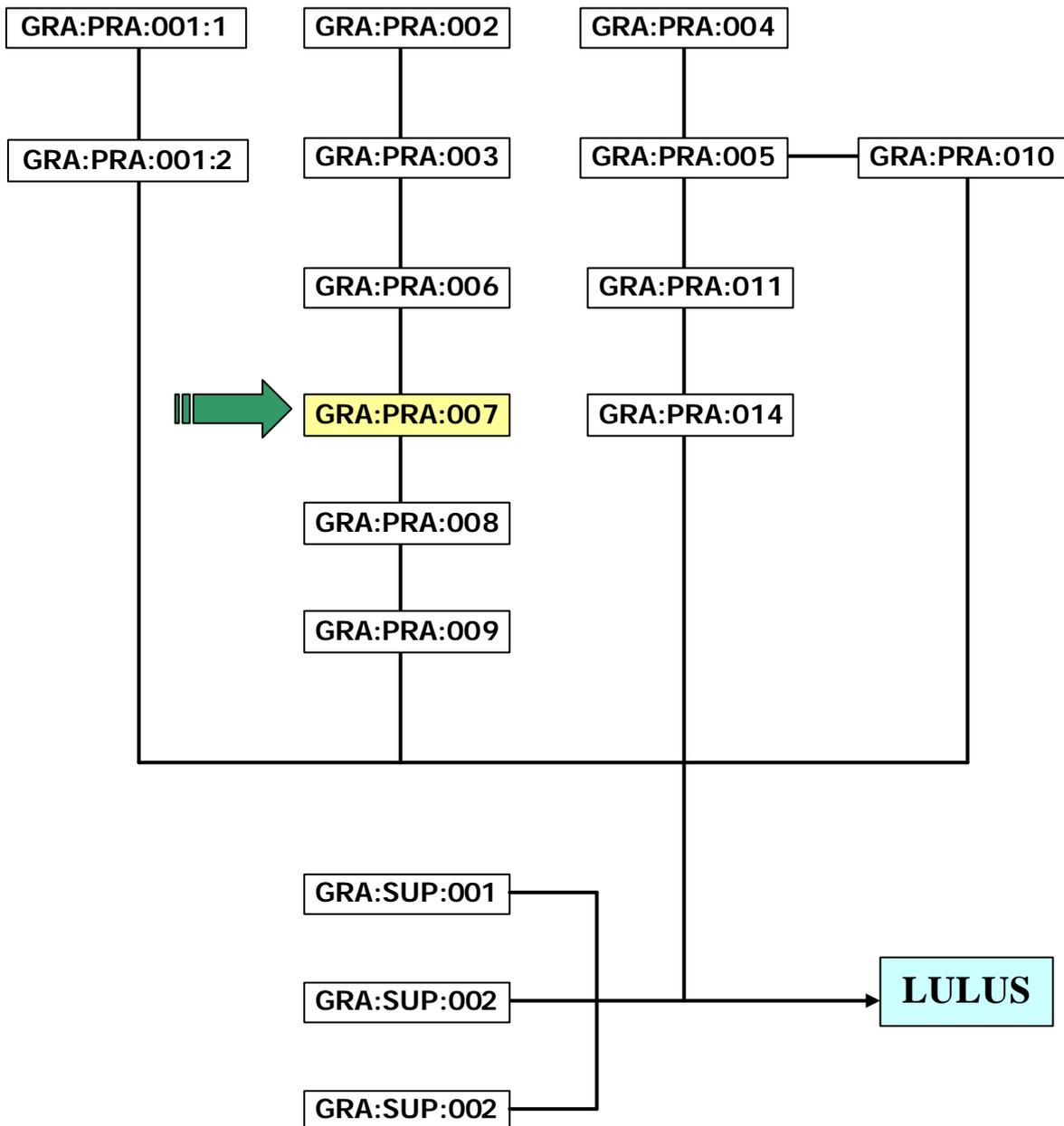
KUNCI JAWABAN

A. Tes Tertulis.....	60
B. Lembar Penilaian Tes Praktik.....	62

IV. PENUTUP	66
--------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	67
-----------------------------	----

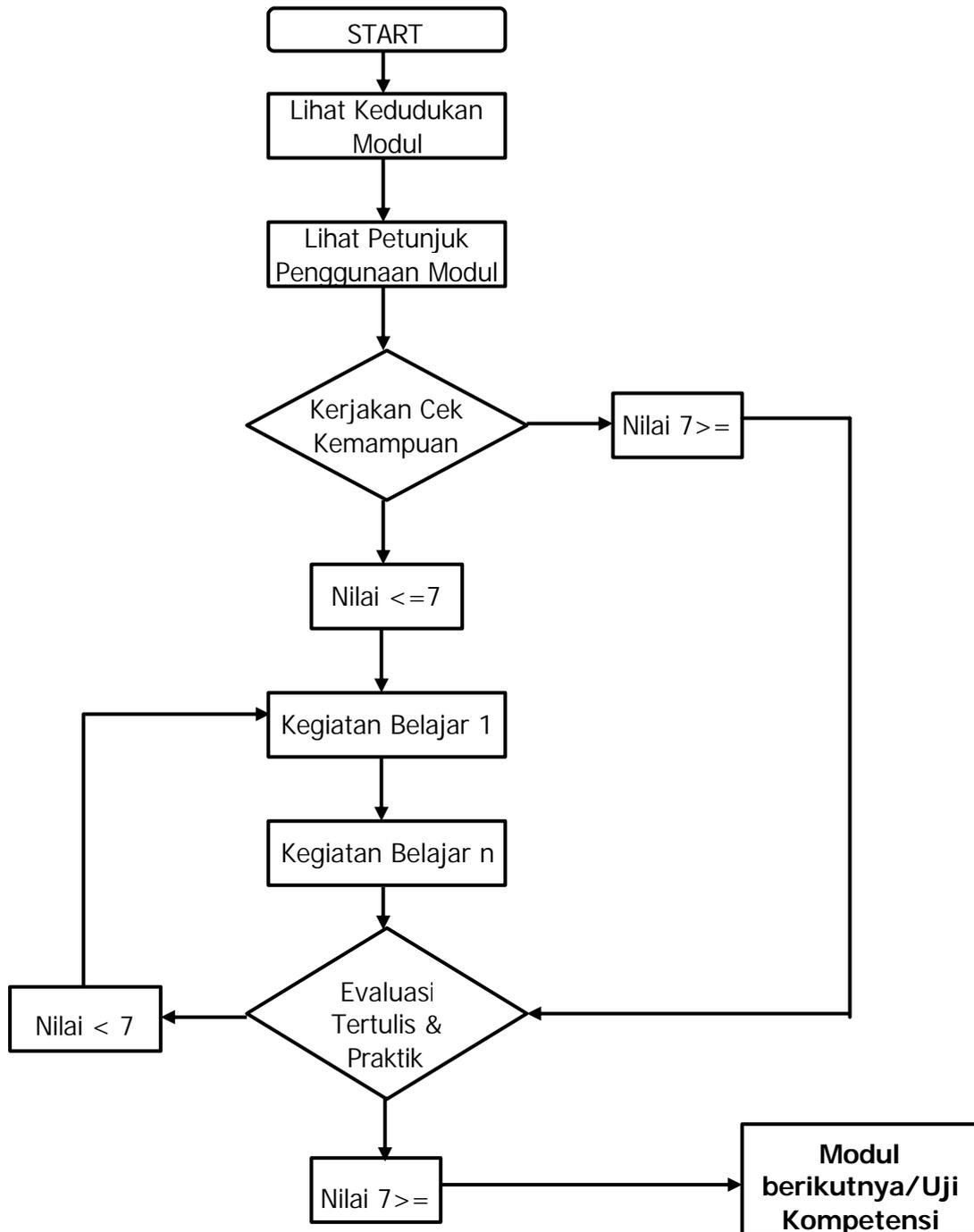
Peta Kedudukan Modul



Daftar Judul Modul

No.	Kode Modul	Judul Modul
1	GRA:PRA:001:1	Pembuatan desain secara manual
2	GRA:PRA:001:2	Pembuatan desain dengan komputer
3	GRA:PRA:002	Menyusun huruf/type setting
4	GRA:PRA:003	Mengerjakan scanning
5	GRA:PRA:004	Mengerjakan fotoreproduksi
6	GRA:PRA:005	Menggabungkan image secara manual
7	GRA:PRA:006	Menggabungkan image secara elektronik
8	GRA:PRA:007	Menyiapkan layout untuk siap ke film/plate
9	GRA:PRA:008	Membuat output image
10	GRA:PRA:009	Membuat proof image
11	GRA:PRA:010	Membuat dan mencetak coba plate relief/letterpress
12	GRA:PRA:011	Membuat plate offset lithography
13	GRA:PRA:014	Membuat plate ganda untuk beberapa image
14	GRA:SUP:001	Mengaplikasikan prinsip keselamatan dan & kesehatan kerja
15	GRA:SUP:002	Mengaplikasikan standar mutu
16	GRA:SUP:012	Kalkulasi grafika

Mekanisme Pemelajaran



Glosary

ISTILAH	KETERANGAN
A4	Standar Internasional format kertas dengan ukuran 210 mm X 297 mm
Alignment	Sub menu untuk memilih bentuk susunan yang terdiri dari: Align Left, Align Centre, Align Right, Justify dan Force Justify
Align Left	Susunan teks yang memiliki kerataan pada sebelah kiri (rata kiri)
Align Centre	Susunan teks yang memiliki kerataan pada bagian tengah (rata tengah)
Align Right	Susunan teks yang memiliki kerataan pada sebelah kanan
Baseline	Batas bawah dari suatu huruf
CMYK	Pilihan warna yang terdiri dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black pada pilihan warna
Cropping	Fungsi pada Tool Box untuk memotong bagian gambar yang tidak ingin ditampilkan
Data Parameter	Berisi data-data instruksi penyusunan suatu model
Document Setup	Kotak dialog yang berfungsi mengatur format susunan
Editing	Pekerjaan koreksi/perbaiki kesalahan yang terdapat dalam susunan
EPS	Format file untuk suatu image dengan tingkat resolusi yang tinggi
File	Istilah untuk data yang telah selesai dikerjakan dan tersimpan dalam media penyimpanan
Format Susunan	Areal tempat melakukan penyusunan yang dibatasi dengan margin kiri, margin kanan, margin atas dan margin bawah
Image	Gambar atau foto
Import	Menempatkan objek teks/gambar dari program lain
JPEG	Format file untuk gambar dengan tingkat resolusi rendah
Klik	Istilah pada mouse dengan menekan tombol mouse 1 kali
Kotak Dialog	Tampilan isian dialog dari suatu sub menu untuk diisi data tertentu

Kursor (Cursor)	Tampilan suatu bentuk tertentu pada layar komputer yang dipergunakan untuk memandu dalam melakukan penyusunan
Marjin	Jarak antara sisi-sisi kertas dengan areal susunan
Menu	Pilihan perintah utama pada suatu program
Sub menu	Pilihan sub perintah utama pada suatu program
Model	Suatu bentuk susunan/pedoman yang akan dibuatkan susunannya
Object	Elemen atau bentuk susunan yang akan dibuat susunannya yang terdiri dari teks dan gambar
Publikasi	Tampilan/halaman tempat dilakukan penyusunan
RGB	Pilihan tampilan warna pada monitor yang terdiri dari Red, Green dan Blue pada pilihan warna
Spot	Tipe untuk warna-warna khusus
Stabilizer	Alat yang terhubung pada unit computer berfungsi untuk menstabilkan arus listrik yang masuk pada computer
Toolbox	Kotak peralatan; tool yang memiliki fungsi tertentu dalam suatu penyusunan
Typometer	Suatu alat seperti penggaris yang berfungsi mengukur besarnya huruf atau leading

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Dalam modul ini Anda akan mempelajari teknik penyusunan suatu barang cetakan yang disiapkan untuk keperluan printout ke film atau plate cetak offset menggunakan perangkat komputer desktop publishing. Untuk melakukan pekerjaan tersebut dapat dilakukan pada beberapa program grafis, seperti Corel Draw, Illustrator, Freehand, PageMaker maupun Quark Xpress. Untuk membuat tata letak halaman dapat dipergunakan program imposisi yang merupakan peletakan halaman-halaman menjadi katern. Sehingga tidak diperlukan lagi pekerjaan montase yang dilakukan secara manual. Pekerjaan tersebut dilakukan menggunakan komputer dengan fasilitas yang tersedia. Agar gambar/image yang akan dikombinasikan dalam suatu desain memiliki kualitas yang baik, maka image tersebut harus dilakukan editing menggunakan program editing foto. Salah satu program yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Selain itu dengan pengolahan pada Photoshop dapat juga dilakukan penambahan efek dengan texture pada Photoshop. Kemudian pekerjaan desain dapat dilakukan pada program CorelDRAW, yang selanjutnya dapat diprintout pada film atau pelat cetak.

B. Prasarat

Dalam mempelajari modul ini Anda harus dapat mengoperasikan perangkat komputer yang akan digunakan dalam menyusun. Selain itu juga menguasai perintah-perintah atau fungsi menu yang ada pada komputer dekstop. Karena dalam menyusun menggunakan program

pengolah gambar dan tata letak, maka Anda harus menguasai beberapa program yang sering dipergunakan dalam industri percetakan. Program Photoshop dan Corel Draw lebih banyak digunakan dalam industri grafika, sehingga minimal program tersebut harus Anda kuasai. Selain itu juga Anda harus memahami teknik pekerjaan output image, dimana hal ini dapat dipelajari pada modul GRA.PRA.008.

C. Petunjuk Penggunaan Modul

1. Pelajari daftar isi serta skema kedudukan modul dengan cermat dan teliti. Karena dalam skema modul akan nampak kedudukan modul yang sedang Anda pelajari dengan modul-modul yang lain.
2. Kerjakan soal-soal dalam cek kemampuan untuk mengukur sampai sejauh mana pengetahuan yang telah Anda miliki.
3. Apabila dari soal dalam cek kemampuan telah Anda kerjakan dan 70 % terjawab dengan benar, maka Anda dapat langsung menuju Evaluasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tetapi apabila hasil jawaban Anda tidak mencapai 70 % benar, maka Anda harus mengikuti kegiatan pembelajaran dalam modul ini.
4. Perhatikan langkah-langkah dalam melakukan pekerjaan dengan benar untuk mempermudah dalam memahami suatu proses pekerjaan.
5. Pahami setiap materi teori dasar yang akan menunjang dalam penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti. Kemudian kerjakan soal-soal evaluasi sebagai sarana latihan.
6. Untuk menjawab tes formatif usahakan memberi jawaban yang singkat, jelas dan kerjakan sesuai dengan kemampuan Anda setelah mempelajari modul ini.
7. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan bilamana perlu konsultasikan hasil tersebut pada guru/instruktur.
8. Catatlah kesulitan yang Anda dapatkan dalam modul ini untuk ditanyakan pada guru pada saat kegiatan tatap muka. Bacalah referensi

lainnya yang berhubungan dengan materi modul agar Anda mendapatkan tambahan pengetahuan.

D. Tujuan Akhir

Setelah mempelajari modul ini diharapkan Anda dapat:

- membuka program grafis
- melakukan penyusunan barang cetakan leaflet
- melakukan penyusunan barang cetakan kemasan
- mengatur corak warna pada susunan
- mengatur penyiapan printout ke film/plate cetak

E. Kompetensi

KOMPETENSI : Menyiapkan layout untuk siap ke film atau ke plate
 KODE : GRA : PRA : 007 (A)
 DURASI PEMELAJARAN : 60 Jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	1	1	2	1	2	2	2

KONDISI KINERJA	<p>Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya ;</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ SOP yang berlaku di perusahaan harus dijalani. ☞ Kebijakan yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi. ☞ Peralatan dan sarana yang terkait untuk pelaksanaan harus disediakan. ☞ Dalam melakukan pekerjaan ini harus diperhatikan SOP yang berlaku ditempat kerja serta peraturan keselamatan kerja yang berlaku diperusahaan harus dipatuhi.
-----------------	---

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Menyiapkan layout untuk proses cetak	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Sarana layout, ukuran, sistem jilid, finishing, disiapkan ☞ Halaman dirancang dan komponen tata rupa digabungkan sesuai dengan area cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Pengenalan dan aplikasi program desain grafis (Corel Draw, Illustrator, Freehand, Photoshop, dll) ☞ Tata letak halaman desain 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Cermat ☞ Teliti ☞ Tanggungjawab ☞ Bekerja sesuai prosedur ☞ Mengikuti perintah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Pengenalan dan aplikasi macam-macam program gambar/manipulasi ☞ Unsur-unsur visual ☞ Dasar-dasar pokok tata letak ☞ Cara membuat pola berbagai barang cetakan 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Membuat pola cover berbagai barang cetakan secara sederhana ☞ Membuat macam-macam bentuk ilustrasi berbagai pola barang cetakan

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
2. Menyiapkan layout yang kompleks	<ul style="list-style-type: none"> ≍ Image secara elektronik diolah, disesuaikan dengan spesifikasi pekerjaan ≍ Masalah teknis pengolahan image diselesaikan sesuai dengan permintaan/spesifikasi pekerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> ≍ Pengertian dan fungsi desain kemasan ≍ Teknis pembuatan berbagai kemasan dengan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ≍ Cermat ≍ Teliti ≍ Tanggungjawab ≍ Bekerja sesuai prosedur ≍ Mengikuti perintah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ≍ Teknik pembuatan pola kemasan 	<ul style="list-style-type: none"> ≍ Membuat macam-macam pola kemasan secara sederhana ≍ Membuat macam-macam pola kemasan dengan aplikasi program pembuat ilustrasi (Corel Draw, Illustrator, Freehand, Photoshop, dan lain-lain)

F. Cek Kemampuan

1. Jelaskan fungsi program editing gambar!
2. Jelaskan yang perlu dilakukan dalam editing gambar!
3. Apakah yang Anda ketahui tentang program Photoshop!
4. Apakah yang Anda ketahui tentang program Corel Draw!
5. Sebutkan elemen-elemen yang perlu disertakan untuk melakukan printout pada film/plate cetak!!
6. Jelaskan fungsi pengaturan pencahayaan pada program Photoshop!
7. Bagaimana mengatur susunan kolom pada program Corel Draw?
8. Jelaskan fungsi texture pada background gambar!
9. Sebutkan beberapa texture yang tersedia dalam Photoshop!
10. Sebutkan format file untuk gambar yang dapat dimasukkan dalam Corel Draw!

B. Kegiatan Belajar

1. Kegiatan Belajar 1

a. Tujuan kegiatan pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1, diharapkan Anda dapat:

- membuka program Photoshop
- mengenal Toolbox Photoshop
- mengenal menu dan sub menu program Photoshop sesuai fungsinya masing-masing
- membuat file baru program Photoshop
- melakukan editing gambar dengan Photoshop
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

b. Uraian materi

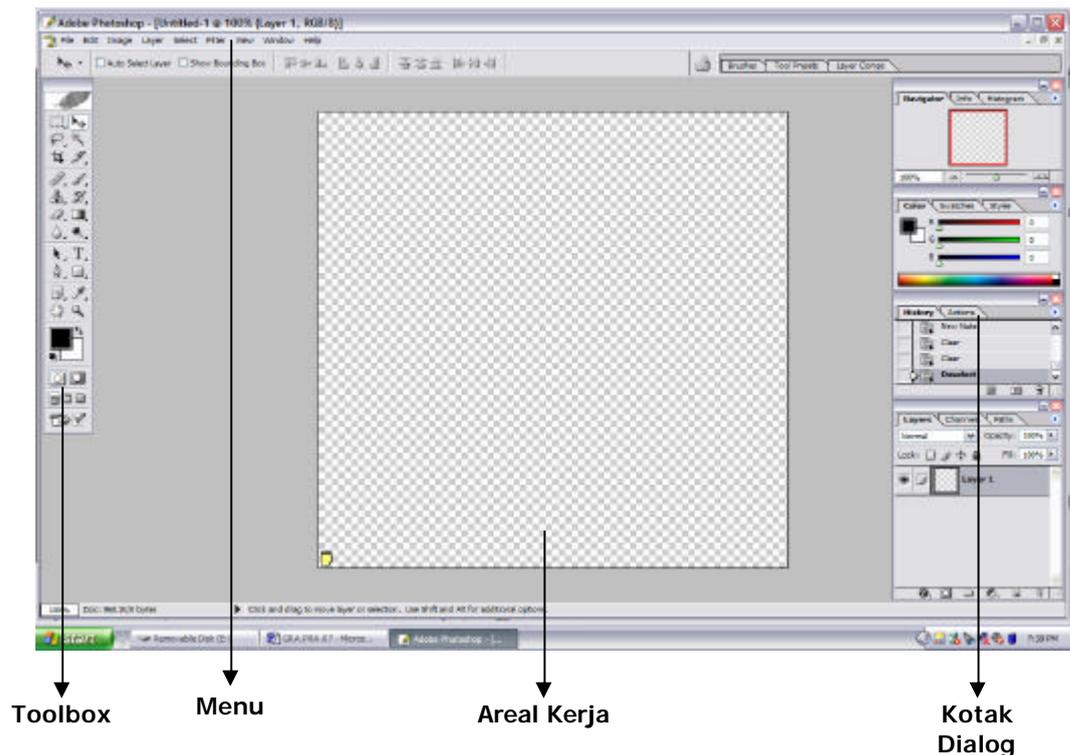
Suatu gambar yang akan digabungkan untuk pembuatan desain, sebaiknya terlebih dahulu diperbaiki dengan program editing foto. Perbaikan tersebut biasanya meliputi ukuran gambar, pencahayaan, pewarnaan, faktor resolusi, dan format file yang dipakai. Untuk melakukan itu semua sebenarnya tersedia beberapa program pengolah gambar/foto. Salah satu program yang banyak dipergunakan pada bidang percetakan adalah Adobe Photoshop.

Menurut perkembangannya program Photoshop saat ini sudah sampai pada tahap Photoshop 8.0 atau Photoshop CS. Namun banyak industri percetakan masih menggunakan Photoshop 7. Selain dipergunakan untuk editing gambar atau foto, program tersebut juga dapat dipergunakan untuk pembuatan desain cover dengan mudah dan cepat.

MENGENAL LAYAR PROGRAM ADOBE PHOTOSHOP

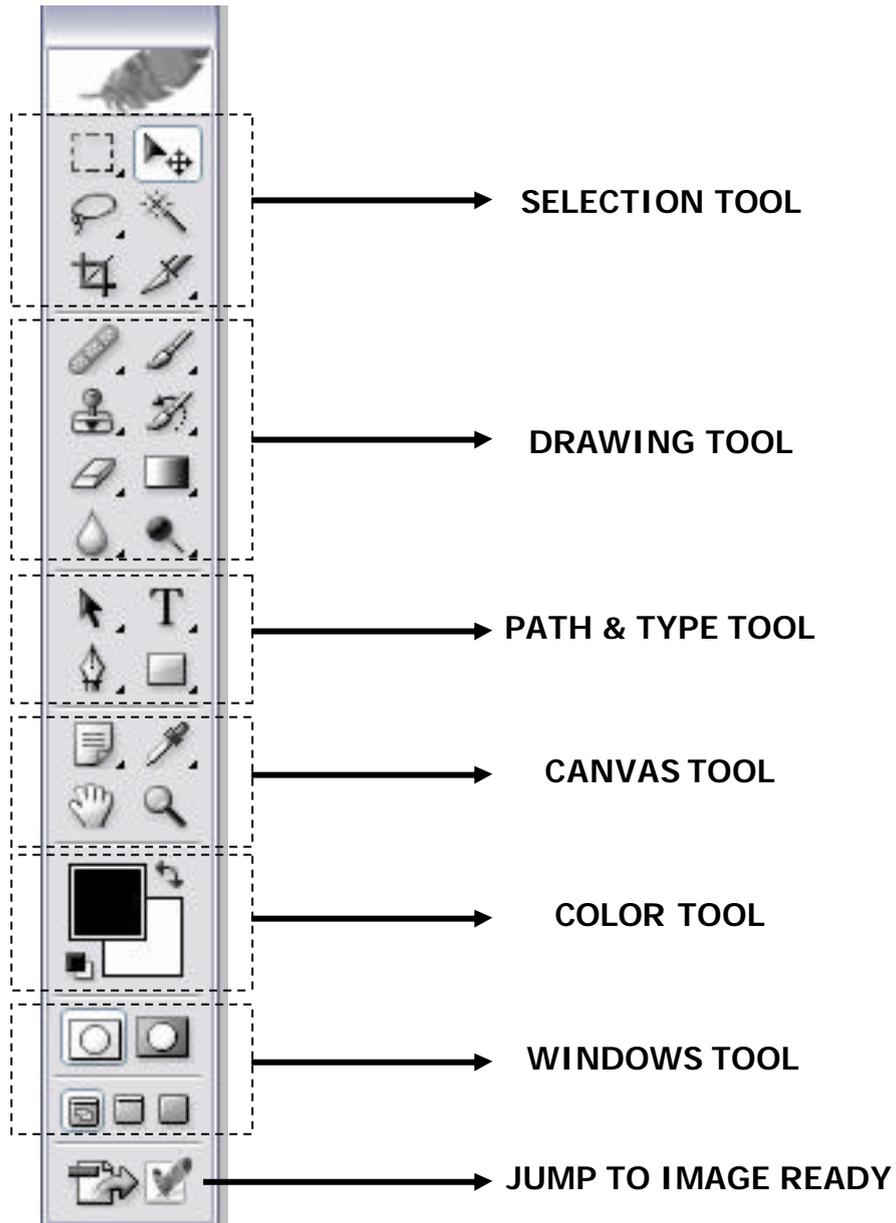
Untuk menggunakan program Photoshop, maka Anda terlebih dahulu mengenal layar tampilan dari Photoshop. Pada layar tampilan Photoshop terdiri dari Menu-menu, Toolbox, dan areal kerja.

Tampilan layar Adobe Photoshop 8

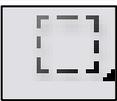


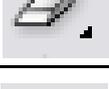
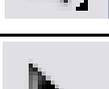
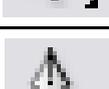
MENGENAL TOOLBOX PHOTOSHOP

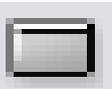
Pada Toolbox terdapat peralatan yang dipergunakan untuk mengolah image foto. Dengan menggunakan tool tersebut kita dapat melakukan perbaikan maupun penambahan elemen yang diperlukan. Setiap tool memiliki nama dengan fungsinya masing-masing. Sehingga penguasaan terhadap penggunaan tool sangat penting dan disarankan agar untuk selalu menggunakan tool tersebut sesuai fungsinya. Ketepatan pemilihan tool akan sangat membantu dalam proses pengerjaan suatu editing.



FUNGSI MASING-MASING TOOL

Simbol	Nama	Fungsi
	Marquee tool	Untuk menyeleksi image foto dalam bentuk-bentuk yang sudah disediakan.
	Lasso tool	Untuk menyeleksi image foto dalam bentuk bebas.

	Croop tool	Untuk memotong image foto.
	Move tool	Untuk memindahkan image foto yang telah diseleksi.
	Magic Wand tool	Untuk menyeleksi image foto menurut area warna tertentu.
	Slice tool	Untuk membagi-bagi image foto.
	Healing brush tool	Untuk menghilangkan kesalahan atau cacat pada foto.
	Clone stamp tool	Untuk menjiplak image foto dari titik tertentu
	Eraser tool	Untuk menghapus image.
	Blur tool	Untuk membubuhkan blur pada image.
	Brush tool	Untuk melukis seperti menggunakan kuas.
	History Brush tool	Untuk mengembalikan posisi awal sebelum dilakukan perubahan image, yaitu sebelum diberi efek.
	Gradient tool	Untuk memberi efek dasar berupa gradient warna.
	Dodge tool	Untuk memberi efek lebih terang pada image foto.
	Path Component Selection tool	Untuk menyeleksi gafris path.
	Pen tool	Untuk membuat garis dengan bantuan titik

	Type tool	Untuk membentuk susunan teks.
	Rectangle tool	Untuk membuat gambar bangun dasar.
	Notes tool	Untuk memberi keterangan gambar.
	Hand tool	Untuk menggeser posisi image/menggulung layer.
	Eyedropper	Untuk mengambil contoh warna.
	Zoom tool	Untuk memperbesar dan memperkecil tampilan layar
	Foreground and Background tool	Contoh warna untuk mengisi image foto atau hasil seleksi.
	Edit in Standard Mode	Untuk mengedit image dalam bentuk standard.
	Edit in Quick Mask	Untuk mengedit image dalam bentuk Quick Mask.
	Standard Screen Mode	Untuk menampilkan layar kerja dalam bentuk standard.
	Full Screen Mode with Menu Bar	Untuk menampilkan layar kerja dalam bentuk satu layar penuh dengan Menu Bar.
	Full Screen Mode	Untuk menampilkan layar kerja dalam bentuk satu layer penuh tanpa Menu Bar
	Jump to Image Ready	Untuk pindah ke program Adobe Image Ready

MENGENAL MENU DAN SUB MENU PHOTOSHOP

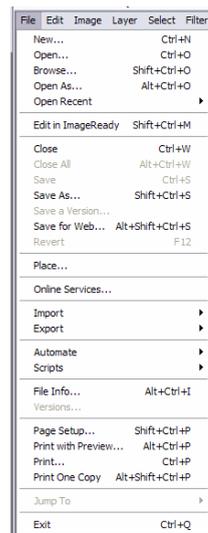
Pada program Photoshop terdapat Menu Utama dan sub menu. Setiap sub menu memiliki fungsi masing-masing. Selain ada yang berdiri sendiri, beberapa sub menu harus dikombinasikan dengan pengaktifan fungsi toolbox.

Menu-menu pada Photoshop



Sub Menu

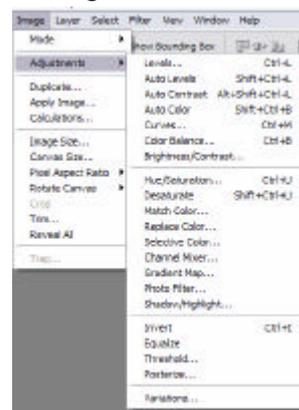
File



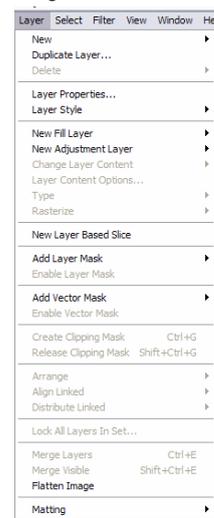
Edit



Image



Layer



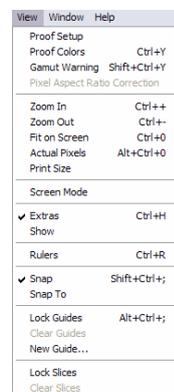
Select



Filter



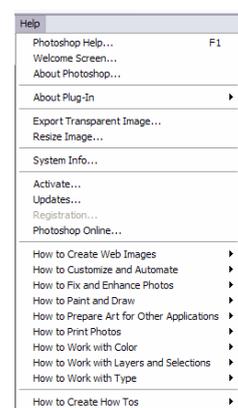
View



Window



Help



Pada beberapa sub menu masih memiliki pilihan lagi untuk sub-sub menu. Bila pada sub menu masih terdapat pilihan, maka untuk menetapkan pilihan harus dipilih sub-sub menu yang paling akhir.

MEMBUKA PROGRAM PHOTOSHOP

Untuk membuka program Photoshop pilih program tersebut pada Start. Kemudian setelah program Photoshop terpilih, maka layar akan menampilkan layar Photoshop.



Membuka Program Photoshop

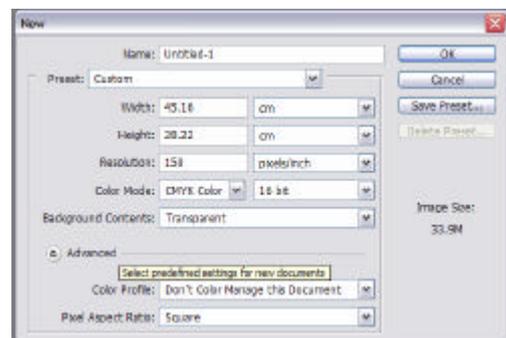


Tampilan layar Photoshop

MEMBUAT CANVAS BARU

Untuk melakukan pekerjaan dengan Photoshop terlebih dahulu membuat areal pekerjaan dengan membuka canvas baru. Dalam menetapkan canvas baru harus sudah ditetapkan ukuran areal pekerjaannya. Penetapan canvas baru dapat dilakukan hal sebagai berikut:

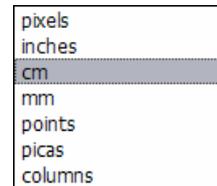
1. Pilih New pada menu File.
maka pada layar akan muncul
kotak dialog New



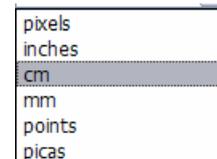
2. Isi kotak dialog tersebut sesuai perencanaan.

Name : digunakan untuk memberi nama file.

Width (dalam cm), terdapat satuan ukuran
Digunakan untuk menetapkan lebar canvas.



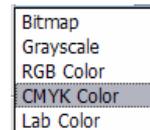
Height (dalam cm), terdapat satuan ukuran
Digunakan untuk menetapkan tinggi canvas.



Resolution (dalam pixels/inch atau pixels/cm)

Digunakan untuk menetapkan resolusi image.

Color Mode, pilihan untuk menetapkan type warna yang akan digunakan. Terdapat pilihan type untuk:



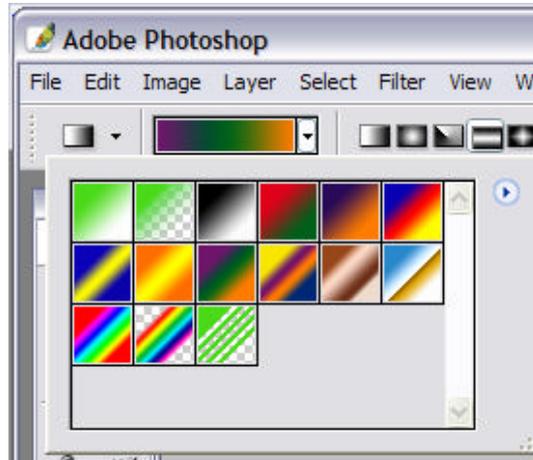
Background Contents, pilihan untuk memberikan dasar canvas/background. Terdapat pilihan background untuk : White, Background Color dan Transparent.

3. Klik **OK** bila isian telah dianggap benar.

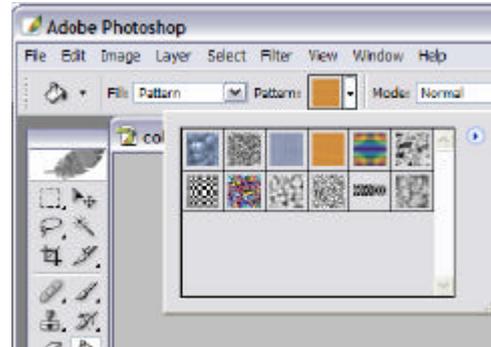
MEMBUAT EFEK BACKGROUND

Efek background dapat dibuat dari warna-warna tertentu atau menggunakan texture yang telah tersedia dalam Photoshop. Untuk membuat efek background tetapkan terlebih dahulu ukuran canvasnya. Kemudian pilihan efek yang sesuai. Untuk menampilkan efek

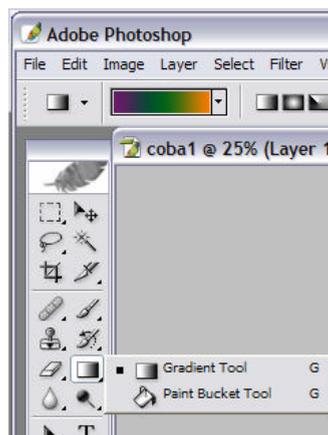
background, menggunakan *Gradient tool* atau *Paint Bucket tool*. Pada *Paint Bucket tool* terdapat 2 pilihan efek, yaitu *Foreground* dan *Pattern*. Kemudian klik pada areal yang telah ditetapkan.



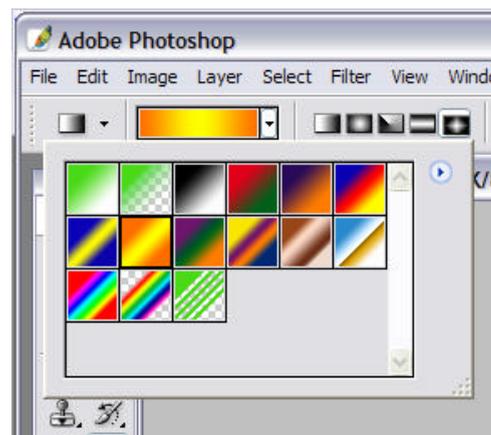
Pilihan efek Gradient tool



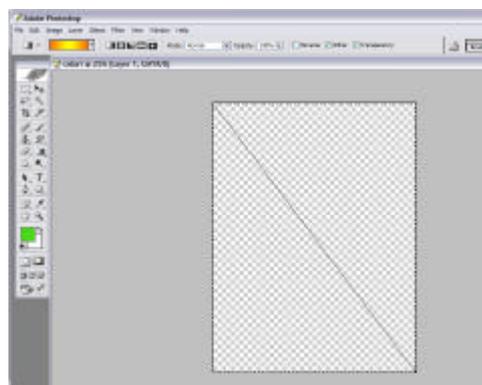
Pilihan efek Paint bucket tool (patern)



1. Memilih tool Gradient tool



2. Memilih efek Gradient



3. Menempatkan pada areal

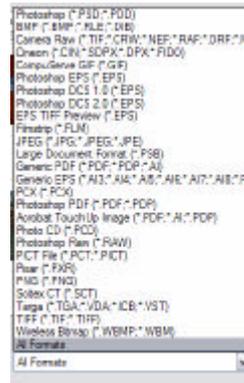


4. Hasil

MENEMPATKAN (MEMBUKA) IMAGE/FOTO

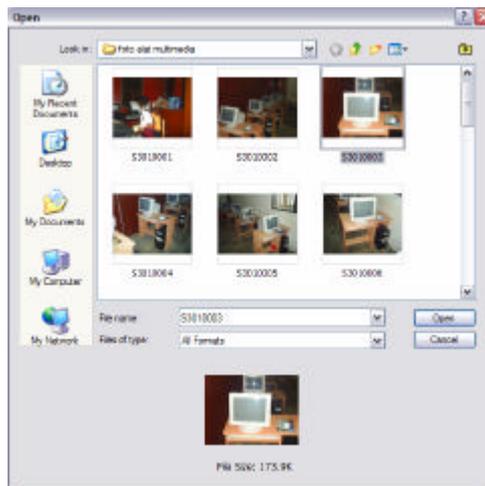
Photoshop dapat menerima image dari beberapa ekstension file. Ekstension file tersebut telah tersedia dalam kotak dialog *Open*. Tetapi bila ekstension gambar yang akan dibuka tidak tersedia, maka menggunakan pilihan *All Format*.

Sumber gambar dapat berasal dari hasil scan, foto digital, clip art, atau gambar yang dibuat pada program pembuat ilustrasi. Untuk membuka image/foto lakukan langkah sebagai berikut:



Pilihan ekstension file pada Photoshop

- 1) Pilih *Open* pada menu *File*.
- 2) Setelah muncul kotak dialog open, pilih file yang akan ditampilkan.



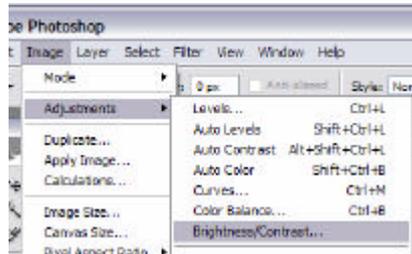
Kotak Dialog Open

- 3) Pilih **OK** bila pilihan telah benar.

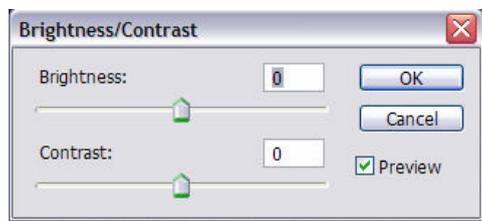
MENGATUR PENCAHAYAAN

Photoshop memiliki fasilitas untuk mengatur pencahayaan pada image yang akan diedit. Pengaturan itu meliputi *Brighness* dan *Contrast*. Untuk melakukan perbaikan pencahayaan, lakukan langkah sebagai berikut:

- 1) Buka/tampilkan file image yang akan diperbaiki.
- 2) Pilih Menu Image – Sub menu Adjustments – Sub sub menu Brightness/Contrast.



- 3) Maka pada layar muncul kotak dialog Brightness/Contrast.



- 4) Atur kedua pilihan tersebut dengan menaikkan atau menurunkan parameternya.



Sebelum perubahan



Setelah perubahan dengan menaikkan Brightness & Contrast

PEMOTONGAN IMAGE (CROOPING)

Tujuan pemotongan image adalah untuk menghilangkan bagian image yang tidak diinginkan. Dengan melakukan pemotongan image (crooping), maka kita dapat mengambil gambar hanya pada yang dibutuhkan saja. Kemudian setelah gambar dipotong, lakukan

penyimpan image baru tersebut menjadi file baru. Untuk melakukan *crooping*, pergunakan *Croop tool*  .

Untuk melakukan *crooping* lakukan langkah sebagai berikut:

1) Buka file image yang akan dicroop.

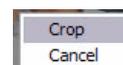


2) Tetapkan tool fungsi croop  .

3) Tetapkan areal image yang akan dicroop.



4) Klik tombol kanan mouse dan pilih croop

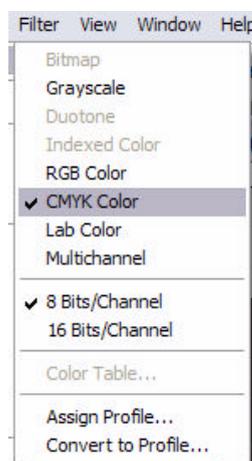


5) Hasil image setelah crooping



MENETAPKAN MODE WARNA

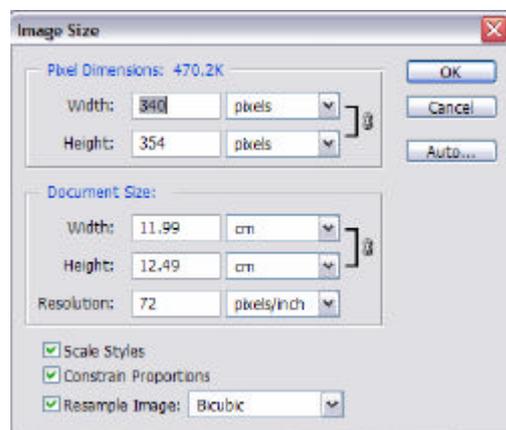
Pada image hasil scanning atau foto dari kamera digital, mode warnanya biasanya masih menggunakan RGB. Sedangkan untuk keperluan pencetakan warna yang dipakai adalah CMYK. Sehingga mode tersebut harus dirubah terlebih dahulu ke dalam mode CMYK. Untuk merubah menjadi mode warna tertentu, photoshop menyediakan fasilitas tersebut pada menu Image pilihan sub menu Mode. Untuk menetapkan mode warna, klik/pilih salah satu mode warna pada kotak dialog tersebut.



Pilihan Mode Warna

PEMBESARAN DAN PENGECILAN IMAGE

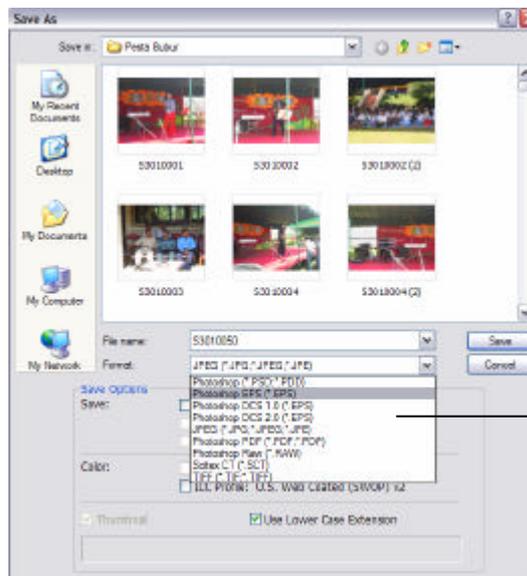
Untuk merubah ukuran image dapat dilakukan dengan menggunakan menu *Image* pada sub menu *Image Size*. Kemudian layar menampilkan kotak dialog *Image Size*.



Kotak Dialog Image Size

MENYIMPAN IMAGE

Untuk menyimpan image dapat dilakukan 2 pilihan, yaitu Save dan Save As. Pilihan penyimpanan Save dilakukan apabila file tersebut tidak ingin dirubah file format ekstensionnya. Misal dari ekstension JPG, kemudian setelah dilakukan perubahan tetap disimpan dalam format tersebut, maka penyimpanannya menggunakan Save. Tetapi apabila format ekstensionnya akan dirubah menjadi format yang lain, maka penyimpanan digunakan pilihan Save As. Apabila dipilih Save As, maka pada layar muncul kotak dialog untuk memberi nama file dan memilih format filenya serta tempat penyimpanan file baru tersebut.



Kotak Dialog Save As

Pilihan Format File

Untuk keperluan percetakan, format file yang dipilih adalah EPS atau TIF.

c. Rangkuman

✍ Adobe Photoshop adalah salah satu program yang dipergunakan untuk editing image/foto.

- ✍ Pada layar Photoshop terdapat tampilan menu-menu, toolbox dan areal kerja.
- ✍ Toolbox adalah kotak peralatan yang dipergunakan untuk melakukan editing image.
- ✍ Toolbox terdiri dari Selection Tool, Drawing Tool, Path & Type Tool, Canvas Tool, Color Tool, Windows Tool dan Jump to Image Ready.
- ✍ Photoshop terdiri dari menu File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window dan Help.
- ✍ Setiap menu terdapat pilihan yang disebut sub menu dan bila pada sub menu terdapat pilihan lagi disebut dengan sub-sub menu.
- ✍ Untuk memulai pekerjaan pada Photoshop, terlebih dahulu membuat canvas baru sebagai areal susunan.
- ✍ Untuk membuat Efek background dipergunakan pilihan Gradient tool dan Paint Bucket tool.
- ✍ Pengaturan pencahayaan dilakukan dengan mengatur Brighness dan Contrast.
- ✍ Untuk memotong image dipergunakan pilihan Croop tool.
- ✍ Karena image yang dipakai adalah untuk keperluan percetakan, maka mode color yang dipakai adalah mode CYMK.
- ✍ Untuk melakukan pembesaran dan pengecilan image dipergunakan fasilitas Image size.
- ✍ Karena image yang dipakai untuk keperluan percetakan, maka file yang disimpan sebaiknya dalam format EPS atau TIF.

d. Tugas

- 1) Catatlah Menu, Sub Menu, Sub-sub Menu yang ada dalam program Photoshop!
- 2) Buatlah beberapa contoh efek yang ada dalam Photoshop!

e. Tes Formatif

- 1) Jelaskan fungsi editing pada suatu image foto!
- 2) Jelaskan fungsi marquee tool!
- 3) Jelaskan fungsi lasso tool!
- 4) Jelaskan fungsi crop tool?
- 5) Jelaskan fungsi efek background pada suatu image!
- 6) Jelaskan mengapa image untuk keperluan percetakan harus dirubah dalam mode CMYK!
- 7) Jelaskan fungsi pengaturan pencahayaan pada suatu image!
- 8) Jelaskan mengapa suatu image harus dilakukan pemotongan pada beberapa bagian!
- 9) Jelaskan fungsi Image size!
- 10) Jelaskan perbedaan perintah Save dan Save As!

f. Kunci Jawaban

- 1) Editing pada suatu image dilakukan untuk perbaikan pada image tersebut yang meliputi pencahayaan, ukuran dan warna.
- 2) Marquee tool dipergunakan untuk menyeleksi image foto dalam bentuk yang sudah disediakan.
- 3) Lasso tool berfungsi menyeleksi image foto dalam bentuk bebas.
- 4) Crop tool digunakan untuk memotong beberapa bagian suatu image.
- 5) Efek background suatu image berfungsi sebagai efek dasar suatu rancangan dengan corak yang tersedia dalam photoshop.
- 6) Suatu image harus dirubah dalam CMYK karena untuk menyesuaikan warna yang digunakan dalam percetakan terdiri dari warna tinta Cyan, Magenta, Yellow dan Black.

- 7) Pencahayaan pada suatu image berfungsi untuk mengatur terang dan gelap image tersebut.
- 8) Pemotongan pada suatu image dilakukan untuk mengambil bagian image yang diperlukan saja.
- 9) Image size digunakan untuk merubah ukuran image.
- 10) Perintah Save hanya berfungsi menyimpan suatu file tanpa merubah format image tersebut. Sedangkan Save As berfungsi untuk menyimpan sekaligus merubah format filenya.

g. Lembar Kerja

1). Alat

- 1 unit komputer desktop publishing
- 1 unit deskjet/laser printer
- Alat-alat tulis
- Typometer
- Scanner

2). Bahan

- CD-R
- Kertas hvs ukuran A4

3). Keselamatan Kerja

- a. Periksa panel listrik yang berhubungan dengan unit komputer.
- b. Hati-hati dalam menghidupkan panel listrik atau stabilizer.
- c. Ikuti prosedur pengoperasian komputer yang benar (sesuai instruksi)
- d. Cek kembali aliran listrik setelah selesai bekerja.

4). *Langkah Kerja*

Melakukan editing image/foto

- a. Hidupkan komputer sesuai dengan prosedur yang benar.
- b. Hidupkan scanner dan pastikan terhubung dengan komputer.
- c. Lakukan scan foto menggunakan scanner.
- d. Simpan foto hasil scan dalam format JPEG
- e. Tampilkan program Photoshop pada layar.
- f. Buka file image foto yang telah discan.
- g. Tetapkan ukuran image dengan pilihan Image Size.
- h. Merubah mode RGB menjadi mode CMYK.
- i. Aturilah pencahayaan dengan perintah Brightness dan Contrast.
- j. Lakukan cropping pada bagian image yang diperlukan.
- k. Simpanlah hasil editing dengan format EPS.

2. Kegiatan Belajar 2

a. Tujuan kegiatan pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 2, diharapkan anda dapat:

- membuka program Corel Draw
- mengenal toolbox program Corel Draw
- mengenal menu dan sub menu program Corel Draw sesuai fungsinya masing-masing
- membuat file baru program Corel Draw
- menempatkan gambar pada halaman publikasi
- menempatkan teks pada halaman publikasi
- membuat efek patern
- membuat efek texture
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

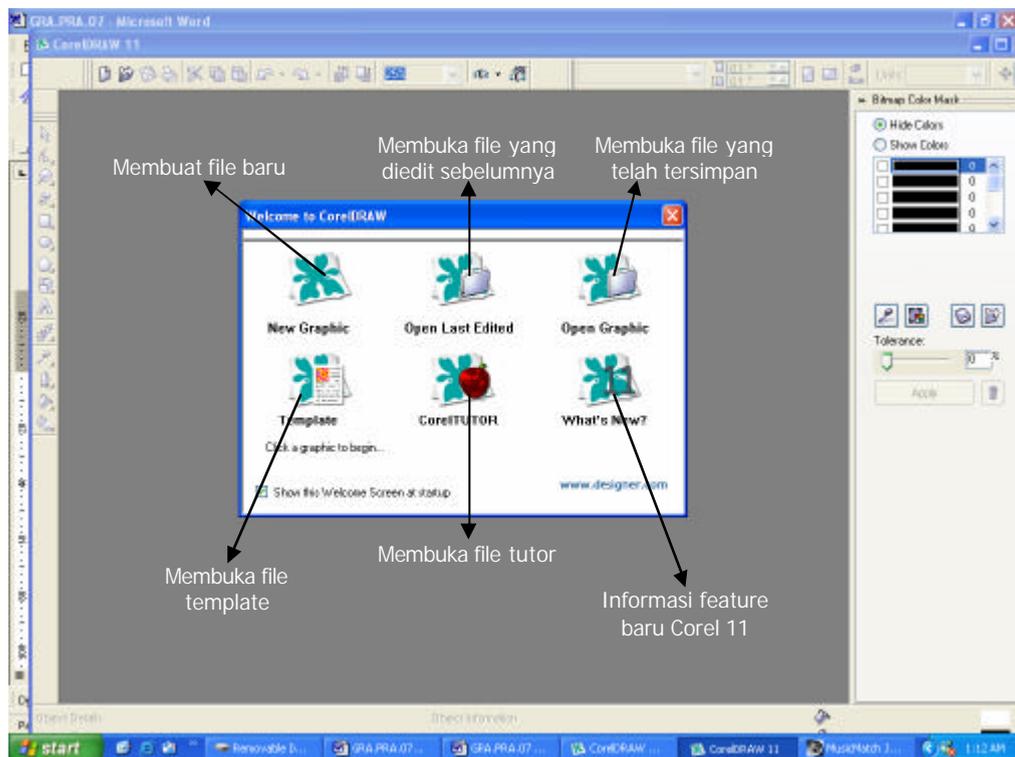
b. Uraian materi

Program Corel Draw selain berfungsi untuk membuat ilustrasi, dapat juga digunakan merancang desain barang cetakan yang terdiri dari unsur teks, gambar dan efek background. Dengan fasilitas yang dimiliki pada Corel Draw, banyak hal dapat dilakukan untuk membuat suatu desain barang cetakan. Apalagi dengan perkembangan program Corel Draw yang sampai saat ini sudah sampai pada Corel 12, dimana setiap perkembangan softwarenya selalu menampilkan beberapa fungsi baru. Dalam merancang suatu barang cetakan tetapkan terlebih dahulu ukuran dengan benar. Bilamana perlu sebelumnya menyiapkan pola atau rancangan kasar sebagai pedoman dalam merancang menggunakan komputer. Bila ada gambar/foto yang harus diolah, maka sebaiknya terlebih dahulu dilakukan editing pada program Photoshop.

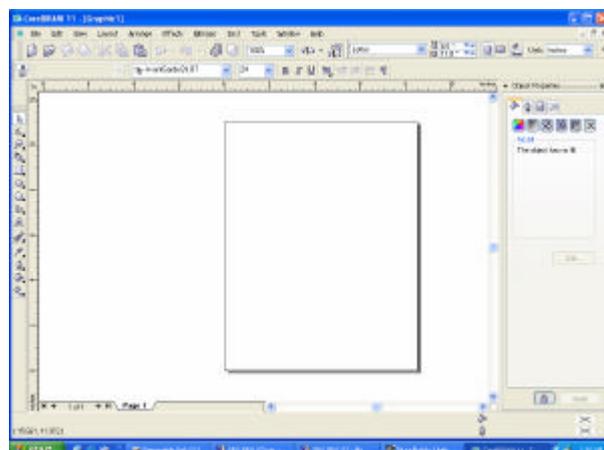
Sehingga gambar atau foto yang ditempatkan benar-benar telah memenuhi syarat kualitas.

MEMBUKA PROGRAM CoreIDRAW

Untuk menampilkan Corel Draw, pilih Program CoreIDRAW pada Start. Setelah dipilih pada layar akan tampil pilihan utama penggunaan CoreIDRAW.



Bila ingin membuat file pilih *New Graphic* atau tutup jendela tersebut kemudian pilih *New* pada Menu *File*. Sehingga pada layar muncul jendela publikasi baru CorelDRAW.



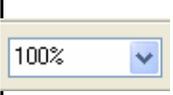
TOOLBOX DAN FUNGSINYA

	Pick Tool; untuk memproses objek lukisan per objek, misalnya memilih dan menggeser objek, mengubah ukuran objek teks dan lain sebagainya.
	Shape Edit Tool; untuk memproses objek lukisan per titik, misalnya menghapus siku objek kotak, memotong objek gambar, menggeser titik garis, dan lain sebagainya.
	Zoom Tool; untuk melihat objek image per bagian atau seluruhnya dalam berbagai cara dan ukuran
	Polyline tool; Untuk membuat objek berbentuk garis dan kurva, baik yagn berupa garis normal ataupun garis artistik.
	Rectangle Tool; untuk membuat objek gambar kotak empat persegi panjang.
	Ellipse Tool; untuk membuat objek lingkaran, termasuk elips, pie dan arc.
	Objek Tool; untuk membentuk objek gambar poligon/bintang, spiral dan kerangka tabel.
	Flowchart Shapes Tool; untuk membentuk objek gambar secara cepat dan mudah melalui pemakaian koleksi objek gambar yang disediakan sistem.
	Text Tool; untuk membentuk objek teks, baik teks artistik atau paragraf
	Interactive Effects Tool; Untuk memproses objek fambar dengan efek khusus tertentu secara interakfi.
	Eyedropper Tool; untuk mengambil informasi spesifikasi warna dan menggunakannya sebagai pilihan warna.
	Outline Tool; untuk memproses garis pembentuk (ouline) objek gambar.
	Fiill Tool; untuk memberi warna isi dari objek gambar.
	Interactive Fill Tool; untuk mengisi warna gambar secara interaktif.

STANDAR TOOLBAR

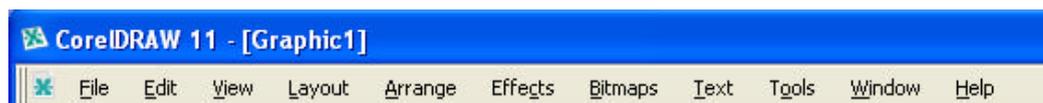
Toolbar ini letaknya dibawah menu utama. Fasilitas standar toolbar berguna untuk mempermudah suatu proses tanpa melalui fasilitas yang ada dalam sub menu. Dengan standar toolbar hanya diperlukan satu klik mouse saja, yaitu pada icon prosesnya.

Simbol	Nama	Fungsi
	New	Untuk menampilkan lembar kerja baru. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+N atau Alt+F+N
	Open	Untuk membuka file CDR yang telah tersimpan. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+O atau Alt+F+O
	Save	Menyimpan data objek yang telah selesai dikerjakan. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+S atau Alt+F+S
	Print	Untuk mencetak objek yang sedang aktif. Proses ini dapat digantikan dengan Ctrl+P atau Alt+F+P
	Cut	Untuk menyimpan objek yang terpilih pada memori clipboard dan kemudian menghapusnya dari tampilan tersebut. Dengan tombol Ctrl+P atau Alt+F+P
	Copy	Menyimpan objek yang terpilih pada memori clipboard tanpa menghapus pada layar. Proses ini dapat digantikan dengan Ctrl+C atau Alt+E+C
	Paste	Untuk menampilkan objek yang telah di Copy atau Cut. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+V atau Alt+E+P.
	Undo	Untuk membatalkan sejumlah proses terakhir yang pernah dilakukan. Dengan tombol Ctrl+Z atau Alt+E+U.
	Redo	Untuk mengulangi kembali sejumlah proses terakhir yang pernah dibatalkan (undo). Tombol yang digunakan Shift+Ctrl+Z atau Alt+E+E.
	Import	Untuk mengambil suatu file atau objek dari program lain. Tombol yang digunakan Ctrl+I atau Alt+F+I.
	Export	Untuk menyimpan suatu data/file dengan format lain, agar dapat diakses oleh program lain. Tombol yang digunakan Ctrl+E atau Alt+F+E.

	Zoom Levels	Untuk menampilkan skala objek di layar.
	Aplication Launcher	Untuk mengaktifkan daftar modul sistem CorelDRAW, misalnya, Corel CAPTURE, Corel PHOTO-PAINT, Corel TRACE, dan sebagainya.
	Corel Online	Untuk mengunjungi situs Web tertentu melalui jaringan internet.

MENU UTAMA CorelDRAW

Pada setiap menu memiliki pilihan sub menu, kemudian ada sub menu yang memiliki sub-sub menu dengan fungsinya masing-masing. Pilihan tersebut akan berfungsi apabila telah terpilih pada pilihan yang paling akhir.

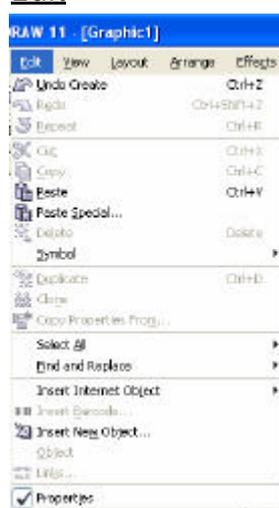


Menu dan Sub menu

File



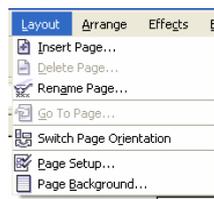
Edit



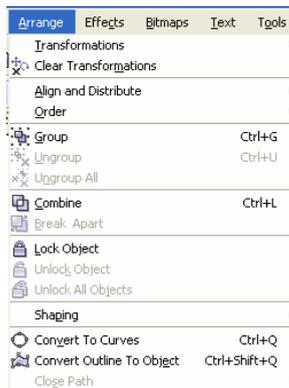
View



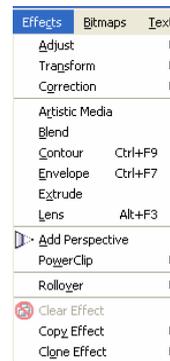
Layout



Arrange



Effects



Bitmaps



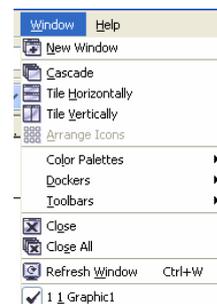
Text



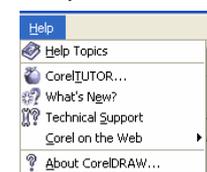
Tools



Window



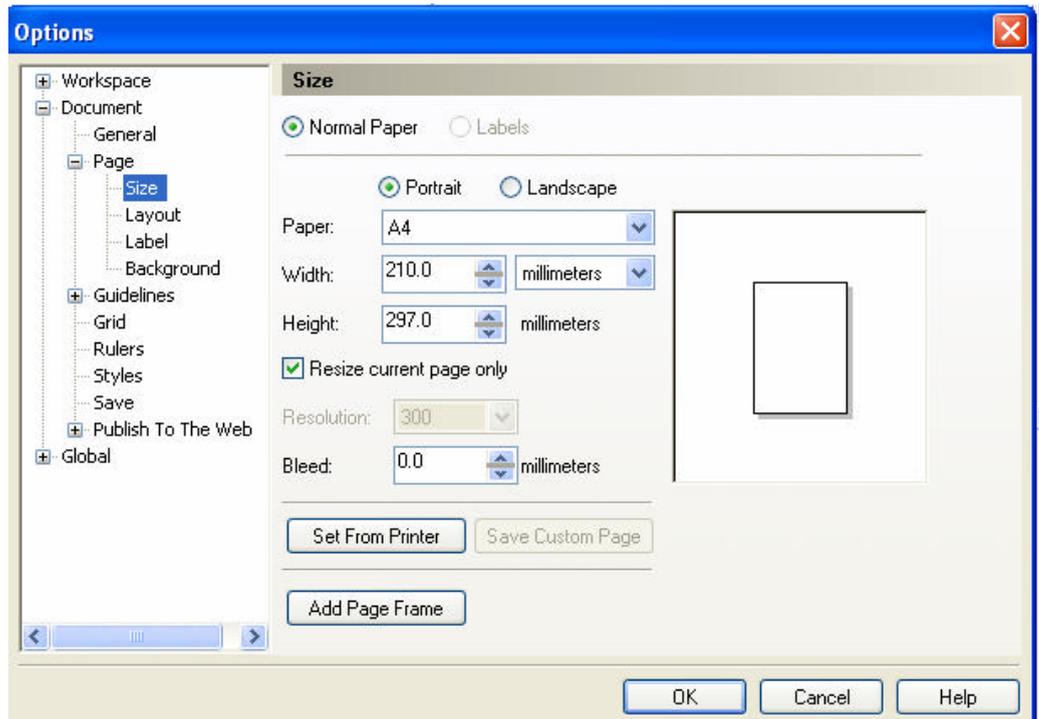
Help



MENENTUKAN FORMAT KERTAS

Sebelum merancang suatu desain, tentukan terlebih dahulu ukuran kertas yang akan dipakai. Untuk menentukan format kertas pilih menu *Layout* dengan pilihan sub menu *Page Setup*. Kemudian pada layar akan muncul kotak dialog *Options*.

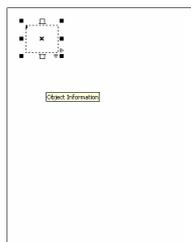
Pada kotak dialog tersebut terdapat pilihan posisi kertas (*portrait & Landscape*), format kertas (*paper*), satuan ukuran (mm) dan lain sebagainya.



Tampilan kotak dialog Page Setup

MENYUSUN TEKS

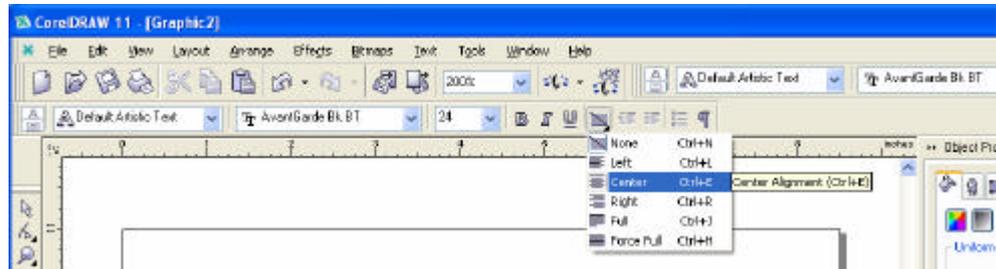
Untuk menyisipkan teks, pilih fungsi  kemudian *klik* dan *drag* pada areal susunan, sehingga pada layar muncul format untuk menyusun teks. Pada tanda yang bertitik hitam dipakai untuk melakukan pembesaran atau pengecilan areal susunan teks.



MENETAPKAN BENTUK SUSUNAN TEKS

Susunan teks dapat dibentuk untuk rata kiri, rata kanan, rata tengah, dan justify. Untuk menetapkan bentuk susunan teks lakukan langkah sebagai berikut:

- 1) Blank/aktifkan teks tersebut.
- 2) Kemudian klik pada *horizontal alignment* dan pilih salah satu bentuk susunan teks.

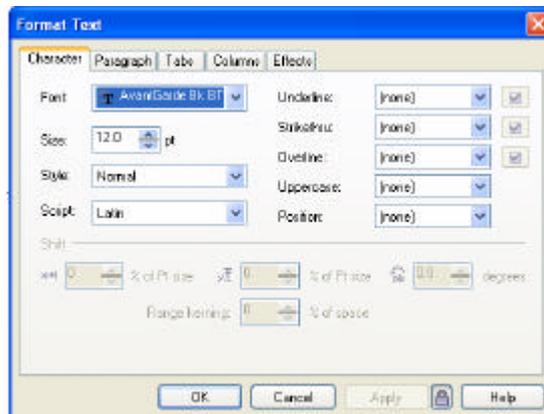


MENGGUNAKAN PILIHAN FORMAT TEXT PADA MENU TEXT

Apabila memilih sub menu *Format Text* pada menu *Text*, maka akan muncul kotak dialog untuk pengaturan teks.

Pada kotak dialog ini terdapat 5 fungsi yang dapat dipergunakan, yaitu *Character*, *Paragraph*, *Tabs*, *Columns*, dan *Effects*.

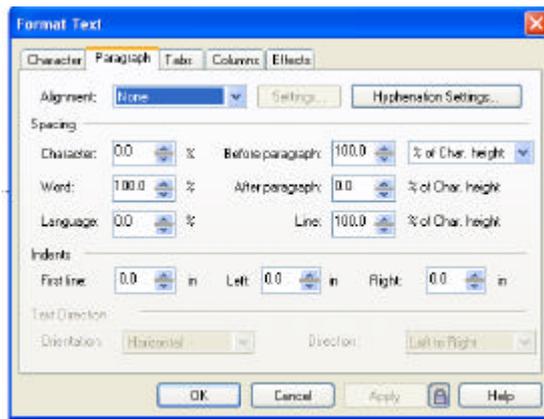
- 1) Character



Pada kotak dialog ini terdapat pilihan untuk pemilihan jenis huruf (Font), besar huruf (Size), style huruf (Style; Normal, Normal-Italic, Bold, Bold-Italic), script (Script; Latin, Asian, Middle Eastern), teks bergaris bawah (Underline; Single Thin, Single Thin Word, Single Thick, Single Thick Word, Double Thin, Double Thin Word), Strikethru (Single Thin, Single Thin Word, Single Thick, Single Thick

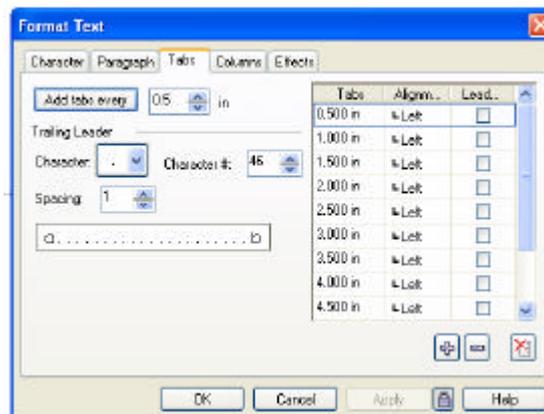
Word, Double Thin, Double Thin Word), Overline (Single Thin, Single Thin Word, Single Thick, Single Thick Word, Double Thin, Double Thin Word), Uppercase (small CAPS, All CAPS), Position (Subscript, Superscript).

2) Paragraph



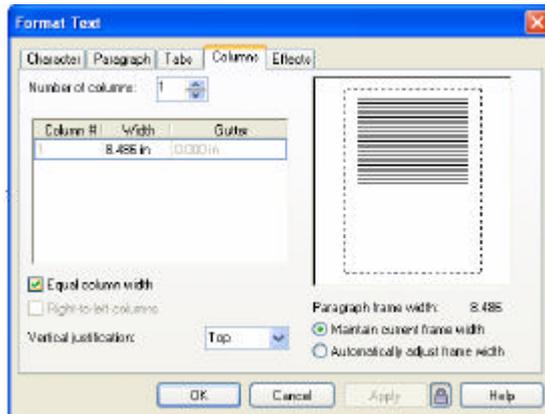
Pada kotak dialog ini memiliki fasilitas untuk pemilihan bentuk susunan (Alignment), Pengaturan jarak huruf (Spacing) dan pengaturan Indents (First line, Left, Right).

3) Tabs



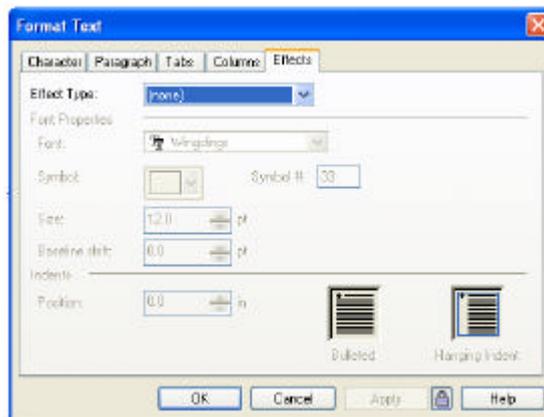
Kotak dialog tersebut dipakai untuk pengisian data tabulasi yang meliputi ukuran tabulasi dan bentuk susunan tabulasi.

4) Coulumns



Kotak dialog ini berfungsi untuk pengaturan pembentukan kolom.

5) Effects



Kotak dialog ini berfungsi untuk pengaturan efek huruf.

MERUBAH WARNA TEKS DAN EFEK TEKS

Teks yang telah disusun dapat dilakukan perubahan untuk corak warnanya dan sekaligus memberi efek khusus pada teks tersebut. Pemberian efek teks banyak diterapkan untuk penyusunan judul (headlines).

Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Lakukan pengetikan teks pada areal susunan.

2) Blank/aktifkan teks tersebut.



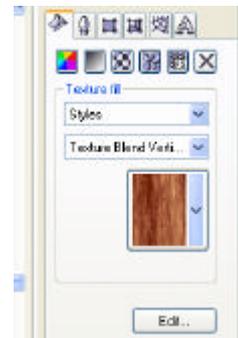
3) Pilih  pada toolbox.

4) Tampilkan object properties.

5) Pilih salah satu warna.



6) Pilih efek khusus pada pilihan efek.



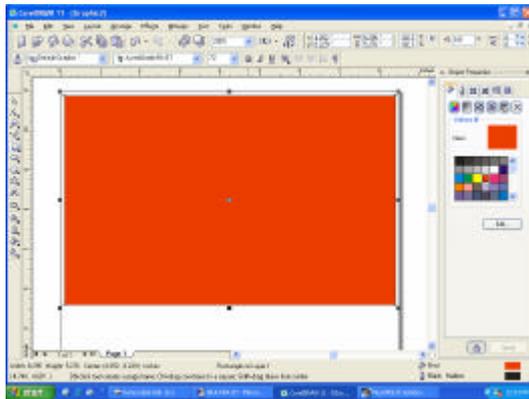
7) Hasil setelah diberi efek khusus



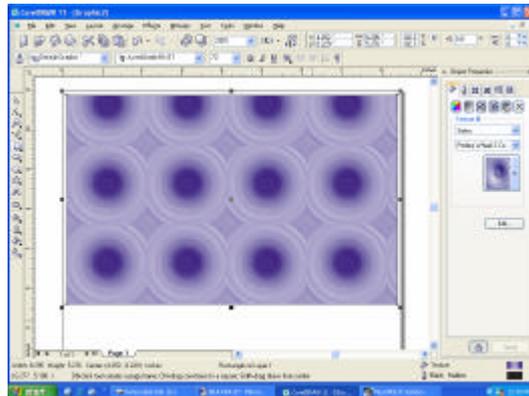
MEMBERI EFEK PADA BACKGROUND

Pada latar belakang lembar kerja dapat diberikan background berupa warna tertentu atau efek khusus. Untuk memberikan background dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- 1) Buatlah kotak dengan fungsi tool  sesuai ukuran.
- 2) Pilih tool .
- 3) Pilih efek warna untuk memberikan warna.



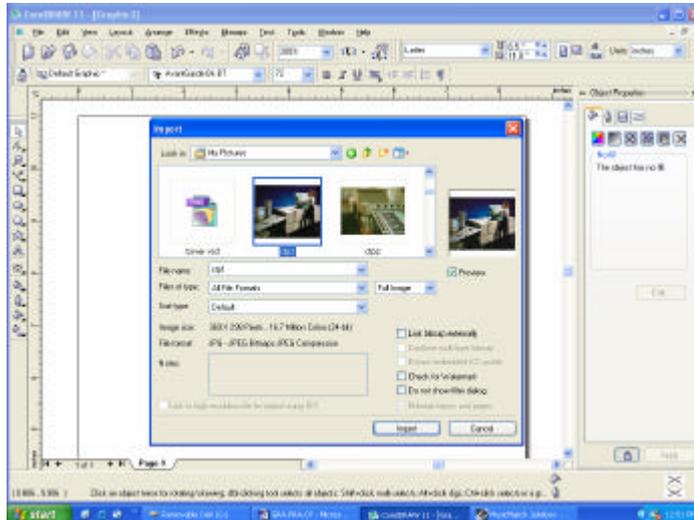
- 4) Pilih efek khusus untuk memberikan corak khusus. Kemudian klik pada salah satu tampilan efek texture.



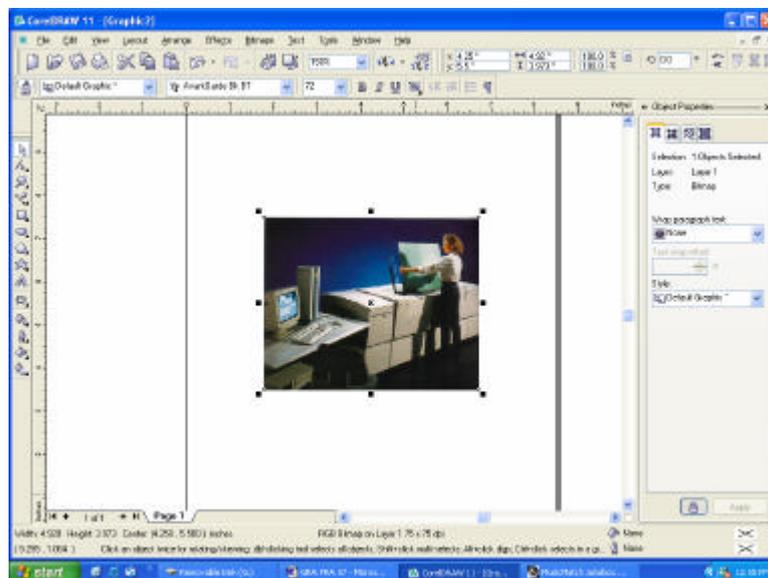
MENEMPATKAN FILE IMAGE DARI PROGRAM LAIN

Pada CorelDRAW dapat menerima image dari program lain dengan format tertentu. Untuk menempatkan file image, lakukan langkah sebagai berikut:

- 1) Pilih sub menu Import pada menu File.
- 2) Setelah kotak dialog tampil, pilih salah satu file yang akan ditempatkan.



- 3) Klik Import pada kotak dialog tersebut.
- 4) Klik pada areal susunan.
- 5) Maka akan muncul image yang telah di-Import.



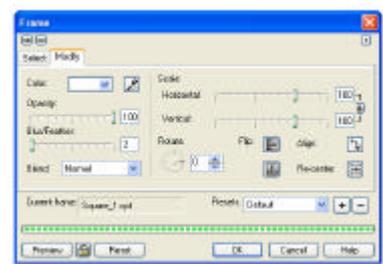
MEMBUAT EFEK PADA IMAGE HASIL IMPORT

Image yang telah dimasukkan dalam CorelDRAW dapat dibuat efek khusus dengan fungsi tool 

- 1) Tampilkan image yang akan dibuat efeknya.
- 2) Aktifkan image tersebut dengan klik dengan tool pointer.
- 3) Pilih menu Bitmaps. Kemudian pilihlah salah satu efek tersebut.



Sub menu *Creative*
pilihan *Frame*



- 4) Hasil setelah diberi efek



MERUBAH MODE WARNA

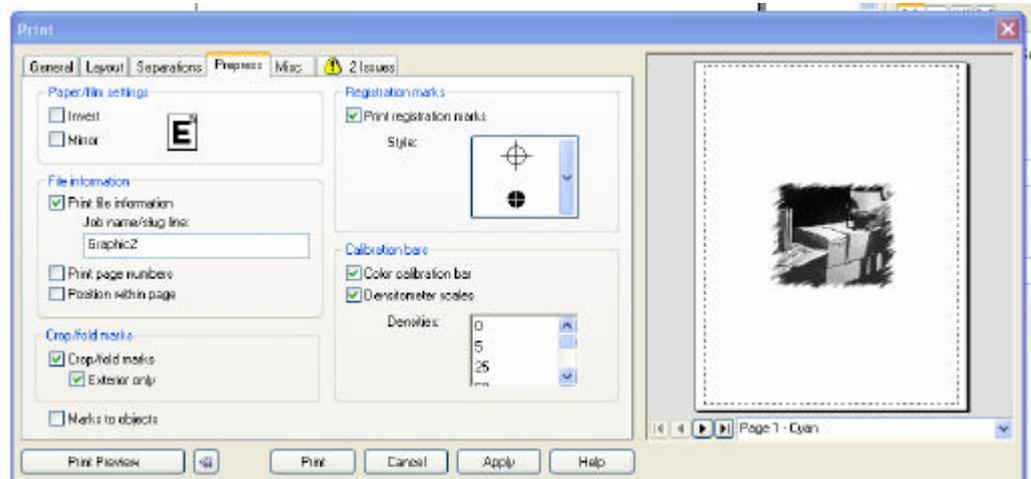
Pada file dengan format JPEG biasanya masih menggunakan mode warna RGB. Maka mode warna tersebut harus dirubah dalam mode CMYK. Untuk merubah mode warna pilih menu Bitmaps dengan sub menu Mode. Maka akan tampil mode warna yang dapat dipilih.



Pilihan pada mode warna

MELAKUKAN PRINTOUT

Untuk mencetak hasil susunan pilih perintah Print pada menu File.



Kotak Dialog Print

c. Rangkuman

- ✍ Program Corel Draw selain berfungsi untuk membuat ilustrasi, dapat juga digunakan merancang desain barang cetakan yang terdiri dari unsur teks, gambar dan efek background.
- ✍ Untuk membuat file baru pada CorelDRAW, pilih New Graphic setelah membuka program tersebut.
- ✍ Pick Tool; untuk memproses objek lukisan per objek, misalnya memilih dan menggeser objek, mengubah ukuran objek teks dan lain sebagainya.
- ✍ Shape Edit Tool; untuk memproses objek lukisan per titik, misalnya menghapus siku objek kotak, memotong objek gambar, menggeser titik garis, dan lain sebagainya.
- ✍ Zoom Tool; untuk melihat objek image per bagian atau seluruhnya dalam berbagai cara dan ukuran

- ✎ Polyline tool; Untuk membuat objek berbentuk garis dan kurva, baik yang berupa garis normal ataupun garis artistik.
- ✎ Rectangle Tool; untuk membuat objek gambar kotak empat persegi panjang.
- ✎ Ellipse Tool; untuk membuat objek lingkaran, termasuk elips, pie dan arc.
- ✎ Objek Tool; untuk membentuk objek gambar poligon/bintang, spiral dan kerangka tabel.
- ✎ Flowchart Shapes Tool; untuk membentuk objek gambar secara cepat dan mudah melalui pemakaian koleksi objek gambar yang disediakan sistem.
- ✎ Text Tool; untuk membentuk objek teks, baik teks artistik atau paragraf
- ✎ Interactive Effects Tool; Untuk memproses objek gambar dengan efek khusus tertentu secara interaktif.
- ✎ Eyedropper Tool; untuk mengambil informasi spesifikasi warna dan menggunakannya sebagai pilihan warna.
- ✎ Outline Tool; untuk memproses garis pembentuk (outline) objek gambar.
- ✎ Fill Tool; untuk memberi warna isi dari objek gambar.
- ✎ Interactive Fill Tool; untuk mengisi warna gambar secara interaktif.
- ✎ Fasilitas standar toolbar berguna untuk mempermudah suatu proses tanpa melalui fasilitas yang ada dalam sub menu. Dengan standar toolbar hanya diperlukan satu klik mouse saja, yaitu pada icon prosesnya.

d. Tugas

- 1). Buatlah beberapa contoh efek Patern yang terdapat dalam CoreIDRAW!
- 2). Buatlah beberapa contoh efek Texture yang terdapat dalam CoreIDRAW!
- 3). Catatlah menu dengan sub menu dan sub-sub menu!Carilah gambar untuk ditempatkan dalam susunan isi buku.
- 4). Buatlah contoh Teks yang dibuat dengan efek texture!

e. Tes Formatif

- 1) Jelaskan fungsi Pick Tool!
- 2) Jelaskan fungsi Polyline Tool!
- 3) Jelaskan cara menentukan format kertas?
- 4) Jelaskan langkah penyusunan teks!
- 5) Jelaskan langkah membuat background texture!
- 6) Jelaskan langkah merubah warna teks dan efek teks!
- 7) Bagaimana cara menempatkan image dari program lain?
- 8) Jelaskan cara membuat efek suatu image hasil import!

f. Kunci Jawaban

- 1) Pick Tool berfungsi untuk memproses objek lukisan per objek, misalnya memilih dan menggeser objek, mengubah ukuran objek teks dan lain sebagainya
- 2) Polyline tool berfungsi untuk membuat objek berbentuk garis dan kurva, baik yang berupa garis normal ataupun garis artistik.

- 3) Untuk menentukan format kertas pilih Page Setup pada menu Layout.
- 4) Langkah-langkah menyusun teks:
 - ✎ Pilih fungsi tool 
 - ✎ Klik pada areal penyusunan.
 - ✎ Lakukan pengetikan teks.
- 5) Langkah-langkah membuat background texture:
 - ✎ Buatlah kotak dengan fungsi tool  sesuai ukuran.
 - ✎ Pilih tool 
 - ✎ Pilih efek warna untuk memberikan warna.
 - ✎ Pilih efek khusus untuk memberikan corak khusus.
 - ✎ Kemudian klik pada salah satu tampilan efek texture.
- 6) Langkah merubah warna teks dan efek khusus:
 - ✎ Lakukan pengetikan teks pada areal susunan.
 - ✎ Blank/aktifkan teks tersebut.
 - ✎ Pilih  pada toolbox.
 - ✎ Tampilkan object properties.
 - ✎ Pilih salah satu warna.
 - ✎ Pilih efek khusus pada pilihan efek.
 - ✎ Hasil setelah diberi efek khusus
- 7) Menempatkan image dari program lain:
 - ✎ Pilih sub menu Import pada menu File.
 - ✎ Setelah kotak dialog tampil, pilih salah satu file yang akan ditempatkan.
 - ✎ Klik Import pada kotak dialog tersebut.
 - ✎ Klik pada areal susunan.
 - ✎ Maka akan muncul image yang telah di-Import.
- 8) Cara membuat efek image hasil import:
 - ✎ Tampilkan image yang akan dibuat efeknya.

- ✍ Aktifkan image tersebut dengan klik dengan tool pointer.
- ✍ Pilih menu Bitmaps. Kemudian pilihlah salah satu efek tersebut.

g. Lembar Kerja

1). *Alat*

- 1 unit komputer desktop publishing
- 1 unit deskjet/laser printer
- Alat-alat tulis
- Typometer
- Scanner

2). *Bahan*

- CD-R
- Kertas hvs ukuran A4

3). *Keselamatan Kerja*

- a. Periksa panel listrik yang berhubungan dengan unit komputer.
- b. Hati-hati dalam menghidupkan panel listrik atau stabilizer.
- c. Ikuti prosedur pengoperasian komputer yang benar (sesuai instruksi)
- d. Cek kembali aliran listrik setelah selesai bekerja.

4). *Langkah Kerja*

Membuat desain cover buku

- a. Hidupkan komputer sesuai dengan prosedur yang benar.
- b. Hidupkan scanner dan pastikan terhubung dengan komputer.
- c. Lakukan scan foto menggunakan scanner.
- d. Simpan foto hasil scan dalam format JPEG
- e. Lakukan editing foto atau image dengan Photoshop.
- f. Simpan dalam format EPS.

- g. Program program CorelDRAW.
- h. Atur Page setup dengan ukuran A4.
- i. Buatlah background dengan efek texture.
- j. Lakukan penyusunan teks.
- k. Tempatkan foto/image pada areal desain.
- l. Simpan file tersebut dalam format EPS.
- m. Buat backup file dalam CD-R.

BAB. III

EVALUASI

A. Tes Tertulis

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat dan jelas!

1. Jelaskan fungsi Move Tool pada Photoshop!
2. Jelaskan fungsi Magic Wand Tool pada Photoshop!
3. Jelaskan cara membuat file baru program Photoshop!
4. Jelaskan cara membuat Image Canvas!
5. Jelaskan cara membuka file pada Photoshop!
6. Jelaskan fungsi Interactive Fill Tool pada CoreIDRAW!
7. Sebutkan standard toolbar pada CoreIDRAW!
8. Sebutkan pilihan pada Format Text program CoreIDRAW!
9. Sebutkan efek yang dimiliki CoreIDRAW!
10. Jelaskan cara merubah file RGB menjadi CMYK pada CoreIDRAW!

B. Tes Praktik

Buatlah desain leaflet dengan kriteria sebagai berikut:

1. Format susunan A4.
2. Lakukan editing image menggunakan program Photoshop.
3. Berilah background dengan fasilitas texture pada CorelDRAW.
3. Tempatkan gambar sesuai perencanaan.
4. Buatlah susunan menjadi 3 kolom.
5. Beri pewarnaan/texture pada teks tertentu
6. Simpan dalam format EPS.
7. Print color sebanyak 1 lembar

KUNCI JAWABAN

A. Tes Tertulis

1. Move Tool berfungsi untuk memindahkan image foto yang telah diseleksi.
2. Magic Wand Tool berfungsi untuk menyeleksi image foto menurut area warna tertentu.
3. Cara membuat file baru pada Photoshop:
 - a. Buka Program Adobe Photoshop.
 - b. Pilih New pada menu File.
 - c. Isi kotak dialog yang muncul.
4. Cara membuat Image Canvas:
 - a. Pilih New pada menu File. Maka pada layar akan muncul *kotak dialog New*.
 - b. Isi kotak dialog tersebut sesuai perencanaan.
 - c. Klik **OK** bila isian telah dianggap benar.
5. Cara membuka file Photoshop dengan menggunakan pilihan Open pada menu File.
6. Fungsi Interactive Fill Tool pada CoreIDRAW adalah untuk mengisi warna gambar secara interaktif.
7. Standard Toolbar pada CoreIDRAW:

New	Untuk menampilkan lembar kerja baru. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+N atau Alt+F+N
-----	--

Open	Untuk membuka file CDR yang telah tersimpan. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+O atau Alt+F+O
Save	Menyimpan data objek yang telah selesai dikerjakan. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+S atau Alt+F+S
Print	Untuk mencetak objek yang sedang aktif. Proses ini dapat digantikan dengan Ctrl+P atau Alt+F+P
Cut	Untuk menyimpan objek yang terpilih pada memori clipboard dan kemudian menghapusnya dari tampilan tersebut. Dengan tombol Ctrl+P atau Alt+F+P
Copy	Menyimpan objek yang terpilih pada memori clipboard tanpa menghapus pada layar. Proses ini dapat digantikan dengan Ctrl+C atau Alt+E+C
Paste	Untuk menampilkan objek yang telah di Copy atau Cut. Proses ini dapat digantikan dengan tombol Ctrl+V atau Alt+E+P.
Undo	Untuk membatalkan sejumlah proses terakhir yang pernah dilakukan. Dengan tombol Ctrl+Z atau Alt+E+U.
Redo	Untuk mengulangi kembali sejumlah proses terakhir yang pernah dibatalkan (undo). Tombol yang digunakan Shift+Ctrl+Z atau Alt+E+E.
Import	Untuk mengambil suatu file atau objek dari program lain. Tombol yang digunakan Ctrl+I atau Alt+F+I.
Export	Untuk menyimpan suatu data/file dengan format lain, agar dapat diakses oleh program lain. Tombol yang digunakan Ctrl+E atau Alt+F+E.
Zoom Levels	Untuk menampilkan skala objek di layar.
Aplication Launcher	Untuk mengaktifkan daftar modul sistem CoreIDRAW, misalnya, Corel CAPTURE, Corel PHOTO-PAINT, Corel TRACE, dan sebagainya.
Corel Online	Untuk mengunjungi situs Web tertentu melalui jaringan internet.

8. Pilihan Format Text program CoreIDRAW yaitu *Character, Paragraph, Tabs, Columns, dan Effects.*
9. Efek yang dimiliki CoreIDRAW adalah 3D Effects, Art Strokes, Blur, Camera, Color Transform, Contour, Creative, Distort, Noise, Sharpen dan Plug-Ins.
10. Untuk merubah file RGB menjadi CMYK pada CoreIDRAW adalah dengan memilih perintah Mode pada menu Bitmaps.

B. Lembar Penilaian Tes Praktik

Nama Peserta :
 No. Induk :
 Program Keahlian :
 Nama Jenis Pekerjaan :

PEDOMAN PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Maks.	Skor Perolehan	Keterangan
1	2	3	4	5
I	Perencanaan			
	1.1. Persiapan alat dan bahan	2		
	1.2. Analisa model susunan	3		
	Sub total	5		
II	Model Susunan			
	2.1. Penyiapan model susunan	5		
	2.2. Menentukan data instruksi pada model	5		
	Sub total	10		
III	Proses (Sistematika & Cara Kerja)			
	3.1. Cara membuat file baru	3		
	3.2. Cara editing pada Photoshop	6		
	3.3. Cara membuat background	6		
	3.4. Cara melakukan penyusunan teks	5		
	3.5. Cara melakukan koreksi susunan	5		
	3.5. Cara menyimpan hasil susunan	3		
3.6. Cara mematikan unit komputer	2			
	Sub total	30		
IV	Kualitas Produk Kerja			
	4.1. Hasil susunan tersimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan	5		
	4.2. Tampilan hasil susunan sesuai dengan model yang telah ditetapkan	20		
	4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	10		
	Sub total	35		
V	Sikap/Etos Kerja			
	5.1. Tanggung jawab	2		
	5.2. Ketelitian	3		
	5.3. Inisiatif	3		
	5.4. Kemandirian	2		
	Sub total	10		
VI	Laporan			
	6.1. Sistimatika penyusunan laporan	4		
	6.2. Kelengkapan bukti fisik	6		
	Sub total	10		
	Total	100		

KRITERIA PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
I	Perencanaan 1.1. Persiapan alat dan bahan	? Alat dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan	2
		? Alat dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan	1
	1.2. Analisa model susunan	? Merencanakan langkah penyusunan model	3
		? Tidak menyiapkan langkah penyusunan model	1
II	2.1. Penyiapan model susunan	? Model susunan disiapkan sesuai ketentuan	5
		? Model susunan tidak disiapkan sesuai ketentuan	1
	2.2. Menentukan data instruksi pada model	? Model susunan dilengkapi dengan intruksi penyusunan	5
		? Model susunan tidak dilengkapi dengan instruksi penyusunan	1
III	Proses (Sistematika & Cara Kerja) 3.1. Cara membuat file baru	? Membuat file baru dengan langkah yang benar	3
		? Membuat file baru dengan langkah kurang	1
	3.2. Cara editing pada Photoshop	? Editing pada Photoshop dilakukan dengan benar	6
		? Tidak menggunakan prosedur dalam editing pada Photoshop	1
	3.3. Cara membuat background	? Pembuatan background dilakukan dengan benar	6
		? Pembuatan background tidak benar	1
	3.4. Cara melakukan penyusunan teks	? Melakukan penyusunan teks dengan langkah yang benar	5

	3.5. Cara melakukan koreksi susunan	? Penyusunan teks dilakukan dengan langkah kurang benar	1
		? Melakukan koreksi hasil susunan dengan teknik yang benar	5
		? Tidak melakukan koreksi hasil susunan	1
	3.5. Cara menyimpan hasil susunan	? Penyimpanan hasil susunan dilakukan dengan prosedur yang benar	3
		? Penyimpanan hasil susunan dilakukan dengan prosedur yang kurang benar	1
	3.6. Cara mematikan unit komputer	? Unit komputer dimatikan dengan prosedur yang benar	3
		? Unit komputer dimatikan dengan prosedur yang kurang benar	1
IV	Kualitas Produk Kerja		
	4.1. Hasil susunan tersimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan	? Hasil susunan disimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan	5
		? Hasil susunan disimpan tidak dalam media penyimpanan yang ditentukan	2
	4.2. Tampilan hasil susunan sesuai dengan model yang telah ditetapkan	? Tampilan susunan dalam layar sesuai dengan model	20
		? Tampilan susunan dalam layar tidak sesuai dengan model	5
	4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	? Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dari waktu yang ditentukan	8
		? Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu	10
		? Menyelesaikan pekerjaan melebihi waktu yang ditentukan	2
V	Sikap/Etos Kerja		
	5.1. Tanggung jawab	? Membereskan kembali alat dan bahan yang dipergunakan	2
		? Tidak membereskan alat dan	1

	5.2. Ketelitian	bahan yang dipergunakan ? Tidak banyak melakukan kesalahan kerja ? Banyak melakukan kesalahan kerja	3 1
	5.3. Inisiatif	? Memiliki inisiatif bekerja ? Kurang/tidak memiliki inisiatif kerja	3 1
	5.4. Kemandirian	? Bekerja tanpa banyak diperintah ? Bekerja dengan banyak diperintah	2 1
VI	Laporan 6.1. Sistematika penyusunan laporan 6.2. Kelengkapan bukti fisik	? Laporan disusun sesuai sistematika yang telah ditentukan ? Laporan disusun tanpa sistematika ? Melampirkan bukti fisik hasil penyusunan ? Tidak melampirkan bukti fisik	4 1 6 2

BAB.IV PENUTUP

S etelah menyelesaikan modul ini, maka Anda berhak untuk mengikuti tes praktik untuk menguji kompetensi yang telah dipelajari. Dan apabila Anda dinyatakan memenuhi syarat kelulusan dari hasil evaluasi dalam modul ini, maka Anda berhak untuk melanjutkan ke topik/modul berikutnya. Mintalah pada pengajar/instruktur untuk melakukan uji kompetensi dengan sistem penilaiannya dilakukan langsung dari pihak dunia industri atau asosiasi profesi yang berkompeten apabila Anda telah menyelesaikan suatu kompetensi tertentu. Atau apabila Anda telah menyelesaikan seluruh evaluasi dari setiap modul, maka hasil yang berupa nilai dari instruktur atau berupa porto folio dapat dijadikan sebagai bahan verifikasi bagi pihak industri atau asosiasi profesi. Kemudian selanjutnya hasil tersebut dapat dijadikan sebagai penentu standard pemenuhan kompetensi tertentu dan bila memenuhi syarat Anda berhak mendapatkan sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh dunia industri atau asosiasi profesi.

DAFTAR PUSTAKA

Candra, 2001, **Belajar Sendiri Adobe PageMaker 6.5**, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.

Erhans A, Dr., 2003, **Adobe Photoshop 7.0**, PT. Ercontara Rajawali, Jakarta, Indonesia.

Ian Candra K, 2002, **Memakai Corel Draw 11**, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.

James Cavuoto and Stephen Beale, 1995, **Guide to Desktop Publishing**, Graphic Arts Technical Foundation, Pittsburgh, Pennsylvania, United States of America.

Slamet Riyanto, 2003, **Desain Publikasi dengan PageMaker 7.0**, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.