

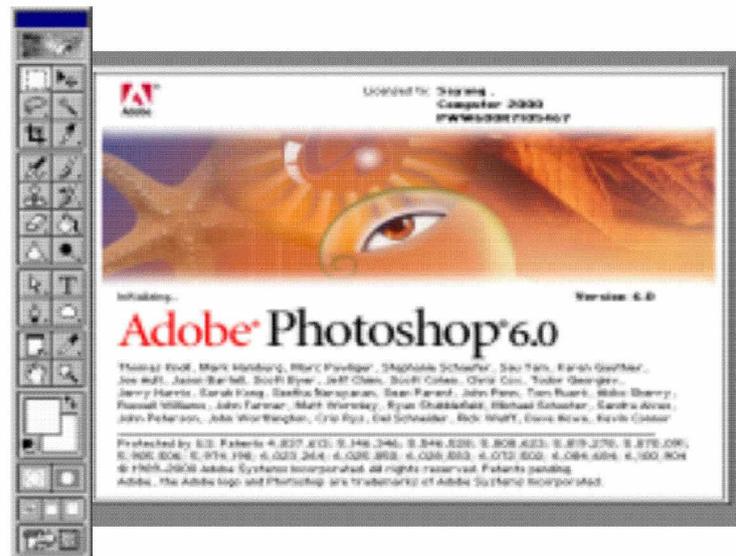
KODE MODUL

SWR.OPR.409.(1).A



**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

MENGERASIKAN SOFTWARE PENGOLAH GAMBAR RASTER (*DIGITAL IMAGING*)



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

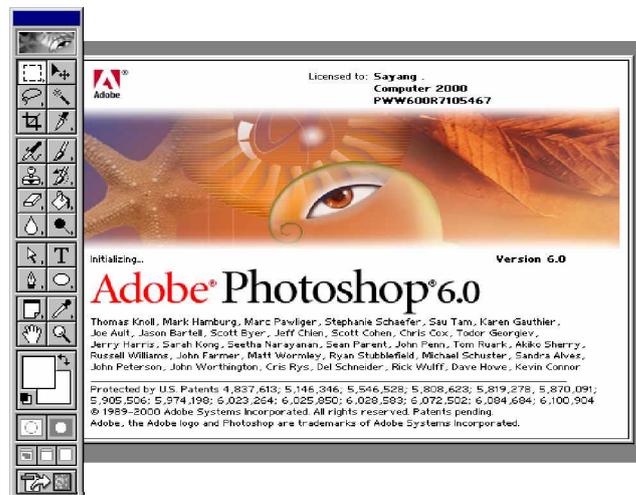
KODE MODUL

SWR.OPR.409.(1).A



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (Digital Imaging)



PENYUSUN
TIM FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

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

KATA PENGANTAR

Modul dengan judul “Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (digital Imaging) “ merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai panduan praktikum peserta diklat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membentuk salah satu bagian dari kompetensi bidang keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi pada Program Keahlian Multimedia.

Modul ini menguraikan tentang cara mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital Imaging) dengan menggunakan bantuan program (software) Photoshop 6.0. dijalankan dengan menggunakan system operasi Windows yang sudah dikenal secara luas oleh pengguna komputer.

Modul ini terkait dengan modul lain yang membahas tentang Mengoperasikan Periferal Grafis (HDW.OPR.105.(1).A), Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (DTA.OPR.102.(1).A, Level 1), dan Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (Digital Illustration) (SWR.OPR.408.(1).A)

Oleh karena itu, sebelum menggunakan modul ini peserta diklat diwajibkan telah mengambil modul tersebut. serta pengetahuan dasar tentang pengoperasian komputer

Yogyakarta, Nopember 2004

Penyusun

Tim Fakultas Teknik

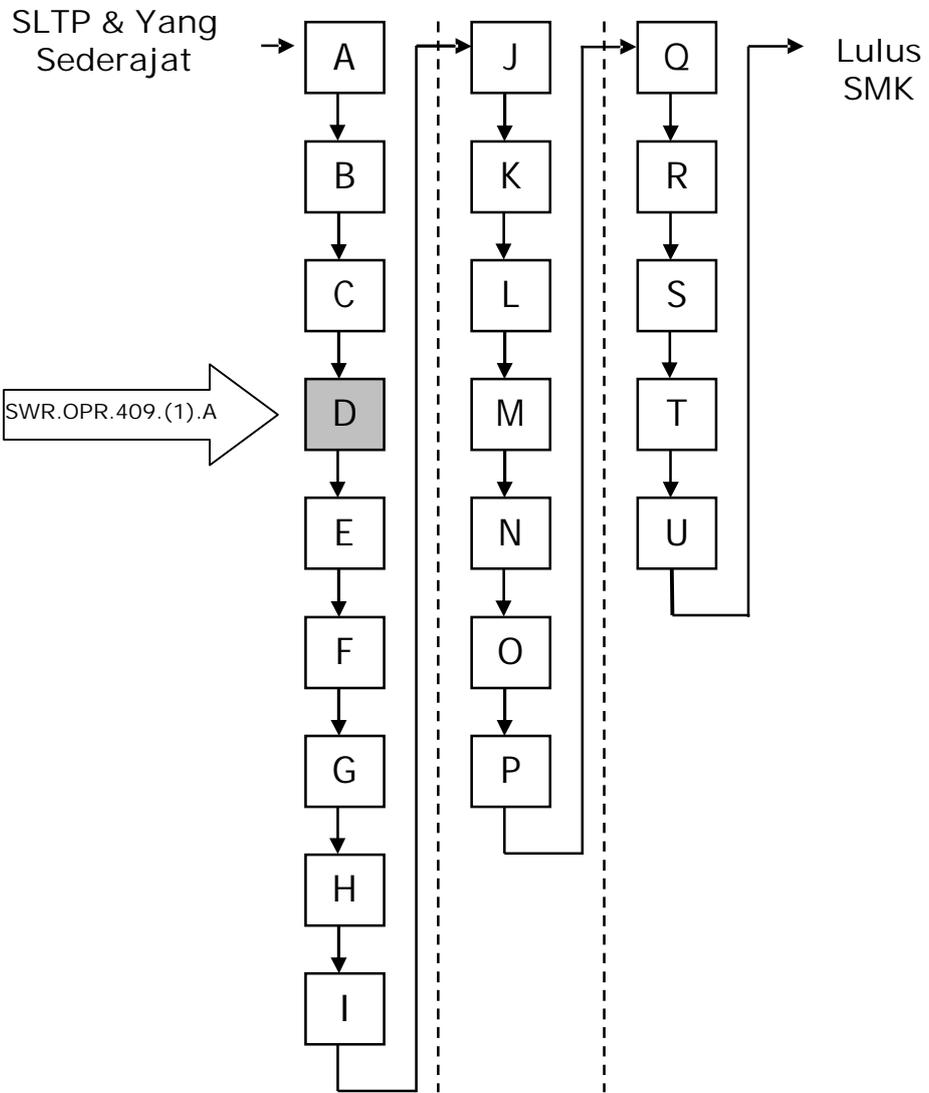
Universitas Negeri Yogyakarta

DAFTAR ISI MODUL

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN DALAM	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI MODUL	iv
PETA KEDUDUKAN MODUL	vi
PERISTILAHAN / GLOSSARY	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. DESKRIPSI JUDUL.....	1
B. PRASYARAT	1
C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL	2
1. Petunjuk Bagi Siswa	2
2. Peran Guru	3
D. TUJUAN AKHIR	3
E. KOMPETENSI	4
F. CEK KEMAMPUAN	7
II. PEMELAJARAN	8
A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA	8
B. KEGIATAN BELAJAR	9
1. Kegiatan Belajar 1 : Mempersiapkan software pengolah gambar raster (digital Imaging) Photshop 6.0	9
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran.....	9
b. Uraian Materi 1.....	9
c. Rangkuman 1.....	14
d. Tugas 1	14
e. Tes Formatif 1	14
f. Kunci Jawaban Formatif 1	15

g. Lembar Kerja 1.....	15
2. Kegiatan Belajar 2 : Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand).....	17
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	17
b. Uraian Materi 2.....	17
c. Rangkuman 2.....	47
d. Tugas 2	48
e. Tes Formatif 2.....	50
f. Kunci Jawaban Formatif 2	50
g. Lembar Kerja 2.....	53
3. Kegiatan Belajar 3 : Menerapkan efek visual pada objek gambar.....	57
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	57
b. Uraian Materi 3.....	57
c. Rangkuman 3.....	76
d. Tugas 3	76
e. Tes Formatif 3.....	79
f. Kunci Jawaban Formatif 3	80
g. Lembar Kerja 3.....	82
III. EVALUASI	84
A. PERTANYAAN	84
B. KUNCI JAWABAN EVALUASI	85
C. KRITERIA KELULUSAN	86
IV. PENUTUP	87
DAFTAR PUSTAKA	88

PETA KEDUDUKAN MODUL



Keterangan :

A	HDW.OPR.105.(1).A	Mengoperasikan periferal untuk pembuatan grafis
B	DTA.OPR.102.(1).A	Melakukan entry data [grafis] dengan menggunakan Image scanner (Level 1)
C	SWR.OPR.408.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar vektor (digital illustration)
D	SWR.OPR.409.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging)
E	HDW.OPR.106.(1).A	Mengoperasikan periferal web
F	DTA.OPR.102.(2).A	Melakukan entry data [web] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
G	SWR.OPR.414.(1).A	Mengoperasikan software web design
H	SWR.OPR.415.(1).A	Mengoperasikan software 2D animation
I	SWR.OPR.413.(1).A	Mengoperasikan software FTP
J	HDW.OPR.107.(1).A	Mengoperasikan periferal multimedia
K	DTA.OPR.102.(2).B	Melakukan entry data [multimedia] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
L	SWR.OPR.416.(1).A	Mengoperasikan software multimedia
M	SWR.OPR.407.(2).A	Mengoperasikan software presentasi (Level 2)
N	HDW.OPR.108.(1).A	Mengoperasikan periferal animasi 3D
O	SWR.OPR.417.(1).A	Mengoperasikan software basic 3D animation (Level 1)
P	SWR.OPR.418.(2).A	Mengoperasikan software model 3D animation (Level 2)
Q	HDW.OPR.109.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam suara
R	HDW.OPR.110.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam gambar
S	SWR.OPR.419.(1).A	Mengoperasikan software digital audio
T	SWR.OPR.420.(1).A	Mengoperasikan software digital video
U	SWR.OPR.421.(1).A	Mengoperasikan software visual effects

PERISTILAHAN/GLOSSARY

Pixel	= kumpulan titik
Resolusi	= jumlah pixel per centimeter
intensitas	= warna yang dimiliki oleh gambar
render	= filter yang digunakan untuk efek tiga dimensi
layer	= suatu lapisan untuk proses menggambar

BAB I

PENDAHULUAN

A. DESKRIPSI JUDUL

Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster merupakan modul teori dan atau praktikum yang membahas dasar-dasar menggambar dengan software pengolah gambar Raster. Software yang dapat digunakan untuk mengolah gambar raster ada bermacam-macam, yang masing-masing selalu dikembangkan oleh pembuatnya. Dalam modul ini, pengolahan gambar raster menggunakan software Photoshop 6.0.

Modul ini terdiri dari 4 (empat) kegiatan belajar, yaitu (1) Mempersiapkan software pengolah gambar Raster (Photoshop 6.0), (2) Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand), (3) Menerapkan efek visual pada objek gambar. Dengan menguasai modul ini diharapkan peserta diklat mampu mempersiapkan software Photoshop, membuat objek baru, menerapkan efek visual, dan membuat animasi.

B. PRASYARAT

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini adalah :

1. Peserta diklat menguasai pengetahuan pengoperasian komputer dasar
2. HDW.OPR.105.(1).A Mengoperasikan Periferal Grafis.
3. DTA.OPR.102.(1).A Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (Level 1).

4. SWR.OPR.408.(1).A Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (Digital Illustration)

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

1. Petunjuk Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dan berinteraksi dengan sumber belajar yang mendukungnya, karena itu harus diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

a. Langkah – langkah Belajar

Modul ini berisi materi mengenai kompetensi Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (Photoshop) dengan program aplikasi Photoshop 6.0, oleh sebab itu perlu diperhatikan beberapa hal agar peserta diklat lebih berkompeten dan professional, yaitu :

- 1) Apa yang harus dikerjakan pertama kali dalam Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (Photoshop) dengan program aplikasi Photoshop 6.0 ?
- 2) Bagaimana cara : mempersiapkan software Photoshop, membuat objek baru, menerapkan efek visual, dan membuat animasi ?
- 3) Apakah sudah sesuai prosedur pengoperasian software pengolah gambar Raster (Photoshop 6.0)?

b. Perlengkapan yang Harus Disiapkan

Untuk menunjang kelancaran tugas yang akan Anda lakukan, maka siapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan sesuai dengan jenis tugas pada masing-masing kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Pelatihan

Anda akan mampu melakukan tugas/pekerjaan mengoperasikan software pengolah gambar Raster (Photoshop 6.0) sesuai dengan prosedur pengoperasian dan membuat obyek-obyek gambar Raster yang dikehendaki.

2. Peran Guru

Guru yang akan mengajarkan modul ini hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya yaitu mencakup aspek strategi pembelajaran, penguasaan materi, pemilihan metode, alat bantu media pembelajaran, dan perangkat evaluasinya.

D. TUJUAN AKHIR

Setelah mempelajari modul ini, peserta diklat diharapkan kompeten dan professional melakukan tugas/pekerjaan Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (Photoshop 6.0).

E. KOMPETENSI

Kompetensi : Mengoperasikan software pengolah gambar Raster (Photoshop 6.0)

Kode : SWR.OPR.409.(1).A

Durasi pembelajaran : 112 Jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	2	2	2	3	2	2	3

KONDISI KINERJA	<ol style="list-style-type: none">1. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya:<ul style="list-style-type: none">§ Software pengolah gambar raster (digital imaging) sudah terinstalasi§ User manual software pengolah gambar raster (digital imaging) yang digunakan§ SOP yang berlaku di perusahaan§ Peralatan dan instrumen yang terkait dengan pelaksanaan unit kompetensi ini2. Unit Kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya:<ul style="list-style-type: none">§ HDW.OPR.105.(1).A Mengoperasikan Periferal Grafis§ DTA.OPR.102.(1).A Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (Level 1)§ SWR.OPR.408.(1).A Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (Digital Illustration)3. Pengetahuan yang dibutuhkan:<ul style="list-style-type: none">§ Pengoperasian Komputer§ Pengoperasian Sistem Operasi sesuai dengan Instruction Manual§ Objek gambar dan karakteristiknya, serta komposisi gambar dan warna§ Free-hand drawing§ On-site training sesuai dengan software yang digunakan
-----------------	--

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Mempersiapkan software pengolah gambar raster (digital imaging)	<ul style="list-style-type: none"> § Software digital imaging telah terinstalasi dan dapat berjalan normal § User manual software digital imaging sudah disediakan dan dipahami § Perangkat komputer sudah dinyalakan, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan Installation manual dan SOP yang berlaku 	§ Pengenalan software digital imaging	§ Mengamati proses aktivasi sistem operasi dan software digital imaging dengan seksama	§ Menjelaskan fungsi software digital imaging	<ul style="list-style-type: none"> § Menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP § Menjalankan software digital imaging sesuai prosedur. Contoh: Adobe Photoshop, Corel Photopaint
	§ Software digital imaging dijalankan.				

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
2. Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand)	<ul style="list-style-type: none"> § Objek gambar dan tools raster dikenali § Objek-objek baru dibuat dengan menggunakan tulisan tangan/ free-hand. § Objek free-hand dihaluskan dengan menggunakan efek-efek penghalus (smoothing). § Objek free-hand diintegrasikan dengan objek-objek dasar gambar lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> § Pengenalan objek-objek dan tools raster § Teknik pembuatan objek-objek baru dengan free-hand 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengenali objek gambar dan tools raster dengan cermat § Mengamati proses pembuatan objek-objek free-hand dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengidentifikasi objek gambar dan tools raster § Menjelaskan proses pembuatan objek-objek baru dengan free-hand 	<ul style="list-style-type: none"> § Membuat objek-objek baru dengan free-hand § Menggunakan efek-efek penghalus dengan tepat § Mengintegrasikan objek-objek free-hand dengan objek dasar lainnya secara tepat
3. Menerapkan efek visual pada objek gambar	<ul style="list-style-type: none"> § Efek-efek visual lanjut dipahami dan diaplikasikan, seperti: penghalusan, perbesaran, pemecahan, pengaburan. § Objek gambar lain seperti foto, dapat dimanipulasi dengan menggunakan efek-efek visual. 	<ul style="list-style-type: none"> § Efek-efek visual lanjut § Objek foto 	<ul style="list-style-type: none"> § Mencermati implementasi efek-efek visual pada objek dengan cermat § Mengamati proses manipulasi objek foto dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Menjelaskan fungsi efek-efek visual dalam pengolahan gambar raster § Menjelaskan proses manipulasi objek-foto dengan menggunakan efek-efek visual 	<ul style="list-style-type: none"> § Menggunakan efek-efek visual lanjut dengan tepat § Memanipulasi objek foto dengan menggunakan efek-efek visual sesuai model

F. CEK KEMAMPUAN

Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah Anda miliki, maka isilah cek lis (√) seperti pada table di bawah ini dengan sikap jujur dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sub Kompetensi	Pernyataan	Saya dapat Melakukan Pekerjaan ini dengan Kompeten		Bila Jawaban "Ya" Kerjakan
		Ya	Tidak	
1. Mempersiapkan software Photoshop 6.0	1. Menguasai dan terampil membuka dan menutup software Photoshop 6.0 sesuai prosedur			Tes Formatif 1
2. Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand)	1. Mengenal objek-objek dan tools raster 2. Dapat membuat objek-objek baru dengan free-hand			Tes Formatif 2
3. Menerapkan efek visual pada objek gambar	1. Mengaplikasikan Efek-efek visual lanjut 2. Manipulasi Objek foto			Tes Formatif 3

BAB II

PEMELAJARAN

A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA

Kompetensi : Mengoperasikan Software pengolah gambar Raster
Photoshop 6.0

Sub Kompetensi :

1. Mempersiapkan software Photoshop 6.0
2. Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand)
3. Menerapkan efek visual pada objek gambar

Jenis Kegiatan	Tanggal	Waktu	Tempat Belajar	Alasan Perubahan	Tanda Tangan Guru
1. Mempersiapkan software Photoshop 6.0					
2. Membuat objek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free-hand)					
3. Menerapkan efek visual pada objek gambar					

B. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Belajar 1 : Mempersiapkan software Photoshop 6.0

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Peserta diklat mampu menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP
- 2) Peserta diklat mampu membuka dan menutup aplikasi perangkat lunak Photoshop 6.0 sesuai prosedur

b. Uraian Materi 1

1) Pendahuluan

Komputer didalam merepresentasikan gambar memiliki dua cara yaitu dengan bitmap dan vektor grafik.

2) Bitmap

Beberapa pengertian yang berhubungan dengan bitmap

Pixel

Jika kita melihat foto atau gambar yang ada di komputer maka gambar tersebut sesungguhnya adalah kumpulan dari ribuan titik titik yang sangat kecil dan tiap tiap titik tersebut memiliki warna tertentu. Titik titik itulah yang umum dikenal sebagai pixel. Setiap pixel mempunyai satu warna dan bergabung dengan pixel-pixel yang lain sehingga membentuk suatu pola dan menghasilkan gambar. Gambar seperti ini hampir tidak mungkin dibuat oleh tangan manusia. Bisa dibayangkan betapa rumitnya hanya untuk untuk membuat sebuah garis lurus, bila harus dilakukan dengan meletakkan titik-titik yang berjajar rapi secara manual. Karena itu, gambar atau foto yang kita lihat biasanya dihasilkan oleh mesin

seperti kamera, monitor, televisi, komputer, proyektor film, scanner, printer dan sebagainya.

Resolusi

Jumlah pixel per centimeter disebut sebagai resolusi. Dan resolusi itulah yang menentukan kualitas dari gambar yang dihasilkan. Gambar yang sering kita lihat dalam komputer umumnya mempunyai resolusi 72 pixel per inchi atau disingkat dpi. Sebagai contoh gambar yang berukuran satu sentimeter persegi akan memiliki $72 \times 72 = 5184$ titik atau pixel. Misal gambar tersebut diperbesar dari 1 cm persegi menjadi 10 cm persegi maka jumlah pixel keseluruhan adalah tetap yaitu 5184 pixel yang berubah adalah resolusinya, yaitu $5184 : 100 = 5,184$ pixel per cm. Berarti jika suatu gambar diperbesar maka resolusinya akan semakin kecil dan mengakibatkan gambar menjadi tidak tajam. Semakin tinggi resolusi suatu gambar maka akan semakin tinggi kemampuan perbesarannya.

Intensitas

Pixel pixel yang membentuk gambar tersebut memiliki warna warna tertentu dan jumlah warna yang boleh dimiliki oleh suatu gambar dinamakan intensitas. Biasanya dikenal istilah 256 warna, high color, 16 juta warna (true color) gradasi abu-abu (grayscale), serta hitam-putih (black & white). Semakin banyak jumlah warna dalam suatu gambar maka gambar yang dihasilkan akan semakin bagus. Jumlah warna maksimum dari gambar dapat dilihat dari jenis filenya. Misal file gambar yang berekstensi .jpg akan memiliki maksimum 16 juta warna, atau file yang berekstensi .gif memiliki jumlah warna maksimum 256.

Pada Modul diklat ini akan dibahas tentang Photoshop 6.0 sebagai software pengolah gambar Raster. Sebelum menggunakan Photoshop

6.0 pastikan anda memiliki beberapa konfigurasi minimum pada komputer yang anda miliki yaitu:

- | | |
|------------------------|--------------|
| (1) Sistem Operasi | : Windows 98 |
| (2) Prosesor | : Pentium I |
| (3) Memori | : 16 Mb |
| (4) Free Space hardisk | : 1 Giga |
| (5) Mouse | |
| (6) VGA Card | : 256 Color |

Konfigurasi diatas merupakan standar minimum dimana Photoshop 6.0 dapat dijalankan. Untuk menambah Performa kerja, sebaiknya konfigurasi tersebut ditingkatkan.

3) Menjalankan Photoshop 6.0

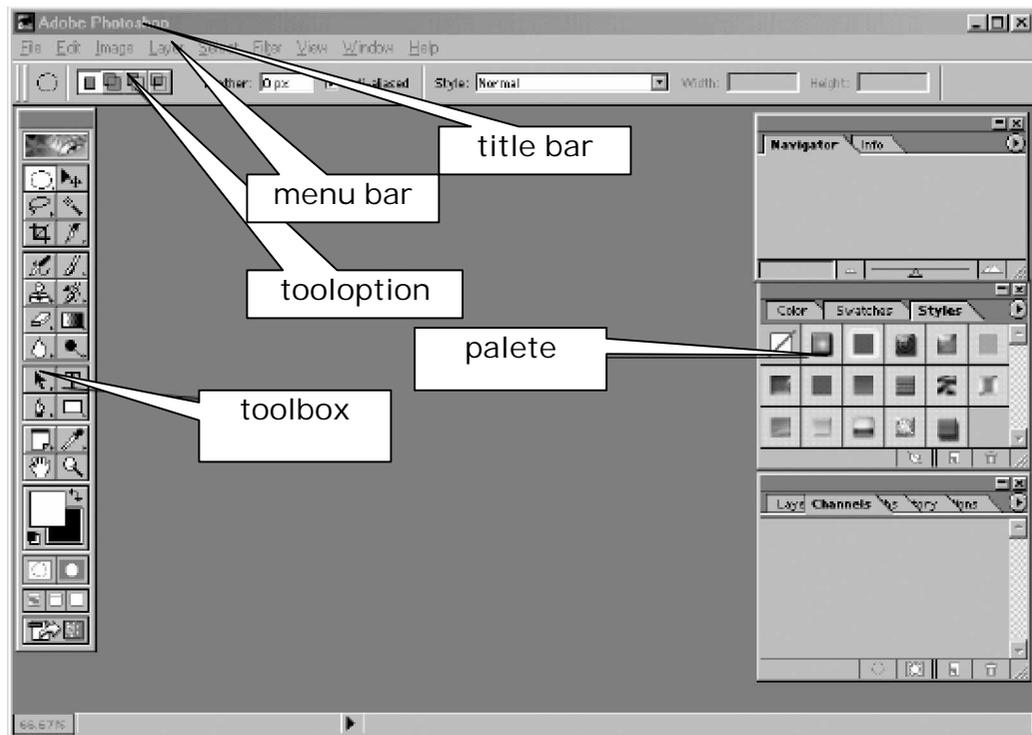
- Nyalakan komputer
- Tunggu sampai jendela sistem windows tampil pada komputer anda.
- Klik kanan Start Menu yang berada pada bagian pojok kiri bawah layar.



Gambar 1 Start Menu pada Windows 98

- Geser mouse anda ke sub menu Program, kemudian akan tampil grup menu.
- Geser mouse anda ke grup Photoshop 6.0, sehingga tampil sub grup Photoshop .

- Klik Kanan mouse anda pada pilihan Photoshop 6.0, tunggu beberapa saat, setelah proses berhasil maka ditampilkan Layar kerja Photshop 6.0 seperti Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Layar Kerja Photoshop 6.0

Gambar di atas adalah gambar tempat kita bekerja di dalam photoshop, ruang kerja ini terdiri set standard tools, tool option, menus dan palletes.

Title Bar

Adalah Judul Program yang sedang aktif

Toolbox

Adalah tempat dimana tool-tool dari photoshop yang digunakan untuk menggambar tersebut berada.

Tool Option

Setiap tool mempunyai fungsi yang berbeda dan fungsi tersebut dapat dimodifikasi melalui tool option. Setiap tool mempunyai tool option yang berbeda-beda.

Pallete

Adalah tambahan dari setting untuk tool tool dan terdapat berbagai alat bantu lainnya.

Menu Bar

Adalah baris yang berisi perintah yang dapat diaktifkan melalui klik mouse dan shortcut keyboard.

4) Keluar dari Program Photoshop 6.0

Untuk keluar dari program aplikasi Photoshop 6.0 anda dapat melaksanakan langkah-berikut ini:

- Klik File pada menu bar, akan tampil sub menu File.
- Klik Exit anda akan keluar dari program aplikasi Photoshop 6.0 dan kembali pada sistem operasi windows 98.
- Anda juga dapat menggunakan short cut key Alt+Q
- Apabila anda belum melakukan proses penyimpanan terhadap pekerjaan terakhir anda, maka Photoshop 6.0 akan menampilkan kotak dialog penyimpanan. Klik YES jika anda ingin menyimpan pekerjaan anda, klik NO jika anda tidak ingin menyimpan pekerjaan anda dan klik cancel bila ingin membatalkan keluar dari Photoshop 6.0.
- Apabila anda klik YES maka akan tampil kotak dialaog Save Drawing yaitu kotak dialog yang menanyakan dimana lokasi direktori atau folder tempat anda menyimpan pekerjaan anda.

c. Rangkuman 1

Langkah-langkah membuka program aplikasi Photoshop 6.0 adalah:

- 1) Klik kanan start pada windows screen, pilih program, tampil sub program,
- 2) pilih sub program Photoshop 6.0,
- 3) klik kanan program Photoshop 6.0,
- 4) tunggu sampai logo Photoshop 6.0 muncul, kemudian akan muncul layar kerja Photoshop 6.0.

Langkah-langkah menutup program aplikasi Photoshop 6.0 adalah:

- 1) klik kanan File pada menu bar,
- 2) klik kanan Exit,
- 3) atau tekan tombol alt+Q
- 4) akan muncul kotak dialog peringatan penyimpanan, apabila anda belum melaksanakan proses penyimpanan,
- 5) klik kanan Yes untuk menyimpan, No tidak menyimpan, dan Cancel untuk membatalkan keluar.

Tugas 1

- 1) Buka aplikasi program Photoshop 6.0, lakukan pengamatan dengan membuka beberapa pilihan menu yang ada pada program tersebut
- 2) Kliklah beberapa tombol yang berada di bawah pilihan menu. Pilihan/perubahan apa yang tampil pada layar monitor ?

d. Tes Formatif 1

- 1) Apayang dimaksud resolusi ?
- 2) Sebutkan langkah-langkah membuka program photoshop 6.0 !
- 3) Bagaimana cara anda keluar dari program Photoshop 6.0 dengan menggunakan shortcut key ?

e. Kunci Jawaban Formatif 1

- 1) Resolusi adalah Jumlah pixel per centimeter
- 2) Lihat kembali uraian materi 1
- 3) Dengan menekan tombol Alt+Q

f. Lembar Kerja 1

Alat dan bahan :

1 (Satu) unit komputer yang telah terinstal aplikasi Photoshop 6.0

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Photoshop 6.0. Tunggulah hingga proses loading selesai.

- 4) Silahkan anda mengamati dan mencoba berbagai pilihan menu serta tombol yang ada pada aplikasi tersebut. Pahami dan hapalkan masing-masing kegunaan menu dan tombol tersebut.
- 5) Jika telah selesai, tutuplah aplikasi Photoshop 6.0 anda dan matikanlah komputer dengan benar.

2. Kegiatan Belajar 2: Membuat Obyek Baru dengan Menggunakan Tulisan Tangan (Free Hand)

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Objek gambar dan tools raster dikenali
- 2) Objek-objek baru dibuat dengan menggunakan tulisan tangan/ free-hand.
- 3) Objek free-hand dihaluskan dengan menggunakan efek-efek penghalus (smoothing).
- 4) Objek free-hand diintegrasikan dengan objek-objek dasar gambar lainnya.

b. Uraian Materi 2

1) Menu Photoshop

Sebelum membuat Obyek baru dengan menggunakan tulisan tangan (free hand), berikut ini dijelaskan bagian-bagian dari Photoshop meliputi menu, toolbox, pallete.



Gambar 3. Menu Bar pada Photoshop

Menu Bar pada Photoshop terdiri dari:

File

Menu File berisi pilihan-pilihan seperti, membuat gambar baru, menampilkan gambar, menyimpan, mencetak, mengimpor gambar, mengekspor gambar, dan keluar program. Menu file ini sudah umum dan

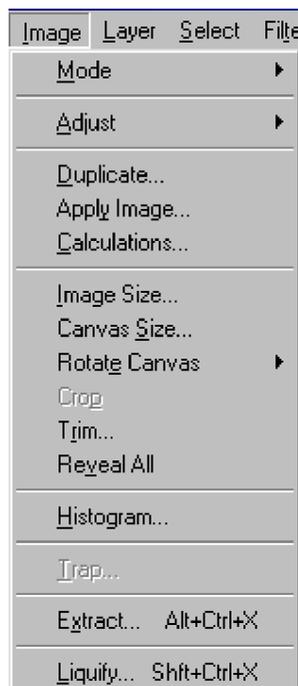
hampir semua program mempunyai isi yang sama sehingga tidak perlu dijelaskan lebih lanjut.

Edit

Terdiri dari pilihan-pilihan, seperti, copy, paste, dan tool tool untuk modifikasi gambar. Tool dibagian edit sebagian besar sudah diwakili oleh toolbox dan pallete

Image

Bagian bagian yang penting adalah:



Gambar 4. Pulldown Menu Image

- Mode

Untuk menentukan mode dari gambar. Mode ini sudah ditanyakan pada saat membuat gambar baru, dan fasilitas ini kita gunakan untuk mengubah mode gambar yang telah kita tentukan sebelumnya. Misal pada saat membuat file baru kita tentukan mode dari gambar adalah

grayscale sehingga gambar yang dibuat tidak bisa mempunyai warna lain selain hitam dan putih. Kemudian ditengah perjalanan kita berubah pikiran untuk mengisikan warna lain selain hitam dan putih maka mode warna harus diubah ke mode warna yang lain, misal RGB.

- Adjust

Untuk memanipulasi pewarnaan pada gambar. Dalam adjust diberikan fasilitas yang sangat banyak yang digunakan untuk mengubah pewarnaan dari gambar. Untuk dapat memahaminya tidak bisa melalui pengertian tetapi harus sering melakukan latihan. Bagian ini tidak dijelaskan tetapi langsung diterapkan pada latihan latihan pada bab bab selanjutnya. Diharapkan melalui latihan tersebut bisa lebih bisa memahami kegunaannya masing masing.

- Duplicate

Digunakan untuk menduplikat gambar yang sudah dibuat. Jika kita menggunakan fasilitas ini maka akan terbentuk dua gambar yang sama.

- Image size

Untuk mengubah ukuran gambar baik memperbesar maupun memperkecil. Image size tidak bisa merubah bagian bagian tertentu saja dari gambar tetapi mengubah secara keseluruhan.



(a) Ukuran awal



(b) setelah diperkecil

Gambar 5. Mengubah Ukuran Gambar dengan Image Size

- Canvas size

Untuk mengubah ukuran kertas. Pengubahan ukuran kertas tidak akan berpengaruh pada ukuran gambar.



(a) Gambar awal



(b) setelah canvas diperbesar

Gambar 6. Mengubah Ukuran kertas dengan Canvas Size

- Rotate canvas

Digunakan untuk memutar gambar

- ü 90° cw = clock wise artinya memutar gambar 90 derajat searah jarum jam
- ü 90° ccw = counter clock wise artinya memutar gambar 90 derajat berlawanan arah jarum jam
- ü arbitrary memutar gambar sesuai dengan nilai derajat yang dimasukkan
- ü flip horizontal mencerminkan gambar horisontal. Artinya bagian kiri gambar pindah ke kanan dan sebaliknya
- ü flip vertikal mencerminkan gambar vertikal. Gambar yang diatas akan berada di bawah dan juga sebaliknya. Hal ini berbeda dengan memutar 180° .



(a) gambar asli

(b) flip vertikal

(c) diputar 180°

Gambar 7. Rotate Canvas

Layer

Berhubungan dengan lapisan-lapisan yang membangun suatu image.

Select

Berhubungan dengan seleksi untuk merancang image yang kemudian dapat dilakukan filterisasi dan memberikan effect pada image.

Filter

Berguna untuk memberikan efek pada gambar.

View

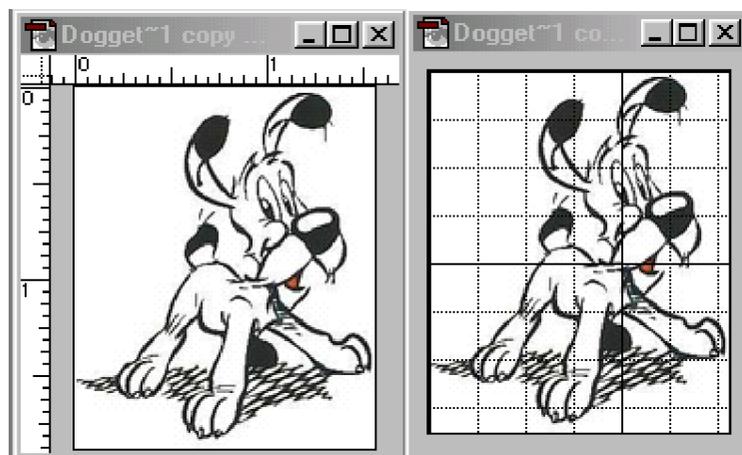
Bagian bagian yang penting:

- show/hide rulers untuk menampilkan alat bantu penggaris
- show >grid untuk menampilkan alat bantu grid

Snap berguna pada saat kita menggeser sebuah object. Jika fasilitas snap digunakan maka pada saat menggeser object akan mudah menyesuaikan atau menempel pada grid atau dengan object lain.

Setting dari grid dan rullers, misalnya satuan yang digunakan, warna dari grid, dapat diubah melalui menu edit>preferences>units and rulers.../guides and grid...

Fasilitas fasilitas diatas dapat kita gunakan untuk membantu mengatur posisi gambar agar letaknya lebih presisi. Karena hanya merupakan alat bantu maka tidak akan muncul jika gambar dicetak.



(a) rulers

(b) grid

Gambar 8. View Grid dan View ruler

Window

Digunakan untuk mengatur lingkungan kita bekerja membuat desain seperti pilihan yang menampilkan atau menyembunyikan toolbox dan pallete, serta pilihan untuk mengatur gambar di dalam workspace.

Help

Terdiri dari pilihan, online help, informasi plug-in dan versi photoshop. Help digunakan untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi ketika

menggunakan photoshop serta mencari tahu kegunaan dari tool dan pallete.

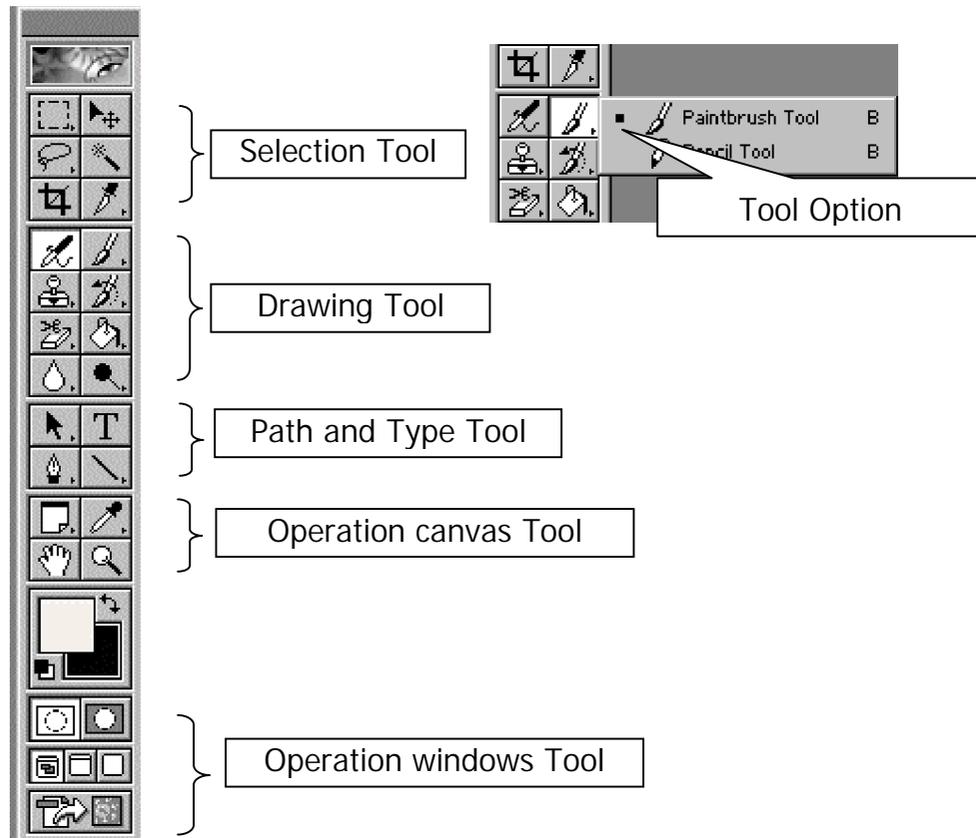
Help yang paling sering digunakan adalah content yaitu semua informasi tentang tool tool yang ada dalam photoshop dan bagaimana memakainya. Sebenarnya kita belajar sudah cukup melalui help ini tetapi yang menjadi kendala adalah masalah bahasa karena bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris.

2) Toolbox

Toolbox ini adalah bagian yang paling penting didalam kita bekerja untuk membuat desain. Bagian ini terdiri dari banyak tool yang digunakan untuk membuat gambar dan memanipulasi gambar.

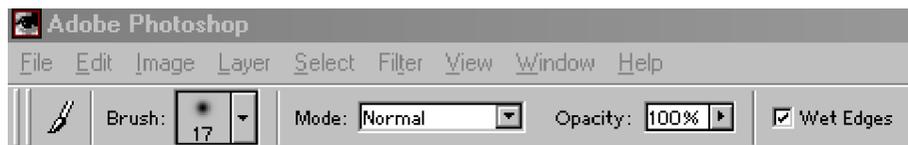
Setiap tombol tool yang tampak didalam toolbox bisa mempunyai lebih dari satu pilihan tool karena masih ada kemungkinan tool tersebut terbagi lagi menjadi sub tool.

Misal tool paint brush memiliki dua pilihan yaitu paint brush tool atau pencil tool. Untuk mengetahui apakah tool tersebut hanya terdiri satu macam atau lebih maka tekan tool tersebut sekitar satu detik. Jika tool tersebut memiliki lebih dari satu macam, maka pilihan tersebut akan muncul.



Gambar 9. ToolBox menu

Setiap tool juga mempunyai tool option, yaitu pilihan untuk mengatur setting dari tool itu sendiri. Tool option otomatis akan muncul jika kita menekan salah satu tool. Letak dari tool option secara default berada dibawah menu dan bisa diubah letaknya sesuai dengan yang diinginkan. Misal ditekan tool paint brush maka akan muncul tool option seperti berikut:



Gambar 10. Tool Option

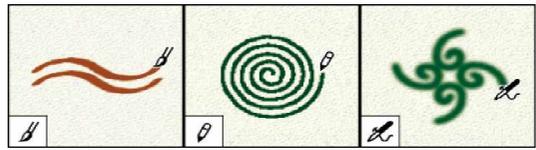
Pada tool option tersebut ada beberapa pilihan yang digunakan untuk mengatur konfigurasi dari paint brush. Fungsi dari masing-masing tool option akan dijelaskan dibagian selanjutnya.

Tidak semua tool akan dijelaskan disini karena ada tool-tool tertentu yang membutuhkan pemahaman yang agak lama dan kegunaanya untuk tingkat lanjut.

3) Painting tools

Painting tool yaitu peralatan untuk menggambar dan mendesain. Ada beberapa macam pilihan tool yaitu:

- paint brush, digunakan untuk membuat gambar dengan memakai kuas
- pencil, digunakan untuk membuat gambar dengan memakai pensil.
- air brush, digunakan untuk membuat gambar dengan menggunakan cat semprot .
- eraser, digunakan untuk menghapus bagian yang salah.
- background eraser, digunakan untuk menghapus background agar gambar menjadi transparan.
- paint bucket, digunakan untuk memberi warna pada gambar.
- Type, digunakan untuk membuat tulisan.
- custom shape, digunakan untuk membuat bentuk sesuai dengan bentuk yang disediakan.
- sharpen, digunakan untuk menajamkan gambar.
- blur, digunakan untuk mengaburkan gambar.
- smudge, digunakan untuk mengaburkan gambar sehingga nampak seperti dihapus dengan tangan.



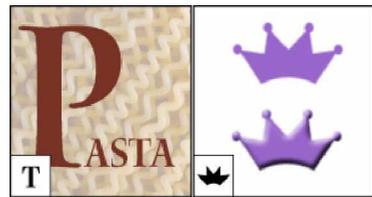
paint brush pencil air brush



eraser background eraser paint bucket



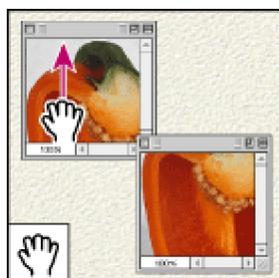
blur sharpen smudge



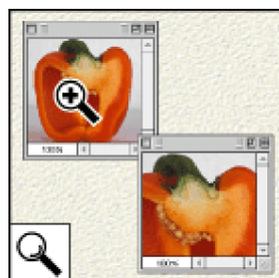
Type custom shape

Gambar 11. Painting Tools

Selain tool untuk menggambar disediakan juga tool untuk alat bantu.



untuk menggerakkan gambar



untuk memperbesar dan memperkecil gambar

Gambar 12. Alat Bantu Painting Tools

Untuk tool paint brush, pencil, air brush, eraser, background eraser, blur, sharpen, smudge mempunyai tool option yang hampir sama, yaitu:

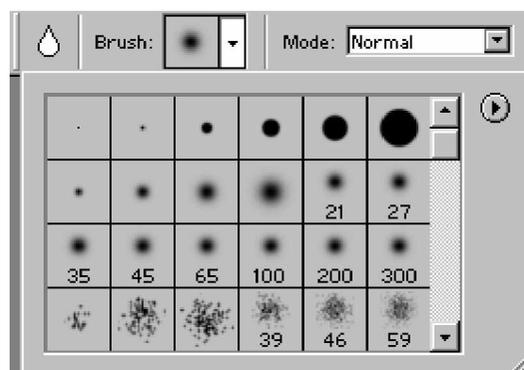


Gambar 13. Tool Option Paint Brush

Brush

Untuk menentukan bentuk alat dan besarnya alat gambar. Tekan tombol

panah bawah  kemudian akan muncul bentuk dan ukurannya. Pilih ukuran dan bentuk sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 14. Bentuk dan ukuran Brush (kuas)

Jika pilihan brush masih kurang atau masih belum memenuhi yang kita perlukan maka klik tanda panah  yang ada pada ujung kanan atas sehingga muncul menu pilihan seperti dibawah ini.



Gambar 15. Menampilkan ukuran brush yang lain

Di tempat tersebut disediakan pilihan yaitu assorted brushes, calligraphic brushes, drop shadow brushes, faux finish brushes, natural brushes, dan square brushes. Jika kita memilih salah satu dari option tersebut maka akan muncul pertanyaan seperti berikut:



Gambar 16. Menu Konfirmasi penggantian Brush

Jika dipilih OK pilihan brush yang sebelumnya digantikan dengan pilihan yang baru. Jika dipilih append maka pilihan sebelumnya akan digabungkan dengan pilihan yang baru sehingga jumlahnya banyak. Ketika pilihan brush yang sudah dimasukkan terlalu banyak dan dapat membingungkan maka bisa dikembalikan lagi ke keadaan semula dengan mengklik tanda panah dan memilih menu reset brushes.

Opacity digunakan untuk menentukan transparansi dari alat gambar. Jika opacity digunakan 100 % maka hasilnya tidak akan transparan. Semakin kecil opacity maka hasilnya akan semakin transparan.

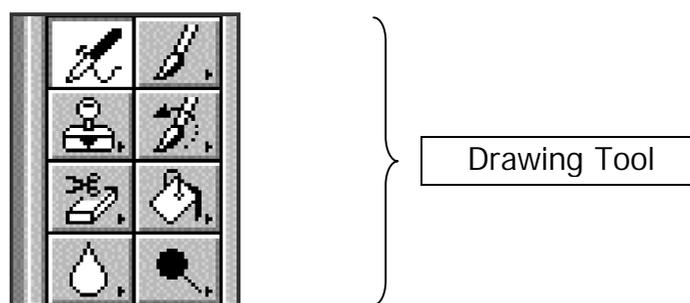
Wet edges digunakan untuk memberikan tambahan seperti cat yang basah. Contoh disamping adalah paint brush dengan opacity 50% yang disapkan pada gambar.



Gambar 17. Pengaturan Opacity

a) Menggambar dan Melukis dengan Tool

Untuk membuat obyek gambar dapat digunakan drawing Tool



Gambar 18. Drawing Tool

b) Melukis dengan Airbrush Tool

Ikuti langkah berikut:

- Seleksi image dengan selection tool
- Klik airbrush tool, tetapkan warna foreground
- Pilih type brush dengan klik air brush
- Arahkan pointer pada layar kerja, warnailah image yang diseleksi.

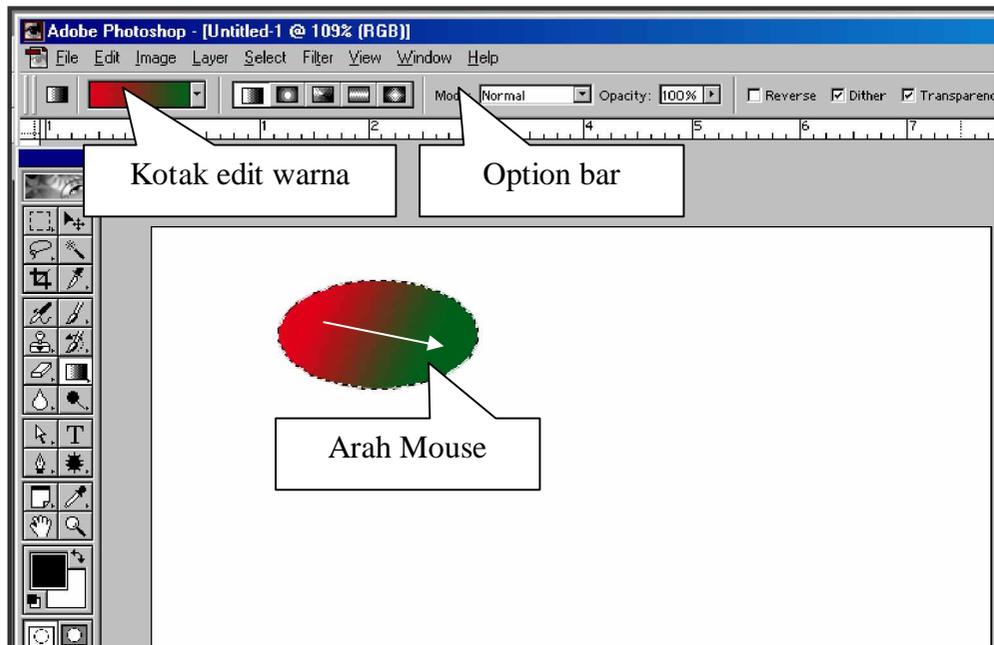
c) Mewarnai dengan Paint Bucket Tool

- Seleksi image dengan selection tool
- Klik Paint Bucket tool, tetapkan warna foreground
- Pilih option paint bucket dengan klik paint bucket dan tahan sehingga muncul pilihan gradient tool dan paint bucket tool.
- Pilih Paint Bucket
- Arahkan pointer pada image yang terseleksi, warnailah image yang diseleksi, dengan klik mouse anda.

d) Mewarnai dengan Gradient Tool

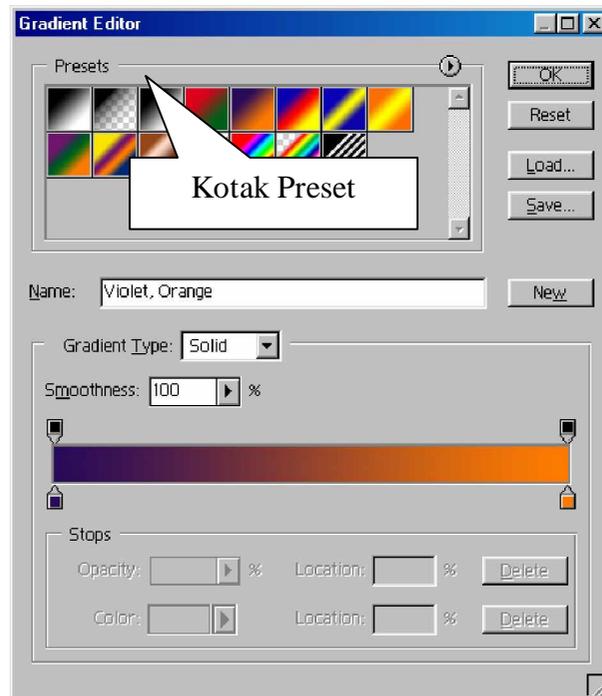
- Seleksi image dengan selection tool
- Klik Paint Bucket tool, tetapkan warna foreground
- Pilih option paint bucket dengan klik paint bucket dan tahan sehingga muncul pilihan gradient tool dan paint bucket tool.
- Arahkan ke gradient tool
- Arahkan pointer pada image yang terseleksi, warnailah image yang diseleksi, dengan klik dan geser mouse anda pada arah yang anda inginkan.
- Bila mouse digeser pada arah vertikal maka warna gradient akan mempunyai vertikal.

Warna gradien tool dapat diubah melalui option bar yang tampil ketika gradient tool dipilih.



Gambar 19. Mewarnai dengan Gradient Tool

Warna gradient tool dapat dimodifikasi dengan cara menampilkan kotak dialog gradient editor. Untuk menampilkan Kotak dialog Gradient Editor klik pada kotak edit warna. Sehingga tampil seperti gambar dibawah ini:



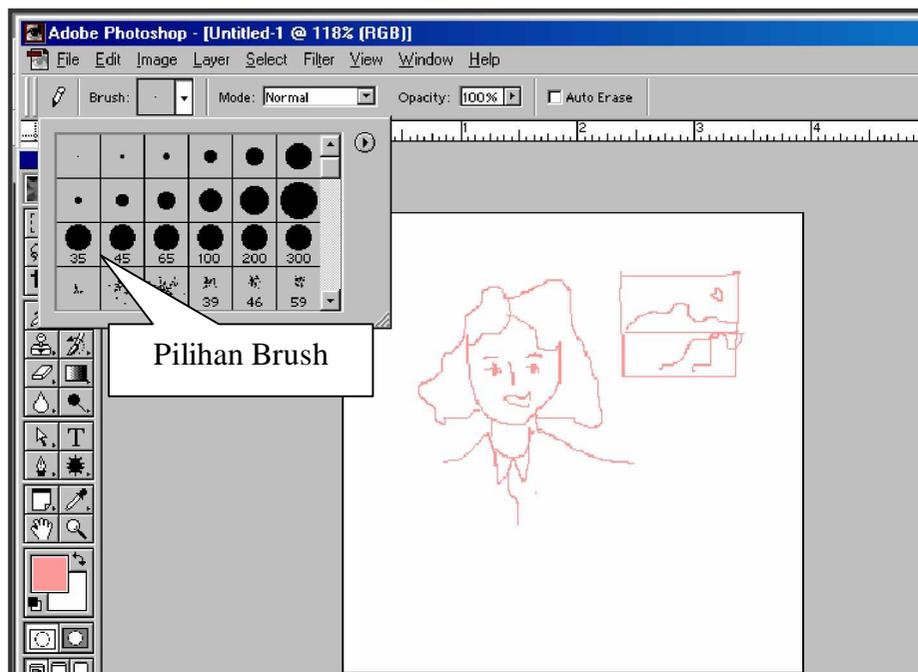
Gambar 20. Kotak Dialog Gradient Editor

Langkah selanjutnya adalah :

- Pilih warna dalam kotak preset
- klik kotak kecil dibawah gradient warna yang telah ada.
- Gantilah warna yang diinginkan pada kotak stop.
- Untuk menambah warna gradient klik pada bagian bawah warna gradient, sehingga tampil color stop baru.
- Pilih warna yang diinginkan dengan klik color pada pilihan stop.
- Klik New apabila ingin menambah koleksi warna pada preset.
- Maka warna akan tampil pada preset.
- Klik Ok.

e) Melukis dengan Pencil Tool

- Klik pencil tool.
- Tetapkan warna foreground.
- Pada option pencil tool, klik brush sehingga muncul pilihan untuk jenis brush untuk menentukan ketebalan garis.
- Arahkan pointer pada layar kerja (canvas), buatlah gambar yang anda inginkan.
- Bentuk yang dihasilkan sangat tergantung pada kepandaian kita menggerakkan mouse, dan tentu saja keahlian menggambar.

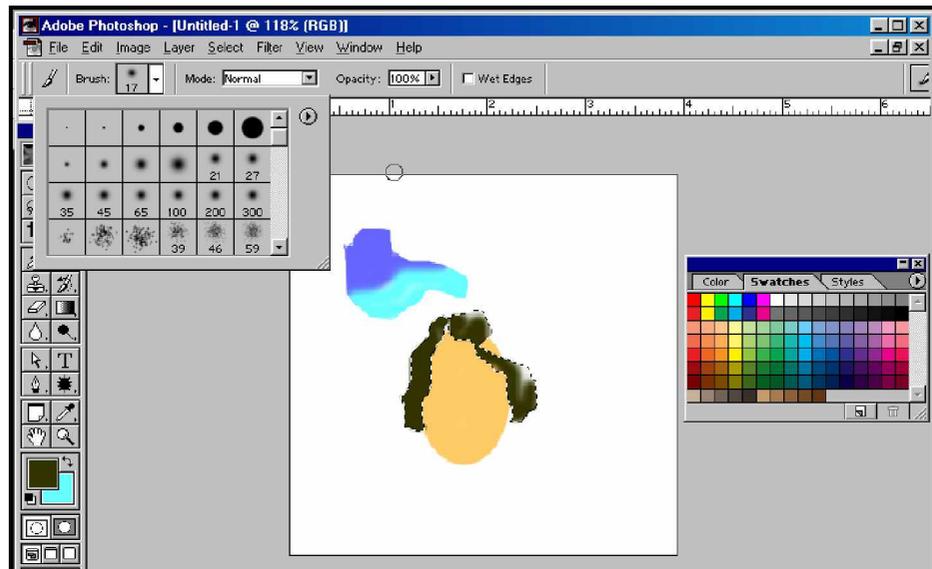


Gambar 21. Menggambar dengan Pencil Tool

f) Mewarnai dengan Paintbrush Tool

- Seleksi image dengan selection tool
- Klik Paintbrush tool, tetapkan warna foreground
- Pada option paintbrush klik brush sehingga muncul pilihan type brush.

- Klik type brush yang anda inginkan
- Arahkan pointer pada image yang terseleksi, warnailah image yang diseleksi, dengan klik mouse anda pada arah yang anda inginkan.

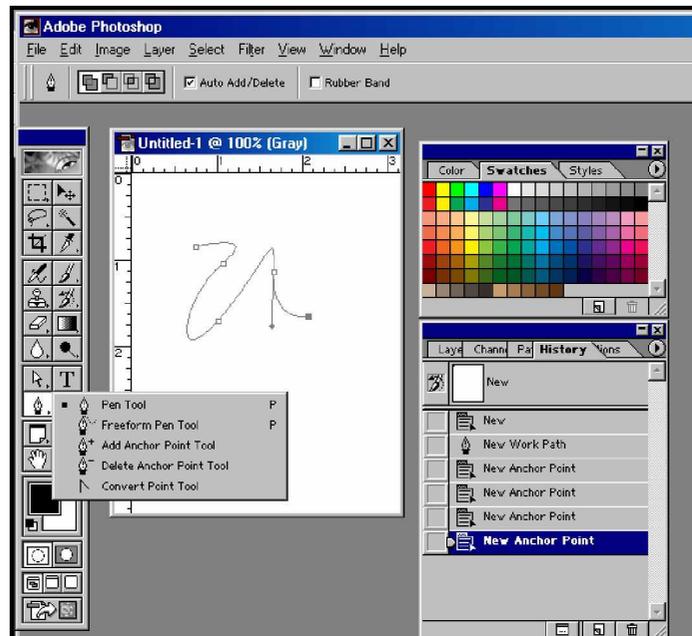


Gambar 22. Mewarnai dengan Paintbrush Tool

g) Membuat Garis dengan Pen Tool

- Klik Pen tool.
- Pada pen tool bar, klik dan tahan sehingga muncul pilihan untuk tipe Pen untuk menentukan jenis dari pen
 - ü FreeForm Pen untuk membuat kurva yang tidak beraturan dengan mendrag pointer mouse.
 - ü Add Anchor Point Tool untuk menambah titik pada garis
 - ü Delete Anchor Point Tool untuk mengurangi titik pada garis
 - ü Convert Point Tool untuk membuat kelengkungan titik
- Arahkan pointer pada layar kerja (canvas), buatlah gambar yang anda inginkan.

- Klik pada satu posisi di kanvas kemudian klik pada posisi yang lain.
- Akan muncul gambar garis lurus.



Gambar 23. menggambar dengan Pen Tool

h) Membuat Beberapa Obyek Menggunakan Shape Tools

Shape tools digunakan untuk menggambar garis, kotak, kotak dengan sudut melingkar, dan elips pada suatu gambar pada Photoshop, dapat juga menggambar polygons dan membuat bentuk-bentuk pilihan untuk digunakan kembali.

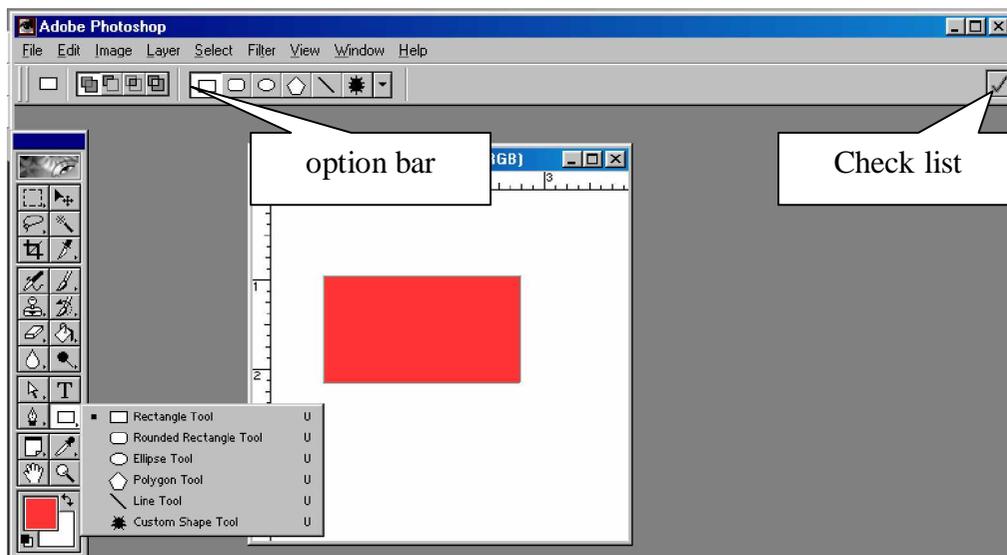


Gambar 24. Shape Tool pada Option Bar

Pilih salah satu bentuk pada options bar, dan klik tanda panah terbalik untuk menampilkan beberapa pilihan dari bentuk yang telah dipilih.

i) Membuat Kotak Dengan Shape Tool

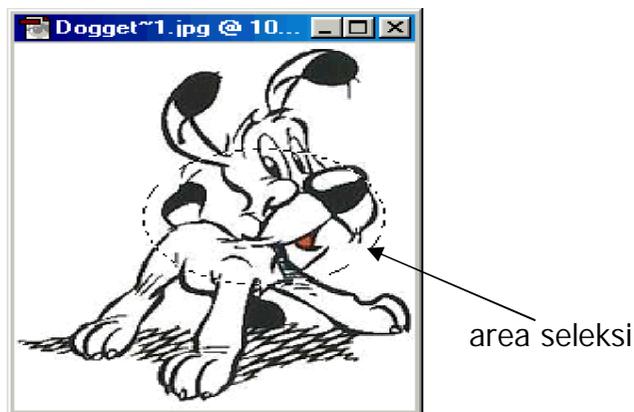
- Klik rectangle tool
- Pilih warna foreground
- Drag mouse pada canvas
- maka akan tampil gambar kotak
- klik tanda cheklist sebelah kanan atas untuk mengakhiri
- Dengan cara yang sama dapat dibuat bentuk-bentuk yang lain.
- Anda dapat juga memilih berapa bentuk yang lain dengan memilih shape pada option bar.



Gambar 25. Menggambar Bentuk dengan Shape Tool

4. Seleksi

Seleksi adalah tool untuk menyeleksi suatu bidang dari gambar dan membedakan dari bidang lainnya. Seleksi berperan penting dalam memanipulasi gambar atau desain. Sebagian besar dari tool memerlukan seleksi untuk membantu mengaplikasikannya. Tanda dari bidang yang diseleksi adalah dibatasi oleh garis putus-putus yang berkedip-kedip.



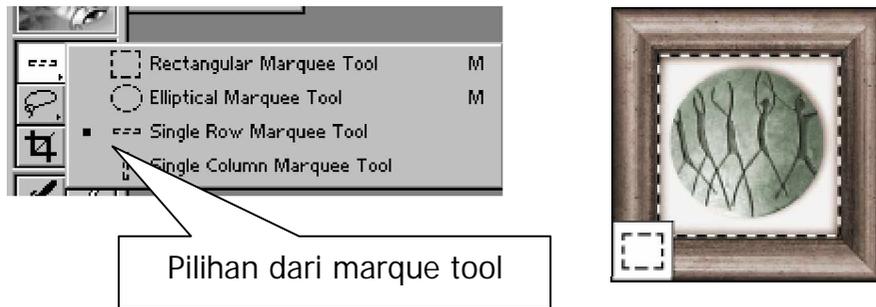
Gambar 26. Area Seleksi

Tool berfungsi untuk seleksi adalah:

Marque tool , lasso tool , dan magic wand . Kegunaan dari masing masing tool tersebut akan dibahas satu persatu.

a) Marque tool

Marque tool adalah untuk membuat seleksi dengan bentuk seperti yang disediakan. Untuk memilih bentuknya, tekan sekitar satu detik maka pilihan bentuk akan muncul. Pilihan bentuk yang disediakan yaitu persegi, elip, garis vertikal dan garis horisontal.



Gambar 27. Marque tool

b) Lasso tool

Lasso tool adalah untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang kita inginkan. Pilihan dari lasso tool ada tiga macam yaitu: lasso tool, polygonal lasso tool, magnetik lasso tool.

- Lasso tool 

Cara memakainya adalah klik dimana lintasan dari seleksi akan dimulai. Dengan keadaan masih mengklik gerakkan mouse dengan lintasan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah selesai lepaskan mouse maka akan terbentuk seleksi tertutup mengikuti lintasan yang telah dibuat.



Lasso tool



magnetik lasso tool

Gambar 27. Seleksi dengan Lasso dan Magnetik Lasso Tool

- Magnetik lasso tool 

Ketika menyeleksi suatu obyek dengan menggunakan lasso tool terkadang mengalami kesulitan untuk menggerakkan agar tepat berada di sisi terluar gambar. Untuk mengatasi hal tersebut maka dapat kita gunakan magnetik lasso tool. Jika kita gerakkan magnetik lasso secara otomatis akan mengikuti sisi terluar gambar walaupun gerakan kita tidak persis di sisi gambar. Cara melakukannya klik di awal lintasan dari seleksi lalu lepaskan dan sisir lintasan gambar yang dikehendaki. Setelah kedua ujung bertemu lalu double klik maka akan terbentuk seleksi.

- Polygonal lasso tool 

Polygonal lasso tool berfungsi untuk menyeleksi dengan bentuk polygon atau banyak sisi. Cara membuatnya klik titik sudut dari poligon seleksi yang dikehendaki.



Gambar 28. Seleksi dengan Polygonal Lasso Tool

- Magic wand

Magic wand adalah salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh photoshop didalam membuat seleksi. Prinsipnya adalah tool ini akan menyeleksi daerah yang warnanya sama atau hampir sama. Daerah yang diseleksi akan meliputi tempat yang diklik dan daerah disekitarnya yang memiliki warna hampir sama.

Caranya klik daerah yang dikehendaki maka seleksi akan terbentuk. Sebagai catatan bahwa magic wand akan mencari warna yang hampir sama dengan warna pada daerah yang diklik. Jika grafiknya sangat kompleks dan menggunakan banyak warna yang berbeda, misalnya foto, maka magic wand tidak akan berfungsi dengan optimal.



Gambar 29. Seleksi dengan Magic Wand

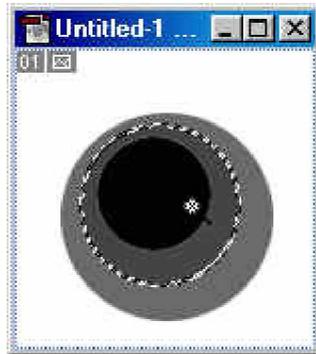
Di bagian tool option dari magic wand terdapat option tolerance



Option tersebut digunakan untuk mengatur toleransi warna yang diperbolehkan untuk ikut dalam seleksi. Jika dipilih nilai toleransi yang sangat tinggi maka walaupun perbedaan warna agak jauh, daerah tersebut masih tetap masuk dalam seleksi.

Seperti contoh digambar 30, karena setting tolerance diisi 100 maka ketika yang diklik adalah lingkaran didalam, lingkaran yang kedua akan

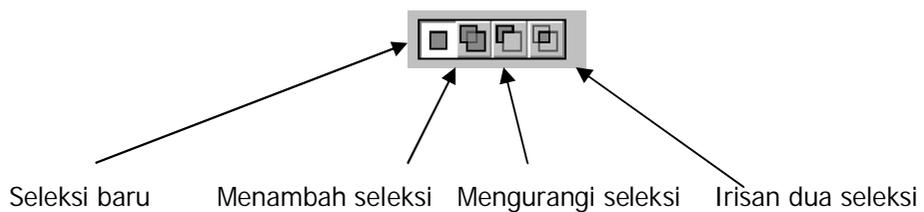
ikut dalam seleksi walaupun perbedaan warnanya agak jauh. Setting tolerance=100.



Gambar 30. Pengaturan Option Tolerance

Posisi dari seleksi yang sudah dibuat dapat dipindah ke tempat lain. Caranya klik bidang didalam seleksi lalu pindahkan ke tempat yang diinginkan.

Dari ketiga tool diatas terdapat tool option yang hampir sama yaitu tentang pengaturan bidang seleksi.



Gambar 31. Tool Option pada Magic Wand

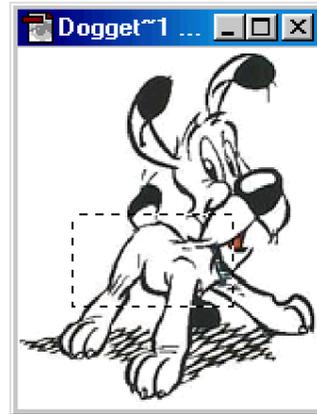
- Seleksi baru

Jika kita memilih option seleksi baru maka setelah dibuat seleksi dan dibuat seleksi ditempat lain maka seleksi yang pertama akan hilang. Hal

ini disebabkan karena option seleksi baru tidak memperbolehkan lebih dari satu seleksi.



seleksi pertama dibuat



seleksi kedua dibuat, maka seleksi yang pertama akan hilang

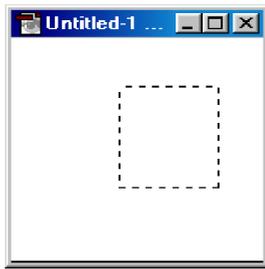
Gambar 32. Contoh New Selection

- Menambah seleksi

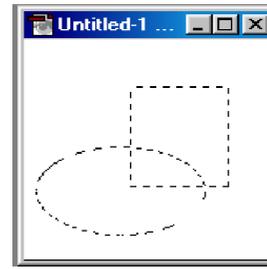
Jika kita pilih option ini maka akan diperbolehkan lebih dari satu seleksi.

- Mengurangi seleksi

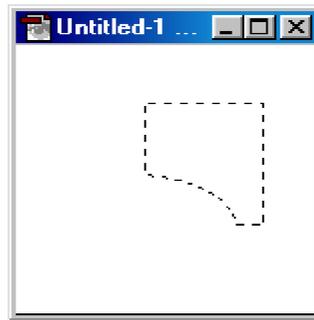
Mengurangi seleksi adalah digunakan untuk memotong seleksi yang sudah terbentuk. Jadi seleksi ini tidak membuat seleksi baru tapi mengurangi seleksi yang sudah ada. Jika kita memilih option ini pastikan bahwa sebelumnya sudah terdapat seleksi pada gambar, jika tidak maka seleksi ini tidak berfungsi.



seleksi yang akan dikurangi



proses pengurangan dengan elips

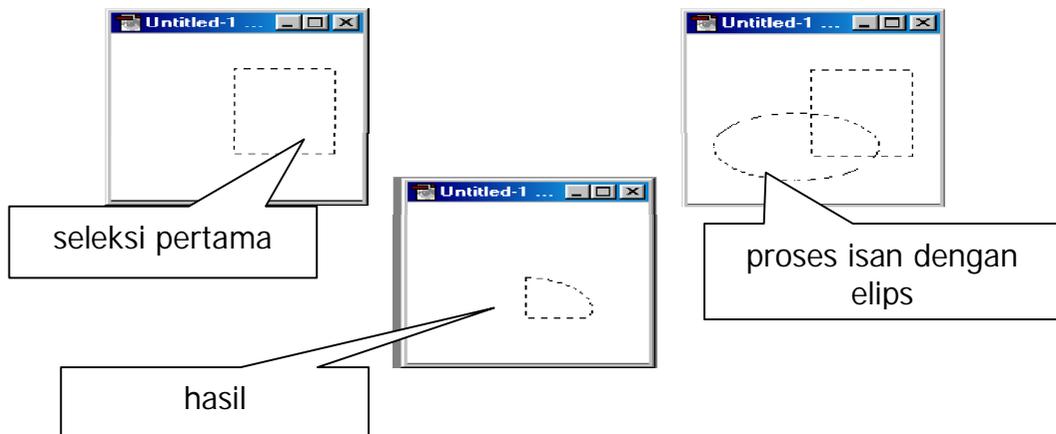


hasil pengurangan

Gambar 33. Proses Pengurangan pada Seleksi

- Irisan dua seleksi

Irisan digunakan untuk membuat irisan dari dua buah seleksi. Seleksi yang berada diluar dari irisan akan hilang.



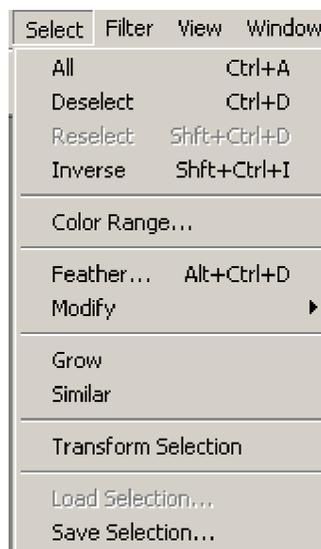
Gambar 34. Irisan dengan Dua Buah Seleksi

5) Manipulasi dengan Seleksi

Pada bagian sebelumnya telah kita pelajari segala macam yang berhubungan dengan pembuatan seleksi. Pada bagian ini akan membahas tentang apa yang dapat dilakukan dengan seleksi.

§ Mengubah seleksi yang sudah dibuat

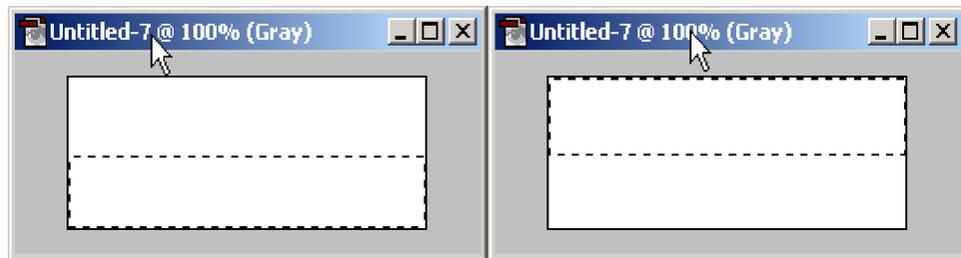
Hal hal yang berhubungan dengan seleksi diatur dalam menu select. Sekarang akan kita bahas satu persatu kegunaanya.



Gambar 35. Menu Bar Select

- ü All: digunakan untuk menyeleksi seluruh area dari gambar
- ü Deselect: digunakan untuk menghilangkan seleksi yang sudah dibuat sebelumnya
- ü Reselect: kembali memunculkan seleksi yang sebelumnya telah dihilangkan.
- ü Inverse: untuk membalikkan daerah yang diseleksi. Misal daerah yang diseleksi adalah setengah area gambar bagian bawah. Jika kita perintahkan operasi inverse maka seleksi akan berpindah pada

daerah yang sebelumnya tidak terseleksi yaitu setengah area gambar bagian atas.

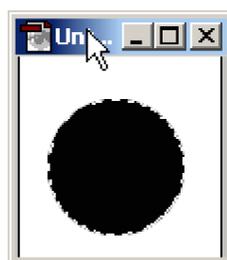


seleksi

setelah dilakukan operasi inverse

Gambar 36. Inverse Selection

- ü color range: digunakan untuk menyeleksi warna yang kita inginkan.
- ü feather: digunakan untuk mengaburkan batas antara daerah yang diseleksi dengan daerah luarnya. Jika kita memberikan warna pada seleksi yang telah diberikan feather maka batas dari gambarnya akan kabur.



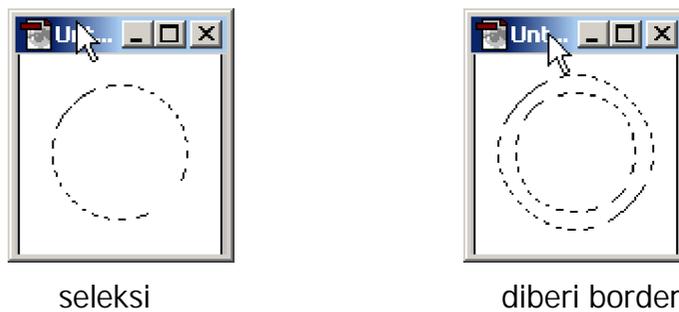
tanpa feather



dengan feather

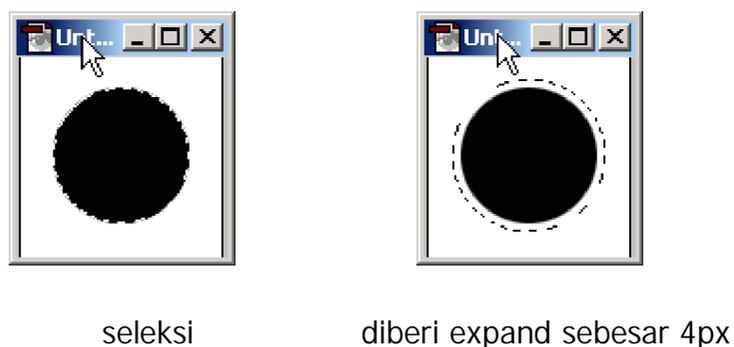
Gambar 37. Seleksi dengan Feather

- ü modify: digunakan untuk mengubah seleksi yang sudah dibuat. Terdapat empat pilihan yaitu border, smooth, expand, contract.
- ü border: digunakan untuk membuat seleksi baru dengan ketebalan tertentu yang mengikuti lintasan dari seleksi sebelumnya.



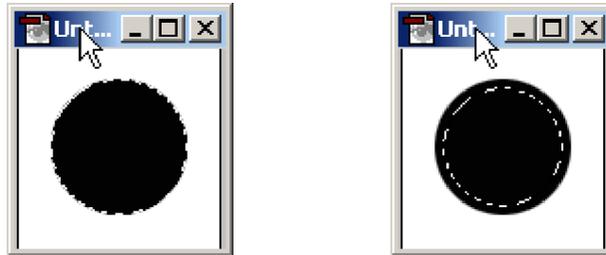
Gambar 38. Seleksi dengan Border

- ü smooth: digunakan untuk memperhalus lintasan dari seleksi yang sudah dibuat
- ü expand: digunakan untuk memperbesar ukuran seleksi



Gambar 39. Seleksi dengan Expand

- ü contract: digunakan untuk memperkecil ukuran seleksi



Seleksi

diberi contract sebesar 4 px

Gambar 40. Seleksi dengan Contract

- ü grow: digunakan untuk memperbesar area dari seleksi hingga seleksi memenuhi daerah yang memiliki warna yang sama. Fungsi ini hampir sama dengan magic wand tool.
- ü Transform: selection digunakan untuk mengubah seleksi sesuai dengan keperluan.
- ü Save selection: digunakan untuk menyimpan seleksi yang sudah kita buat sehingga bisa kita gunakan lagi pada lain waktu. Fasilitas ini umumnya digunakan untuk menyimpan seleksi yang cukup rumit dan membutuhkan waktu untuk membuatnya.

c. Rangkuman 2

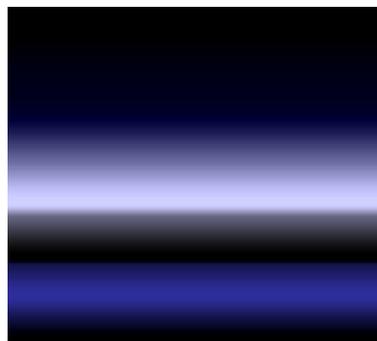
Pembuatan obyek dengan freehand berhubungan dengan Drawing Toolbox. Drawing ToolBox berisi tool seperti Pen Tool, Pencil Tool, Erase Tool, Paint Tool, Airbrush Tool, Paint Bucket Tool dll. Untuk menggambar suatu Obyek Tool tersebut dapat dikombinasikan satu dengan yang lainnya.

Selain Obyek yang dapat kita buat sendiri Photoshop juga menyediakan obyek-obyek yang sudah tersedia dalam berbagai bentuk (shape). Kita tinggal menggunakan bentuk tersebut untuk digunakan dalam proses menggambar.

Penggabungan berbagai bentuk dapat menggunakan teknik seleksi. Teknik ini mengijinkan kita mewarnai suatu obyek yang telah diseleksi, menggabungkan, mengurangi, dan mencari irisan dari dua buah obyek.

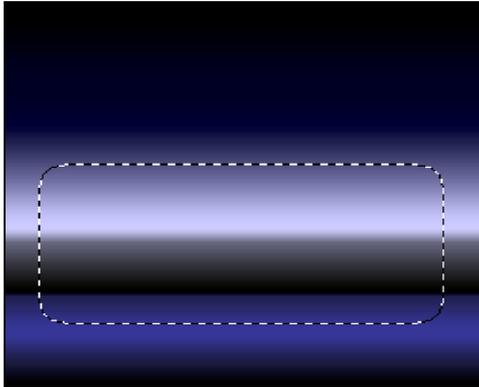
d. Tugas 2

- 1) Buat file baru dengan ukuran 250X250px
- 2) Klik Gradien Tool, buatlah gradient yang menutupi seluruh area gambar dengan arah vertikal. Pilih warna gradient sesuai dengan selera. Jumlah warna gradient sebaiknya lebih dari dua kombinasi. Seperti contoh disamping menggunakan 5 kombinasi warna



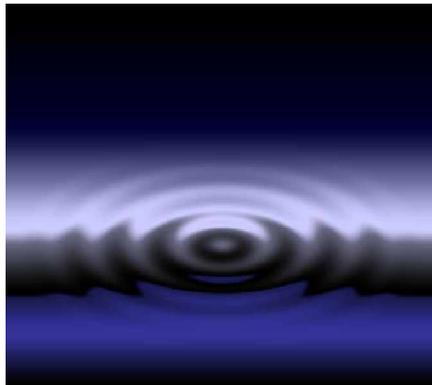
Gambar 41. Gradien Menggunakan 5 Kombinasi Warna

- 3) Buat seleksi berbentuk persegi seperti contoh disamping. Kemudian pilih menu `select > feather` dan isikan setting 8px



Gambar 42. Seleksi Rectangle >Select Feather

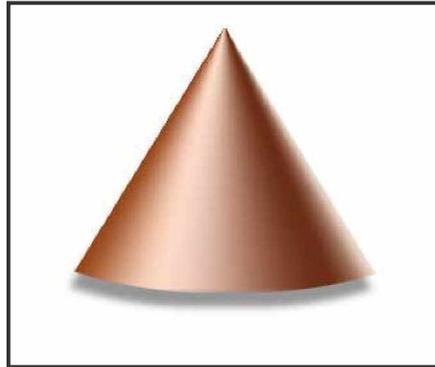
- 4) Dengan seleksi yang masih tetap ada pilih menu filter>distort>zigzag dengan setting: style:pound ripples dan setting amount dan ridges dapat dipilih sendiri sesuai dengan selera. Maka hasil akan seperti gambar 43
- 5) Simpan dengan nama tugas2 !



Gambar 43. Hasil Gambar

e. Tes Formatif 2

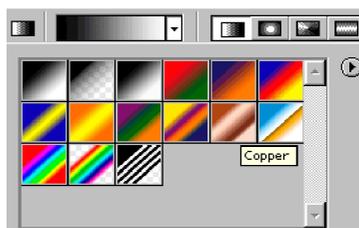
Buatlah gambar kerucut seperti dibawah ini



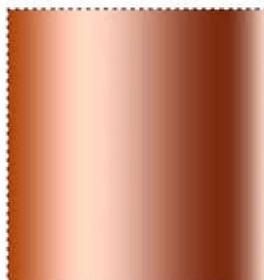
Gambar 44. Gambar Kerucut

f. Kunci Jawaban Formatif 2

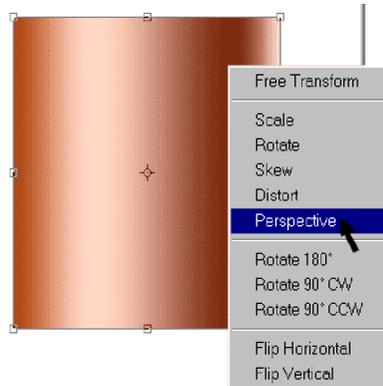
- 1) Buat file baru dengan ukuran 300X300 px dan buat seleksi berbentuk persegi
- 2) Buat layer yang baru
- 3) Gunakan gradient tool dan pilih warna gradasi copper



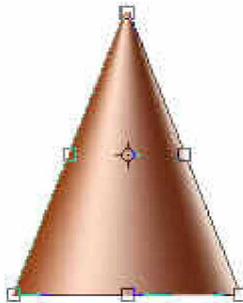
- 4) Buat gradasi horisontal ke dalam seleksi yang sudah dibuat.



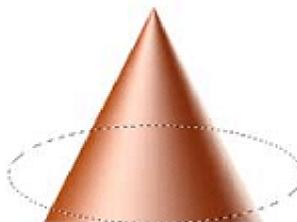
- 5) Dengan seleksi yang masih ada pilih menu edit > free transform sehingga muncul kotak kecil di tiap titik sudutnya



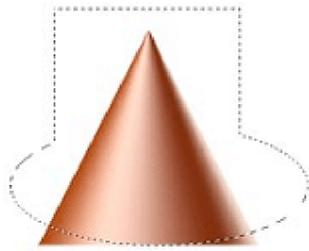
- 6) Klik kanan gambar tersebut dan pilih menu perspective
- 7) Geser kotak kecil yang berada di sudut kanan atas menuju ke kiri dan bertemu dengan kotak kecil yang berada di kiri atas sehingga membentuk sebuah kerucut.



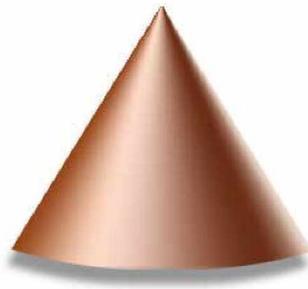
- 8) Setelah selesai tekan keyboard enter
- 9) Buat seleksi berbentuk elips seperti contoh gambar disamping



- 10) Buat seleksi kedua yang berbentuk persegi, pastikan pada tool option dari seleksi pada kondisi menambah . Seleksi dibuat dari atas gambar hingga berpotongan dengan seleksi yang berbentuk ellips seperti contoh gambar disamping



- 11) Pilih menu `select > inverse` untuk membalikkan daerah yang diseleksi. Kemudian tekan keyboard `delete`
- 12) Tambahkan bayang bayang dengan memilih menu `layer > layer style > drop shadow` dan buat setting yang sesuai



g. Lembar Kerja 2

Alat dan bahan :

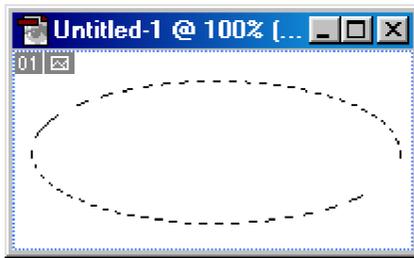
Satu unit komputer yang telah terinstal aplikasi Photoshop 6.0

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

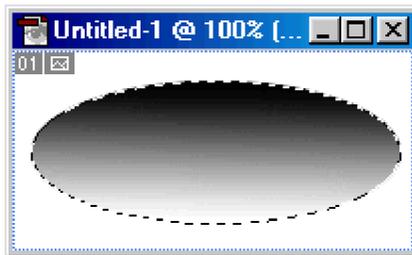
- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Photoshop 6.0. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Pilih menu file>new, ukuran kertas terserah dan background white.
- 5) Buat seleksi ellips dengan menggunakan tool seleksi dan tool optionnya pilih new selection 



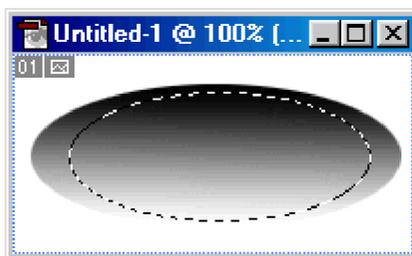
- 6) Buat warna gradient hitam ke putih dari atas ke bawah dengan menggunakan tool gradient. Tool option pilih linear



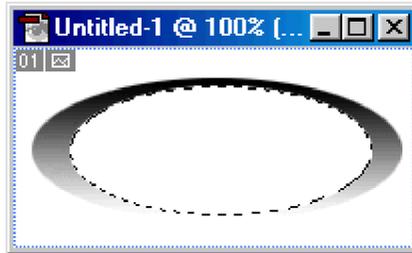
, klik di bagian atas seleksi dan geser hingga ke bawah seleksi.



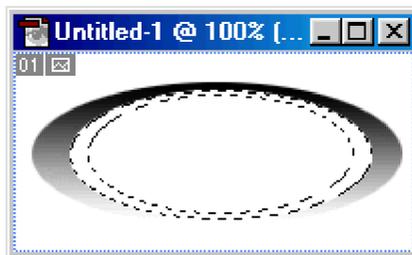
- 7) Buat seleksi ellips yang kedua yang ukurannya lebih kecil dari ellips yang pertama dan letaknya didalamnya. Tool optionnya pilih new selection  sehingga pada saat membuat seleksi kedua, seleksi yang pertama akan hilang.



- 8) Tekan delete untuk menghilangkan obyek yang berada di dalam seleksi



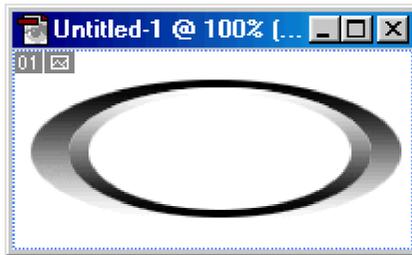
- 9) Buat seleksi ellips yang ketiga yang ukurannya lebih kecil dari yang kedua dan letaknya didalamnya. Untuk kali ini pada saat membuat seleksi yang ketiga, seleksi yang kedua jangan sampai hilang. Caranya dengan memilih tool option mengurangi seleksi 



- 10) Buat warna gradasi yang kedua didalam seleksi tersebut yang arahnya kebalikan dari gradasi yang pertama yaitu dari bawah ke atas.



- 11) Hilangkan semua seleksi yang ada dengan memilih menu select>deselect.
- 12) Hasil akhir adalah gambar seperti dibawah ini



- 13) Dengan cara yang sama buatlah gambar seperti dibawah ini:



3. Kegiatan Belajar 3: Menerapkan Efek Visual pada Obyek Gambar

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Memahami dan mengaplikasikan Efek-efek visual lanjut, seperti: penghalusan, perbesaran, pemecahan, pengaburan.
- 2) Dapat memanipulasi Objek gambar lain seperti foto, dengan menggunakan efek-efek visual.

b. Uraian Materi 3

1) Konsep layer

Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar. Setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan layer dan digabungkan dengan lapisan lapisan layer yang lain sehingga membentuk gambar. Lapisan tersebut saling bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah gambar. Gambar yang berada pada layer atas maka akan berada pada tumpukan yang paling atas dan bisa menutupi tumpukan gambar yang berada dibawahnya.

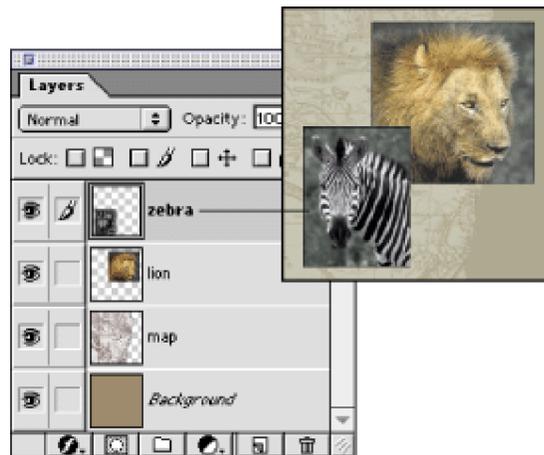
Pada saat membuat gambar baru maka secara default akan mempunyai sebuah layer yaitu layer background. Layer tersebut adalah layer dasar didalam membuat desain. Jika kita membuat beberapa layer baru maka layer background akan tetap berada pada lapisan yang terbawah.

Sebaiknya dalam membuat desain, setiap obyek berada pada layer yang berbeda. Sehingga jika kita memanipulasi salah satu obyek maka perubahannya tidak akan mempengaruhi obyek yang lain.

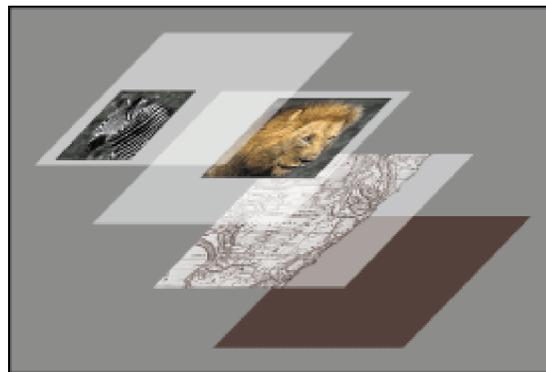
2) Penggunaan pallete layer

Dalam photoshop segala hal yang berhubungan dengan layer diatur dalam pallete layer. Pada gambar dapat kita lihat, gambar zebra berada

pada layer diatas layer gambar singa. Oleh karena itu gambar zebra dapat menutupi gambar singa karena zebra berada pada tumpukan yang paling atas. Sedangkan background dapat ditutupi oleh gambar singa dan zebra karena layer background berada paling bawah.



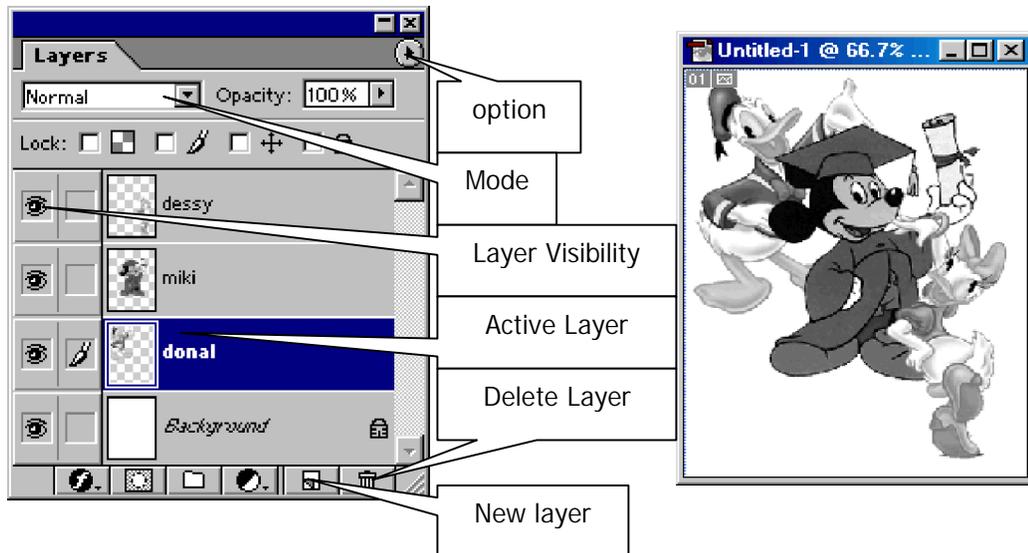
Gambar 45 Pallete Layer



Gambar 46. Konsep Layer Transprana

Gambar singa masih tampak walaupun ditutup oleh gambar zebra. Hal ini karena layer zebra adalah transparan sehingga hanya gambar zebra yang menutupi gambar singa. Jika kita membuat layer baru maka layer tersebut adalah transparan.

Sekarang kita akan membahas fungsi dari masing masing bagian dalam pallete layer.



Gambar 47. Bagian Palette Layer

3) Layer visibility

Layer visibility digunakan untuk memunculkan atau menyembunyikan tiap tiap layer. Misal layer visibility dari miki dihilangkan dengan cara mengkliknya, maka gambar dari miki tersebut tidak akan tampak dalam gambar. Dengan menampilkan salah satu layer maka layer yang lain dihilangkan untuk sementara. Dengan cara seperti ini maka kita bebas mengedit layer tanpa terganggu dengan layer yang lain.

4) Active layer

Active layer berguna untuk menentukan di layer mana kita akan bekerja. Jika ingin bekerja di layer lain maka kita cukup memindah active layer ke layer yang kita inginkan. Didalam keseluruhan layer kita tidak bisa memberikan lebih dari satu active layer.

Active layer adalah bagian yang penting, dan kita harus selalu memastikan dilayer mana kita bekerja sebelum memanipulasi layer.

5) Lock

Lock berfungsi untuk mengunci layer agar tidak dapat kita edit. Lock ada 4 macam yaitu:

 lock transparant pixel : untuk mengunci layer yang transparan. Misalkan jika kita memberikan coretan pada gambar, maka yang tercoret hanya gambarnya saja sedangkan yang bagian transparan tidak berubah

 lock image pixel: untuk mengunci layer agar tidak bisa dimanipulasi. Tetapi letak gambar masih bisa diubah.

 lock position: kebalikan dari lock image pixel, gambar bisa dimanipulasi tetapi posisi tidak bisa dirubah.

 lock all: untuk mengunci layer agar tidak bisa dilakukan apapun terhadapnya

untuk melakukan lock maka pastikan terlebih dahulu layer mana yang akan dikunci, letakkan active layer di tempat tersebut, kemudian layer dikunci.

6) Opacity

Opacity digunakan untuk menentukan tingkat transparansi suatu layer terhadap layer yang lain. Seperti contoh gambar diatas memiliki opacity 100 yang artinya gambar sama sekali tidak transparan. Jika opacity diberi nilai kurang dari 100 maka layer akan tampak transparan dan semakin kecil nilainya maka layer akan semakin transparan. Jika suatu layer dibuat transparan maka gambar yang berada pada layer dibawahnya akan dapat menembus gambar pada layer transparan tersebut.

7) Mode

Didalam menu mode disediakan berbagai model layer dan pengaruhnya terhadap layer yang lain. Untuk mengetahui fungsi dan hasilnya terhadap layer maka sebaiknya dicoba satu persatu dan dilihat perubahan pada layer-nya. Pada saat membuat layer baru secara default mode layer diset sebagai normal dan selanjutnya dapat diganti ke mode yang lain.

 new layer digunakan untuk membuat layer baru.

 delete layer digunakan untuk menghapus layer yang sudah dibuat. Caranya letakkan tanda active layer pada layer yang akan dihapus. Baru kemudian menekan tombol delete layer.

Jika kita tekan panah kecil yang berada di ujung kanan atas maka akan muncul option. Diantara option tersebut yang paling penting adalah bagian merge.

Merge berfungsi untuk menggabungkan beberapa layer menjadi satu layer. Merge down artinya menggabungkan layer yang sedang aktif dengan layer dibawahnya. Merge visible menggabungkan semua layer yang visibility-nya diset aktif. Sedangkan layer yang visibility-nya tidak diset aktif masih tetap berdiri sendiri.

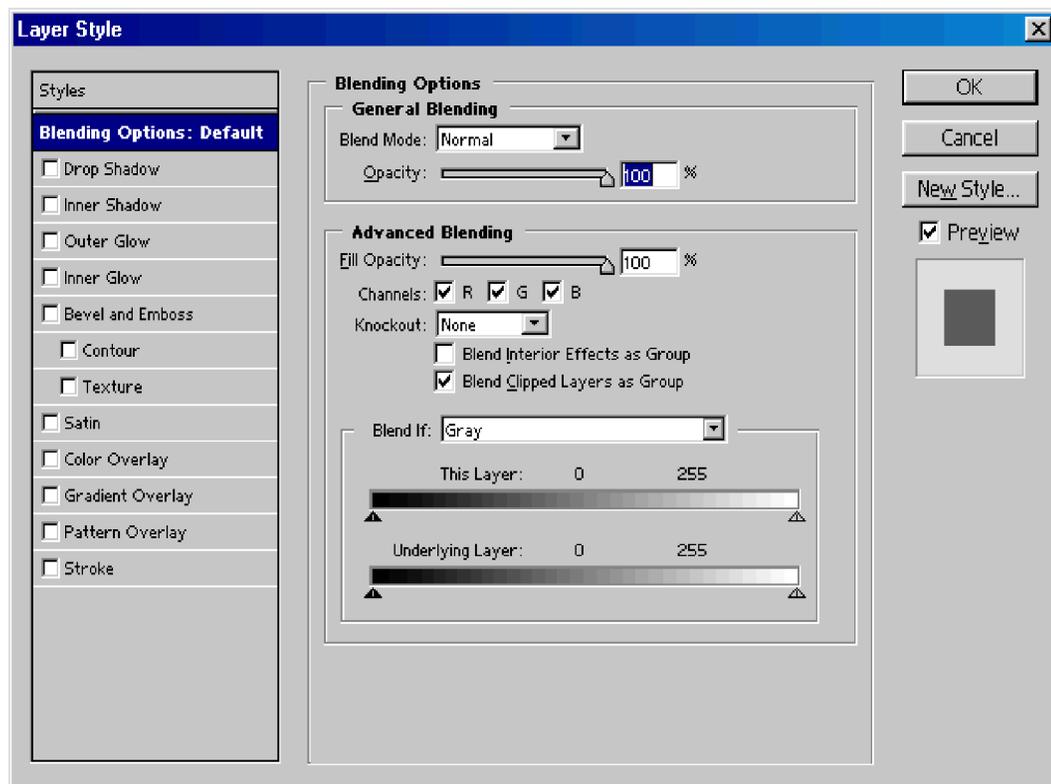
8) Penggunaan Layer Style

Layer style adalah tambahan efek yang akan diberikan terhadap suatu layer. Effect effect tersebut telah disediakan kita tinggal memilih dan menerapkannya pada layer tersebut. Kita akan sering menggunakan efek ini karena cara penggunaannya yang mudah dan hasilnya yang bagus. Sebenarnya kita bisa membuat sendiri efek yang dihasilkan oleh layer style dengan menggunakan drawing tool tetapi akan membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh karena itu kita menggunakan efek ini dengan

tujuan penghematan waktu. Effect tersebut hanya bisa diberikan pada layer baru dan tidak bisa diberikan kepada layer background.

9) Penggunaan layer style

Macam macam layer style dapat dilihat pada menu layer>layer style dan akan muncul pilihan pilihan. Untuk bisa melihat semua pilihan tersebut maka pilih menu blending option sehingga muncul kotak dialog seperti berikut:



Gambar 48. Layer Style

- drop shadow: untuk memberikan bayangan dibawah obyek



Gambar 49. Efek Drop Shadow

- inner shadow: untuk memberikan bayangan didalam obyek



Gambar 50. Efek Inner Shadow

- outer glow: untuk memberikan sinar dibawah obyek



Gambar 51. Efek Outer Shadow

- inner glow: untuk memberikan sinar didalam obyek



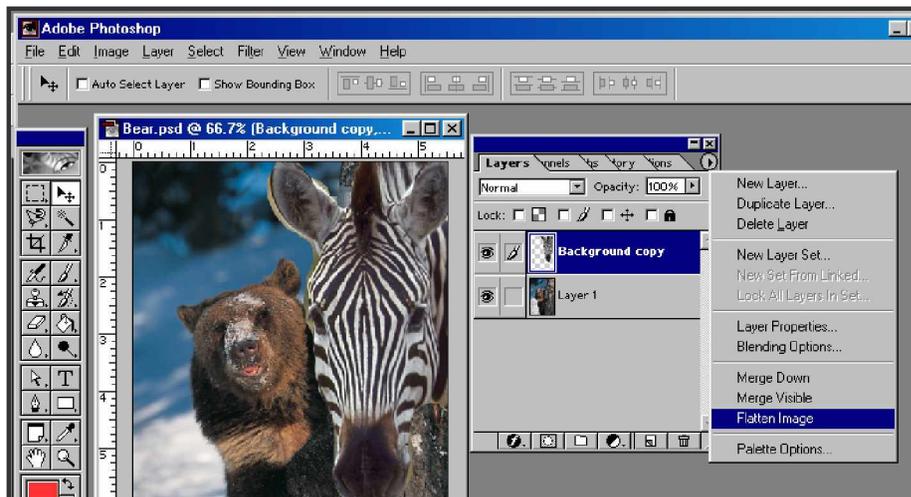
Gambar 51. Efek Inner Glow

- bevel and emboss: untuk memberikan effect timbul dari obyek
- satin untuk memberikan effect bayangan yang menyeluruh dalam obyek

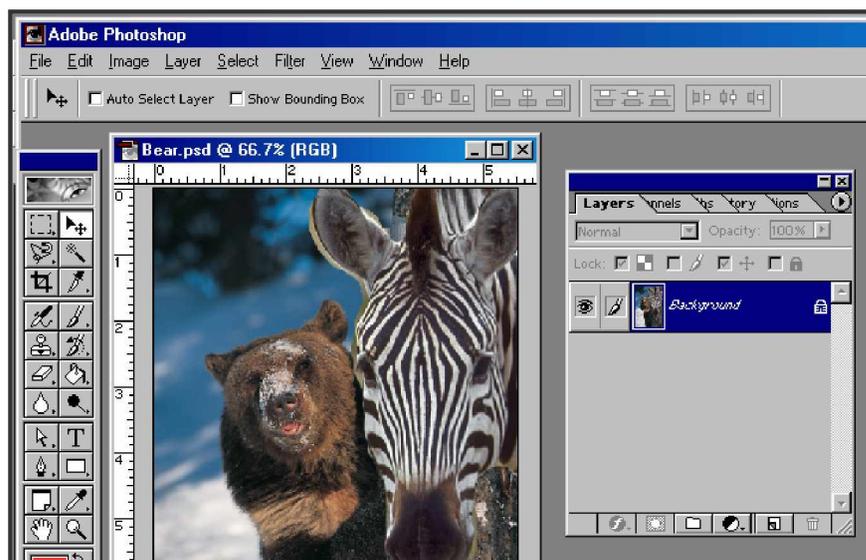
- color overlay: untuk menimpa obyek dengan warna lain
- gradient overlay: untuk menimpa obyek dengan warna gradient
- pattern overlay untuk menimpa obyek dengan warna pattern
- stroke: untuk memberikan warna di tepi obyek

10) Menggabungkan Layer-layer Menjadi Satu Image

- Klik segitiga yang terdapat dalam layer Palette
- Pilih Flatten Image
- Maka semua layer menjadi satu layer Background



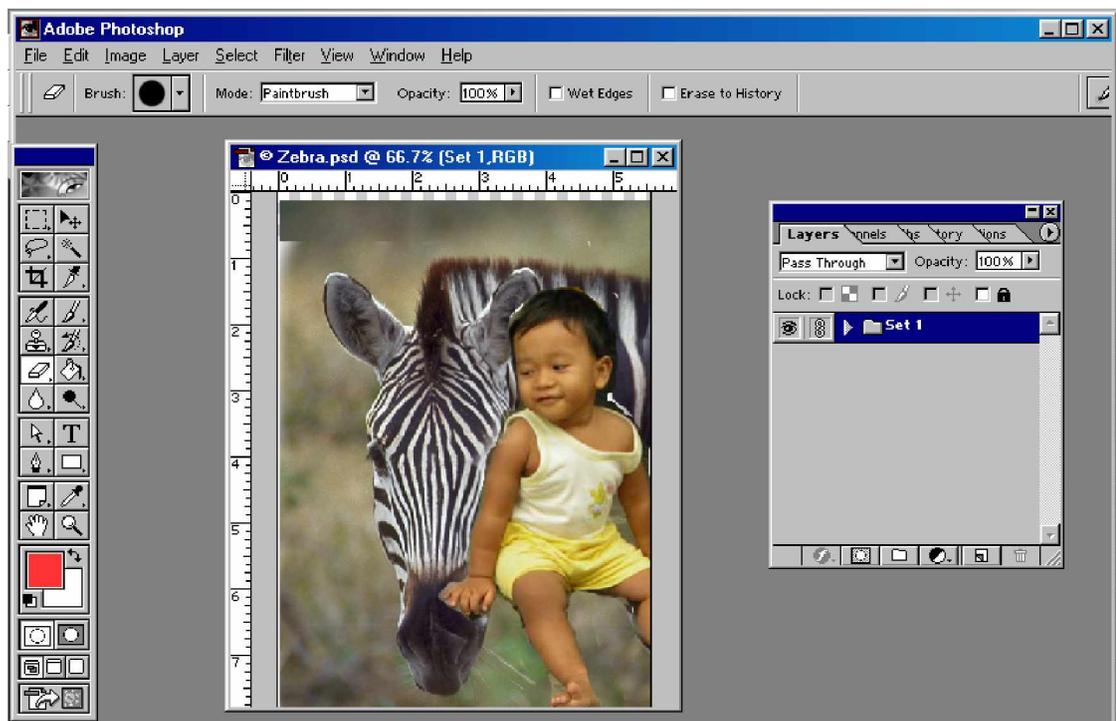
Gambar 52. Layer Sebelum Digabung ada Dua Layer



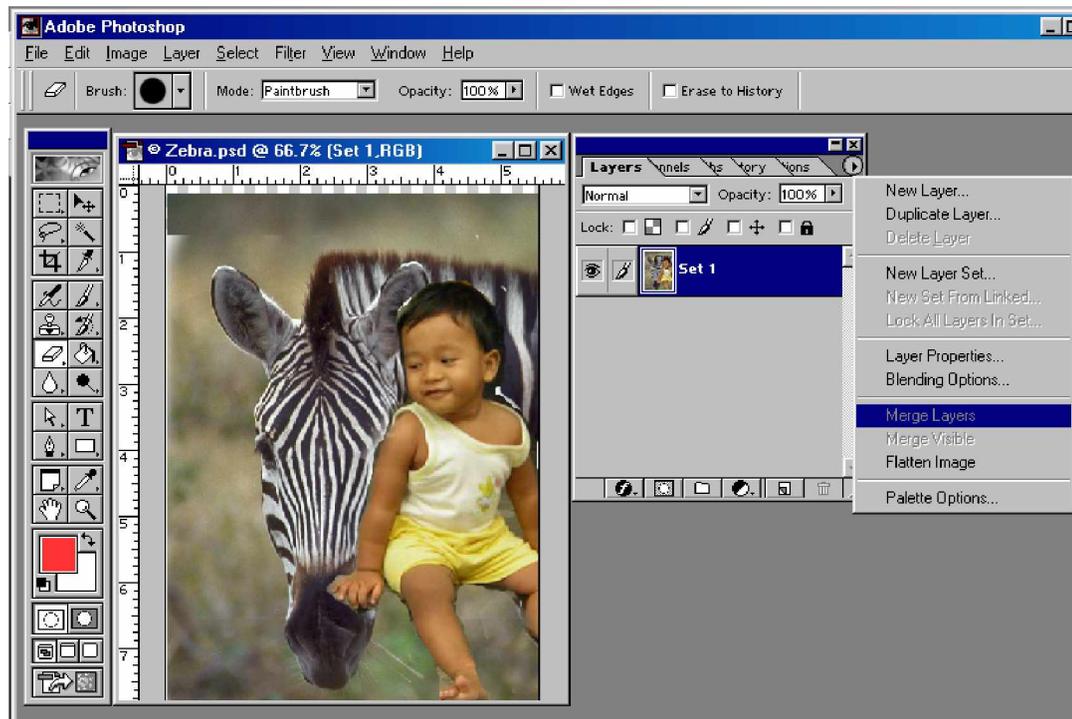
Gambar 53. Layer Sesudah Digabung ada Satu image

11) Menggabungkan Beberapa Layer Menjadi Satu Layer

- Kelompokkan layer dengan klik icon Create new set, kemudian tampil set 1.
- Drag Layer-layer yang ingin dikelompokkan
- klik set yang ingin digabungkan
- klik segitiga pada layer palette
- Pilih Merge layer Set
- Maka Hasilnya seperti berikut



Gambar 54. Membuat set baru dari layer



Gambar 55. Hasil Penggabungan Layer Menjadi Satu Layer

12) Effect pada Layer

a) Drop Shadow

Drop Shadow adalah fasilitas untuk membuat bayangan layer, berikut ini caranya:

- Buatlah Layer baru
- Buatlah Obyek gambar pada layer tersebut
- klik menu layer
- Pilih Style kemudian pilih Drop Shadow, Kemudian akan tampil Kotak dialog Layer Style.
- Aturlah komponen pembuatan shadow
- Maka akan tampil gambar dengan shadow (bayangan)

b) Inner Shadow

- Buatlah Layer baru
- Buatlah Obyek gambar pada layer tersebut
- klik menu layer
- Pilih Style kemudian pilih Drop Shadow, Kemudian akan tampil Kotak dialog Layer Style.
- Aturlah komponen pembuatan shadow
- maka akan tampil gambar dengan shadow (bayangan)

Dengan cara yang sama dapat dibuat efek-efek yang lain pada layer.

13) Penggunaan Filter

Filter merupakan tambahan fasilitas yang diberikan oleh photoshop. Dengan adanya filter maka untuk memberikan efek pada suatu desain menjadi lebih mudah.

Dibagian ini tidak semua filter akan dibahas, tetapi akan diajarkan secara garis besarnya serta cara pemakaian. Filter yang ada dalam photoshop jumlahnya mencapai ratusan buah, dan itu masih bisa ditambah lagi dengan plug-ins dari luar dengan cara mendownload atau membeli. Karena tidak dijelaskan satu persatu maka penulis menyarankan agar filter dicoba satu persatu dan dilihat pengaruhnya terhadap gambar. Dari cara tersebut maka akan lebih mudah memahami fungsinya. Filter ini akan dipakai dalam contoh contoh pada bab selanjutnya sehingga dapat dipelajari penggunaanya melalui praktek langsung.

Filter dapat kita lihat dibagian menu filter. Dibawah ini contoh filter yang diberikan secara default oleh photoshop.



Gambar 56. Menu Bar Filter

Dibagian ini filter secara garis besar dibagi menjadi 13 jenis. Dan akan dibahas satu persatu fungsinya. Jika ingin mengaplikasikan salah satu filter tersebut maka sebaiknya kita tentukan terlebih dahulu bagian mana dari gambar yang akan kita beri effect, lalu bagian tersebut diseleksi.

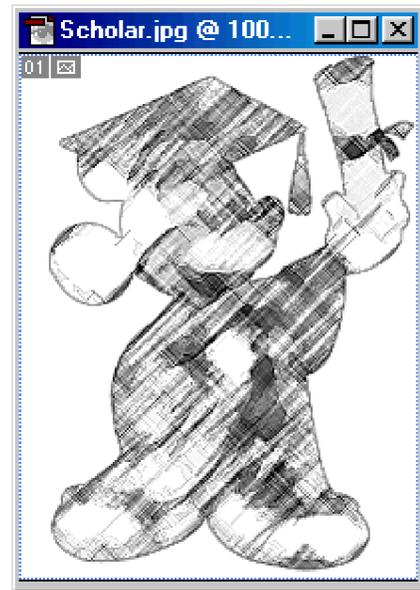
Setiap filter mempunyai option untuk mengatur hasilnya sesuai agar sesuai dengan keinginan kita. Jadi pada saat kita memilih salah satu filter maka akan muncul kotak dialog yang akan meminta setting seperti apa yang kita inginkan.

a) Artistic

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



gambar awal



setelah diberi filter colored pencil

Gambar 57. Artistik Filter

b) Blur

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

Gaussian: digunakan untuk mengaburkan gambar tanpa ada gerakan.

Motion blur: untuk mengaburkan gambar dengan gerakan menyamping dan arahnya bisa ditentukan.

Radial: digunakan untuk mengaburkan dengan gerakan memutar.

Smart: hampir sama dengan gaussian tetapi dengan option yang lebih banyak sehingga kita bisa lebih leluasa mengaturnya.



Radial blur



Motion blur dengan sudut 45°

Gambar 58. Filter Blur

c) Brush stroke

Fungsi dari filter brush stroke hampir sama dengan filter artistic yaitu memberikan efek pada gambar menjadi seperti lukisan dengan berbagai pilihan alat untuk melukis.

d) Distort

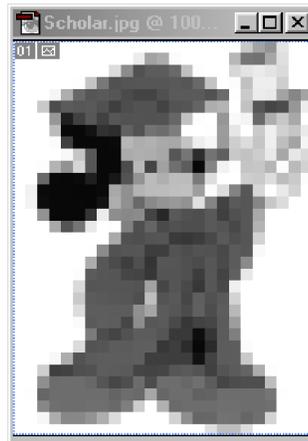
Filter ini berfungsi untuk mengacak gambar dengan suatu keteraturan tertentu. Misalkan gambar dibuat bergelombang atau membentuk seperti zig-zag

e) Noise

Filter noise digunakan untuk memberikan gangguan pada gambar, misalkan diberikan gangguan bintik bintik disekitar gambar.

f) Pixelate

Filter pixelate digunakan untuk memanipulasi pixel dari suatu gambar. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa gambar terdiri dari titik titik kecil atau pixel.



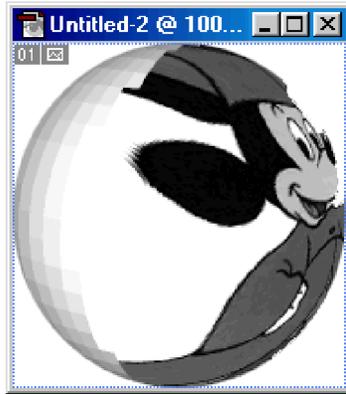
Gambar 59. Filter Pixelate>Mozaic

Seperti contoh diatas digunakan filter mozaic yang fungsinya yaitu membuat gambar seperti memiliki resolusi yang kecil padahal pada saat sebelum diberi filter dan sesudah tidak ada perbedaan resolusi. Sehingga hasilnya adalah gambar akan tampak kabur karena dan nampak pixel-pixelnya membesar.

g) Render

Filter render digunakan untuk memberikan efek tiga dimensi terhadap suatu gambar.

Seperti contoh disamping diberikan filter 3D transform sehingga gambar tampak seperti ditempelkan pada permukaan bola.



Gambar 60. Filter Render>3D Transform

h) Sharpen

Filter sharpen digunakan untuk membantu mempertajam suatu gambar.

i) Sketch

Filter ini berguna untuk memanipulasi permukaan dari suatu gambar. seperti contoh dibawah, gambar dibuat seperti rilief dalam permukaan batu.



Gambar 61. Menggunakan Filter Bas Relief

j) Stylize

Filter ini memberikan effect tiga dimensi serta mengubah tekstur dari gambar

k) Texture

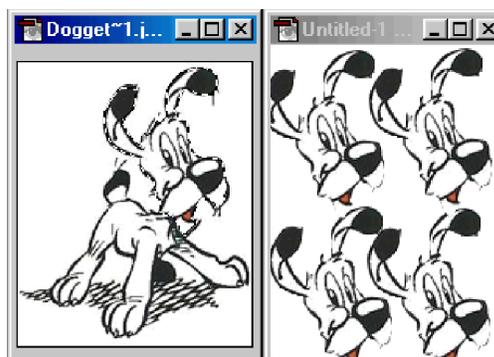
Filter ini fungsinya hampir sama dengan filter sketch yaitu memanipulasi permukaan dari suatu gambar.

14) Memanipulasi Gambar

Seleksi juga mampu memanipulasi gambar yang sudah ada sehingga menjadi sesuai dengan yang kita inginkan. berikut ini beberapa hal yang bisa dilakukan oleh seleksi.

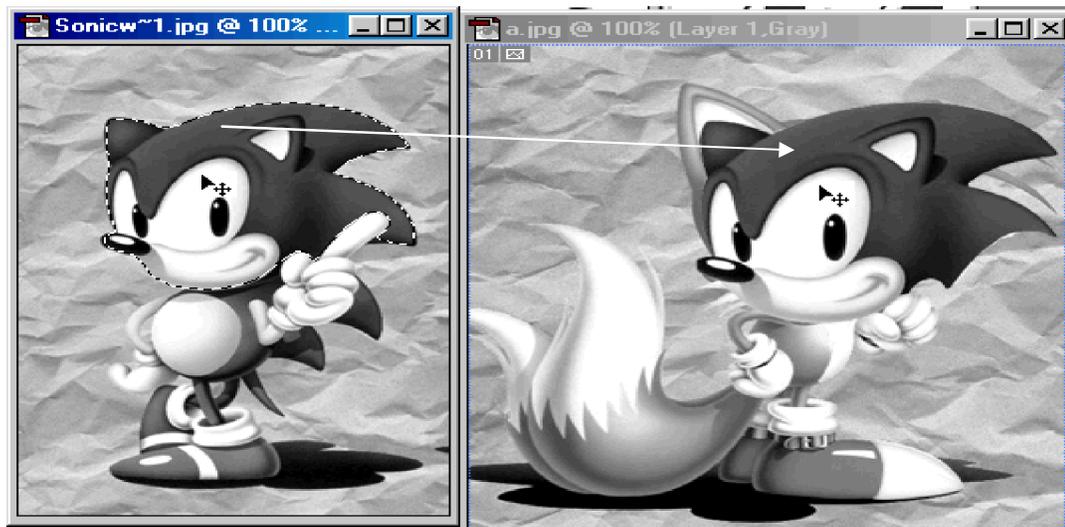
a) Menduplikat gambar

Gambar yang telah diseleksi bisa dikopi dan ditempel sebanyak yang kita suka atau ditempelkan ke gambar yang lain. Caranya bagian gambar yang telah diseleksi dikopi dengan memilih menu edit > copy. Kemudian tempel di gambar tersebut atau di gambar lain dengan memilih menu edit > paste.



dikopi bagian kepala dipaste ke tempat lain

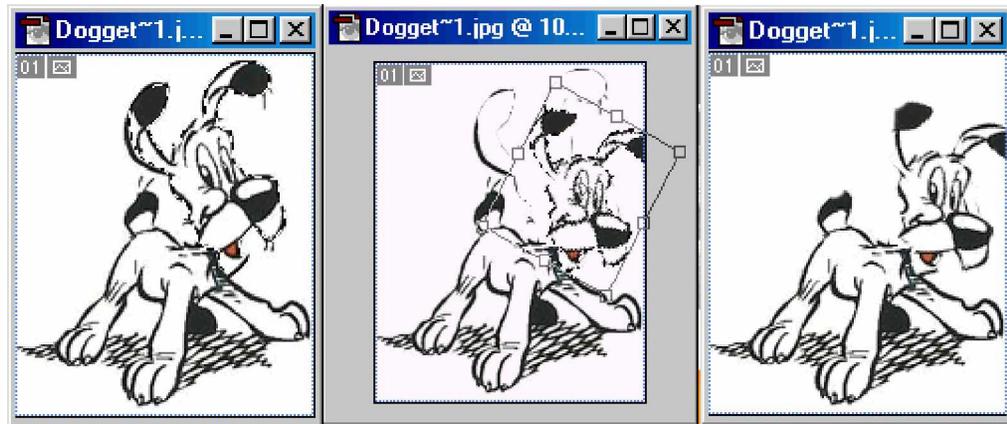
Gambar 62. Duplikasi Gambar dengan Copy-Paste



Gambar 64. Drag Gambar a ke arah gambar b

d) Mengubah Gambar Dengan Seleksi

Gambar yang telah diseleksi dapat diubah ubah sesuai dengan keinginan kita, perubahan itu dapat berupa ukuran, warna, dll. Untuk memutar, memperbesar, atau memperkecil, setelah gambar diseleksi pilih menu edit>free transform. Kemudian gambar yang diseleksi tersebut akan dibatasi oleh persegi empat. Setelah selesai memanipulasi bentuknya maka tekan keyboard enter atau jika membatalkan perubahan yang sudah dibuat dan ingin dikembalikan ke keadaan semula maka tekan keyboard escape. Pada saat kita menggunakan fasilitas ini maka kita tidak bisa mengoperasikan yang lainnya sebelum kita menekan tombol escape atau enter.



gambar diseleksi gambar diputar & diperkecil hasil

Gambar 62. Mengubah Gambar dengan Proses Seleksi

c. Rangkuman 3

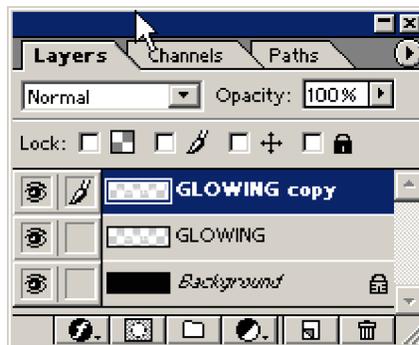
Efek-efek visual dapat menerapkan konsep layer, seleksi dan filter, dengan ketiga konsep tersebut kita sudah dapat melaksanakan efek-efek visual seperti penghalusan, pembesaran, pemecahan gambar dan pengaburan. Dengan demikian manipulasi obyek dalam bentuk gambar ataupun foto dapat dilaksanakan pula.

d. Tugas 3

- 1) Buatlah file baru dengan ukuran 400X100 pixel dengan background berwarna hitam.



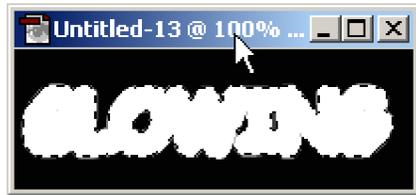
- 2) Buatlah sebuah text didalamnya dan rasterize layer tersebut
- 3) Duplikat layer dari teks tersebut.



- 4) Letakkan aktif layer pada layer glowing yang pertama kali dibuat.
- 5) tekan tombol control, tahan dan klik layer glowing untuk menyeleksi teks yang sudah dibuat.
- 6) Pilih menu select>expand untuk memperbesar ukuran seleksi
- 7) Gunakan paint bucket tool untuk menambahkan warna putih pada seleksi. Klik berulang ulang hingga seluruh seleksi dipenuhi warna putih
- 8) Hilangkan seleksi, dan masih tetap pada layer teks yang pertama, pilih menu filter>blur>gaussian blur dan isikan setting 10px
- 9) Pindahkan aktif layer pada layer teks yang kedua yaitu layer glowing copy.



- 10) Berikan style pada teks, sesuai dengan keinginan. Pada contoh disamping menggunakan style color target(button)



Gambar 63. Pembuatan Teks Bercahaya

e. Tes Formatif 3

Buatlah gambar beruang digambar A menjadi gambar beruang seperti digambar B. Gambar A dapat anda ambil pada folder sample Adobe Photoshop. Gunakan teknik seleksi dan pewarnaan obyek.



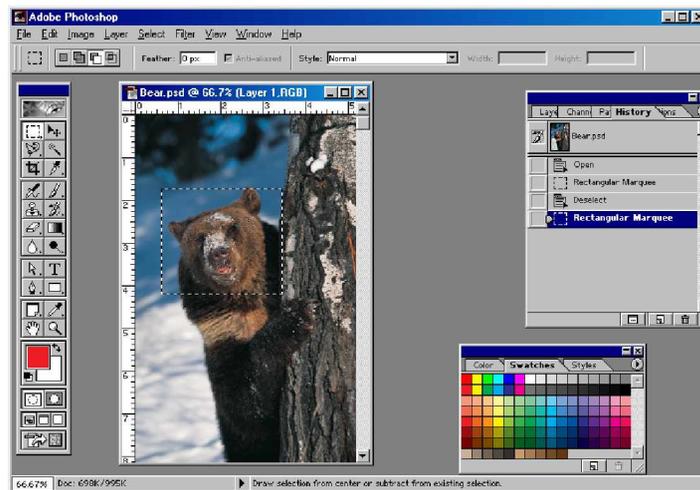
Gambar A



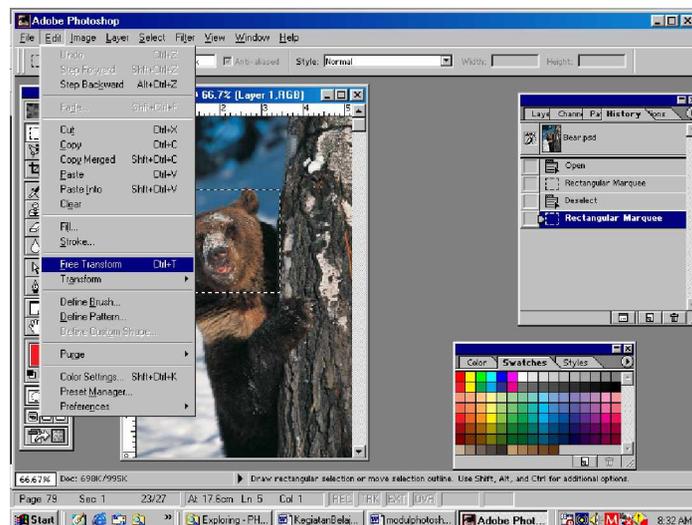
Gambar B

f. Kunci Jawaban Formatif 3

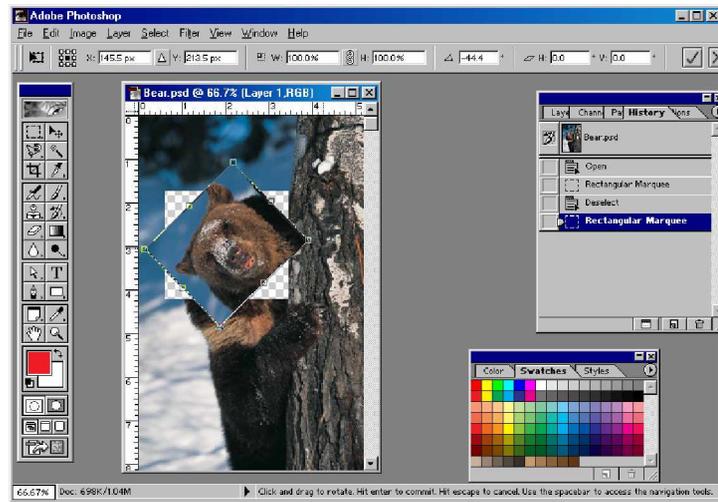
- 1) Bukalah file bear (beruang) pada folder sample fotoshop
- 2) Buat seleksi terhadap kepala beruang.



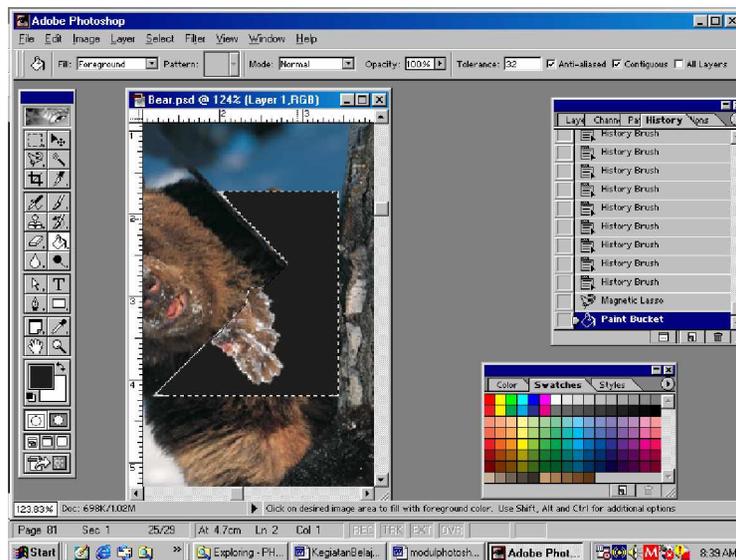
3) Klik Edit>Free Transform



- 4) Putar handle free transform kekiri sehingga kepala beruang nengok kekiri.



- 5) Buat seleksi terhadap background yang terlihat (background Transparan).



- 6) Beri pewarnaan terhadap seleksi sesuai warna kulit beruang.
- 7) Gunakan eyedrop untuk mengambil warna yang sama.

g. Lembar Kerja 3

Alat dan bahan :

(Satu) unit komputer yang telah terinstal aplikasi Adobe Photoshop 6.0

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi Adobe Photoshop 6.0. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Buat file baru dengan background putih dengan mode grayscale, dan tambahkan sejumlah teks hitam padanya kemudian rasterize layer text tersebut
- 5) Berikan efek noise dengan memilih menu Filter>Noise>Add Noise, set Amount ke 145 dan Distribution to Gaussian.

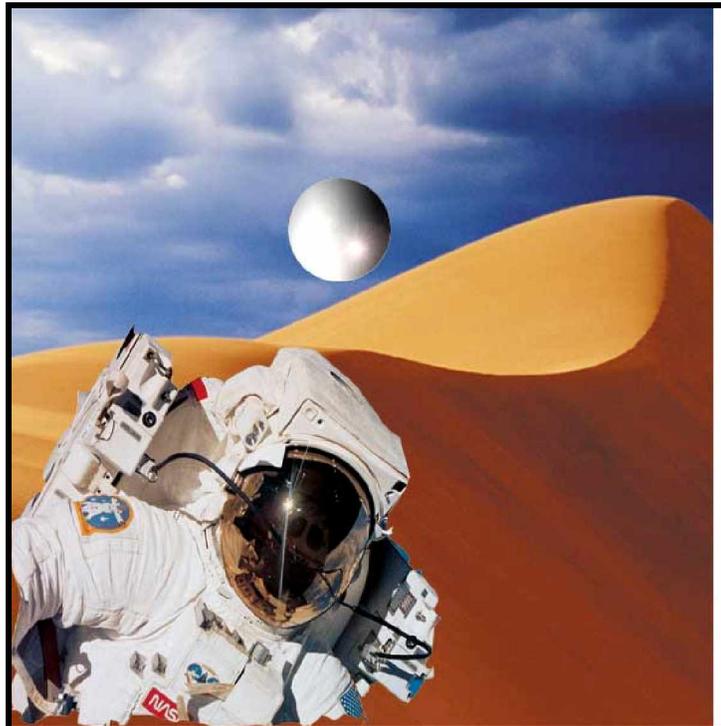
- 6) Gabungkan layer text dengan background dengan memilih menu Layer->Flatten Image
- 7) Pilih menu Filter->Pixelate->Crystallize, set Cell Size ke 3. pilih menu Filter->Stylize->Find Edges. kemudian Filter->Blur->Gaussian Blur, set Radius ke 0,8. putar gambar 90⁰ searah jarum jam dengan memilih menu Image->Rotate Canvas->90CW.
- 8) Pilih Image->Adjust->Invert untuk menukar warna dari gambar
- 9) Berikan efek angin Filter->Stylize->Wind dengan setting Method: Wind, Direction: From the right
- 10) Putar kembali gambar ke posisi semula Image>Rotate Canvas>90CCW.
- 11) Ubah mode dari gambar ke RGB agar gambar memiliki warna dengan memilih menu Image->Mode->RGB Color.
- 12) Ubah komposisi warna dengan memilih menu Image->Adjust->Hue/Saturation (pilih checkbox Colorize , Hue: 215, Saturation: 75, Lightness: 0).

BAB III

EVALUASI

A. PERTANYAAN

1. Apa perbedaan perubahan Image size dan canvas size ?
2. Apa yang dimaksud resolusi gambar ?
3. Apa yang dimaksud intensitas ?
4. Apa yang dimaksud palletete ?
5. Apa yang dimaksud dengan Selection Tools ?
6. Buatlah modifikasi foto sehingga menghasilkan gambar foto seperti dibawah ini!



B. KUNCI JAWABAN EVALUASI

1. Perubahan Image Size:

Mengubah ukuran gambar secara keseluruhan, yaitu seluruh image akan diperbesar dan berpengaruh terhadap ukuran canvas (kertas).

Pengubahan Canvas Size:

Hanya berpengaruh pada ukuran kertas. tidak berpengaruh pada ukuran gambar.

2. Resolusi gambar adalah : jumlah pixel per centimeter.

3. Intensitas adalah : jumlah pixel yang membentuk gambar yang dimiliki oleh suatu gambar.

4. Pallette adalah menu dialog untuk setting yang berisi berbagai macam alat bantu.

5. Selection Tools adalah salah satu tool yang ada pada toolbox yang berguna untuk menyeleksi area dari suatu obyek gambar, yang kemudian dapat dilakukan editing dan manipulasi gambar.

6. Langkah membuat modifikasi gambar foto:

a. Buka file dune.tif pada folder C:\Program File\adobe\photoshop\sample

b. Buat obyek lingkaran dengan seleksi eliptical marquee Tools.

c. Tekan Ctrl +Shift saat mendrag seleksi, untuk memperoleh bentuk lingkaran.

d. Klik Gradient Tool, pilih Linier gradien pada option bar.

e. Arahkan mouse pada area seleksi drag mouse kearah horisontal.

f. Klik Filter>Render> Lens Flare untuk memberi efek cahaya lensa pada lingkaran.

g. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.

h. Buka gambar astronout dari folder C:\Program File\adobe\photoshop\sample

- i. Lakukan seleksi dengan Magnetic Lasso Tool terhadap gambar astronaut.
- j. Klik Select>Invers untuk membalik seleksi.
- k. Tekan delete untuk menghapus background astronaut.
- l. Drag gambar astronaut ke gambar dune.tif, Bila gambar terlalu besar edit dengan Free Transform, Yaitu: klik Edit>Free transform, atur ukuran dan posisi yang sesuai kemudian enter.

C. KRITERIA KELULUSAN

Aspek	Skor (1-10)	Bobot	Nilai	Keterangan
Kognitif (soal no 1 s/d 5)		3		Syarat lulus nilai minimal 70 dan skor setiap aspek minimal 7
Kebenaran langkah		3		
Kerapian, kebersihan, ketelitian		2		
Ketepatan waktu		2		
Nilai Akhir				

Kategori kelulusan:

70 – 79 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja dengan bimbingan.

80 – 89 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.

90 – 100 : Di atas kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.

BAB IV

PENUTUP

Demikianlah modul pembelajaran Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Raster (Digital Imaging) dengan Adobe Photoshop 6.0. Materi yang telah dibahas dalam modul ini masih sangat sedikit. Hanya sebagai dasar saja bagi peserta diklat untuk belajar lebih lanjut. Diharapkan peserta diklat memanfaatkan modul ini sebagai motivasi untuk menguasai software pengolah gambar raster lebih jauh sehingga peserta diklat dapat merancang dan memodifikasi berbagai macam tampilan gambar yang dikehendaki.

Setelah menyelesaikan modul ini dan mengerjakan semua tugas serta evaluasi maka berdasarkan kriteria penilaian, peserta diklat dapat dinyatakan lulus/ tidak lulus. Apabila dinyatakan lulus maka dapat melanjutkan ke modul berikutnya sesuai dengan alur peta kedudukan modul, sedangkan apabila dinyatakan tidak lulus maka peserta diklat harus mengulang modul ini dan tidak diperkenankan mengambil modul selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adobe. 2000. Adobe Photoshop 6.0 Help.

Erhans A, Dr. 2001. Adobe Photoshop 6, Jakarta: Ercontara Rajawali.