

PANDUAN MENGUASAI PHOTOSHOP



UNTUK MATA KULIAH
DESAIN GRAFIS 1



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Sindhu Rakasiwi, M.Kom

PANDUAN MENGUASAI PHOTOSHOP



UNTUK MATA KULIAH
DESAIN GRAFIS 1



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Sindhu Rakasiwi, M.Kom

PANDUAN MENGUASAI PHOTOSHOP

**DIGUNAKAN UNTUK MATAKULIAH
DESAIN GRAFIS 1**



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Panduan Menguasai Photoshop

Penulis:

Sindhu Rakasiwi, M.Kom

ISBN: 978-623-6141-38-0

Editor:

Ahmad Zainudin, M.Kom

Penyunting:

Andik Prakasa Hadi, M.Kom

Desain Sampul dan Tata Letak:

Nuris Dwi Setiawan, S.Kom., M.T

Penerbit:

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal:

UNIVERSITAS STEKOM

Jalan Majapahit No. 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email: info@stekom.ac.id

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ajar untuk mata kuliah Desain Grafis 1 ini telah berhasil diselesaikan. Buku ajar ini diperuntukkan sebagai pegangan bagi mahasiswa program studi Desain Grafis yang dirancang secara praktis agar mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan aplikasi photoshop dengan mudah.

Buku ajar ini disusun dengan tujuan menyediakan materi pembelajaran desain grafis 1 yang lengkap dan praktis untuk mahasiswa sesuai dengan standar kurikulum yang telah ditentukan dan disepakati bersama. Materi dan tugas pembelajaran dikembangkan dengan prinsip-prinsip tutorial untuk secara terintegrasi untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa.

Harapan ke depannya, buku ajar ini merupakan bahan dan sumber belajar dan kompetensi mahasiswa yang sesuai sebagai bekal di dunia kerja nantinya, maka dari itu agar isi dari buku ajar ini selalu relevan dengan kondisi terkini dengan dinamika perubahan teknologi yang terus terjadi, selalu dibutuhkan masukan untuk bahan perbaikan atau revisi.

Demikian, semoga buku ajar ini dapat bermanfaat bagi anda semua khususnya mahasiswa UNIVERSITAS STEKOM Semarang atau praktisi yang sedang mengembangkan bahan ajar untuk kegiatan perkuliahan.

Semarang, April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
Bab 1 Pengenalan Photoshop.....	1
1. Mengetahui Area Kerja	3
2. Membuat Kertas Kerja Baru	4
3. Menyimpan File	5
4. Canvas Size	6
5. Image Size	6
6. Mengubah Ukuran Cetak	7
7. Perintah Rotate Canvas	8
8. Cropping.....	8
9. ToolBox PhotoShop	9
10. Pallette	20
11. Mengeksport dan Mencetak Image	23
12. Menyimpan dalam Bentuk JPG.....	24
13. Mencetak Image	25
Bab 2 Mengenal Layer dan Masking	28
1. Layer.....	30
2. Jenis Layer.....	30
3. Mengubah Background menjadi Layer	30
4. Membuat Layer Baru	30
5. Mengatur Tata letak Layer	32
6. Me-LINK Beberapa Layer	32
7. Menggabungkan Beberapa Layer.....	32
8. Masking.....	33
9. Jenis-jenis Masking	33
10. Membuat Masking.....	35
11. Menghilangkan Masking.....	36
12. Membuat Clipping Mask.....	36
Bab 3 Bekerja dengan Text.....	39
1. Membuat Teks	40
2. Mengubah Jenis Font	42
3. Menggunakan Palette Character	43
4. Menggunakan Palette Paragraph	44

5. Mengubah Teks menjadi Image	45
6. Menggunakan Warped Text	45
Bab 4 Layer Effects dan Filter.....	48
1. Layer Effects	49
2. Menyimpan Layer Style sebagai Style	53
3. Menggunakan Style dari Pallete Style	55
4. Mengenal Filter	56
5. Menggunakan Filter	57
Bab 5 Shape dan Path.....	60
1. Mengenal Shape	61
2. Membuat Objek Shape	61
3. Menyeleksi Objek Shape	62
4. Custom Shape	63
5. Membuat Shape dengan Path	63
6. Mengenal Path	64
7. Membuat Path	64
8. Mengisi Path dengan Foreground Color	67
9. Membuat Seleksi pada Path	68
Bab 6 Clonning Objek	71
1. Clone Stamp	71
Bab 7 Mengeksport dan Mencetak.....	77
1. Mengeksport dengan Menu Save As	78
2. Menyimpan dalam Bentuk PDF	79
3. Menyimpan dalam Bentuk EPS	81
4. Menyimpan dalam Bentuk JPG.....	83
DAFTAR PUSTAKA	87

BAB I

PENGENALAN PHOTOSHOP

PENGANTAR MATERI

Sekarang ini perkembangan dunia digital khususnya computer semakin hari semakin meningkat. Software yang barupun bermunculan seiring dengan keperluan manusia akan kemudahan hidupnya. Mulai dari software-software sederhana sampai ke software-software yang sifatnya susah dan memerlukan ilmu-ilmu tersendiri untuk memahaminya. Tidak ketinggalan dunia seni khususnya dunia grafik, software-software untuk mendukung dunia ini seakan-akan tidak akan pernah tenggelam dan sepertinya akan selalu muncul sesuai dengan image dan kreativiti seni yang tiada mengenal batas. Sebagai contoh foto-foto seperti disamping, diedit dengan menggunakan Adobe Phostoshop. Hasil gambar olahan Adobe Photoshop ini juga banyak dilihat di berbagai mass media baik cetak ataupun tayangan langsung seperti pada website, brosure, suratkhobar, majalah, dan media lainnya. Adobe Photoshop adalah software pengolah gambar yang sangat powerfull dengan segala kemudahannya. Saat ini Adobe telah mengeluarkan Adobe Photoshop CS3 yang lebih powerfull. Versi sebelumnya, yaitu Adobe Photoshop CS2, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Photoshop 7, masih sering dipakai untuk komputer lama (pentium 3 ke bawah).

Dengan kemampuannya bekerja dengan dua tipe grafik (bitmap dan vektor) maka file Photoshoppun bisa berupa data bitmap maupun vektor. Sebelum mempelajari lebih lanjut pengoperasian program aplikasi ADOBE PHOTOSHOP CS2 untuk memahami terlebih dahulu kedua tipe grafik tersebut. Pemahaman perbedaan antara grafik bitmap dan vektor sangatlah mendukung proses manipulasi image karena pada

prakteknya user dapat menentukan tipe grafik yang akan digunakan untuk membuat suatu karya seni dapat membedakan fasilitas-fasilitas atau tool-tool yang harus digunakan untuk bekerja pada masing-masing tipe grafik tersebut. Image Bitmap atau yang biasa disebut dengan image raster, menggunakan grid-grid piksel untuk membentuk suatu image. Setiap piksel yang membentuk image akan ditentukan propertinya secara spesifik, misalnya nilai warna dan lokasinya sebagai contoh, untuk membentuk sebuah obyek lingkaran berwarna hitam, image bitmap menyusun piksel-piksel sehingga membentuk suatu obyek lingkaran dan mewarnai piksel-piksel tersebut dengan warna hitam. Vektor merupakan istilah matematika yang mendefinisikan obyek-obyek secara geometris.

Oleh karena itu grafik vektor membentuk obyeknya dari garis dan kurva serta mendiskripsikannya berdasarkan karakteristik geometrisnya. Sebagai contoh, suatu obyek lingkaran berwarna hitam akan didefinisikan seperti halnya didalam ilmu matematika, yaitu obyek tersebut digambar dengan radius tertentu dan diiii dengan warna tertentu. Oleh karena itu, pengeditan seperti penggeseran lokasi, pengaturan ulang ukuran ataupun pengubahan warna akan menurunkan kualitas grafis.

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja photoshop cs.2

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : area kerja photoshop, toolbar dan seleksi serta warna

PEMBAHASAN MATERI

Adobe Photoshop adalah software pengolah gambar yang sangat powerfull dengan segala fasilitasnya. Hasil gambar olah dengan

Adobe Photoshop ini banyak dilihat di berbagai website, brosure, suratkhabar, majalah, dan media lainnya. Untuk memulai Adobe photoshop, terlebih dahulu kita klik baris star pada desktop, kemudian pilih All Program dan klik Adobe Photoshop CS2.

1.1 Mengenal Area Kerja

Area kerja Photoshop terdiri dari Menu bar, Option bar, Toolbox, Layer, Palet, Status bar.

- a. **Menu Bar**, berisi perintah utama untuk membuka file, save, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain
- b. **Toolbox**, terdiri dari seperangkat fasilitas untuk mengedit atau memanipulasi image.
- c. **Option Bar**, Tampilan option bar akan berubah secara dinamis sesuai tool yang digunakan.

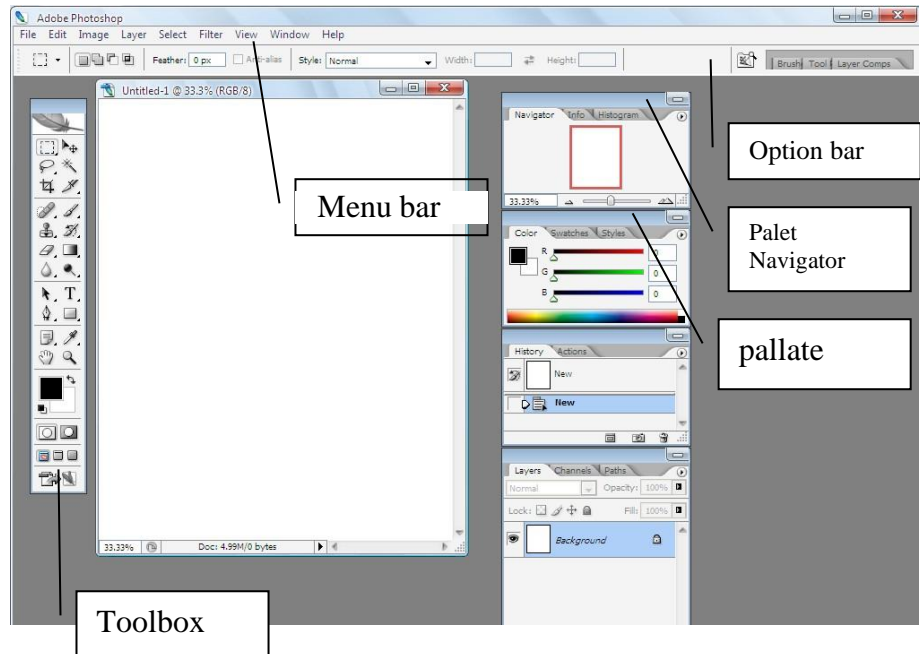


d. Perintah View

Berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan sesuai dengan yang kita inginkan

e. Palet Navigator

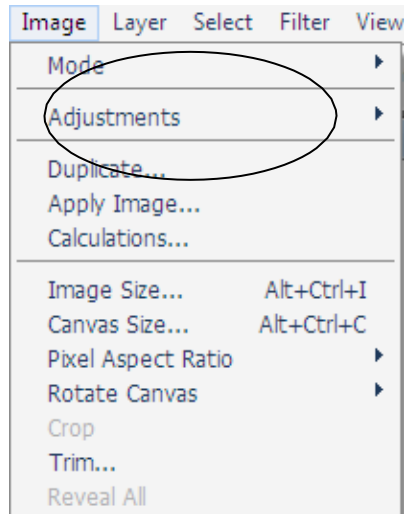
Berfungsi menggeser atau memperbesar gambar melalui sebuah salinan miniatur gambar. Bagian tengah palet navigator disebut **Thumbnail**.



Gambar 1.1 Area Kerja Photoshop

1.2 Membuat Kertas Kerja Baru

Untuk membuat dokumen baru pilih menu **File > New**. Untuk membuka gambar gunakan menu File -> Open, sedangkan untuk membuat duplikat gambar gunakan menu Image -> Duplicate.



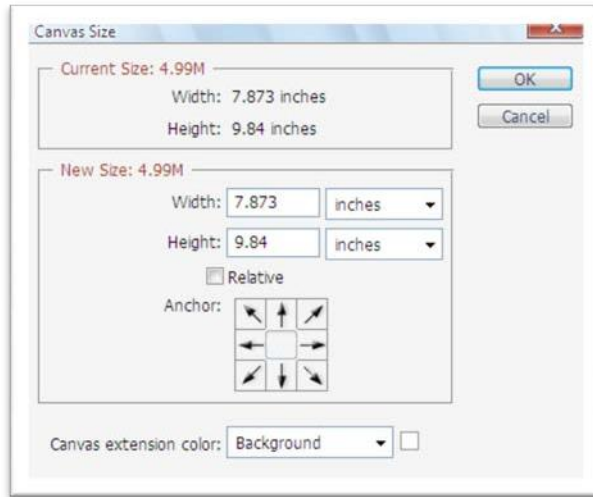
1.3 Menyimpan File

File -> Save As Secara otomatis file photoshop tersimpan dalam “Photoshop Format”(.psd atau .pdd). Menyimpan file dalam format Photoshop merupakan ide yang baik jika anda ingin kembali mengedit-nya. Namun, bagaimanapun juga, jika anda ingin mengirimnya sebagai e-mail atau menaruhnya di suatu website anda harus merubah format menjadi yang lebih universal

- a. Pilihan format yang populer digunakan :
 1. Photoshop PDF — PDF dikembangkan untuk tujuan file-sharing yang membuatnya sempurna untuk mengirimkan e-mail sebuah dokumen atau yang lainnya misalnya gambar.
 2. TIFF — Tagged Image File Format, merupakan format lain yang secara universal dapat dibaca.
- b. Pilihan format yang digunakan untuk WebPhotoshop memiliki beberapa fitur khusus penyimpanan untuk Web yang mengizinkan anda untuk memilih kualitas resolusi antara “High,” “Medium,” dan “Low”.

1.4 Canvas Size

Jika ukuran kanvas diubah, maka ukuran gambar tetap, akan ada kertas putih di sekeliling gambar, lakukan dengan menu Image -> Canvas Size.



Gambar 1.2 Perintah Canvas Size

Perintah Canvas Size

Berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil kanvas.

1. Pilih **Image > Canvas Size** dan gunakan
2. pilihan **New Size** untuk mengubah dimensi atau ukuran kanvas.
3. **Grid Anchor** berfungsi untuk memposisikan gambar pada kanvas yang telah diubah ukurannya.

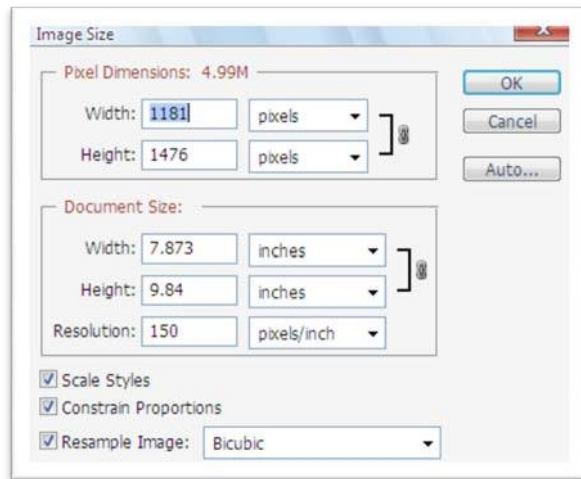
1.5 Image Size

Jika ukuran gambar diubah, maka gambar akan membesar atau mengecil, lakukan dengan menu Image -> Image Size.

Pilihan yang terdapat dalam kotak dialog Image Size :

1. **Ukuran gambar dalam memori** Semakin banyak pixel berarti ukuran file menjadi lebih besar, baik pada disk maupun pada memori komputer.
2. **Dimensi Absolut** Nilai **Width** dan **Height** menunjukkan dimensi gambar pada pixel. Aktifkan Resample Image untuk mengubah nilai.
3. **Dimensi Cetak** ketikkan tinggi dan lebar pada gambar yang akan dicetak.

- a) Buka gambar sesuai petunjuk instruktur
- b) Pilih **Image > Image size** untuk menampilkan kotak dialog.
- c) Pilih kotak cek Resample Image untuk mengubah nilai resolution dan nilai *Width* dan *Height*.
- d) Ubah nilai *Width* dan *Height*.
- e) Klik OK.



Gambar 1.3 Image Size

1.6 Mengubah Ukuran Cetak

Jika ingin mengubah tampilan pada halaman, dan tidak ingin mengubah jumlah pixel pada halaman, ubah resolusi agar dapat mencetak gambar lebih besar atau lebih kecil tanpa menambah atau mengurangi satu pixelpun.

1. Buka gambar sesuai petunjuk instruktur
2. Pilih **Image > Size**.
3. Matikan resample image agar tidak ada pixel yang dipengaruhi pada saat mengubah ukuran gambar.
4. Ubahlah setting ukuran output dengan memilih resolusi ideal pada table berikut ini.

Printer	Resolusi Ideal	Tidak Lebih Kurang Dari	Tidak Lebih Tinggi Dari
Printer laser 300 ppi	120 pi	90 ppi	150 ppi
Printer Laser 600 ppi	180 ppi	135 ppi	225 ppi
Newsprint	180 ppi	135 ppi	225 ppi
Coated Magazine stock	267 ppi	200 ppi	330 ppi
Printer Injet Warna	300 ppi	240 ppi	400 ppi
Super fine coated stock	350 ppi	260 ppi	440 ppi

1.7 Perintah Rotate Canvas.

Digunakan untuk menampilkan submenu yang berisikan pilihan untuk memutar atau membalik gambar.

Berikut ini submenu dari Rotate canvas :

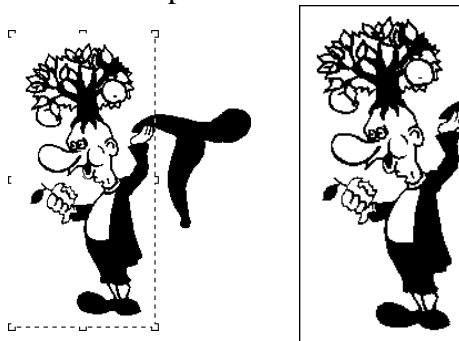
1. **180** memutar gambar yang terbalik agar kembali pada kakinya, Alt + I, E, 1.
2. **90CW** memutar gambar 90 derajat searah jarum jam, Alt + I, E, 9.
3. **90CCW** memutar gambar 90 derajat berlawanan jarum jam, Alt + I, E, 0)
4. **Arbitrary** meluruskan gambar.
5. **Flip horizontal** memperbaiki teks yang terbalik (alt + I + E + H).
6. **Flip vertikal** membalik bagian atas dan bawah gambar (alt + I, E, V)

1.8 Cropping

Tool Crop berfungsi untuk memotong sisa gambar atau elemen latar belakang yang tidak perlu.

1. Klik Icon tool crop (tekan C)
2. Gambar batas crop, geser di dalam jendela gambar untuk membuat sebuah segi empat di sekitar bagian gambar yang

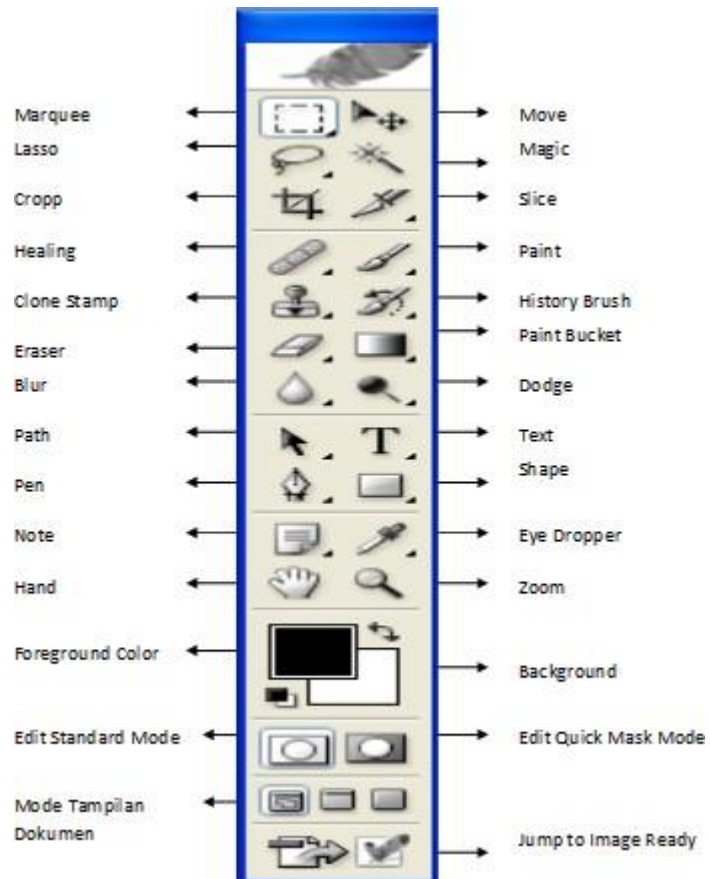
- ingin dipertahankan
3. Geser dalam batasan crop untuk memindahkannya.
 4. Geser tangkai untuk mengubah ukuran batasan gambar, tekan shift dan geser untuk mengubah ukurannya secara profesional.
 5. Geser di luar batas crop untuk menegakkan dan memotong gambar dalam satu operasi.
 6. Titik pemotongan akan menjadi titik pusat perputaran jika menggeser tangkai dengan alt atau option.
 7. Klik tanda cek pada baris pilihan, pilih **Image-Crop-Klik ganda** dalam batas crop tekan enter.



Gambar 1.4 Proses Cropping

1.9 Toolbox Photoshop

Berikut ini akan dijelaskan mengenai fungsi dari masing-masing tools yang terdapat pada toolbox Adobe Photoshop. Untuk cara penggunaan lebih detil masing-masing tools akan dijelaskan secara terpisah pada Bab-bab selanjutnya.



Gambar 1.5 ToolBox

C. Marquee tool



Rectangular Marquee (Shortcut keyboard: **M**, atau **Shift + M**) Digunakan untuk membuat area selection berbentuk segi empat.pada image.



Elliptical Marquee (Shortcut keyboard: **M**, atau **Shift + M**) Digunakan untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada image.



Single Row Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu baris pada image (ukuran tinggi selection adalah 1 pixel)



Single Column Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu kolom pada image (ukuran lebar selection adalah 1 pixel).

D. Move tool

Shortcut keyboard: **V**



Digunakan untuk menggeser/memindah selection, layers, dan guides.

E. Lasso tool

Lasoo



Digunakan untuk membuat area selection dengan bentuk bebas



Polygonal Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection berbentuk poligon



Magnetic Lasoo

Digunakan untuk membuat area selection dengan cara menempelkan tepi selection pada area tertentu pada image.

F. Magic Wand tool

Shortcut keyboard: **W**



Digunakan untuk membuat area selection yang memiliki

warna serupa. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar..

G. Crop Tool

Shortcut keyboard: **C**



Digunakan untuk memangkas image (memotong dan membuang area tertentu dari image).

H. Slice Tool(Shortcut keyboard: K, atau Shift + K untuk mengubah slice)



Slice Tool

Digunakan untuk membuat potongan-potongan image dari suatu image



Slice Select Tool

Digunakan untuk memilih potongan pada suatu image

I. Patch/Healing Brush Tool (Shortcut keyboard: J, atau Shift + J mengubah tool)

Patch Tool



Digunakan untuk mengecat/melukis pada area tertentu image dengan pola (pattern) atau sample tertentu. Cocok untuk memperbaiki image yang rusak.

Healing Brush Tool



Digunakan untuk mengecat/melukis image dengan pola atau sample tertentu. Cocok untuk memperbaiki image yang agak rusak.

J. Brush Tool(Shortcut keyboard: B, atau Shift + B untuk mengubah tool)



Brush Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan kuas



Pencil Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan pencil

K. Stamp Tool (Shortcut keyboard: S, atau Shift + S untuk mengubah tool)



Clone Stamp Tool

Digunakan untuk melukis image dengan sample image tertentu



Pattern Stamp Tool

Digunakan untuk melukis image dengan menggunakan pola tertentu

L. History Brush Tool (Shortcut keyboard: Y, atau Shift + Y untuk mengubah jenis)



History Brush Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari image



Art History Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari image, dengan model artistik tertentu.

M. Eraser Tool (Shortcut keyboard: E, atau Shift + E untuk mengubah jenis eraser)



Eraser

Digunakan untuk menghapus pixel image dan mengembalikannya ke state tertentu.



Background Eraser

Digunakan untuk menghapus area tertentu image menjadi transparan.



Magic Eraser

Digunakan untuk menghapus area tertentu image yang memiliki warna yang serupa menjadi transparan dengan satu kali klik.

N. Gradient, Paint Bucket Tool (Shortcut keyboard: G, atau Shift +G)



Gradient Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih (selected area) dengan perpaduan banyak warna.



Paint Bucket Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih dengan warna foreground atau pola tertentu.

O. Sharpen, Blur, Smudge Tool (Shortcut keyboard: R, atau Shift + R)



Sharpen Tool

Digunakan untuk menajamkan area tertentu pada image.



Blur Tool

Digunakan untuk menghaluskan/mengaburkan area tertentu pada image.



Smudge Tool

Digunakan untuk menggosok/mencoreng area tertentu pada image

P. Dodge, Burn, Sponge Tool (Shortcut keyboard: O, atau Shift + O)



Dodge Tool

Digunakan untuk menerangkan warna di area tertentu pada image



Burn Tool

Digunakan untuk menggelapkan warna di area tertentu pada image



Sponge Tool

Digunakan untuk mengubah saturation di area tertentu pada image

Q. Selection Tool(Shortcut keyboard: A, atau Shift + A untuk mengubah jenis)



Path Selection Tool

Digunakan untuk melakukan selection path

Direct Selection Tool



Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point dari path. (Path akan dibahas lebih lanjut pada Bab 5)

P. Type Tool (Shortcut keyboard: **T**, atau **Shift + T** untuk mengubah jenis)



Horizontal Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara horizontal



Vertical Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara vertikal



Horizontal Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara horizontal



Vertical Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara vertikal

Q. Pen Tool



Pen Tool (Shortcut keyboard: **P**, atau **Shift + P**)

Digunakan untuk membuat path dengan lengkung-lengkung yang halus



Freeform Pen Tool (Shortcut keyboard: **P**, atau **Shift + P**)

Digunakan untuk membuat path berbentuk bebas



Add Anchor Point Tool

Digunakan untuk menambah anchor point pada path



Delete Anchor Point Tool

Digunakan untuk menghapus anchor point tertentu pada path



Convert Point Tool

Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point tertentu pada path

R. Shape Tool (Shortcut keyboard: **U**, atau **Shift + U** untuk mengubah jenis)



Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk segi empat



Rounded Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar segi empat melengkung



Ellipse Tool

Digunakan untuk menggambar ellipse



Polygon Tool

Digunakan untuk menggambar polygon



Line Tool

Digunakan untuk menggambar garis lurus



Custom Shape Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk tertentu dari daftar bentuk yang ada

S. Notes Tool (Shortcut keyboard: **N**, atau **Shift + N** untuk mengubah jenis)



Notes Tool

Digunakan untuk membuat catatan pada image



Audio Annotation Tool


Digunakan untuk membuat suara/audio pada image


T. Eyedropper, Measure Tool (Shortcut keyboard: **I**, atau **Shift + I**)




Eyedropper Tool


Digunakan untuk mengambil sample warna pada image untuk warna foreground

 **Color Sampler Tool**
Digunakan untuk mengambil berbagai sample warna pada image

 **Measure Tool**
Digunakan untuk mengukur jarak atau sudut pada image

U. Hand Tool

 **Shortcut keyboard: H**
Digunakan untuk menggeser/memindah bidang pandang image di dalam window view area.

 **Shortcut keyboard: Z**
Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan image.

Berikut contoh-contoh penggunaan fungsi Toolbox



Marquee Tool



Move Tool



Lasso Tool



Cropping tool



Slice Tool



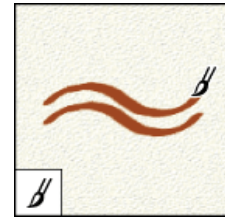
Slice selection



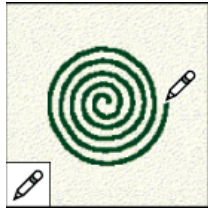
Healing Brush tool



Patch Tool



Brush tool



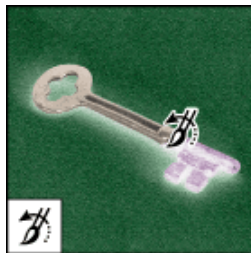
Pencil tool



Clone Stamp



Pattern Stamp



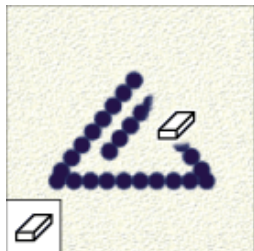
History Brush



Art History Brush



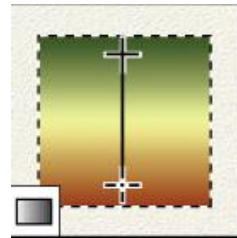
Magic Erase



Erase tool



Background Erase



Gradient tool



Paint Bucket



Blur



Sharp



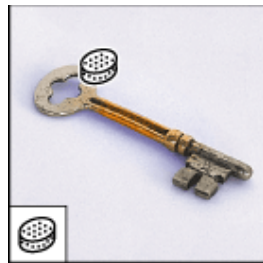
Smudge



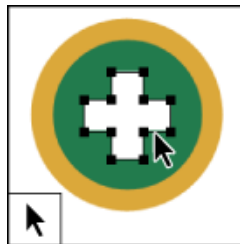
Dodge



Burn



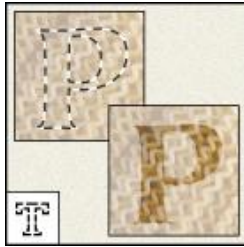
Sponge



Path Selection



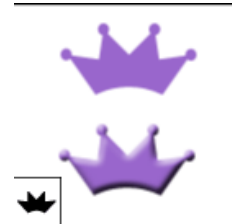
Text tool



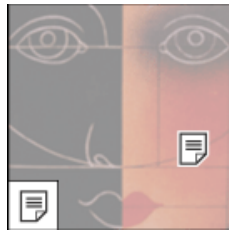
Text Mask



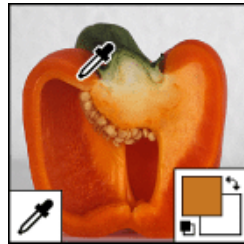
Pen tool



Custom Shape



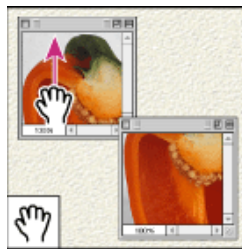
Annotasi



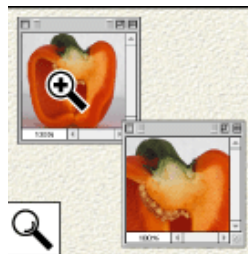
EyeDropper



Measure



Hand tool



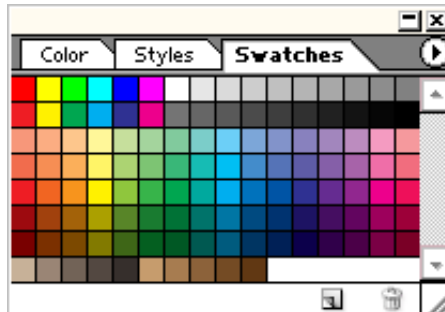
Zoom Tool

1.10 Palette

Adalah fasilitas yang disediakan adobe photoshop untuk mendukung penggunaan tool-tool yang ada, sekaligus memberikan anda keleluasaan dalam melakukan manipulasi terhadap berbagai menu perintah fitur yang ada. Berikut pembagian Pallette dalam program Adobe Photoshop:

a) Palette Color

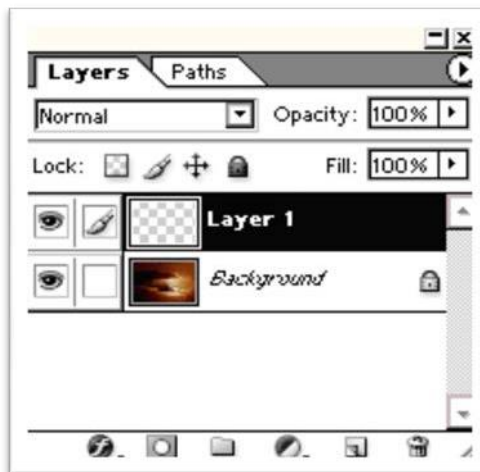
Berfungsi sebagai pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan warna pada dokumen image.



Gambar 1. 6 tampilan Palette Color

b) Palette Layer

Berfungsi menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan fasilitas penggunaan layer pada dokumen image. Layer adalah lapisan transparan yang bisa anda gunakan untuk menempatkan objek secara berurutan untuk emembentuk suatu satu kesatuan gambar.



Gambar 1.7 Tampilan Palette Layer

c) Palette Navigator

Berfungsi untuk mengatur tampilan objek / image yang ada pada dikumen anda. Dengan mengakses palette Navigaor ini anda bisa

mengatur seberapa besar dan bagian image mana yang akan ditampilkan



Gambar 1. 8 Tampilan Palette Navigator.

d) Color Mode

merupakan mode warna yang nantinya akan disetting menjadi mode warna yang ada pada pilihan warna saat anda membuat atau mengedit gambar. Color Mode terdiri dari lima pilihan warna:

- i. RGB Color — memiliki komponen warna Red, Green, Blue yang masing –masing memiliki nilai antara 0 dan 255. Misal, nilai Red, Green, Blue (0,0,0) menghasilkan warna hitam, dan nilai (255, 255, 255) menghasilkan warna putih. Kebanyakan, para artistic yang bekerja dengan photoshop memilih mode RGB.
- ii. CMYK color — memiliki daftar persentase dari setiap warna dengan nilai antara 0 sampai 100. Mode warna CMYK merupakan mode warna yang sesuai dengan warna pada printer. Beberapa desainer grafis memilih untuk mengkonvert pekerjaannya setelah menggunakan RGB menjadi CMYK untuk melihat hasil sebelum mencetak gambar mereka.
- iii. Grayscale — memiliki mode warna pada area hitam dan putih. this is exactly what it sounds like. Biasanya jika anda ingin mengkonvert ke grayscale anda harus meratakannya “flatten” (biasanya terdapat dialog seperti dibawah ini:)
- iv. Bitmap — Hanya mengizinkan image dibentuk dalam bentuk titik- titik (piksel) hitam dan putih. Mode ini tidak direkomendasikan untuk digunakan sebab memiliki kualitas yang tidak baik.
- v. Lab color — merepresentasikan warna dengan 3 komponen :
 - 1) Lightness kecerahan (nilai antara 0 sampai 100),

- 2) Nilai warna dari merah sampai hijau (dapat diisi dengan nilai - 127 s.d. 127), dan
- 3) Nilai warna dari biru samapi kuning (dapat diisi dengan nilai - 127 s.d. 127).

1.11 Mengeksport dan mencetak image

Mengeksport dan mencetak image adalah langkah terakhir dalam sebuah pekerjaan desain grafis. Mengeksport adalah menyimpan file dokumen dalam sebuah format yang sesuai dengan kebutuhan.

Jika saat mengerjakan desain kita menggunakan format PSD(Format Photoshop Document), karena berbagai fasilitas dan dukungannya, maka setelah proses selesai anda perlu mengeksport dokumen tersebut dalam format yang berlainan yang sesuai dengan kebutuhan anda.

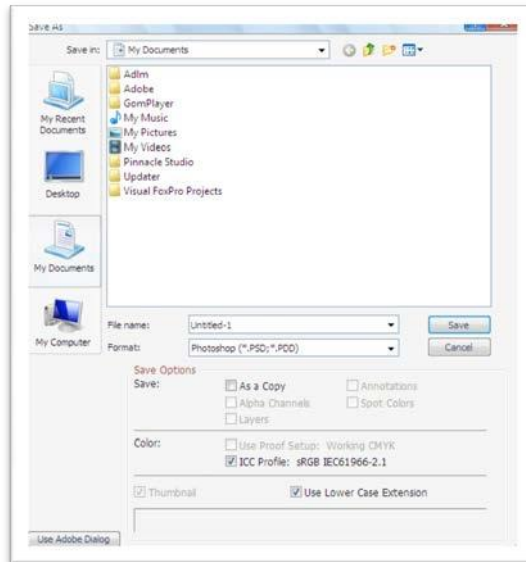
Misalnya anda ibgin dukumen tersebut dicetak dengan printer atau dibuat aplikasi desain web bahkan untuk pertukaran antar dokumen, maka anda perlu menyimpan dan mengeksport dalam format yang berbeda pula,

Mengeksport dengan Menu Save As

Menu Save As adalah cara termudah untuk mengeksport suatu image ke dalam format yang sesuai dengan kebutuhan anda. Langkah penyimpanan seperti berikut ini:

1. Aktifkan menu **File → Save As (Shift+Ctrl+S)**
2. Klik Save In , tentukan lokasi penyimpanan file desain anda
3. Klik File Nama, tentukan nama file dari dokumen anda

4. Klik Format, pilih dan tentukan format penyimpanan file dokumen anda

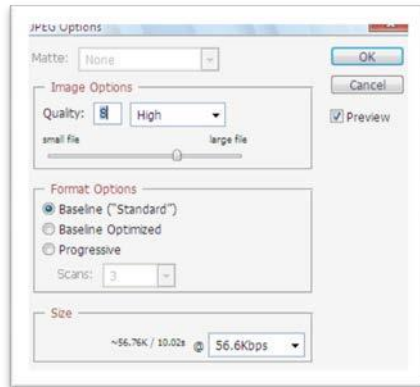


Gambar 1.9 Menyimpan File

- a. As A Copy, menyimpan salinan dokumen image sementara, sementara dokumen asli tetap terbuka (aktif)
- b. Alpha Channel, menyertakan Alpha Channels pada dokumen image yang disimpan.
- c. Annotations, menyertakan anotasi pada dokumen anda
- d. Spot Color, menyertakan spot color pada dokumen.
- e. Use Proof Setup, menentukan model manajemen warna untuk pengguna windows
- f. Thumbnail, menyimpan data thumbnail dari dokumen image yang dibuat.
- g. Use Lower case Extention, menentukan penulisan extensi dokumen image dalam bentuk huruf kecil

1.12 Menyimpan dalam bentuk JPEG

JPEG (Joint Photographic Experts Group) adalah bentuk file image standard untuk keperluan web publishing, terutama untuk image foto dengan kombinasi warna yang beragam. Saat kita menyimpan dalam bentuk file format JPEG akan tampil dialog seperti (gambar 8.4) berikut ini :



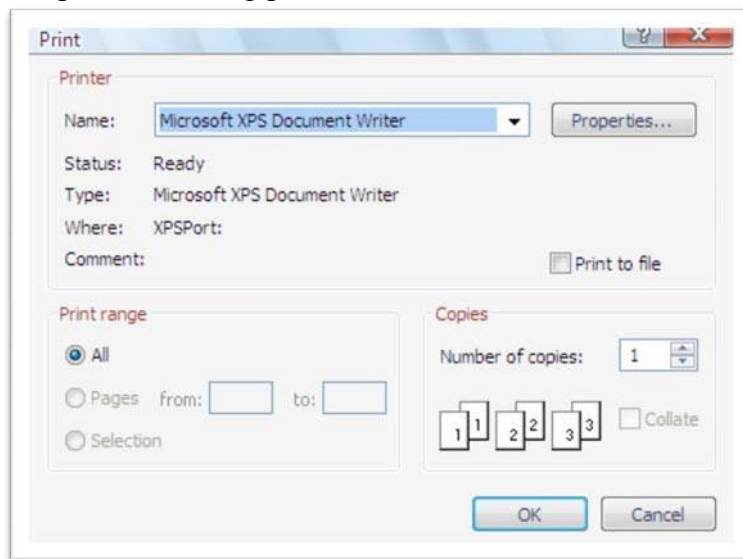
Gambar 1.9 Menyimpan File Dalam Format JPEG

- a. Matte , mempertahankan area tranparansi pada saat disimpan.
- b. Image Option , menentukan tingkat kualitas image melalui slider yang ada. Semakin besar maka semakin baik kwalitas imagenya, namun file image tersebut juga bertambah besar
- c. Format Option , menentukan format kompresi JPEG yang dapat dikenali browser, ada tiga pilihan format :
 1. Baseline, penyimpanan dalam bentuk standard / biasa yang dikenali oleh browser
 2. Baseline Optimized, penyimpanan JPEG dengan mengoptimasikan warna untuk memperkecil ukuran file
 3. Progressive , menyimpan iamge JPEG hasil Scan secara lebih detail.
 4. Size, memperkirakan penggunaan waktu saat men-down- load file image dengan standart kecepatan modem.

1.13 Mencetak Image

Mencetak image adalah suatu proses yang membutuhkan kecermatan selain juga alat cetaknya (printer) yang mendukung dan memadai serta media cetak yang sesuai. Untuk mencetak image, apstikan anda telah melakukan beberapa hal seperti dibawah ini :

- a. Pastikan dokumen image anda sudah final (selesai), artinya dokumen tersebut tidak dalam kondisi editing.
- b. Tingkat resolusi image yang memadai untuk hasil yang maksimal antara 250 dpi – 300 dpi atau lebih.
- c. Menggunakan media cetak yang baik dalam hal ini adalah jenis kertas yang digunakan saat mencetak image.
- d. Oleh karena printer dan alat cetak sejenisnya menggunakan mode warna CMYK maka konversikan dulu dokumen image anda ke mode warna CMYK untuk menjamin presisi warna hasilnya.
- e. Langkah selanjutnya, Klik **File** , **Print** , maka akan tampil kotak dialog print



Gambar 1.10 Dialog Print

- f. Name , tentukan jenis printer yang akan digunakan untuk mencetak image.
- g. Properties , untuk menampilkan properti cetak , seperti jenis kertas , pengaturan warna , posisi kertas dan yang lainnya
- h. Print range , menentukan area image yang akan dicetak.
- i. Number of Copies , menentukan jumlah salinan cetak

KESIMPULAN :

Di dalam Photoshop terdapat banyak sekali jenis toolbox. Toolbox-toolbox tersebut berfungsi untuk membuat editing gambar di dalam photoshop menjadi lebihh bagus. Sebelum kita ingin menggunakan photoshop, terlebih dahulu kita harus memahami toolbox yang ada di dalam photoshop.

LATIHAN SOAL BAB 1 :

1. Apa yang dimaksud dengan Canvas Size? Dan bagaimana cara membuatnya?
2. Buatlah contoh gambar menggunakan toolbox :
 - a. Clone stamp
 - b. Lasso Tool
 - c. Blur Tool

BAB II LAYER DAN MASKING

PENGANTAR MATERI

Layer adalah lapisan tembus pandang. Bagian yang tidak bergambar pada sebuah layer bersifat transparent. Layer dapat ditumpuk dan diatur susunannya. Dengan menggunakan layer, effect-effect akan berlaku dalam layer tertentu saja, tanpa mengganggu layer yang lain. Layer dan Masking adalah dua fasilitas utama didalam program Adobe PhotoShop yang akan sangat membantu anda didalam mendesain. Pemahaman dan kemampuan menggunakan **Layer** dan **Masking** secara optimal akan sangat mengefektifkan pekerjaan yang anda lakukan.

Dengan menempatkan objek-objek pada layer yang berbeda , anda dapat mengatur penggunaan elemen-elemen image untuk menciptakan sebuah desain yang baik dan menarik.

PENGANTAR PEMBELAJARAN

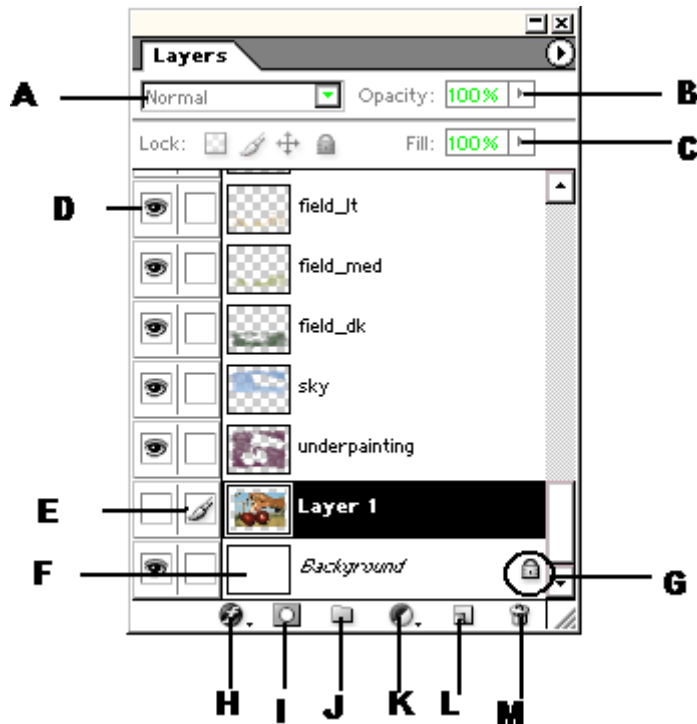
Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara mempergunakan layer dan masking

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain: membuat layer baru, menduplikat layer, menghapus layer dan membuat masking

PEMBAHASAN MATERI



Gambar 2.1 Tab Layer

- A. **Blending mode**, untuk menentukan model layer
- B. **Opacity** , menentukan tingkat tranparancy warna
- C. **Fill** , menentukan tingkay isi warna layer
- D. **Layer Visibility**, mengatur tampil tidaknya sebuah layer
- E. **Active Layer**, menandai layer yang sedang aktif
- F. **Layer Thumbnail**,menampilkan Preiview objek
- G. **Lock layer**, mengunci sebuah layer agar tidak dapat diedit
- H. **Add a Layer Style**, mengaplikasikan *style* pada layer
- I. **Add a Mask**, menambahkan Layer Mask pada sebuah layer
- J. **Create a New Set**, membuat sebuah layer set baru
- K. **Create Fill or Adjustment Layer**, membuat adjustmen layer
- L. **Create New Layer**, membuat layer baru

M. **Delete Layer** , menghapus layer

2.1 LAYER

2.1.1 Jenis – Jenis Layer

Terdapat berbagai macam layer sesuai dengan jenis – jenis layer dan kegunaannya.

- a. Background Layer, adalah jenis layer yang ditampilkan secara otomatis oleh program PhotoShop. Background layer hanya ada saat anda mengaktifkan atau membuka sebuah image atau membuat image dengan background warna putih atau warna yang lain. Pada background layer selalu ditandai dengan simbol kunci (*Padlock*). Pada bagian ini anda tidak dapat mengubah atau menata letak background layer, namun anda dapat mengubahnya menjadi layer biasa (layer 0) dengan cara *Klik 2 x (Double Click)*.
- b. Layer Biasa, layer yang bisa anda gunakan untuk menempatkan sebuah objek atau teks.
- c. Shape Layer, layer yang khusus diperuntukkan untuk objek-objek Shape yang merupakan objek Vector
- d. Text Layer, layer yang memuat khusus teks yang masih bisa anda edit
- e. Fill Adjustment Layer, layer yang berisi suatu warna berdasarkan preset yang digunakan.


2.1.2 Mengubah Background menjadi Layer Biasa

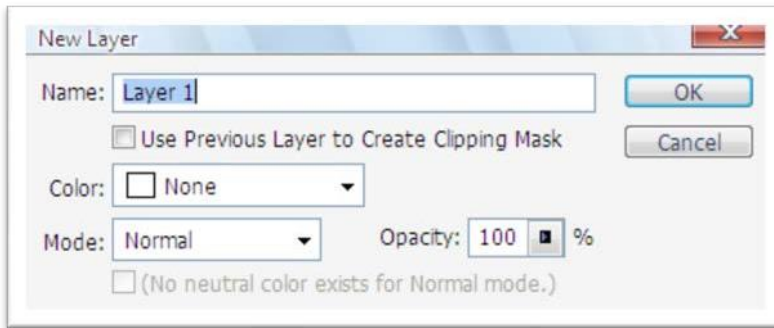
Untuk mengubah sebuah Background layer menjadi layer biasa, adalah sebagai berikut ini:

- a. Aktifkan Background Layer
- b. Pilih menu **Layer → New → Layer From Background**, atau klik 2 kali pada palette background tersebut

2. 1.3 Membuat Layer Baru

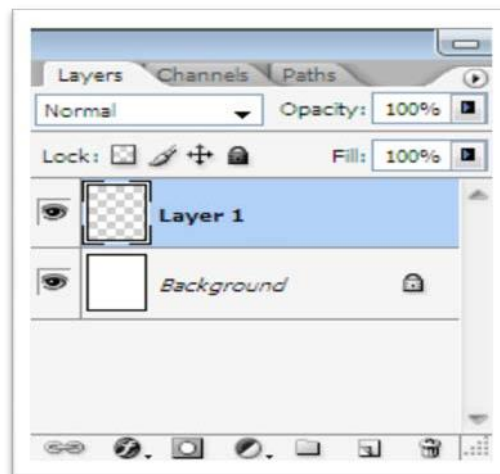
Jika kita bekerja dengan banyak layer pada objek yang kita buat, maka sebaiknya anda meletakkan objek-objek tersebut pada layer yang berbeda. Keuntungannya adalah dengan kita meletakkan objek pada layer yang berbeda, kita tidak akan khawatir dengan objek yang diedit atau diperbaiki, karena objek yang kita edit tidak akan mempengaruhi objek yang lain. Untuk membuat layer baru dengan salah satu cara sebagai berikut ini:

- a. Pilihlah menu **Layer** → **New layer** atau
- b. klik tombol **Create a New Layer** 
- c. Jika kita pilih cara 1 (pertama) maka akan tampil kotak dialog sebagai berikut:



Gambar 2.2 Dialog New Layer

- d. Klik kotak Name, untuk menamai layer baru
- e. Color , untuk menentukan warna pada layer
- f. Mode , untuk menentukan blending mode layer baru
- g. Opacity, menentukan tingkat tranparancy
- h. Layer baru yang tampil akan ditempatkan tepat diatas background atau layer yang aktif saat itu (lihat gambar)






Gambar 2.3 Layer Baru Diatas Layer Background

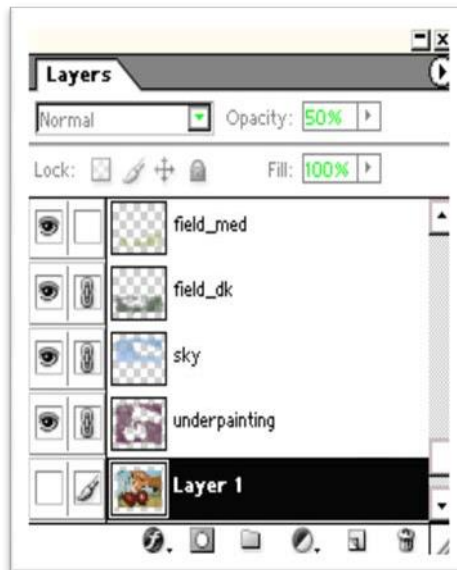
2. 1.4 Mengatur Tata Letak layer

Anda dapat mengatur tataletak layer sesuai dengan urutan objek yang anda inginkan, yaitu dengan cara

- Menandai leyer yang akan diubah letaknya
- Klik Tahan, tarik ke atas atau kebawah atau
- Klik menu **Layer** → **Arrange** → pilih salah satu

2. 1.5 Me-LINK Beberapa Layer

Melink beberapa layer menjadikannya terikat satu sama lain, yang ditandai dengan icon  pada sisi kiri (samping) nama layer atau sebelah kanan icon mata   Lihat tampilan Link beberapa objek






Gambar 2.4 Melink Beberapa Objek

2. 1.6 Menggabungkan Beberapa Layer

Meskipun penggunaan layer memudahkan kita didalam mendesain objek atau meletakkan objek, namun penggunaan banyak layer akan memperbesar *ukuran file* dan juga menambah *beban Komputer* saat menampilkannya.

Secara umum untuk menggabungkan layer manjadi satu (merge Layer) dapat anda lakukan dengan cara:

- a. Menggabungkan Layer dengan layer dibawahnya (merge down)
 - Tandai layer yang akan digabungkan dengan layer lain
 - Pilih menu **Layer → Merge Down** atau anda klik icon 
- b. Menggabungkan seluruh Layer (Flatten Image)
 - Seleksi salah satu layer yang aktif
 - Klik menu **Layer → Flatten Image**
- c. Menggabungkan beberapa layer (Merge Visible)
 - Non aktifkan icon Visibilitas  pada layer-layer yang tidak ingin digabungkan
 - Pilih menu **Layer → Merge Visible**, atau klik pada pop-up menus palette  pilih Merge Visible

2.2 MASKING

Masking adalah kemampuan dari program Adobe PhotoShop untuk menampilkan atau menyembunyikan sebagian atau semua area image pada suatu layer terhadap layer-layer lain

2.2.1 Jenis-jenis Masking

Ada dua jenis masking, yaitu layer *mask* dan *vector* . LAYER MASK adalah masking yang dibuat dengan menggunakan objek bitmap dengan menggunakan pixel-pixel gambar yang ada. Sedangkan VECTOR adalah masking yang dibuat berdasarkan objek vector yang ada.

- a. **Vector Mask** , merupakan masking yang dibuat menggunakan objek vector, seperti *SHAPE* atau *PATH* .
Perhatikan (gambar 2.6)
- b. **Layer Mask**, merupakan masking yang dibuat dengan menggunakan objek Bitmap dengan memanfaatkan pixel-pixel pada image Perhatikan (Gambar 2.7)



Gambar 2.5 Gambar Bitmap



Gambar 2.6 Masking Dengan Layer Mask






Gambar 2.7 Masking Dengan Vector Mask

2.2.2 Membuat Masking


Untuk memuat MASK , ikuti langkah berikut ini:

- a. Aktifkan layer yang anda terapkan masking dengan cara mengklik pada nama leyer dipalette layer pada posisi objek tersebut aktif / berada
- b. Pilih salah satu jenis masking berikut:

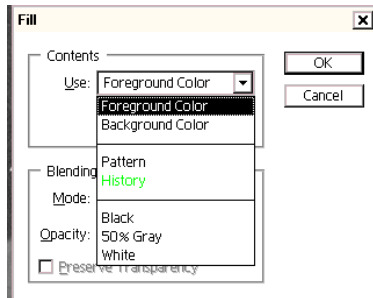
1. Layer Mask

- a) Buatlah objek path diarea image tersebut dengan tool Shape atau path, seperti elips, rectangle
- b) Klik icon Mask  atau jika anda menggunakan Palette PATH (window ,path) maka
 - a. Anda klik Path , New path 
 - b. Klik pen tool , buat area pada objek tersebut
 - c. Klik menu **Layer → Add Vector Mask → Current Path**

2. Vector MASK

- a. Klik icon Mask  tepat pada posisi objek tersebut berada
- b. Buat path seleksi , elips / rectangle
- c. Klik menu **Select → Inverse**

- d. Klik brush atau klik menu **Edit** → **Fill** ,**Use**, pilih bentuk pengisian fill
- e. Ok



Gambar 2.8 Pengisian Warna (Fill) Pada Image



Gambar 2.9 Hasil Penerapan Masking

2.2.3 Menghilangkan Masking

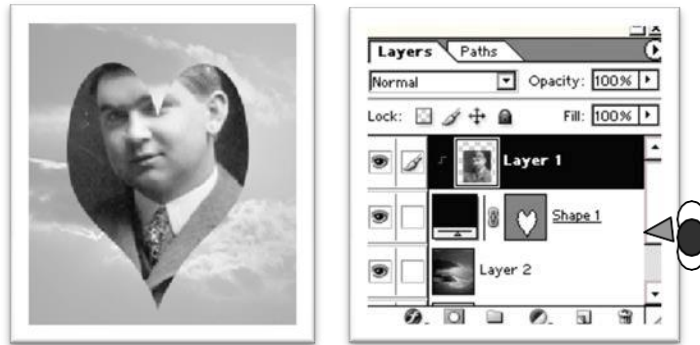
Untuk menghilangkan pengaruh masking pada objek di suatu layer, adalah sebagai berikut :

1. Aktifkan layer mask dengan cara mengklik *Thumbnail* layer mask di Palette Layers
2. Klik menu **Layer** → **Delete Vector Mask**
3. klik Ok

2.2.4 Membuat Clipping Mask

Clipping Mask merupakan cara lain untuk menampilkan

atau menyembunyikan objek pada sebuah layer dengan memanfaatkan objek pada layer lain. Objek pada layer ini akan ditampilkan sebatas area objek pada layer dibawahnya. Maka kita akan mendapatkan gambar seperti contoh berikut ini:



Gambar 2.10 Penggunaan Clipping Mask

Langkah pembuatan clipping mask adalah:

- a. Susunlah objek seperti tampak pada gambar 2.10 pada dilaog Palette Layers. Posisi Layer1 harus berada diatas layer shape
- b. Tekan tombol ALT dan Klik tepat pada posisi garis batas antara layer1 dengan shape, maka akan tampil icon

KESIMPULAN :

Dengan menggunakan masking kita bisa memodifikasi dan mengkombinasikan gambar dan tulisan sehingga menjadi lebih menarik

LATIHAN EVALUASI :

1. Buatlah gambar seperti dibawah ini menggunakan clipping mask :



2. Buatlah gambar seperti dibawah ini menggunakan clipping mask :



BAB III TEKS

PENGANTAR MATERI

Selain dengan tampilan visual, berupa gambar dan bentuk, Adobe PhotoShop juga bisa mengkomunikasikan maksud sebuah desain secara verbal melalui sebuah Teks. Karena merupakan bagian penting didalam mendesain objek pada program Adobe photoshop, meskipun program ini tidak mengutamakan teks sebagai bagian terpenting / khusus seperti halnya Adobe PageMaker, namun fasilitas teks dalam Adobe Photoshop relatif handal untuk memenuhi kebutuhan anda didalam mendesain.

Huruf yang bisa digunakan dalam program ini tergantung pada font yang anda install pada komputer. Terdapat beberapa type font yang didukung adobe Photoshop, seperti *PostScrip font, true Type, Open Type, New CID dan CID nonprotected* (khusus teks Jepang)

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja teks dan vektor

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : cara pembuatan teks dan penggunaan vektor

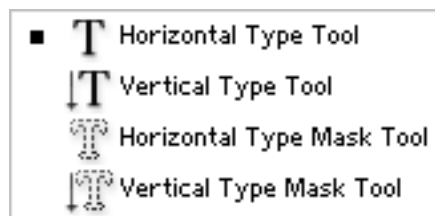
PEMBAHASAN MATERI

Secara garis besar , teks didalam Adobe Photoshop terbagi 2 bagian, yaitu: Teks Tunggal (*single text*) dan paragraf. Sebagaimana namanya, teks tunggal adalah sebuah teks yang terdiri atas satu baris, sedangkan paragraf merupakan bagian teks yang terdiri dari banyak paragraf yang membentuk sebuah alenia.

Baik teks tunggal maupun paragraf dibuat emnggunakan tool-tool teks pada toolbar, yang terdiri dari ***Horizontal Type*** , ***Vertical Type***, ***Horizontal Type Mask*** dan ***Vertical Type Mask***.

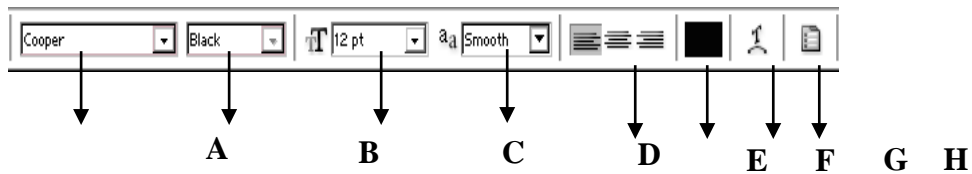
3.1 Membuat Teks

Teks bisa kita buat pada area kerja / image manapun. Untuk mengaktifkan teks atau memulai pengetikan sebuah teks, adalah berikut ini langkah pembuatannya:



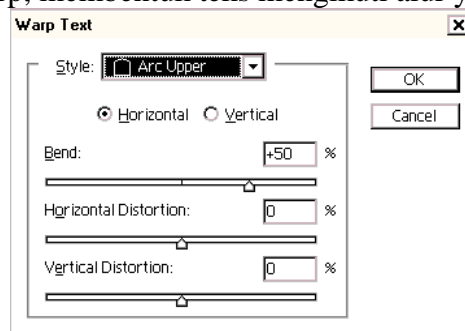
Gambar 3.1 Flyout Text Tool

- a. Klik Tool Teks
 - Horizontal Type, membuat teks mendatar
 - Vertical Type , membuat teks tegak
 - Horizontal Type Mask, membuat teks dalam bentuk seleksi berbentuk teks mendatar
 - Vertical Type Mask, membuat teks dalam bentuk seleksi berbentuk teks tegal.
- b. Atur parameter pada Option bar berikut



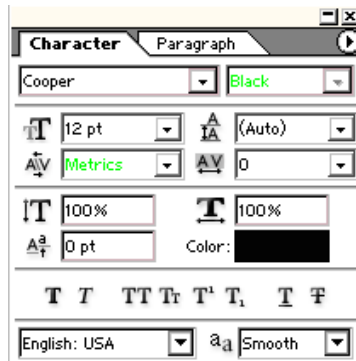
Gambar 3.2 Toolbar Teks

- A. Font , pilihan jenis huruf
- B. Style , bentuk font (tebal / miring dan garis bawah)
- C. Size , ukuran huruf , default size 72, anda dapat merubah dnegan mengetikkan langsung pada pop-up tersebut
- D. Anti aliase, untuk membentuk tepian teks agar tampak lembut / tajam
- E. Aligment, meratakan teks (left, center , right , Justisfy)
- F. Color , merubah warna teks
- G. Text Warp, membentuk teks mengikuti alur yang tersedia



Gambar 3.3 Tampilan Warp Teks

- H. Palette Paragraf dan Character, menentukan mulai jenis font, ukuran, perataan dan warna secara kompleks



Gambar 3.4 Palette Character dan Paragraf

c. Klik pada lembar kerja, seperti teks di bawah ini :



Gambar 3.5 Membuat Teks paragraf



Gambar 3.6 Membuat Teks Tunggal

3.2 Mengubah Jenis Font

Untuk mengubah jenis huruf / font. Lakukan langkah sebagai berikut ini:

a. Blok teks tersebut atau Klik 2 kali pada Teks Thumbnail t



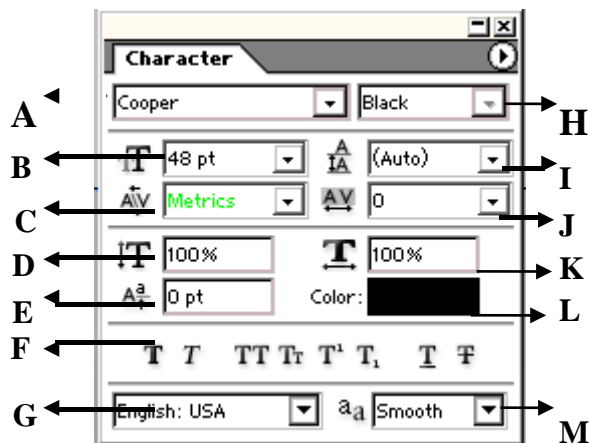
b. Klik Option Bar Font



3.3 Menggunakan Palette Character

Selain pilihan Option bar, kita dapat juga menggunakan pilihan teks melalui palette Character. Pilihan dalam palette ini Character lebih detail dibanding menggunakan Option Bar tersebut diatas. Untuk menggunakan palette Character,

a. Klik Option Bar



Gambar 3.7 Tampilan Palette Character

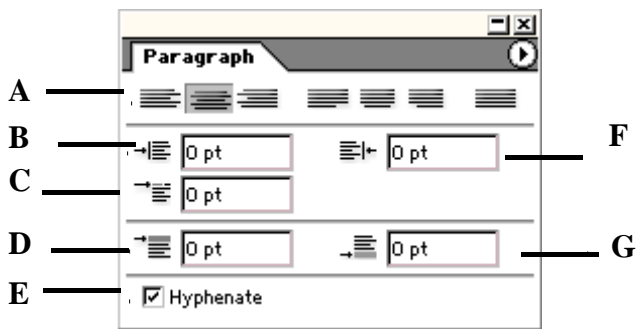
- A. Set font family, menentukan jenis font yang digunakan
- B. Size font, menentukan ukuran teks
- C. Set kerning, untuk menentukan nilai *kerning* (jarak antar huruf) teks

- D. Vertical tek , menentukan skala vertical teks
- E. Set baseline shift, menentukan karak teks pada bagian paling bawah
- F. Font effect, menerapkan efek yang diaplikasikan pada teks
- G. Set Language, menentukan bahasa yang digunakan pada teks
- H. Set font style , menentukan gaya yang diaplikasikan pada teks.
- I. Set the Leading, menentukan nilai leading (spasi)
- J. Set Tracking, menentukan jarak antar dua huruf
- K. Horizontal Scale, menentukan skala horizontak teks
- L. Text Color, menentukan warna pada teks
- M. Anti Aliased Method, menentukan model anti aliasing yang diterapkan pada teks

3.4 Menggunakan Palette Paragraph

Serupa dengan Palette Character. Palette paragraph juga berfungsi untuk membantu dalam mengatur teks yang berbentuk paragraf. Untuk menampilkan palette paragraph:

- a. Klik Option Bar ‘ Toggle the Character



Gambar 3.8 Tampilan Palette Paragraph

- A. Alignment, menentukan pilihan perataan teks
 - Left , perataan kiri teks
 - Center, perataan tengah teks

- Right, perataan kanan teks
- Justisfy last left , perataan kanan kiri dengan baris terakhir rata kiri
- Justisfy last center, perataan kanan kiri dengan baris terakhir rata tengah
- Justisfy last righr, perataan kanan kiri dengan baris terakhir rata kanan
- Justisfy all , perataan kanan kiri
- B. Indent left margin, menentukan jarak indentasi kiri teks
- C. Indent first, menentukan jarak indentasi baris pertama teks
- D. Add space before paragraph, menambahkan spasi sebelum paragarf
- E. Hyphenate, mengaktifkan tanda penghubung
- F. Indent right margin, menentukan jarak indentasi kanan teks
- G. Add space after paragraph, menambahkan spasi akhir paragraph

3.5 Mengubah Teks menjadi Image


Karena keterbatasan dan ketergantungan font yang ada pada program Photoshop pada komputer kita, maka pertukaran dokumen antar komputer memungkinkan tidak ditemukan jenis font yang sama pada komputer kita. Untuk mengantisipasi hal demikian maka kita dapat emngubah bentuk teks yang kita desain menjadi sebuah image (***Rasterize*** . langkah langkahnya untuk merubah teks menjadi image adalah:

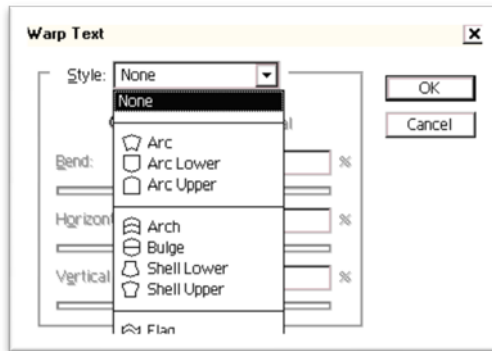
- a. Aktifkan teks pada layer
- b. Klik Kanan pada posisi layer teks tersebut, kemudian pilih *Resterize layer*

3.6 Menggunakan Warped Text

Warped adalah fasilitas terbaru dari Photoshop 7.0 yang digunakan untuk membuat variasi teks. Fasilitas tersebut serupa dengan pengolahan vector seperti Adobe Illustrator.

Untuk menggunakan fasilitas Warped teks adalah sebgai berikut:

- a. Blok teks yang kita ketikkan (klik 2x pada Thumbnail)
- b. Klik Option Bar 



Gambar 3.9 Dialog Warped Text



Gambar 3.9 Hasil proses Warped Text

Contoh
Buat desain teks



KESIMPULAN :

Tool Text yang ada di dalam photoshop itu sangat banyak dan sangat cantik-cantik. Kita bisa menggunakan tool tersebut supaya tulisan yang akan kita buat di photoshop menjadi lebih hidup dan menarik

LATIHAN EVALUASI :

1. Buatlah tampilan seperti di bawah ini menggunakan text yang ada di PHOTOSHOP



BAB IV EFFECT DAN FILTER

PENGANTARMATERI

Layer effects dan filter merupakan fasilitas yang ditawarkan oleh Adobe PhotoShop untuk memberikan keleluasaan bagi anda untuk menerapkan beraneka ragam efek – efek yang menarik, baik pada objek Vector , Bitmap, maupun Teks.

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja penggunaan layer dan filter

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : fungsi layer, fungsi filter, cara penggunaan layer dan filter

PEMBAHASAN MATERI


Layer Effects dan effect

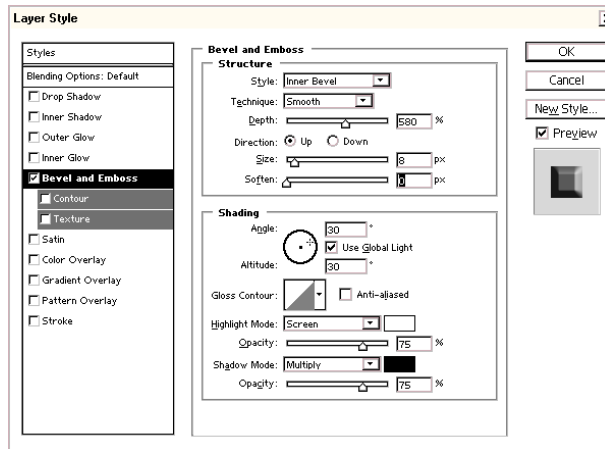
Layer effects dan filter merupakan fasilitas yang ditawarkan oleh Adobe PhotoShop untuk memberikan keleluasaan bagi anda untuk menerapkan beraneka ragam efek – efek yang menarik, baik pada objek Vector , Bitmap, maupun Teks.

4.1 Layer Effects

Layer Effects adalah efek yang menerapkan layer, efek ini biasanya bermacam – macam jenisnya. Anda dapat menerapkan lebih dari satu efek pada setiap layer atau objek.

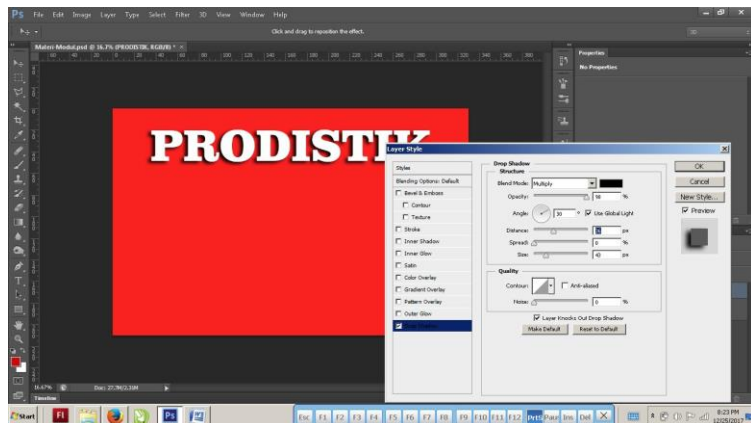
Untuk membuat layer efek , ikuti langkah berikut ini :

- a. Klik icon layer Effects  , atau anda bisa mengaktifkan melalui menu **Layer → layer Style** , maka akan tampil gambar dialog seperti gambar berikut:

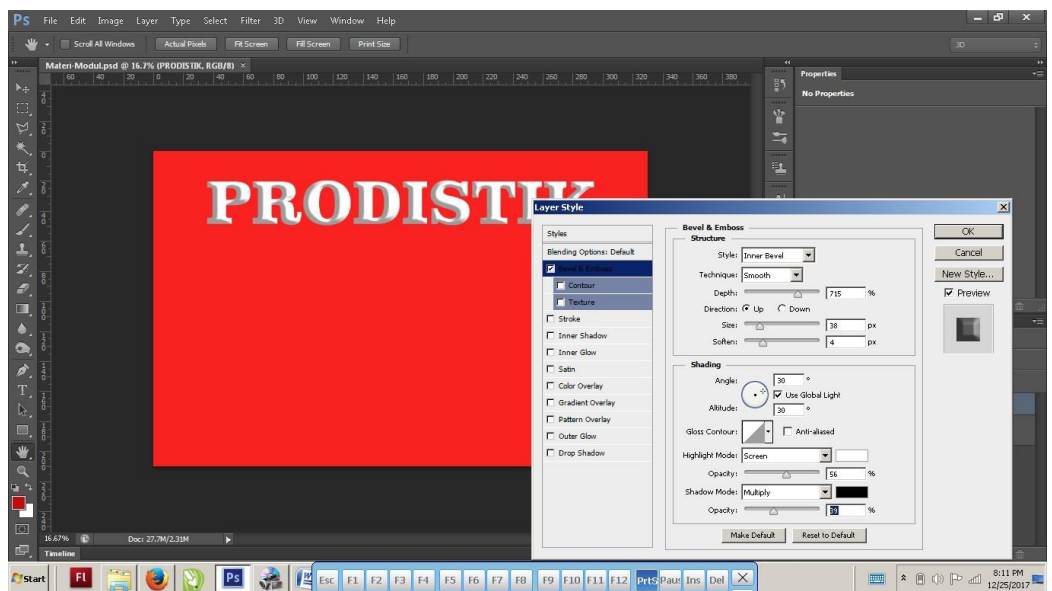


Gambar 4.1 Kotak Dialog Layer Style

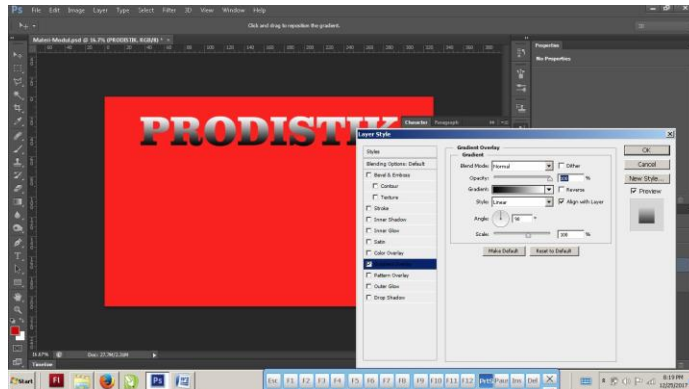
- o **Drop shadow** , memberikan efek bayangan dibawah objek pada suatu layer



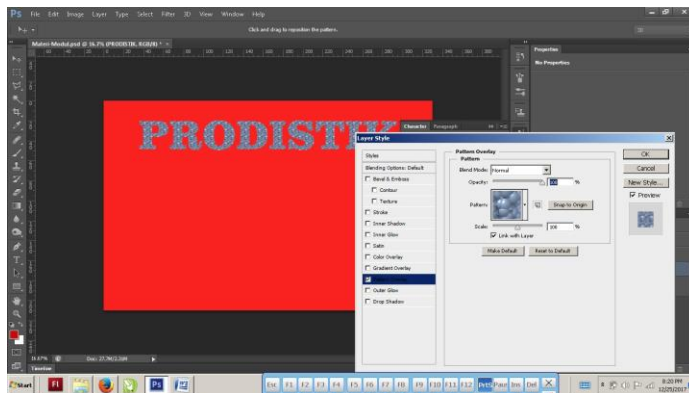
- **Bevel and Emboss** ,menambahkan efek timbul pada objek. Terdapat pilihan bevel dan emboss yang bisa anda pilih:
 - **Outer bevel**, menambahkan efek timbul ke arah luar objek
 - **Inner bevel** , menambahkan efek timbul ke arah dalam objek
 - **Emboss**, memberikan efek ketebalan pada objek
 - **Pillow Emboss**, menambahkan efek ketebalan pada sisi objek
 - **Stroke emboss** , menambahkan efek ketebalan dengan memberikan garis outline objek
 - **Satin** , menambahkan efek seperti kain sutra terhadap objek.



- **Color Overlay** , menambahkan lapisan warna solid pada layer / objek
- **Gradient Overlay** , menambahkan warna gradasi pada layer / objek



- **Pattern Overlay** , menambahkan lapisan warna berbentuk pola



- **Stroke** , membuat garis outline



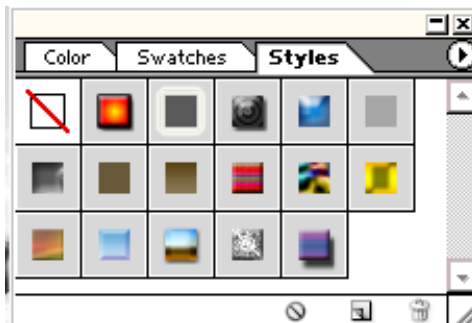
b. Klik Ok

Contoh :



4.2 Menyimpan Layer Style Sebagai Style

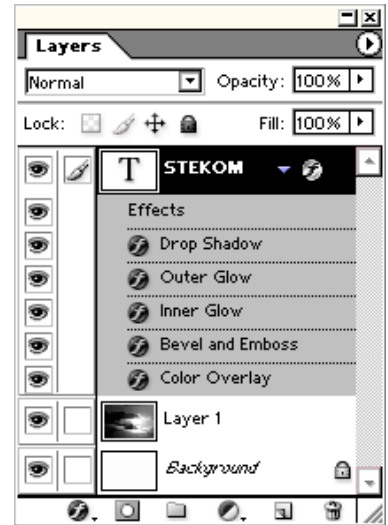
Anda juga dapat menyimpan layer style sebagai style yang dapat diaplikasikan pada layer sebagai style. Setiap style yang telah anda simpan akan ditampilkan di palette Style seperti gambar berikut ini:




Gambar 4.1 Tampilan Palette Style

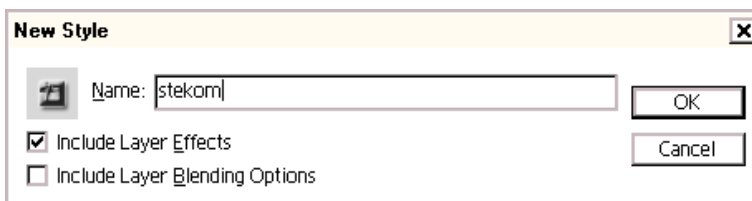
Untuk menyimpan layer style pada suatu Palette Style yang baru , adalah sebagai berikut langkah pembuatannya:

- a. Buat layer style pada suatu layer, anda dapat membuat lebih dari satu style.



Gambar 4.2 Layer Style Yang Disimpan Sebagai Style

- b. Klik dua kali pada posisi icon layer style  pada palette layers. Pada kotak dialog layer Style ,
Klik New Style kemudian pada kotak dialog New Style yang tampil, masukkan nama style yang baru



Gambar 4.3 Kotak Dialog New Style

- c. Klik OK. Hasilnya bisa anda lihat pada Palette style.



Gambar 4. 4 style baru di Palette Styles

4.3 Menggunakan Style dari Palette Styles

Anda dapat menggunakan beraneka macam style yang telah disediakan oleh Adobe Photoshop, diantaranya style yang telah kita buat seperti (gambar 4.4) pada berbagai bentuk Objek Shape. Perhatikan contoh pada (gambar 4.5) sebelum diterapkan adanya style dan (gambar 4.6) setelah diterapkan adanya style baru



Gambar 4.5 Sebelum Penerapan style



Gambar 4.6 Hasil Penerapan Style baru

4.4 Mengenal Filter

Filter adalah fasilitas yang ditawarkan Adobe Photoshop untuk menambahkan efek-efek tertentu pada image berdasarkan preset filter yang tersedia. Preset Filter ini seringkali disebut sebagai **Plugins**. Jika layer effects adalah efek yang diterapkan pada suatu layer, maka filter adalah efek yang secara khusus ditera[pkan pada suatu objek image. Berikut beberapa hal mengenai filter Adobe Photoshop.

- a. Filter diaplikasikan pada alayer yang sedang aktif dan atau layer yang ditampilkan (Visible).
- b. Filter tidak dapat diaplikasikan pada image dengan mode warna Bitmap atau mode warna tunggal lainnya.
- c. Sebagian besar filter hanya mendukung penggunaan image 8 bit. Sedangkan 16 bit hanya didukung oleh filter-filter seperti **Blur, Average Blur, Blur More, Gaussian Blur, Motion Blur, Noise, Add Noise, Despeckie, Sharpen, Emboss, find Edges dan Solarize**.
- d. Beberapa filter membutuhkan RAM besar untuk memprosesnya, sehingga apabila komputer yang kita pakai kurang dari ketentuan RAM maka komputer akan sering muncul kesalahan (*Error Message*), atau bahkan sering ngadat (*Hang*).

4.5 Menggunakan Filter

Didalam mendesain dan memperindah tampilan objek , baik berupa foto atau teks diperlukan suatu efek yang berfungsi untuk memperindah atau mempecantik tampilan agar terkesan bahwa obyek tersebut mempunyai daya tarik atau daya pandang yang hidup.

Penggunaan efek filter didalam software Adobe photoshop ini jumlahnya sangat banyak dengan didukung adanya ‘Plug-in –plug-in ‘ yang bermacam dan beragam fariasi pilihan . sepeti contohnya penggunaan efek “ EyeCandy “ yang merupakan tambahan dari efek pada adobe photoshop. Program ini lepas atau tidak terkait dengan

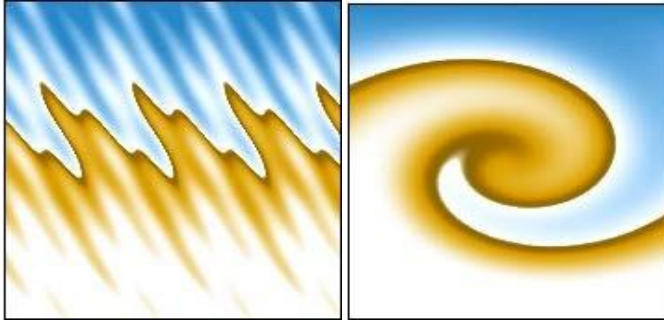
paket photoshop. Anda dapat mengkoleksi efek-efek tambahan selain yang tersedia pada program photoshop.

Jika anda tidak mempunyai program plug-in seperti disebutkan diatas, anda dapat mengolah obyek foto atau teks anda dengan efek sederhana yang tersedia pada Adobe Photoshop.

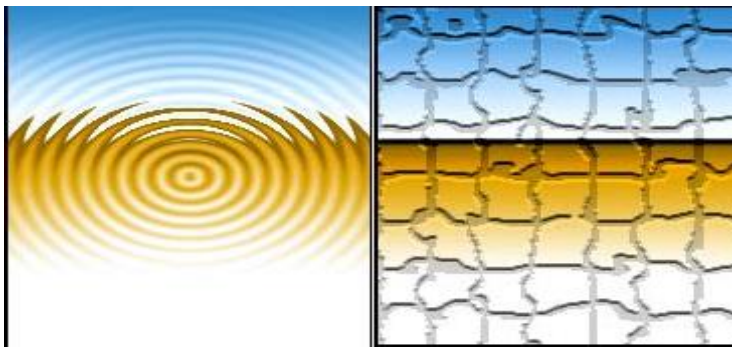
Extract...	Alt+Ctrl+X
Liquify...	Shft+Ctrl+X
Pattern Maker...	Alt+Shft+Ctrl+X
<hr/>	
Artistic	▶
Blur	▶
Brush Strokes	▶
Distort	▶
Noise	▶
Pixelate	▶
Render	▶
Sharpen	▶
Sketch	▶
Stylize	▶
Texture	▶
Video	▶
Other	▶

Gambar 4.7 Tampilan Efect Filter Standard

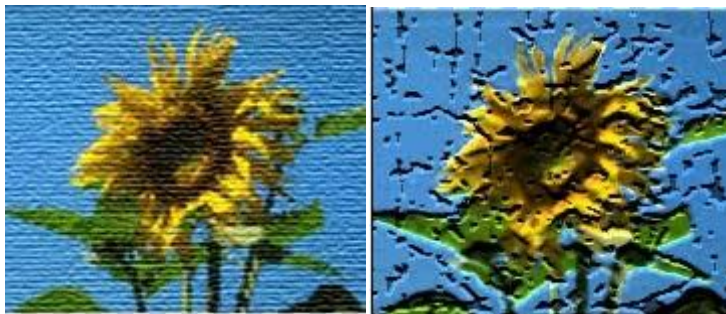
Contoh efek Filter Adobe Photoshop :



Gambar 4.8 Efek Distort **Gambar 4.10 Efek Twirl**



Gambar 4.9 Efek Zigzag **Gambar 4.10 Efek Texture, Mosaic**



Gambar 4.11 Extruded **Gambar 4.12 Efek Craquel**

KESIMPULAN :

Berbagai Jenis efek yang sudah disediakan di Aplikasi Photoshop. Tinggal kita pilih dan kita sesuaikan dengan kebutuhan yang kita inginkan.

LATIHAN EVALUASI :

1. **Buatlah editing gambar dengan photoshop menggunakan efek :**
 - a. **Blur**
 - b. **Sketch**
 - c. **Texture**

BAB V SHAPE DAN PATH

PENGANTAR MATERI

Shape adalah resolusi yang berdiri sendiri dan mampu mempertahankan resolusi dan kondisinya ketika diperbesar, dicetak pada pstscript printer disimpan sebagai file PDF atau ketika diimport pada program berbasis vektor. Anda dapat membuat shape untuk membuat seleksi dan membuat sekumpulan bentuk yang anda buat sendiri dengan menggunakan Preset Manager. Sedangkan path adalah gari luar yang dapat anda ubah menjadi seleksi atau anda isi dengan warna. Garis luar dari shape adalah sebuah path. Anda dapat mengubah shape sebuah path dengan meng-edit anchor pointnya.

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja shape dan path

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : fungsi dan cara kerja shape, fungsi dan cara kerja path

PEMBAHASAN MATERI

Adobe Photoshop banyak sekali mempunyai keunggulan dan kemampuan untuk membuat dan mengolah bentuk *Image Bitmap*, dan

Image Vector. Image vector merupakan bentuk informasi mengenai bentuk, ukuran, warna, dan berbagai parameter objek lainnya.

Image vector dalam Adobe Photoshop disebut **SHAPE** sedangkan garis batas Shape disebut **PATH**.







A. Mengetahui Shape

Shape adalah bentuk objek yang sangat berguna saat kita membuat objek geometris dengan warna-warna solid. Selain itu, sifat objek vector yang tidak terpengaruh oleh resolusi (**Resolution Independent**), maka shape sangat cocok digunakan dalam pembuatan logo, border, dan objek sejenisnya.

5.1 Membuat Objek Shape

Untuk membuat objek shape, Adobe Photoshop telah menyediakan tool-tool Shape pada toolbar atau toolbox.

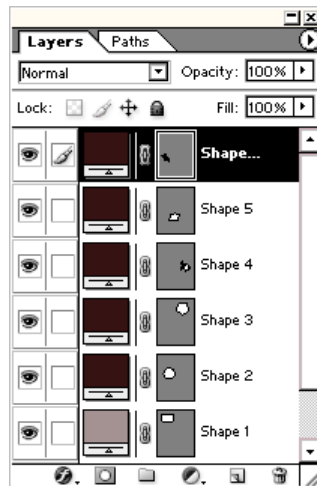
Jenis – jenis shape tersebut diantaranya: Rectangle tool

, Rounded tool , Ellipse , polygon , Line tool  dan Custom shape tool. 



Gambar 5.1 Contoh Bentuk Shape

Saat kita membuat bentuk-bentuk shape seperti tersebut diatas, layer pada tampilan Palette Layers sedikit berbeda. Perhatikan gambar berikut



Gambar 5.2 Palette Layer Objek Shape


5.2 Menyeleksi Objek Shape

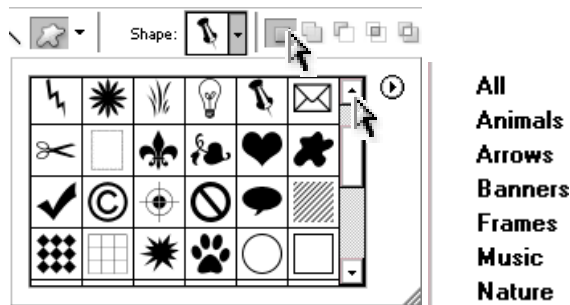
Anda dapat menyeleksi objek shape dengan mengklik nama shape di palette layers, atau mengklik objek shape di kanvas dengan menggunakan *Path Selection* pada objek shape yang terseleksi. Perhatikan gambar berikut:




Gambar 5.3 Seleksi Shape

5.3 Custom Shape


Diantara shape-shape standard yang ada pada Adobe Photoshop, tersedia juga Custom Shape yang cukup unik, yaitu anda mengklik pada toolbox Shape  maka akan tampil Option Bar seperti gambar berikut:





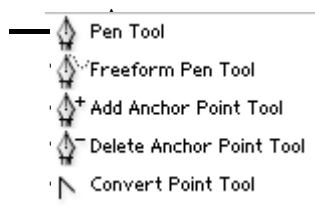
Gambar 5.4 Pilihan Custom Shape

Pada custom shape tersebut anda dapat menambahkan shape baru dengan mengklik icon  pada dialog Custom Shape (lihat gambar 5.4)

5.4 Membuat Objek Shape dengan PATH

Selain anda menggunakan shape yang telah tersedia pada toolbox Photoshop, dapat pula anda membuat Objek Shape dengan menggunakan **PATH tool** . Adapun langkah pembuatannya sebagai berikut:



- a. Pilih Pen tool  pada toolbox dan aktifkan pilihan shape  pada Option bar
- b. Klik beberapa kali pada kanvas (area kerja) untuk menentukan titik-titik penyusun objek yang anda inginkan.



Gambar 5.5 Flyout Path Pada Toolbox Penn Tool

- A. Pen tool, mengaktifkan / menampilkan titik path pada kanvas

- B. Freeform , mengaktifkan bentuk path dengan cara menggoreskan pada kanvas (path bebas)
- C. Add Anchor, menambahkan titik path pada objek shape
- D. Delete Anchor, menghapus/ menghilangkan titik path pada shape
- E. Convert to point, merubah sudut path menjadi bentuk Curve




Untuk mengedit / memperbaiki dari path tersebut anda bisa menggunakan  (Direct Selection tool) sedangkan untuk menggerakkan atau menggeser path anda gunakan  (Path selection).

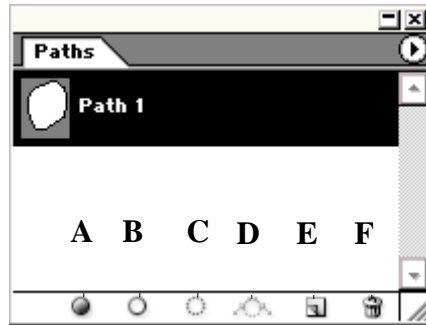
B. Mengenal Path

Path adalah sekumpulan titik-titik (point) pada sebuah objek path yang berguna untuk membuat seleksi objek. Penggunaan path untuk memudahkan penyeleksian dan menghemat *Space* harddisk yang digunakan untuk penyimpanan image. Setiap path yang kita buat akan disimpan di Palette Path

5.5 Membuat Path

Untuk membuat path , ikuti langkah berikut ini:

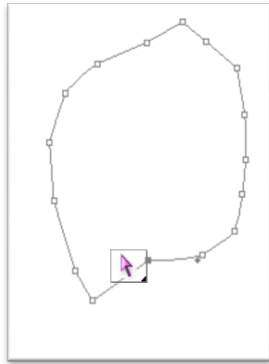
- a. Klik toolbox Pen 
- b. Klik Palette Layers pilih New layer 
- c. Klik Palette Path, pilih New Path 
- d. Klik beberapa kali titik pada path sampai terbentuk objek yang kita inginkan.



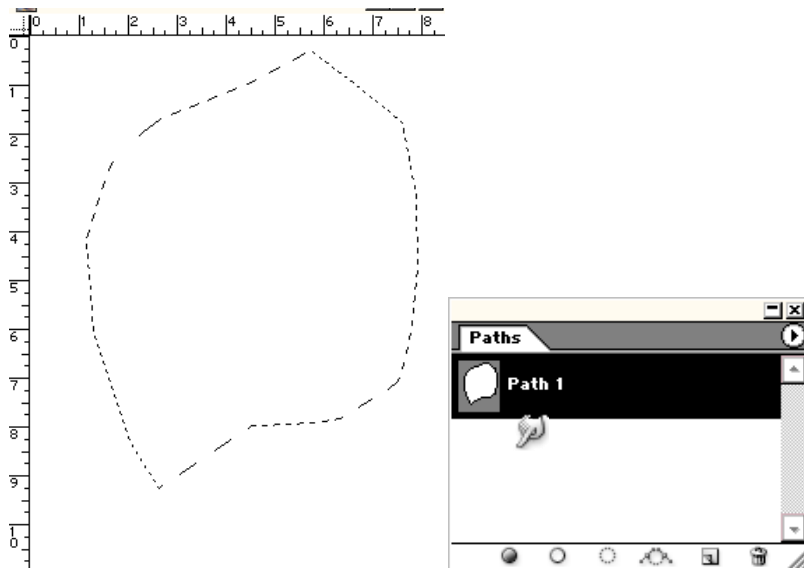
Gambar 5.6 Dialog Palette Path

- A. Fill path with Background, mengisi / mengarsir area path berdasarkan warna Foreground yang aktif
- B. Stroke path with brush, memberi warna garis path berdasarkan warna foreground yang aktif dan akan membentuk garis outline berupa goresan brush
- C. Load path as selection , membuat seleksi path berdasarkan bentuk path
- D. Make work path from selection , membuat working path dari sebuah seleksi yang ada di kanvas.
- E. Create new path , membuat path baru
- F. Delete path , menghapus path

Contoh




Gambar 5.7 Seleksi Titik Path




Gambar 5.8 Load Selection Path 

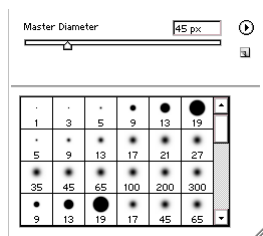
5.6 Mengisi path dengan foreground Color

Anda bisa mengisi path dengan warna foreground aktif yang terdapat pada toolbox. Untuk melakukannya, ikuti langkah berikut:

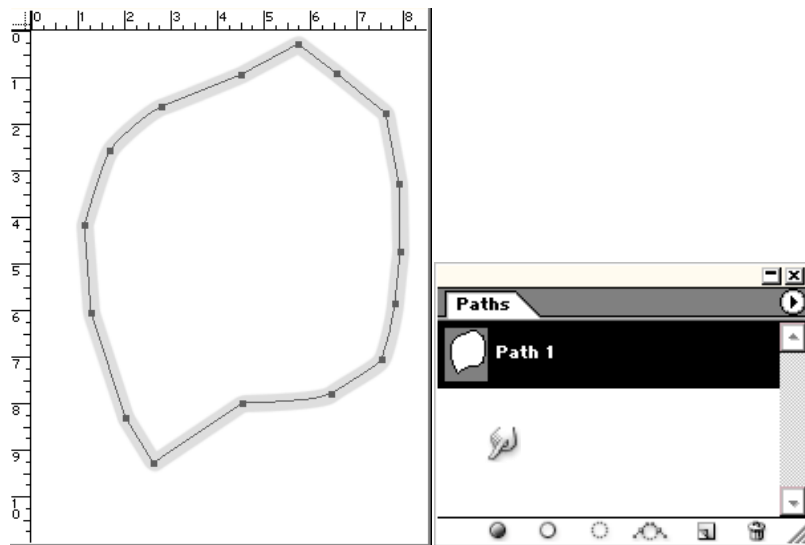
- Aktifkan path yang akan di isi dengan warna foreground dengan Klik Path Selection 

- Tentukan warna foreground 

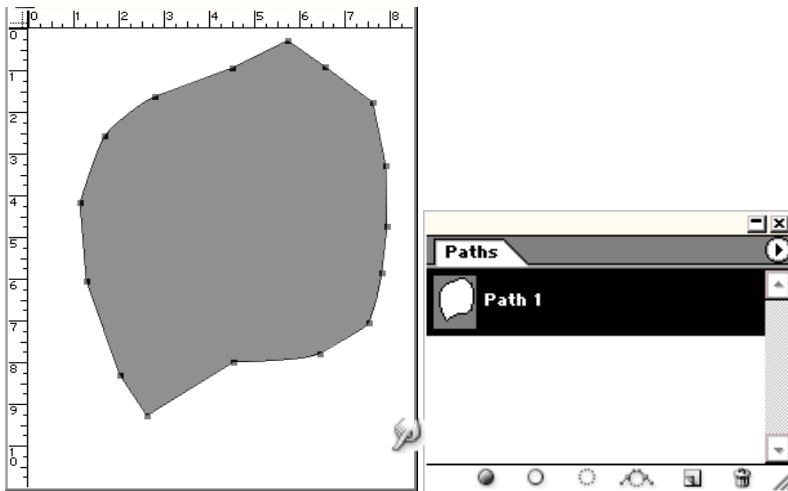
- Klik tool Brush , tentukan ukuran brush



- Klik stroke path with brush 



Gambar 5.9 Pembuatan Outline Path Dengan Stroke Path With Background

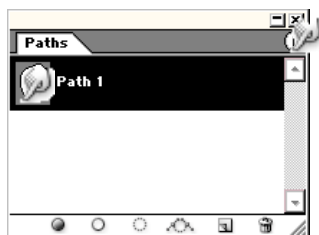



Gambar 5.10 Pengisian Path Dengan Warna Fill Foreground

5.7 Membuat Seleksi pada Path

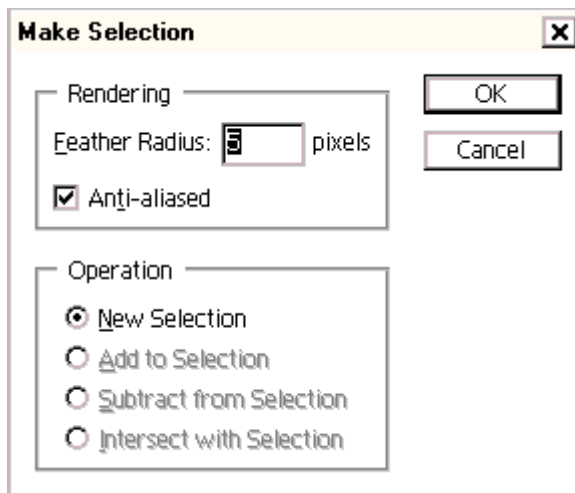
Karena sifat path adalah sebagai objek Vector, maka penggunaan path untuk membuat seleksi akan menghemat ukuran file jika dibandingkan membuat seleksi dengan alpha channel. Untuk membuat seleksi path, ikuti langkah berikut ini:

1. Aktifkan path dengan mengklik nama path di Palette path



2. Klik Icon segi tiga pada palette path 

3. Pilih Make Selection



Gambar 5.11 kotak Dialog Make Selection

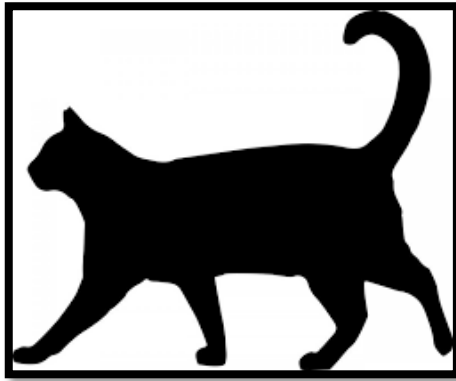
- Feather radius, menentukan nilai *Feather* (ketajaman seleksi)
 - Anti-aliased , memastikan seleksi yang mempunyai pinggiran halus
 - New selection, menunjukkan jika seleksi yang dibuat adalah seleksi baru
4. Klik OK

KESIMPULAN :

Tool path di dalam photoshop mempunyai banyak fungsi di dalam editing gambar. Kita bisa mempergunakan tool path untuk membuat suatu objek yang kita inginkan dengan mudah.

LATIHAN EVALUASI :

1. Buat gambar kucing menggunakan tool path



BAB VI CLONNING OBJEK

PENGANTARMATERI

Kloning atau dalam kata lain berarti menggandakan cara menggandakan sebuah objek dengan menggunakan sebuah tool yang bernama Clone Stamp Tool. Selain berfungsi untuk kloning, tool ini sebenarnya banyak kegunaannya seperti menghilangkan jerawat pada foto, menghaluskan gambar, dan lainnya. Dan berikut adalah mengenai cara menggandakan sebuah objek dengan tool tersebut

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum


Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja cloning objek

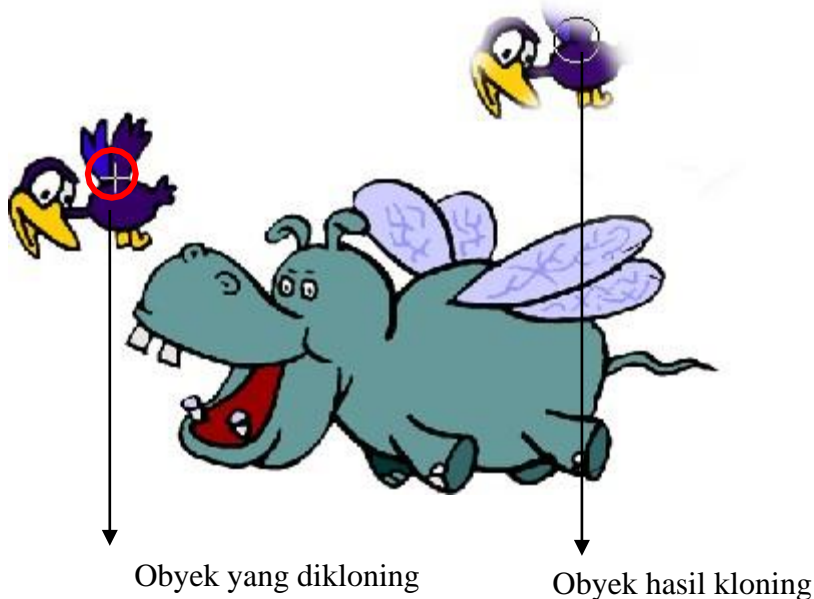
Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : penggunaan cloning objek

PEMBAHASAN MATERI

Clone atau lebih dikenal kloning, digunakan untuk memanipulasi obyek gambar (foto) salah satu penggunaannya adalah menghilangkan bagian-bagian tertentu dari sebuah objek agar tidak tampak, fungsi yang lainnya adalah untuk menduplikasi obyek agar


bentuk dari objek tersebut sama, baik diambil secara menyeluruh atau hanya sebagian saja. Berikut contoh penggunaan Cloning objek dengan menggunakan fasilitas Toolbox :Clone Stamp 




Gambar 6.1 Proses Kloning

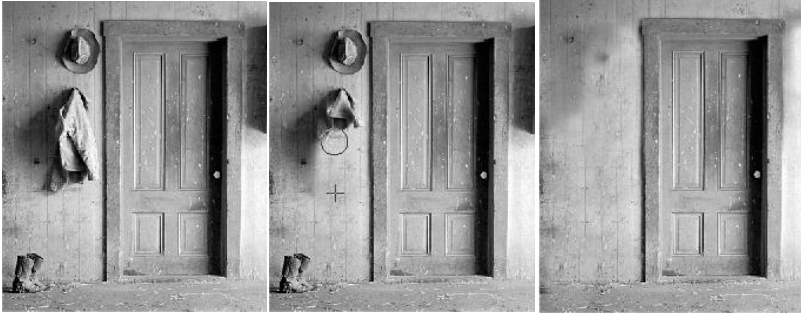
Untuk membentuk kloning tidak hanya berlaku untuk memanipulasi objek dengan menggandakan atau bahkan menghilangkan sebagian atau seluruh gambar, tetapi dapat juga memanipulasi warna.

Langkah untuk mengkloning objek sebagai berikut

- Siapkan file foto / gambar yang hendak dikloning seperti contoh gambar 6.1
- Klik toolbox “ CLONE STAMP “ 
- Tekan tombol “ ALT “ dan klik pada objek yang dikloningkan
- Klik , tahan , geser ke area kosong untuk penempatan objek yang dikloning , lepas klik tersebut
- Gerakan mouse anda dengan mengikuti gambar yang dikloningkan tersebut
 - Lihat tanda plus + sebagai

sumber obyek yang dikloning

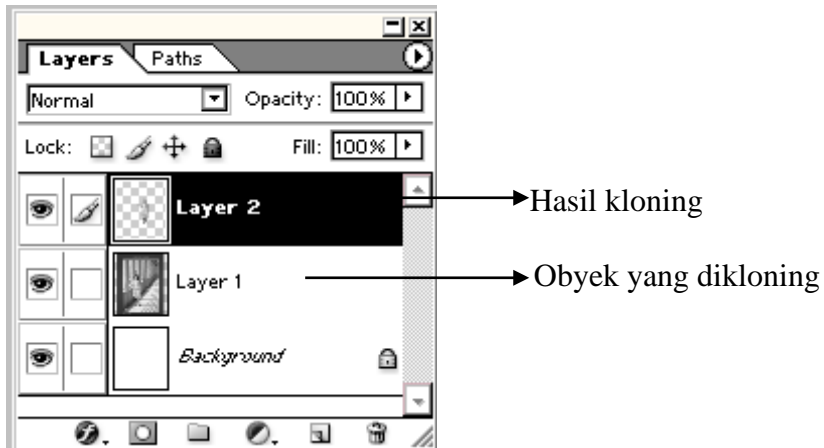
- Lihat tanda lingkaran  sebagai tujuan obyek yang dikloning




Gambar 6.2 Proses Cloning Dengan Menghilangkan Obyek



Gambar 6.3 Proses Cloning Dengan Menggunakan Layer Lain



Gambar 6.4 Layer Kloning

- a. Anda aktifkan terlebih dahulu obyek gambar
- b. Tekan toolbox Clone Stamp 
- c. Tekan ALT dan Klik pada Obyek yang dikloning (gambar gadis pada contoh gambar 6.3)
- d. Aktifkan layer baru → Layer → New layer → OK
- e. Usapkan atau gerakkan mouse anda pada layer1 Lihat hasil gambar 6.4

Dengan menggunakan layer baru, obyek hasil kloning tersebut dapat anda ubah ukurannya beda jika anda tanpa layer (lihat contoh gambar 6.1) anda tidak akan dapat merubah ukurannya.



Gambar 6.5 Hasil Proses Kloning Lebih Dari Satu Objek

KESIMPULAN :

Dengan menggunakan clone stamp kita bisa membuat photo kita bisa menjadi duplicate dengan mudah. Dengan menggunakan clone stamp proses duplicate bisa menghasilkan hasil yang sama persis

LATIHAN EVALUASI :

Buatlah Contoh Clone Stamp Menggunakan Photo Anda. Buat Photo Anda Menjadi Dua Secara Berdampingan

CONTOH :



BAB VII MENGEKSPORT DAN MENCETAK

PENGANTAR MATERI

Permasalahan yang sering timbul dalam dunia desain grafis adalah ketika desain dihadapkan dengan dunia produksi. Banyak sekali desainer grafis yang handal ilmu desainnya, mahir penguasaan toolnya, namun lemah terhadap pengetahuan dalam bidang produksi. Hal ini menyebabkan hasil akhir produksi dari suatu desain biasanya kurang memuaskan. Masalahnya bisa beragam, namun seringkali ditemukan pada perbedaan hasil dari warna pada proses cetak.

Permasalahan ini sederhana dan lazim terjadi di dunia percetakan. Diakibatkan dari kurangnya pengetahuan desainer terhadap konsep dasar dan teori warna. Warna dalam dunia percetakan berbeda dengan warna tampilan di monitor. Teori ini dibagi berdasarkan dua model warna : RGB dan CMYK. Perbedaan inilah yang kemudian menyebabkan seringkali terjadi kesalahan atau hasil yang tidak diinginkan dari warna akhir melalui proses cetak.

Adapun perbedaan warna RGB dan CMYK, secara sederhana dapat dijelaskan seperti ini :

Warna RGB adalah model warna additive yang bertujuan sebagai penginderaan dan presentasi gambar dalam tampilan visual pada peralatan elektronik seperti komputer, televisi dan fotografi. Warna RGB difungsikan untuk tampilan di monitor komputer karena warna latar belakang komputer adalah hitam. Jadi, R = Red (merah) G= Green (hijau) dan B = Blue (biru) sebagai warna dasar difungsikan untuk berbagi intensitas cahaya untuk mencerahkan warna latar belakang yang gelap (hitam).

Sedangkan CMYK adalah warna yang dikenal dalam proses printing dan percetakan. Terdiri dari C = Cyan, M = Magenta, Y = Yellow, dan K =

Black. Warna CMYK digunakan untuk tampil seimbang dengan latar belakang putih dari bahan cetak seperti kertas dan lain-lain.

PENGANTAR PEMBELAJARAN

Tujuan Instruksional Umum

Mahasiswa mampu berpikir dan mengetahui mengenai cara kerja mencetak dan ekspor gambar dalam photoshop

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan antara lain : fungsi cetak dan ekspor gambar

PEMBAHASAN MATERI

Mengekspor dan mencetak image adalah langkah terakhir dalam sebuah pekerjaan desain grafis. Mengekspor adalah menyimpan file dokumen dalam sebuah format yang sesuai dengan kebutuhan. Jika saat mengerjakan desain kita menggunakan format PSD (format Photoshop Document), karena berbagai fasilitas dan dukungannya, maka setelah proses selesai anda perlu mengekspor dokumen tersebut dalam format yang berlainan yang sesuai dengan kebutuhan anda.

Misalnya anda ingin dokumen tersebut dicetak dengan printer atau dibuat aplikasi desain web bahkan untuk pertukaran antar dokumen, maka anda perlu menyimpan dan mengekspor dalam format yang berbeda pula,

7.1 Mengekspor dengan Menu Save As

Menu Save As adalah cara termudah untuk mengekspor suatu image ke dalam format yang sesuai dengan kebutuhan anda. Langkah penyimpanan seperti berikut ini:

- a. Aktifkan menu **File** → **Save As** (**Shift+Ctrl+S**)
- b. Klik Save In , tentukan lokasi penyimpanan file desain

anda

- c. Klik File Nama, tentukan nama file dari dokumen anda
- d. Klik Format, pilih dan tentukan format penyimpanan file dokumen anda



Gambar 7.1 Dialog Penyimpanan File

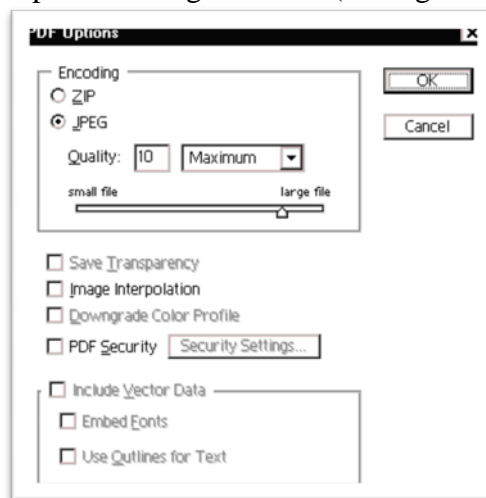
- As A Copy, menyimpan salinan dokumen image sementara, sementara dokumen asli tetap terbuka (aktif)
- Alpha Channel, menyertakan Alpha Channels pada dokumen image yang disimpan.
- Annotations, menyertakan anotasi pada dokumen anda
 - Spot Color, menyertakan spot color pada dokumen.
 - Use Proof Setup, menentukan model manajemen warna untuk pengguna windows
 - Thumbnail, menyimpan data thumbnail dari dokumen image yang dibuat.
 - Use Lower case Extention, menentukan penulisan extensi dokumen image dalam bentuk huruf kecil.

7.2 Menyimpan dalam bentuk PDF

Penyimpanan dalam format PDF (Portable Document Format), untuk kepentingan pertukaran image antar komputer atau melalui jaringan internet. Dokumen PDF ini mempunyai berbagai keistimewaan dibanding format lain, yaitu:

- Mampu menampilkan secara baik teks maupun image dengan kwalitas yang baik untuk kepentingan desktop publishing maupun cetak.
- Mendukung format tata letak image
- Mendukung LINK antar bagian dokmen, thumbnail, dan boolmark.
- Mampu disimpan dengan fasilitas Password dan enkripsi yang terjamin keamanannya.
- Hanya bisa dibuka / diakses pada program Adobe Acrobat atau Acrobat Reader, yang bisa di down load .
- Mempunyai ukuran file yang relatif kecil.

Saat memilih format PDF, pada pilihan format, pada dialog Save As, Adobe Photo Shop menampilkan kotak dialog PDF Option dengan pilihan sebagai berikut (lihat gambar 8.2)



Gambar 7.2 Dialog EPS

- Endcoding , untuk menentukan metode kompresi file yang

digunakan, terdapat 2 pilihan **Zip** dan **JPEG**

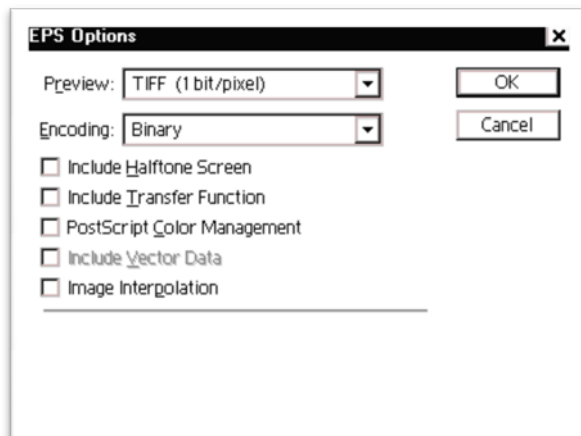
- Save Transparency, untuk menentukan bagian dokumen transparan akan dipertahankan saat dibuka kembali oleh adobe Photoshop, pilihan ini tidak akan tampil pada image dengan menggunakan spot color atau yang tidak memiliki area transparan. image Interpolation, mengaktifkan kemampuan Anti Aliased, guna membantu anda mencetak dalam resolusi rendah
- Downgrade Color Profile, menentukan penyimpanan pada program yang tidak mendukung profil warna versi 4
- PDF Security, menentukan setting keamanan file PDF yang kita buat.
 - Password Required to Open Documents, menentukan kata kunci untuk membuka dokumen PDF.
 - Password Required to Change Permission and Password, menentukan password yang dibutuhkan untuk mengubah pilihan keamanan.
- Include Vector Data , mempertahankan objek vektor dan text agar tetap bersifat Resolution Independent saat dicetak.
 - Embed Font, menyertakan font saat digunakan pada dokumen PDF
 - Use Outline For Text , merubah teks dalam bentuk shape untuk mencegah pada program yang tidak mampu membuka atau tidak mengenali teks pada dokumen PDF. Akibatnya file ini akan membengkak besar dibanding tetap mempertahankan teks biasa.

7.3 Menyimpan dalam bentuk EPS

Jika anda ingin menggunakan dokumen image untuk keperluan cetak, atau digunakan kembali pada program pengolah gambar vector , seperti PageMaker atau Adobe Indesign, maka sebaiknya

file Photoshop disimpan dalam bentuk format EPS (Encapsulated PostScript). Langkahnya sama seperti tersebut diatas .

- a. Klik File , pilih Save As
- b. Klik Save In, tentukan lokasi penyimpanan file
- c. Klik file Name , ketik nama dokumen anda
- d. Klik Format , pilih PhotoShop EPS
- e. Klim Save , maka akan tampil kotak dialog (Gambar 8.3)



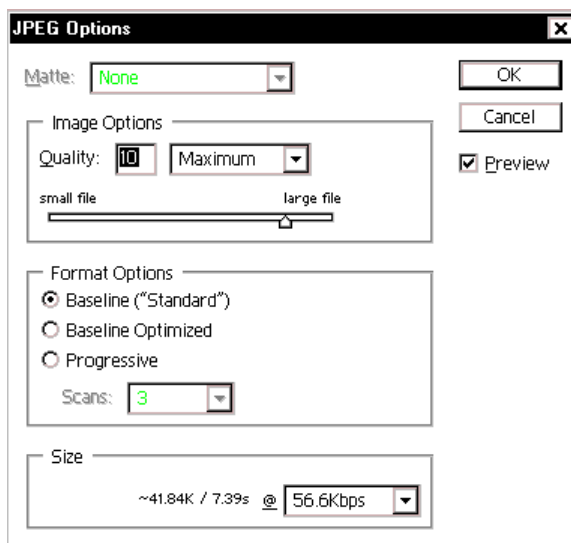
Gambar 7.3 Dialog Photoshop EPS

- Preview , membuat image beresolusi rendah sebagai preview pada folder lokasi penempatan file tersebut. Sebaiknya pilih bentuk TIFF
- Encoding , metode penyompanan file yang digunakan saat mencetak dalam printer PostScript. Terdapat tiga pilihan , yaitu :
 - ASCII , dicetak dalam operasi Windows
 - Binary , menghasilkan dokumen dalam ukuran yang relatif lebih kecil. Resikonya banyak beberapa alat cetak atau program tidak mendukung fasilitas ini.
 - JPEG , mengkompres kualitas image / gambar menurut tingkat kualitas JPEG itu sendiri
- Include Halftone Screen , menentukan tingkat pencetakan akhir tingkat tinggi.

- Include Transfer Function , mengatur pencetakan image
- Tranparent While , menampilkan warna image berwarna putih sebagai area tranparant pada mode Bitmap.
- Post Script Color Management ,mengkonversikan data image berdasarkan seting warna printer
- Include Vector Data , mempertahankan objek bentuk vector saat dibuka program yang mendukung menggunakan objek vector
- Image Interpolation , mengaktifkan fasilitas *anti-aliased* pada saat mencetak image pada resolusi rendah.

7.4 Menyimpan dalam bentuk JPEG

JPEG (Joint Photographic Experts Group) adalah bentuk file image standard untuk keperluan web publishing, terutama untuk image foto dengan kombinasi warna yang beragam. Saat kita menyimpan dalam bentuk file format JPEG akan tampil dialog seperti (gambar 8.4) berikut ini :



Gambar 7.4 Dialog Penyimpanan format JPEG

- Matte , mempertahankan area tranparansi pada saat disimpan.
- Image Option , menentukan tingkat kualitas image melalui slider yang ada. Semakin besar maka semakin baik kualitas

- imaganya, namun file image tersebut juga bertambah besar
- Format Option , menentukan format kompresi JPEG yang dapat dikenali browser, ada tiga pilihan format :
 - Baseline , penyimpanan dalam bentuk standard / biasa yang dikenali oleh browser
 - Baseline Optimized , penyimpanan JPEG dengan mengoptimasikan warna untuk memperkecil ukuran file
 - Progressive , menyimpan iamge JPEG hasil Scan secara lebih detail.
 - Size , memperkirakan penggunaan waktu saat men-down-load file image dengan standart kecepatan modem.

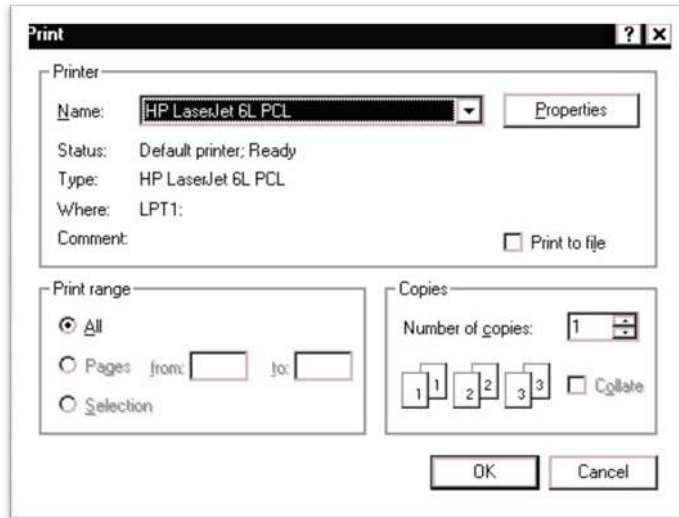
7.5 Mencetak Image

Mencetak image adalah suatu proses yang membutuhkan kecermatan selain juga alat cetaknya (printer) yang mendukung dan memadai serta media cetak yang sesuai.

Untuk mencetak image, apstikan anda telah melakukan beberapa hal seperti dibawah ini :

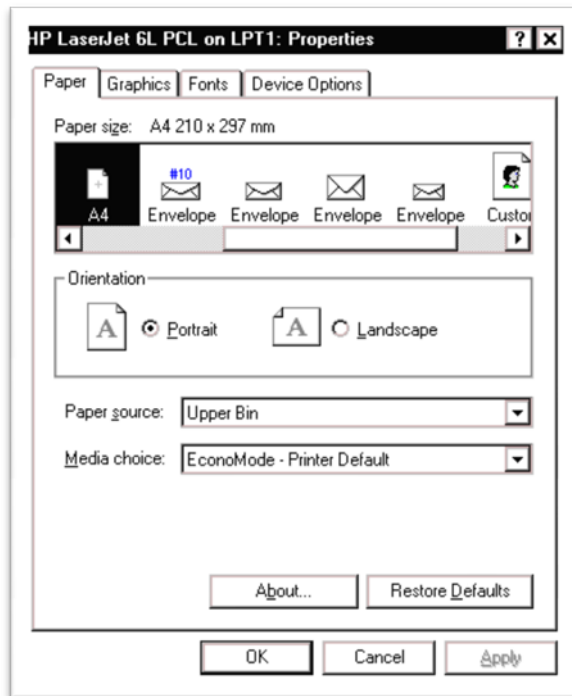
- a. Pastikan dokumen image anda sudah final (selesai), artinya dokumen tersebut tidak dalam kondisi editing.
- b. Tingkat resolusi image yang memadai untuk hasil yang maksimal antara 250 dpi – 300 dpi atau lebih.
- c. Menggunakan media cetak yang baik dalam hal ini adalah jenis kertas yang digunakan saat mencetak image.
- d. Oleh karena printer dan alat cetak sejenisnya menggunakan mode warna CMYKm maka konversikan dulu dokumen image
anda ke mode warna CMYK untuk menjamin presisi warna hasilnya.

- e. Langkah selanjutnya, Klik **File** , **Print** , maka akan tampil kotak dialog print



Gambar 7.5 Dialog Print

- Name , tentukan jenis printer yang akan digunakan untuk mencetak image.
- Properties , untuk menampilkan properti cetak , seperti jenis kertas , pengaturan warna , posisi kertas dan yang lainnya. (lihat gambar 7.6)
- Print range , menentukan area image yang akan dicetak.
- Number of Copies, menentukan jumlah salinan cetak.



Gambar 7.6 Dialog Properties Printer

Daftar Pustaka

- Dominika Juju, Mata Maya Studio, 2007, Eksplorasi Tool dan Filter Photoshop CS 3, PT Elex Media Komputindo
- Dominika Juju, Mata Maya Studio, 2008, 101 Tip dan Trik Photoshop CS 3, PT Elex Media Komputindo
- Jubile Enterprise, 2007, Rahasia Photoshop CS 3, PT Elex Media Komputindo
- Mohammad Jeprie, 2007, Teknik Jitu Menguasai Photoshop CS 3, PT Elex Media Komputindo
- Yoga, 2004, Desain Kreatif dengan Photoshop CS 3, PT Elex Media Komputindo



ISBN 978-623-6141-38-0 (PDF)



9 786236 141380