VOKASI KUAT, MENGUATKAN INDONESIA

SMK BISA SMK HEBAT

MODUL PENDAMPING SISWA
SMK ISLAM PB.SOEDIRMAN 1 JAKARTA
KOMPETENSI KEAHLIAN : TKRO PLUS - MM - PSPTV

Munfaridin,S.Kom, MM

Dasar Desain Grafis

Graphic design

KELAS X

MENJALIN SINERGI BERSAMA : DAIHATSU YAMAHA MTV RUS SWARA GOSHI LETTAS

Jl. Raya Bogor Km. 24 Cijantung Pasar Rebo Jakarta Timur 13770
Telp. 021-8400387 ext. 127, 128 Fax. : 021-8303325
E-mail : smk1@smk1pbs.sch.id, Website : www.smk1pbs.sch.id

www.smk1pbs.sch.id smksoedirman1 soedirmantv

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr.WB.

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan inayahNya, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan E – Book / Jobsheet / Lembar Kerja Dasar Desain Grafis ini sebagai salah satu buku pelengkap dan buku kerja siswa SMK ISLAM PB. SOEDIRMAN I tingkat X (sepuluh) semester 1 dan 2 untuk Kompetensi Keahlian Multimedia.

E – Book / Jobsheet / Lembar Kerja ini di susun untuk pembelajaran siswa secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yang dilengkapi dengan soal-soal/penilaian pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, untuk persiapan pemberian pembelajaran yang mencakup materi mulai dari KD 3.1 sampai 3.4dan KD 4.1 Sampai KD 4.4 dalam bentuk buku kerja. Adapun keluasan dan kedalaman materi disesuaikan dengan alokasi waktu dan kemampuan siswa SMK Islam PB. Soedirman 1 pada umumnya.

Kami berharap dengan ditulisnya Buku Pendamping ini akan memperlancar Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh maupun Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah, karena anak akan dituntut untuk lebih banyak aktif dengan berbagai stimulus dan menganalisa informasi apa yang telah disampaikan oleh kami sebagai guru mata pelajaran.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih atas kritik dan sarannya kepada semua pihak baik teman seperjuangan maupun sekolah.

Wa'alaikumsalam, Wr.Wb.
"ALHAMDULILLAH"
MAN JADDA WAJADA
SIAPA BERSUNGGUH-SUNGGUH AKAN BERHASIL
AMIN.

Jakarta, 06 Juli 2020
Pengarang

Munfaridin, S.Kom, MM

DAFTAR ISI

SAMPUL i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

BAB 1 PENGERTIAN DESAIN GRAFIS

1. Pengertian Desain Grafis 1

2. Kategori Desain Grafis 2

3. Kemampuan Umum 2

4. Program Pengolah grafik/grafis 2

5. Gambar bitmap dan gambar vektor 3

BAB II & III UNSUR WARNA DALAM DESAIN GRAFIS & PRINSIP TATA LETAK 18

A. Istilah Warna dalam teori warna 18

B. Proses Color System 19

C. Konsep Tata Letak 22

D. Penilaian Proses & Hasil Belajar 24

BAB IV. FORMAT GAMBAR DALAM DESAIN GRAFIS……..29

A. Pengertian Format gambar 29

E. Penilaian Proses & Hasil Belajar. 31

BAB V PROSEDUR SCANNING GAMBAR/ILLUSTRASI/TEKS DALAM DESAIN ... 35

A. Scanner 35

B. Penilaian Proses & Hasil belajar 36

BAB VI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR VECTOR 40

A. Shortcut program aplikasi Coreldraw 40

B. Penilaian Proses & hasil belajar 44

BAB VII MANIPULASI GAMBAR VECTOR DENGAN FITUR EFEK 48

A. Cara Membuat Stempel 48

B. Cara Membuat Efek pada Tulisan 51

C. Penilian Keterampilan 61

BAB VIII MANIPULASI GAMBAR VECTOR DENGAN FITUR EFEK 63

A. Membuat Booklet 63

B. Penilian Keterampilan..... 69

BAB IX PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR BITMAP 71

A. Pengenalan Software Aplikasi 71

B. Cara membuat lingkaran di Photoshop 74

C. Cara Membuat Segitiga di Photoshop……..77

D. Cara membuat kotak di Photoshop……...……..79

E. Penilaian Proses & Hasil Belajar ……...……82

BAB X MANIPULASI GAMBAR 84

A. Manipulasi Foto 84

B. Penilaian Proses & Hasil Belajar…….…….. 89

BAB XI & XII PEMBUATAN DESAIN BERBASIS GAMBAR BITMAP 94

PENGGABUNGAN GAMBAR VECTOR DAN BITMAP…….94

A. Pengertian Grafis Vector dan Bitmap 94

B. Kelebihan dan kekurangan grafis Vector dan Bitmap…….……. 94

C. Mengetahui aplikasi untuk membuat grafis vector dan bitmap……...…….94

D. Penilaian Proses dan Hasil Belajar ……..……95

Lampiran-Lampiran

DAFTAR PUSTAKA..... v

VERIFIKASI E-BOOK..... vi

BAB 1. PENGERTIAN DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR :

3.1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang tekstur dan ruang
4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna gelap terang, tekstur, dan ruang

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art.

Definisi Desain Grafis: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

Beberapa tokoh menyatakan pendapatnya mengenai desain grafis :
Menurut Suyanto desain grafis didefinisikan sebagai: ”Aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Sedangkan Jessica Helfand dalam situs mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-eleman ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

Menurut Danton Sihombing desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut Michael Kroeger, visual communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxtaposition). Warren dalam Suyanto memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

Sedangkan Blanchard mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

2. Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:

a. Printing (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
b. Web Desain: desain untuk halaman web.
c. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
d. Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) : merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
e. Desain Produk, Pemaketan dan sejenisnya.

Setelah mengetahui apa saja hasil karya desain grafis dan begitu pula arti desain grafis, saatnya kita akan memahas apa saja yang harus dikuasai pertama kali oleh seorang desainer grafis.

1. **Nirmana**
   Nirmana adalah ilmu yang mempelajari tentang elemen-elemen desain grafis beserta prinsip-prinsip desain grafis. Didalamnya kita akan mempelajari tentang garis, bentuk, ruang, tekstur, warna dan lain sebagainya.
2. **Typografi**
   Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.
3. **Pewarnaan**
   Pewarnaan penting bagi pencitraan hasil karya desin grafis, karena dengan warna seseorangan akan memahami estetika dari gambar yang kita buat. Warna masuk dalam ilmu nirmana tetapi sebegitu pentingnya sehingga pewarnaan saya buat point tersendiri.

.

4. **Software**
   Software adalah pendukung dari apa yang bisa Anda hasilkan, dilihat dari bidangnya software desain terbagi menjadi dua sofware pengolah grafis 2 dimensi dan pengolah grafis tiga dimensi. Menurut medianya terbagi menjadi tiga, yaitu media cetak, digital dan multimedia.

.

5. **Scetch**
   Lebih mudah dinamai dengan menggambar dengan tangan. Kemampuan menggambar tidak begitu mempengaruhi hasil karya Anda dalam bidang desain grafis, namun orisinalitas dalam menggambar manual akan sangat terasa dan efeknya adalah memudahkan Anda dalam mengolah karya desain menggunakan software.

.

3. **Kemampuan umum**
   Kemampuan umum ini adalah kemampuan tambahan yang membantu dalam proses membuat sebuah karya grafis. Kemampuan umum dalam bidang grafis seperti pengetahuan tentang website (website grafis seperti flickr, deviantart dsb, website ecommerce untuk menjual karya desain dsb)

4. Program pengolah grafik/grafis

Oleh karena desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori maka sarana untuk mengolah pun berbeda-beda, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya.

1) Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe In Design
- Adobe PageMaker
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Quark Xpress

2) Aplikasi Pengolah Vektor/Garis

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe Illustrator
- CorelDraw
- Macromedia Freehand

3) Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semu objek yang diolah dalam progam-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik. Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- Pixelmator
- Manga studio

4) Aplikasi Pengolah Film/Video

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- Adobe After Effect
- Power Director
- Show Biz DVD
- Ulead Video Studio
- Easy Media Creator
- Pinnacle Studio Plus
- WinDVD Creater
- Nero Ultra Edition

5) Aplikasi Pengolah Multimedia

Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat

sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancan sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interktif dan menarik. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Macromedia Authorware
- Macromedia Director
- Macromedia Flash
- Multimedia Builder
- Hyper Studio
- Ovation Studio Pro

6) Pengolah 3 dimensi
- Xara 3D
- 3Ds Max
- Houdini
- Lightware
- Pixar
- Maya
- Poser
- AutoCad

5. Gambar Bitmap dan Gambar Vector

Gambar Vektor

Vector merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis. Gambar vektor umumnya berukuran lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Beberapa format gambar vektor di antaranya: .CDR, .AI, .SVG, .EPS, dan dll . Gambar Vektor menggabungkan titik dan garis untuk menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap. Gambar bertipe vektor terbentuk dari garis dan kurva hasil dari perhitungan matematis dari beberapa titik, sehingga membentuk suatu objek gambar. Vektor menampilkan sebuah gambar berdasarkan perhitungan koordinat geometris gambar tersebut. Tampilan gambar vektor, walaupun bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar.

Gambar tipe ini bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar. Tampilan vektor merupakan pilihan terbaik ketika harus menampilkan gambar-gambar yang harus bisa mempertahankan ketajaman garis ketika ukuranya diubah. Ketika bekerja dengan gambar Vektor, kita akan mengedit objek berdasarkan perhitungan matematis-nya. Karena monitor menampilkan gambar dengan cara menggunakan jaringan titik, maka kedua macam tipe gambar (bitmap dan Vektor) akan diperlihatkan sebagai pixel pada layar monitor. Begitu juga ketika kita hendak menampilkan gambar Vektor ke suatu halaman web, dimana kita harus melakukan export gambar Vektor tersebut ke format yang di dukung oleh browser (JPG, GIF, PNG, dll). Sifat gambar vektor yang telah di export tersebut otomatis berubah menjadi tipe bitmap/raster, meskipun dibuat dengan program/software penghasil gambar Vektor.

Berbeda dengan bitmap, vektor grafik merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Misal untuk menggambar lingkaran maka didefinisikan persamaan matematis dari lingkaran sehingga membentuk garis pembatas lingkaran. Didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah lingkaran. Kedua cara perepresentasian gambar tersebut mempunyai kekurangan dan kelebihan masing masing. Pada gambar bitmap sangat baik digunakan untuk merepresentasikan gambar yang sangat

kompleks dan detail. Tetapi kekurangannya adalah ukuran filenya tergantung dari ukuran gambar dan resolusinya.

Format Bitmap

Bitmap yaitu representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik yang tersimpan di memori komputer. Dikembangkan oleh Microsoft dan nilai setiap titik diawali oleh satu bit data untuk gambar hitam putih, atau lebih bagi gambar berwarna. Kerapatan titik-titik tersebut dinamakan resolusi, yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom, contohnya 300px/inch (satuan ini sering dipakai agar hasil cetak tidak pecah, lebih besar lebih bagus). Terkadang resolusi diartikan sebagai lebar dan panjangnya suatu media, namun pada pembahasan format gambar Resolusi diartikan sebagai banyaknya warna atau titik warna dalam satuan ukuran tertentu. Untuk menampilkan citra bitmap pada monitor atau mencetaknya pada printer, komputer menterjemahkan bitmap ini menjadi pixel (pada layar) atau titik tinta (pada printer). Beberapa format file bitmap yang populer adalah BMP, PCX ,TIFF. JPEG, GIF, dll. Gambar bitmap bisa disebut juga dengan gambar raster merupakan kumpulan kotak-kotak kecil (pixel). Titik-titik pixel tersebut ditempatkan pada lokasi-lokasi tertentu dengan nilai-nilai warna tersendiri yang secara keseluruhan akan membentuk sebuah tampilan. Gambar bertipe bitmap sesungguhnya adalah mozaik dari ribuan atau jutaan pixel. Ketika bekerja dengan gambar bitmap kita akan mengedit pixel-pixel yang merupakan bagian dari sebuah objek gambar.

Tampilan bitmap mampu menunjukkan kehalusan gradasi warna dan bayangan dari sebuah gambar, karena itu tipe bitmap merupakan media elektronik yang paling tepat untuk gambar-gambar dengan perpaduan gradasi warna yang rumit, seperti foto dan lukisan digital. Gambar bitmap sangat tergantung dengan resolusinya, karena setiap gambar mempunyai jumlah pixel yang pasti. Hal ini berarti bahwa sebuah gambar akan sangat tergantung dari jumlah pixel yang membentuknya. Apabila dilakukan pembesaran ukuran gambar dengan resolusi kecil, maka gambar akan kehilangan detil dan akan terlihat kotak-kotak pixel yang berundak (jagged).

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.

Jika file bitmap diperbesar maka ketajaman gambar akan berkurang. Sedangkan pada vektor grafis ukuran gambar tidak mempegaruhi ukuran file. Jika gambar diperbesar maka ketajamannya tetap sama dengan sebelumnya.Ukuran file dari gambar vektor grafis dipengaruhi oleh kompleksitas dari persamaaan vektor yang digunakan. Misal ada dua gambar yang besarnya sama. Gambar yang pertama adalah gambar lingkaran sedangkan gambar yang kedua adalah gambar tali yang melingkar tidak beraturan. Ukuran file gambar tali akan lebih besar daripada gambar lingkaran. Kekurangan dari vektor grafis tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks. Perangkat lunak untuk Image editor yang menggunakan gambar jenis bitmap antara lain adobe photoshop, corel photopaint, dan lain lain. Sedangkan yang menggunkan gambar vektor grafik antara lain corel draw adobe ilustrator, macromedia flash. Dari kelebihan dan kekurangan kedua jenis gambar tersebut maka sebelum mendesain suatu obyek perlu dipertimbangkan terlebih dahulu tujuan dari pembuatan obyek tersebut.

Tabel Perbedaan vektor dan Bitmap

Vektor	Bitmap
Disusun oleh objek geometris (garis dan kurva) yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis	Disusun oleh objek yang disebut pixel (sekumpulan titik-titik/dot)
Sifatnya resolution independent	Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi
Pengaruh perbesaran: tidak pecah, blur atau rusak	Pengaruh perbesaran: pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi tampilan
Ukuran File yang dihasilkan relatif kecil	Ukuran file yang dihasilkan relatif besar
Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk.	Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.
Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS	Format penyimpanan PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP
Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand	Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint.

Rangkuman

Pengertian Bitmap dan Vektor

Perkembangan dunia gambar digital dalam berbagai bentuk menunjukkan semakin tingginya kesadaran masyarakat akan image atau citra terhadap sesuatu objek atau benda. Perkembangan ini tak lepas dari semakin kencangnya laju perkembangan hardware pencipta image maupun pengelola hingga pencetakaan yang sangat bervariasi.

Di sisi perangkat lunak, pengolah grafis termasuk kategori yang memiliki penggemar yang sangat banyak mengingat tingkat aplikatifnya yang relatif tinggi dibandingkan dengan misal, pemrograman atau jaringan. Software pengolah gambar secara umum terbagi dalam dua bagian besar meskipun tidak mutlak, yaitu pengolah bitmap dan vektor.

1. **Bitmap** adalah gambar bertipe raster. Mengandalkan jumlah pixel dalam satu satuan tertentu. Semakin rapat pixel maka semakin baik kualitas gambar. Sebaliknya jika dipaksa diperbesar akan terlihat pecah. Besar file yang dihasilkan cenderung besar. Contoh bitmap adalah .bmp, .jpg, .gif.
2. **Vektor** adalah serangkaian instruksi matematis yang dijabarkan dalam bentuk, garis, dan bagian-bagain lain yang saling berhubungan dalam sebuah gambar. Ukuran file relatif kecil dan jika diubah ukurannya kualitasnya tetap. Contoh file vektor adalah .wmf, swf , cdr dan .ai. Dan sering dipakai dalam membuat logo, animasi, ilustrasi, kartun, clipart dsb.

Suatu foto atau gambar bisa direpresentasikan dengan format bitmap dalam ribuan titik warna-warni yang membentuk suatu pola. Pada file bitmap dikenal dua istilah penting, yaitu :

1. **Resolusi** atau jumlah titik persatuan luas, yang akan mempengaruhi ketajaman dan detil file bitmap. Biasanya dinyatakan dalam satuan dpi (dot per inch).
2. **Intensitas** atau kedalaman warna, yang akan menentukan kualitas warna gambar secara keseluruhan. Biasanya dikenal istilah 256 warna, high color, true color, gradasi abu-abu (grayscale), serta hitam-putih (black & white).

Konsep Warna

Dalam pengolahan image, dikenal dua macam warna paling populer yang menjadi standar internasional, yaitu RGB dan CMYK.

1. RGB adalah singkatan dari Red-Green-Blue. 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara universal (primary colors). Dengan basis RGB, seorang desainer bisa mengubah warna ke dalam kode-kode angka sehingga warna tersebut akan tampil universal. Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasar pertimbangan subektif, misal: biru muda menurut orang awam adalah birunya langit di siang yang cerah, hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula. Untuk menyamakan persepsi dalam definisi warna, perlu adanya standar internasional dalam konteks kerja profesional. Dengan standar RGB, seorang desainer dapat mengatakan warna dengan komposisi angka yang jelas, warna biru memiliki komposisi perpaduan antara unsur Red, Green, Blue dengan derajat angka untuk R : 115 – G : 221 – B : 240.
2. Standar warna internasional lainnya yang digunakan untuk dunia percetakan adalah CMYK yang merupakan Singkatan dari Cyan – Magenta - Yellow, dan K mewakili warna hitam. Seperti halnya RGB, CMYK menggunakan standardisasi warna dalam koordinat. Rangenya antara 0 – 100 sehingga kehadiran unsur K sangat menentukan. Berapapun koordinat CMY-nya, selama K-nya 100 maka warna tersebut akan jadi warna hitam. CMYK merupakan standar warna berbasis pigment-based, menyesuaikan diri dengan standar industri printing. Sampai saat ini dunia cetak-mencetak memakai 4 warna dasar dalam membuat warna apapun.

Penggunaan

Penggunaan perangkat lunak pengolah gambar ditujukan untuk dua kepentigan utama, untuk web dan cetak. Keduanya saling bertolak belakang, untuk cetak, ukuran besar dan kualitas terbaik adalah yang paling dominan. Sementara, hal paling utama dalam membuat grafis untuk web adalah menciptakan file sekecil mungkin. Web gambar cukup membutuhkan gambar RGB dengan resolusi 72 dpi, sedangkan untuk kebutuhan cetak memakai tipe (CMYK) dengan resolusi 300 dpi.

Standar resolusi tersebut sudah umum dan berlaku secara luas. Nilai tersebut merupakan resolusi paling reliable untuk dapat dilihat dengan mata manusia. Jika resolusi semakin tinggi, mata manusia tidak akan dapat mengetahui bedanya. Oleh sebab itu, 300 dpi dianggap nilai yang cukup untuk dicetak. Lain halnya dengan teks, dibutuhkan resolusi yang lebih besar yakni 400 dpi. Mengingat pada teks biasanya terdiri dari satu warna.

Resolusi dan size sangat mempengaruhi besarnya file. Contoh, pada sebuah gambar CMYK dengan ukuran 2 x 2 inch dan resolusi 300 dpi. Maka ukuran filenya kira-kira sebesar (2 x 300) x (2 x 300) = 600 x 600 = 360000 = 8,58Mb (Silahkan cek kombinasi tersebut dengan aplikasi Photoshop).

FORMAT GAMBAR

1. **PSD (Photoshop Document)**. Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

2. **EPS (Encapsuled Postcript)**. Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap.
3. **JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG**. Format file ini mampu mengkompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya
4. **GIF (Graphics Interchange Format)**. GIF terbatas dalam 256 warna saja (8 bit), hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color, tapi salah satu warnanya bisa dibikin 'transparan'. Sehingga kita bisa meletakkan gambar dengan warna latar yang berbeda-beda. Selain itu dapat dipakai sebagai animasi.. Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengkompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW
5. **PNG (Portable Network Graphics)**. Merupakan jalan alternatif pengganti GIF dengan mencontoh metode kompresi gambar LZW. Sekarang ini semua browser internet sudah mendukungnya. Format ini memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacammacam kedalaman warna. Format baru ini tidak mengikis 'informasi' warna dalam gambar seperti yang dilakukan JPG. PNG juga membolehkan 'transparan'.
6. **TIFF (Tagged Image File Format)**. File yang dihasilkan adalah .tif, format ini sangat cocok digunakan untuk desktop publishing. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Machintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIFF
7. **BMP (BitMap Graphics)**. Format kuno dan abadi ini telah dikenal ketika sistem operasi DOS dan Windows sampai sekarang. File yang dihasilkan adalah .bmp.

Format yang direkomendasikan oleh para desainer profesional adalah

- PSD = untuk dokumen yang masih ingin diedit kembali
- EPS = untuk dokumen yang sudah final untuk persiapan cetak
- JPG = untuk cetak dengan kompresi di atas 8 bit dan untuk foto dalam web dengan kompresi di bawah
- GIF = untuk ilustrasi dan animasi pada halaman web.
- TIFF = untuk cetak, pertukaran dokumen antar platform serta sequence animasi

PENGERTIAN COREL DRAW

Pengertian Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Keunggulan program Corel Draw

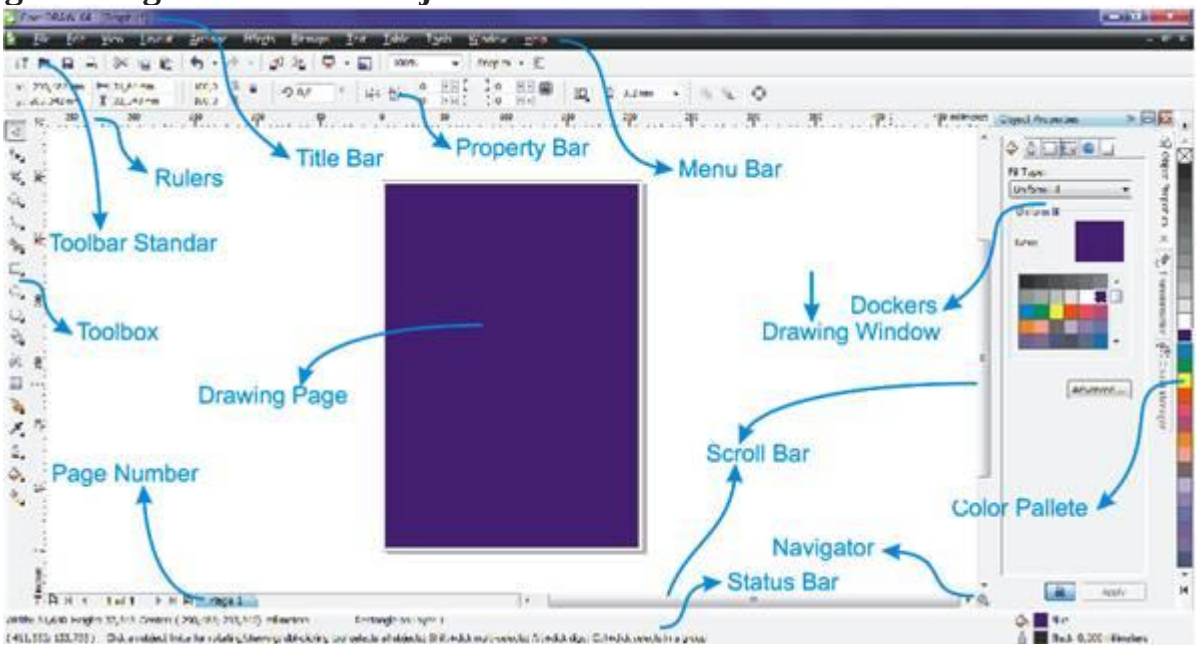
Suatu program yang baik tentu saja memiliki keunggulan yang signifikan. Beberapa keunggulan program Corel Draw antara lain adalah:
Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.
Penggunaan Corel Draw, terutama pada tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya.
Corel Draw sangag baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya Adobe Potoshop.
Banyaknya pengguna Corel Draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari Corel Draw lebih mendalam karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik yang diproduksi oleh pengguna lain.

Kegunaan dari program Corel Draw

Jika berbicara masalah kegunaan Corel Draw, sebenarnya ada cukup banyak dan bahkan bisa dikatakan sangat banyak. Namun bagi para penggunanya, program Corel Draw seringkali dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dibawah ini, yaitu:

1. Menciptakan desain logo atau simbol, yang mana ini adalah kegunaan Corel Draw yang paling banyak dimanfaatkan oleh penggunanya, terutama pembuatan logo dua dimensi karena kemudahannya dalam mengolah garis dan warna.
2. Membuat desain undangan, brosur dan lain-lain juga menjadi suatu kegunaan dari program Corel Draw. Media publikasi offline lainnya juga menggunakan Corel Draw sebagai alat untuk mendesain. Corel Draw memiliki banyak jenis font yang dapat memudahkan desainer untuk mengeksplorasi imajinasi desain dan tulisan yang akan dibuat.
3. Membuat cover buku juga dapat dilakukan di Corel Draw. Dengan Corel Draw maka tugas desain akan menjadi mudah karena dapat memanfaatkan desain sampul dan teknik pewarnaan yang lebih sempurna oleh Corel Draw. Detail gambar pun akan terlihat lebih jelas.
4. Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat dilakukan dengan Corel Draw. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut. Ukuran yang diperoleh dijamin sangat akurat.

Mengenal Bagian Lembar Kerja CorelDraw



Sebelum anda mengetahui lebih dalam apa itu aplikasi desain grafis CorelDraw, alangkah baiknya anda mengetahui bagian lembar kerja terlebih dahulu. Di dalam lembar kerja CorelDraw terdapat bagian-bagian seperti, Menu Bar, Property Bar, Drawing Page, Color Pallete dan lain sebagainya. Dan sekarang saya akan bahas tentang bagian-bagian yang ada di lembar kerja CorelDraw.

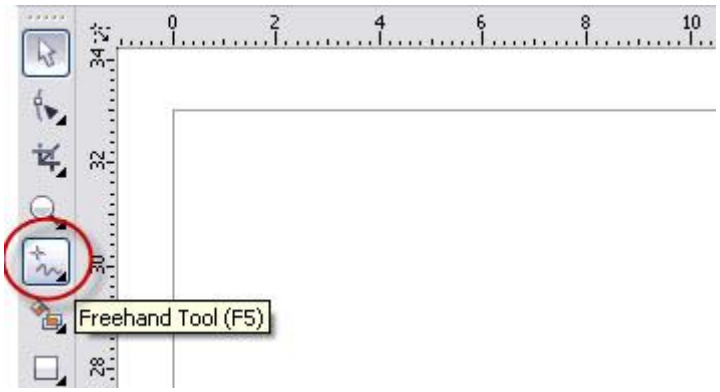
1. Title Bar
   Nama judul dokumen kerja yang digunakan untuk menampilkan nama File yang sedang dikerjakan.

2. Menu Bar
   Menu bar merupakan kumpulan perintah-perintah yang sudah dikelompokan yang terletak di bagian atas antara Title Bar dan Toolbar Standar. Di Menu bar berisi perintah-perintah seperti File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Table, Tools, Window, dan Help.
3. Toolbar Standar
   Toolbar Standar Berisi perintah-perintah yang di gunakan untuk mempersingkat pekerjaan di CorelDraw. Toolbar ini terdiri dari New, Open, Save, Print, Cut, Copy, Paste, Undo, Redo, Import, Export, Application Launcher, Welcome screen, Zoom level, Snap to dan Options.
4. Property Bar
   Property bar merupakan fasilitas tambahan yang muncul setelah kita memilih salah satu alat di Toolbox. Property bar digunakan untuk mempermudah pemakaian alat di Toolbox yang kita pilih, dan terletak di antara Standar Toolbar dan Rulers.
5. Rulers
   Rulers adalah garis vertical dan horizontal yang digunakan untuk menentukan posisi dan ukuran objek di lembar kerja.
5. Drawing Window
   Merupakan jendela lembar kerja yang digunakan untuk mengolah atau menggambar sebuah objek yang dibatasi oleh Scroll bar dan kontrol aplikasi.
6. Drawing Page
   Merupakan area menggambar dan juga tempat untuk menempatkan hasil akhir dari sebuah gambar yang akan di cetak.

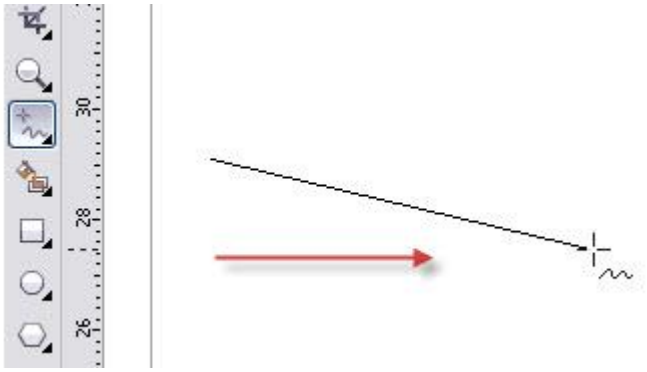
7. Toolbox
   Toolbox berisi macam-macam Tool yang digunakan untuk membuat objek, mengedit objek dan memodifikasi objek sesuai dengan kebutuhan. Beberapa Tool secara default terlihat pada Toolbox, untuk memunculkan Tool yang tersembunyi, kita harus mengklik panah kecil yang berada di pojok kanan bawah Tool yang terlihat. Dengan mengklik panah tersebut maka akan muncul Flyout yang berisi Tool yang tersembunyi. Flyout tersebut akan menampilkan sekumpulan Tool yang berkaitan dengan Tool yang kita klik. Jika ada panah kecil di pojok kanan bawah, itu menandakan adanya Flyout pada Tool tersebut.
9. Dockers
   Merupakan fasilitas kotak dialog di CorelDraw yang berisi perintah-perintah yang sering digunakan dalam bentuk tetap, biasanya fasilitas kotak dialog Dockers terletak di sebelah kanan lembar kerja, dan untuk menampilkan fasilitas Docker, anda tinggal klik Menu Window dan pilih Docker, setelah itu pilihlah Docker yang akan anda gunakan dalam menggambar objek di lembar kerja.
10. Scroll Bar
    Scroll bar digunakan untuk menggulung layar secara vertical maupun horizontal.
11. Navigator
    Tombol Navigasi digunakan untuk melihat keseluruhan area gambar dengan ukuran kecil, yang berada di sebelah kanan bawah Drawing window, dan di antara Scroll bar vertical dan horizontal.
12. Color Pallete
    Color Pallete digunakan untuk memberikan warna pada objek gambar maupun text dengan pilihan warna yang beragam, yang terletak di bagian kanan halaman utama, yang membentuk secara vertical. Untuk memberikan warna pada sebuah objek, anda tinggal mengklik saja warna yang anda sukai.
13. Page Number
    Berisi informasi halaman CorelDraw yang berada di bagian bawah lembar kerja.
14. Status Bar
    Digunakan untuk meletakan berbagai infomasi pada baris status yang terletak di bagian paling bawah halaman utama. Informasi tersebut berkenaan dengan objek gambar atau text atau juga alat proses yang terpilih

Cara Membuat Garis

Klik **Freehand Tool** (F5) pada Toolbox

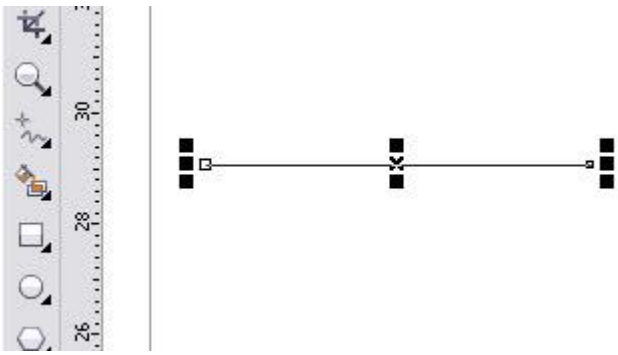


Klik lepas (jangan ditekan) mouse pada area kosong dan geser ke samping

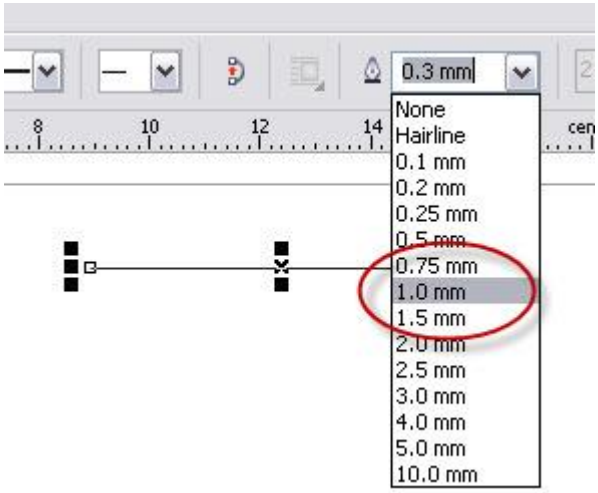


Dengan tekan tombol Ctrl di keyboard geser mouse sedikit keatas kemudian tekan klik

dan akan menghasilkan garis lurus horizontal seperti dibawah ini



Object garis masih dalam keadaan terpilih rubah ketebalan garis misalkan 1.0 mm



PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat desain buku, majalah, poster, leaflet, flyer adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
2. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat HTML dan layout web adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
3. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat desain lingkungan adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
4. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat CD dan DVD adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
5. Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah, kecuali .....
   A. Ide
   B. Akal
   C. Mata
   D. Tangan
   E. Obeng
6. Di bawah ini yang merupakan aplikasi pengolah tata letak adalah .....
   A. Adobe illustrator
   B. Beneba Canvas
   C. CorelDraw
   D. Quark Xpress
   E. Macromedia Freehand

7. Di bawah ini yang merupakan aplikasi pengolah tata letak adalah .....
   A. Adobe illustrator
   B. Beneba Canvas
   C. CorelDraw
   D. Micrografx Designer
   E. Adobe PageMaker
8. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat HTML dan layout web adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
9. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat desain lingkungan adalah ..
   A. Printing
   B. Web Desain
   C. Film
   D. Identifikasi, EGD
   E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya
10. Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, kategori desain grafis yang memuat CD dan DVD adalah ..
    A. Printing
    B. Web Desain
    C. Film
    D. Identifikasi, EGD
    E. Desain Produk, pemaketan dan sejenisnya

ESSAY

1. Apakah yang dimaksud dengan gambar Vector dan Bitmap

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan fungsi dari Design Grafis

.....

.....

.....

.....

3. Tuliskan 5 format gambar yang support dengan aplikasi photoshop yang anda ketahui

.....

.....

.....

.....

4.Tuliskan beberapa hasil design grafis yang memiliki nilai Jual

.....

.....

.....

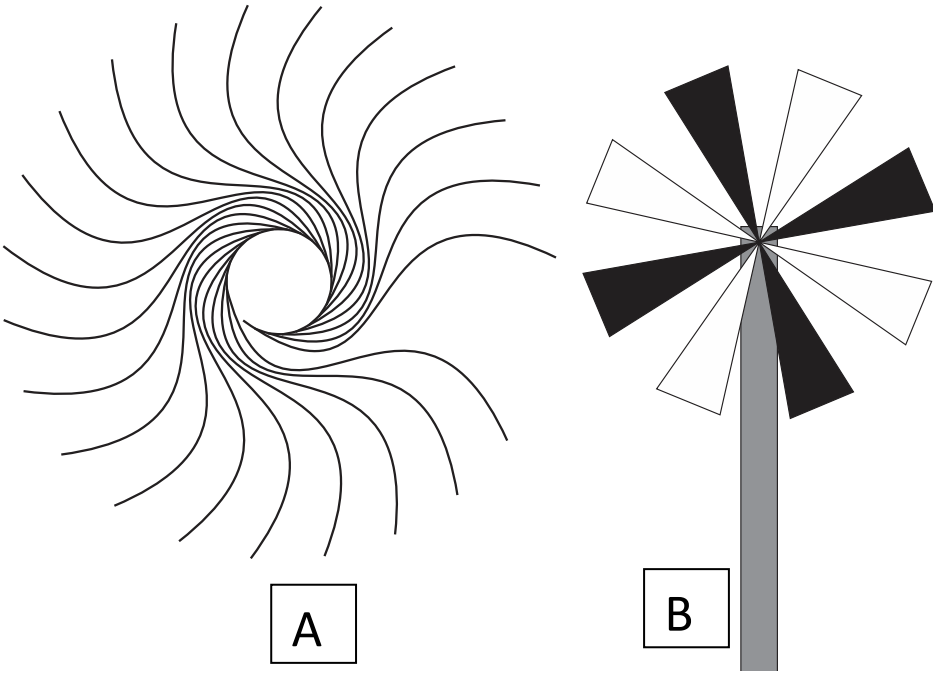
.....

5. Buatlah gambar 2D dengan objek Benda

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay							
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai	
1-10	10	100	1	15	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay /2	
			2	10			
			3	40			
			4	20			
			5	15			
						Nilai Siswa	Paraf Guru .....

B. Penilaian Ketrampilan

1. Bentuk Unjuk Kerja/Proses



Instruksi kerja :

1. Buatlah gambar diatas dengan menggunakan toolbox bazzier tool
2. Untuk gambar A,
   a. bentuk garis tersebut dengan menggunakan efek pada shape tool
   b. klik 2x untuk memindahkan center point ke posisi sudut objek
   c. rotasi gambar tersebut dengan menggunakan shortcut mouse klik kiri dan klik kanan
   d. pilih ctrl + R untuk membentuk gambar seperti contoh diatas
3. untuk gambar B :
   a. bentuk garis menjadi segitiga
   b. klik 2x untuk memindahkan center point ke posisi sudut objek
   c. rotasi gambar tersebut dengan menggunakan shortcut mouse klik kiri dan klik kanan
   d. pilih ctrl + R untuk membentuk gambar seperti contoh diatas
   e. buat objek empat persegi panjang untuk tiang
   f. beri warna coklat untuk membedakan baling-baling dan tiang

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**50**
	Membuat garis dengan bentuk	
	a. Mengoperasikan tool dan membuat garis	25
	b. Rotasi objek	25
2	**Hasil**	**50**
	Bentuk sesuai contoh	20
	Komposisi gambar sudah sesuai	20
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	10

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**75**	**15**	**10**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

BAB II & III. UNSUR WARNA DALAM DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR :

3.2. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
4.2. Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

MATERI PEMBELAJARAN

MATERI WARNA

Warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.
Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu/ violet, biru, hijau, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu/violet terdapat gelombang-gelombang ultraciolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic. Di luar cahaya merah terdapat gelombang/ sinar inframerah, gelombang Hertz, gelombang radio pendek, dan gelombang radio panjang yang banyak digunakan untu pemancaran radio dan TV.
Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kean atau tujuan dari sebuah karya desain.
Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna. Secara umum warna dikelompokkan menjadi 3 macam, yaitu :
Warna primer (warna pokok/dasar), ialah warna dasar yang belum dicampur oleh unsur warna lain. Jenis warna primer antara lain; merah (*magenta red*), kuning (*yellow*) dan biru (*cyan blue*).
Warna sekunder (warna kedua), ialah hasil campuran antara warna primer yang satu dengan yang lainnya. Jenis warna sekunder adalah; hijau hasil campuran warna biru dengan kuning, jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, dan ungu hasil campuran warna merah dengan biru.
Warna tersier ialah campuran dari salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Jenis warnanya antara lain; warna coklat campuran warna ungu dengan merah, ungu kebiruan campuran warna ungu dengan biru, hijau kebiruan campuran warna hijau dengan biru, dan seterusnya.

A. Ada beberapa istilah warna dalam teori warna antara lain :

Warna netral yakni warna putih dan warna hitam, digunakan untuk memudakan warna atau membuat warna lebih terang dan menuakan warna atau membuat warna lebih gelap
Hue ialah macam-macam warna dalam satu jenis warna. (warna dasar) Misalnya: merah darah, merah hati, merah jambu, merah terang, merah rose dan merah jingga.
Value (gelap terang) ialah tingkat gelap ataupun terangnya warna. Warna paling terang ialah putih dan warna paling gelap ialah hitam. Semakin terang warnanya semakin tinggi valuenya

Saluration/ Intensity (intensitas warna) atau kualitas warna adalah tingkat kecerahan dan kemuraman suatu warna. Warna cerah ialah warna yang cerah bersinar (spot light) dan warna muram ialah warna kusam atau tidak bersinar.
Contrast (kontras) ialah perbedaan dua jenis warna atau lebih yang masing-masing warna sangat berbeda hue nya.
Complement (komplementer) ialah dua jenis warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan hijau, biru dengan jingga dan kuning dengan ungu.
Monocrome (monokrom) ialah warna yang memiliki kesamaan hue atau warna sejenis (sekeluarga). Warna yang mempunyai kesamaan hue misalnya keluarga merah yang terdiri dari merah hitam, merah coklat, merah muda, dan merah jambu.
Monotone (monoton) ialah warna yang mempunyai nuansa yang sama (senada), misalnya warna-warna gelap. Warna-warna gelap antara lain coklat, hijau tua dan biru tua.
Analog (bertetangga atau berdekatan) ialah warna yang tidak kontras, tidak komplementer.
Warna harmonis adalah kombinasi warna-warna yang saling berdekatan dalam **lingkaran warna dasar**., seperti pada gambar berikut :

B. PROSES COLOR SYSTEM/ CMYK

CMYK adalah singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow-Black dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK. Adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (substractive color model) yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk proses mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang relatif sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 tinta yaitu: Cyan, Magentra, Yellow, dan Black. Keempat tinta tersebut disebut tinta/ warna proses. Tinta proses adalah tinta yang dipergunakan untuk memproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu.

1. Warna Additive / RGB Color System

Warna additive adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok additive terdiri dari warna red (merah), green (hijau) dan blue (biru) yang disebut dengan istilah RGB, dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder.

A. Biru dipadukan dengan merah menghasilkan warna magenta
B. Merah dipadukan dengan hijau menghasilkan warna kuning
C. Hijau dipadukan dengan biru menghasilkan warna cyan
D. Biru dipadukan dengan merah dan hijau menghasilkan warna putih.

Banyak orang yang mengidentikkan warna dengan karakter seseorang, Berikut ini dijelaskan tentang karakter dan simbolisasi dari beberapa warna yang sering digunakan dalam desain grafis.

a. *Kuning*, melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan *Biru*, melambangkan kedamaian, tenang, reda, stabil, harmoni, kesatuan, kebenaran, kepercayaan, konservatif, keamanan, kebersihan, tata tertib., loyalitas, langit, air, dingin, teknologi dan depresi *Hitam*, melambangkan kekuatan, seksualitas, pengalaman duniawi, formalitas, elegan, kesejahteraan, misteri, ketakutan, kejahatan, anominitas, tidak bahagia, dalam, gaya, keburukan, penyesalan yang mendalam, marah, uderground, teknik warna yang baik, berduka cita dan kematian.

b. *Hijau*, melambangkan alam, lingkungan, kesehatan, keberuntungan, pembaharuan, kemudaan, kekuatan, musim semi, kemurahan hati, kesuburan, kecemburuan, kurang pengalaman, iri dan kemalangan.

c. *Ungu,* melambangkan keluarga raja, spiritualitas, hingrat, perayaan, misteri, transormasi, kebujaksanaan, pencerahan, kebengisan, arogansi, duka cita.
d. *Merah,* melambangkan cinta, valentin, mrah, hasrat, kecepatan, keberanian, kekejaman, kemarahan, tanda keluar darurat, tanda berhenti, dan darah
e. *Putih,* melambangkan kehormatan, kemurnian,kesederhanaan, kebersihan, damai, kerendahan hati, kecermatan, keadaan tidak berdosa, muda, buruhng, musim dingin, salju, kebajikan, steril dan perkawinan.

2. **Perbedaan komposisi warna RGB dan CMYK serta pengaruhnya :**

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 seringnya 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.

3. **Perbedaan RGB dan CMYK – Menghindari kesalahan pada proses cetak**

Warna RGB biasanya lebih terang dan jelas, biasanya menghasilkan besar kapasitas file yang lebih kecil. Warna RGB sangat cocok untuk presentasi visual dalam tampilan monitor seperti desain halaman web/situs. Ketika suatu karya desain dalam format RGB akan diprint dan melalui suatu proses cetak, maka warna RGB harus dikonversi dahulu kedalam model warna CMYK. Hal ini karena printer dan mesin percetakan hanya mengenal warna CMYK sebagai model warna dari kalibrasi di mesin cetak.

Sering kali beberapa karya desain yang akan naik cetak masih dalam format RGB, dan ketika dikonversi menjadi CMYK, warna biasanya akan berubah menjadi lebih redup dan tidak secerah warna yang tampil pada model RGB. Solusi dari masalah ini adalah, desainer harus memastikan dulu desainnya tampil dengan warna yang diinginkan dalam format warna CMYK, karena yang akan keluar dari mesin cetak adalah warna dengan model CMYK.

Beberapa software/aplikasi untuk desain grafis biasanya mengizinkan kita untuk bekerja dengan memilih antara dua model warna (RGB atau CMYK) walaupun dalam beberapa hal, seperti beberapa fungsi dari photoshop tidak akan aktif jika kita bekerja dalam model warna CMYK. Pemilihan model warna biasanya akan tampil ketika kita membuka dokumen baru. Namun, apabila sudah terlanjur bekerja di salah satu model warna dan kita ingin menggantinya, kita bisa menkonversi kembali model warna tersebut.

4. **Fungsi warna CMYK dan RGB.**

Konsep Warna

Dalam pengolahan image, dikenal dua macam paling populer yang menjadi standar internasional yaitu RGB dan CMYK.

RGB adalah singkatan dari Red-Green_Bue. 3 warna dasar yang dijadikan patokan warna secara universal (primary colors), dengan basis RGB, seorang desainer bisa mengubah warna ke dalam kode-kode angka sehingga warna tersebut akan tampil universal. Dasar warna ini menjadi standar pasti dalam konteks profesional, seorang desainer tidak bisa mengatakan sebuah warna berdasarkan pertimbangan subjektif, misal: biru muda menurut orang awan adalah birunya langit di siang yang cerah, hal ini bisa jadi berbeda bagi orang lain dengan pertimbangan yang lain pula. Untuk menyamakan persepsi dalam definisi warna perlu adanya standa rinternasional dalam dalam konteks kerja profesional. Dengan standar RGB seorang desainer dapat mengatakan warna dengan komposisi angka yang jela, warna biru memiliki komposisi perpaduan antara unsur Red, Green, Blue dengan derajat angka untuk R; 115-G: 221 – B : 240.

Standar warna internasional lainnya yang digunakan untuk dunia percetakan adalah SMYK yang merupakan singkatan dari Cyan – Magenta – Yellow, dan K mewakili warna hitam. Seeperti halnya RGB, CMYK menggunakan standarisasi warna dalam koordinat, Rangenya antara 0 – 100 sehingga kehadiran unsur K sangat menentukan, Berapapun koordinat CMY-nya selama K-nya 100 maka warna tersebut akan jadi warna hitam. CMYK merupakan standar warna berbasis pigment based, menyesuaikan diri dengan standar industri printing. Sampai saat ini dunia cetak mencetak memakai 4 warna dasar dalam membuat warna apapun.

Warna CMYK dan RGB merupakan dua komponen penting dalam teori warna. Dua komponen ini menjadi dasar dalam membentuk warna – warna lain. Sebelum membuat suatu desain, desainer harus menentukan terlebih dahulu desain tersebut akan dicetak atau hanya dipresentasikan melalui media monitor. Mengapa? Karena warna CMYK dan RGB akan menghasilkan hasil yang berbeda ketika ditampilkan dalam bentuk visual di monitor dan ketika dicetak. Lalu bagaimana cara mengatasi perbedaan ini?

Langkah pertama adalah dengan mengetahui perbedaan dari warna CMYK dan warna RGB. Warna CMYK merupakan singkatan dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Warna CMYK seringkali digunakan untuk percetakan karena tinta di percetakan terdiri dari warna Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Warna CMYK sendiri masih memantulkan sedikit warna – warna di RGB. Warna Cyan memantulkan warna Red atau Merah. Warna Magenta memantulkan warna Green atau Hijau dan warna Yellow memantulkan warna Blue atau Biru. Pantulan tersebut tidak diinginkan, disebut juga dengan hue error. Untuk menyiasatinya maka diberikan warna Black atau yang disebut Key dalam warna CMYK agar tiap komponen warna menjadi lebih pekat dan tidak memantulkan hue error tadi.

Sedangkan warna RGB merupakan warna Red, Green dan Blue. Ketiga warna ini menghasilkan kecerahan warna yang lebih cerah daripada warna CMYK. Karena itu, warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor. Bagi para desainer grafis, warna RGB lah yang paling sering digunakan. Namun, bagi mereka desainer grafis yang memiliki peminatan di bagian percetakan akan lebih sering memakai warna CMYK.

5. Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB.

Dalam dunia desain ada 2 macam unsur warna yaitu CMYK dan RGB. Apa persamaan dan perbedaan antara kedua type warna tersebut dan apa hubungannya dalam desain grafis.

Persamaan :

CMYK & RGB itu sama-sama warna primer.
Perbedaan :

No	RGB	CMYK
1	Merupakan warna primer yang digunakan pada monitor	Merupakan warna primer yang digunakan banyak printer
2	Lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke layar monitor	Lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media cetak
3	Jika dicampur semua akan menghasilkan warna putih	Jika dicampur semua akan menghasilkan warna hitam

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

C. Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Salah satu software aplikasi grafis yang digunakan untuk mengolah gambar tipe bitmap adalah….
   A. CorelDraw
   B. Macromedia Freehand
   C. Adobe Ilustrator
   D. Adobe After Efek
   E. Adobe Photoshop CS
2. Sebuah gambar jika diperbesar akan tetap kelihatan solid, tidak kabur dan pecah,merupakan ciri-ciri image yang bertipe…..
   A. Vektor
   B. Bitmap
   C. RGB
   D. CMYK
   E. Grayscale
3. Desain grafis mengenal dua macam tipe image , yaitu bitmap dan vektor. Yang dimaksud tipe vektor adalah ……
   A. Image yang terbentuk dari kurva yang diwarnai
   B. Image yang terbentuk dari titik-titik warna/pixel
   C. Image yang terbentuk dari dua macam warna dasar hitam dan putih
   D. Image yang terbentuk dari gambar yang diolah
   E. Image yang terbentuk dari gambar yang sudah jadi

4. Sebuah gambar jika diperbesar akan kelihatan pecah-pecah dan kabur, merupakan ciri – ciri image yang bertipe….
   A. Vektor
   B. Bitmap
   C. RGB
   D. CMYK
   E. Grayscale
5. Sebuah foto yang dihasilkan dari kamera HP merupakan contoh image bertipe….
   A. Vektor
   B. Bitmap
   C. RGB
   D. Lab Color
   E. Grayscale
6. Langkah yang dilakukan untuk pembuatan dokumen baru pada photoshop adalah….
   A. file open
   B. file new
   C. file sav
   D. file close
   E. file import

7. Setiap dokumen baru mempunyai latar belakang yang isinya dapat ditentukan pada saat pembuatanya. Jika dokumen baru yang akan ditampilkan mempunyai latar belakang dengan pola papan catur maka opsi yang dipilih dalam kotak dialog New adalah….
   A. White
   B. Background Color
   C. Transparent
   D. Bitmap
   E. Grayscale
8. Untuk keperluan web dan animasi, mode warna yang digunakan adalah….
   A. RGB
   B. CMYK
   C. Indexed
   D. Multichannel
   E. Lab
9. Langkah yang dilakukan untuk menyimpan dokumen pada photoshop adalah….
   A. file open
   B. file new
   C. file save
   D. file close
   E. file import
10. Selection Tool adalah sekelompok tool pada Adobe Photosop CS yang digunakan untuk membuat seleksi pada objek. Yang termasuk selection tool adalah…
   A. Elliptical Marquee Tool
   B. Brush Tool
   C. Eraser Tool
   D. Clone Stamp Tool
   E. Horizontal Type Tool

ESSAY

1. jelaskan pengertian bitmap
   ……
   ……
   ……
   ……
2. jelaskan pengertian vector
   ……
   ……
   ……
   ……
3. Apa yang dimaksud dengan garis
   ……
   ……
   ……
   ……
4. jelaskan pengertian bentuk
   ……
   ……
   ……
   ……
5. jelaskan pengertian titik
   ……
   ……
   ……
   ……
6. sebutkan dan gambarkan jenis jenis titik
   ……
   ……
   ……

……

7. Jelaskan menurut anda mengapa kita perlu belajar desain grafis
   ……
   ……
   ……
   ……
8. Sebutkan aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar vector
   ……
   ……
   ……
   ……
9. sebutkan aplikasi yang digunakan untuk mengedit gambar bitmap
   ……
   ……
   ……
   ……
10. Desain sangat diperlukan saat kita ingin membuat sesuatu, apa yang dimaksud dengan desain ?
    ……
    ……
    ……
    ……

D. TUGAS MANDIRI
   1. Carilah informasi tentang unsure warna dalam desain grafis dari berbagai sumber yang relevan!
   2. Buatlah color bar berbentuk blok warna berupa logo perusahaan dengan menempelkan color bar disamping kanan atas berupa komposisi warna dari logo tersebut yang terdiri dari CMYK

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay							
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai	
1-20	5	100	1	10	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay /2	
			2	10			
			3	10			
			4	10			
			5	10			
			6	10		Nilai Siswa	Paraf Guru
			7	10			
			8	10		……	……
			9	10			
			10	10			

E. Penilaian Ketrampilan

1. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Membuat poster dengan menggunakan garis, kotak dan bulat serta teks yang diperlukan

Instruksi kerja :

1. Buatlah poster yang mengandung dua prinsip-prinsip desain antara lain :proporsi, irama,keseimbangan,kesatuan, harmoni, kontras t
   Dan unsure-unsur tata letak : garis, tekstur, warna, typografi
2. Dibuat ukuran a3 portrait
3. Gunakan efek yang ada pada program aplikasi yang digunakan
4. Waktu pengerjaan 60menit

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**50**
	Membuat desain sederhana dengan menggunakan kotak, garis dan lingkaran serta teks	
	Bentuk objek	25
	layout	25
2	**Hasil**	**50**
	Sesuai dengan 2 prinsip desain	20
	Sesuai dengan 2 unsur tata letak	20
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	10

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**75**	**15**	**10**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

III. PRINSIP TATA LETAK DALAM DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR :

3.3. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
4.3. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

MATERI PEMBELAJARAN

KONSEP TATA LETAK

Dapat kita ketahui, ternyata dalam pembuatan sebuah desain grafis kita membutuhkan prinsip yang sangat pokok ataupun berguna dari grafis desain itu. Desain grafis merupakan suatu benda komunikasi secara visual yang menggunakan berbagai gambar untuk menyampaikan atau memberikan sebuah pesan ataupun sebuah informasi se-efektif mungkin.

Sebuah teks sebetulnya juga dianggap sebuah gambar karena teks tersebut adalah hasil sebuah simbol-simbol abstrak yang mungkin tidak kita ketahui ataupun bisa dibilang dengan disembunyikan. Sedangkan prinsip desain adalah sesuatu tujuan yang dapat membantu kita dalam mencapai tujuan tertentu dalam pembuatan desain yang bagus dan bukan menghasilkan desain yang tidak menarik.

Jadi inti dari prinsip dari desain grafis adalah sebuah tujuan ataupun sebuah maksud yang dalam menghasilkan sebuah desain yang dapat digunakan ataupun dapat menyampaikan sebuah pesan ataupun informasi yang dianggap penting dan secara yang mudah atau se-simpel mungkin.

Di dalam sebuah desain grafis ini ada yang lebih kurang 6 prinsip-prinsip yang berhubungan dan dapat membantu menunjukkan bagaimana penggunaan elemen atau sebuah bagian dan sebuah hasil desain. Prinsip desain ini juga bisa membantu dalam mencampurkan semua elemen atau sebagian elemen dari sebuah desain ke tempat yang baik.

1. **Proporsial (Proportion)**
   Proporsi pada dasarnya merupakan prinsip dari sebuah desain grafis yang berfungsi dalam keselarasan atau keserasian sebuah hasil pembuatan cipta karya yang membutuhkan perbandingan yang cocok untuk hasil yang desain yang bagus atau tepat. Kesatuan ini sangat membantu semua elemen yang ada seperti kepunyaan bersama. Pada intinya, proporsi ini sebuah perbandingan secara sistematik pada sebuah bidang yang ada. Ada pula Proporsi Agung atau sebutan lainnya adalah The Golden Man merupakan proporsi yang sangat terkenal dalam pemakaiannya dari seni rupa hingga ke tingkat yang lebih tinggi yang menggabungkan semua unsur dan dapat dijangkau dengan memberikan hubungan yang satu dengan yang lain sebuah elemen
2. **Irama (Rhythm)**
   Irama merupakan sebuah pola pengulangan oleh sebuah unsur yang berbeda dan pergerakan secara berurutan yang berkelanjutan. Prinsip ini sesungguhnya ialah hubungan perulangan dan juga bentuk unsur rupa. Penempatan dalam sebuah desain keluaran atau *layout* secara berulang memberikan hasil yang halus, santai, dan tenang. Pengulangan dan variasi merupakan kunci dalam pembentukan sebuah ritme visual. Ada beberapa macam irama, antara lain Regular rhythm, Flowing rhythm, dan Progressive rhythm.
3. **Keseimbangan (Balance)**
   Keseimbangan merupakan kondisi sebuah desain atau pun benda yang membuat semua kekuatan jadi bekerja dan tidak saling menghilangkan satu dengan yang lain. Ada dua prinsip dasar dari sebuah keseimbangan.
   a. Keseimbangan Simetris, adalah keseimbangan yang terjadi secara tegak lurus. Keseimbangan kali ini seperti menggunakan dua buah elemen yang mirip seperti menggunakan sebuah kaca cermin.
   b. Keseimbangan Asimetris, ialah keseimbangan yang terlihat sama tetapi dalam pengaturan berat atau bobot yang berbeda.
4. **Kesatuan (Unity)**
   Kesatuan merupakan hubungan yang penting, karena dengan ketidak-adaan dari kesatuan ini semua akan terlihat berantakan. Jadi prinsip kesatuan ini merupakan penyatu dari semua elemen yang ada.
5. **Harmoni (Keselarasan)**
   Keselarasan atau harmoni merupakan sebuah bentuk, warna, tema, ukuran dan lain sebagainya. Ternyata keselarasan ini memunculkan suatu keseimbangan dengan prinsip kesatuan.
6. **Kontras (Contrast)**
   Prinsip kontras ini adalah prinsip yang bertujuan untuk menjauhkan bagian desain dalam bidang yang tampak sama. Jika bagian yang tidak diinginkan sama maka secara otomatis akan membuat berbeda dari yang lain. Kontras ini menjadi visualisasi yang membuat ketertarikan-nya sendiri dan kontras inilah yang menarik pertama kali peminat pembaca.

1. **Prinsip-prinsip desain**
   Prinsip-prinsip desain yaitu sebuah gagasan yang bisa menolong Greader dalam membuat desain sehingga desain akan mudah dan bisa menghasilkan desain yang tampilan yang bagus dan tidak memperoleh desain yang dazzling. Dengan memakai prinsip desain tersebut seorang desainer bisa dengan gampang menggabungkan bahan dan kesan yang akan disajikan pada sebuah desain.
   Pada desain grafis ada beberapa prinsip Yang bisa menolong menetapkan bagaimana memakai bagian desain. Prinsip desain juga bisa menolong Greader untuk menyatukan sejumlah bagian desain ke dalam tata letak yang baik.

   Berikut prinsip-prinsip desain grafis :
   A. Keseimbangan

Setiap bagian pada rangkaian visual berat yang sudah ditetapkan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan atau ketebalan dari baris. Ada 2 bentuk keseimbangan
Keseimbangan simetris, yaitu rangkaian elemen untuk merapikan dari kiri ke kanan dari pusat.
Keseimbangan asimetris, merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat yang sama di setiap bagian halaman.

B. Irama

Irama merupakan berulang yang dibuat oleh komponen yang berbeda beda pengulangannya atau bentuknya yaitu kunci untuk visual ritme. Dalam bentuk* alam misalnya pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut dan lainnya. Prinsip irama sebenarnya yaitu hubungan pengulangan dari bentuk unsur rupa.

C. Penekanan

Penekanan merupakan yang berdiri atau memperoleh perhatian pertama. Tata letak setiap keperluan yang khusus untuk menarik pembaca mata ke bagian dari tat letak

D. Proporsi

Kesatuan menolong semua seperti punya bersama. Kesatuan suatu objek, unsur-unsur kelompok yang saling berdekatan sehingga mereka tampak seperti punya bersama. Ulangi warna, bentuk dan tekstur. Pakai kotk untuk membuat kerangka untuk margin, kolom, jarak dan proporsi.

E. Harmoni

kontras memberikan kesan aktif dan kuat, sehingga membuat pembaca tertarik, maka harmoni memperlihatkan kesan yang sebaliknya, yaitu pasif. Harmoni berguna sebagai factor “pengaman” agar publikasi tidak terlalu ramai dan heboh.

2. Unsur-unsur Tata Letak Desain Grafis :

A. Garis

Secara umum garis terdiri dari titik yang juga mempunyai peran khusus, unsur titik juga dapat ikut mendukung keindahan. Bentuk garis bisa bersifat lurus atau lengkung, akan tetapi keduanya memiliki bentuk dan ciri khas yang tidak sama. Antara garis lurus dengan garis lurus lainnya juga tidak sama, masing-masing mempunyai ciri khusus tersendiri.

B. Tekstur

Pada dasarnya tekstur berhubungan dengan tangan dan mata. Tekstur bersifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan yang bisa diaplikasikan secara serasi atau berbentuk pengulangan untuk sebuah desain.

C. Warna

Warna mempunyai pengaruh besar dalam komunikasi grafis agar bisa menghasilkan daya Tarik. Warna mempunyai sifat yang tidak sama, yaitu :

- Biru tua menGreaderkan perasaan yang mendalam
- Biru hijau menGreaderkan keinginan
- Merah menGreaderkan kemauan yang kuat
- Kuning menGreaderkan spontanitas eksentrik.

D. Tipografi

Tipografi yaitu seni grafis dalam menentukan, merapikan, dan mengatur tata letak dan bentuk huruf dengan tujuan sebagai pendukung pesan atau karakteristik desain.

C. Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Horizontal Type Mask Tool adalah Tool pada Adobe Photoshop yang berfungsi untuk……
   A. Membuat seleksi tegak berbentuk huruf
   B. Membuat seleksi mendatar berbentuk huruf
   C. Menulis teks tegak pada objek
   D. Menulis teks mendatar pada objek
   E. Membuat kurva berbentuk garis

2. Fasilitas pada Adobe Photoshop Cs yang digunakan sebagai alat pembuat seleksi, alat gambar, garis bantu yang berbentuk fleksibel yaitu….
   A. Layer
   B. Channel
   C. Path
   D. History
   E. Color
3. Layer adalah salah satu bagian terpenting dalam Photoshop yang sangat membantu dalam pengolahan gambar, fungsi dari layer adalah untuk….
   A. Menelompokkan tool-tool yang ada
   B. Memudahkan dalam membuat desain
   C. Tempat meletakkan objek
   D. Tempat membuat desain
   E. Tempat menyimpan gambar
4. Fasilitas pada Adobe Photoshop Cs yang bekerja seperti sekretaris, yaitu mencatat apa yang kita lakukan dalam mengolah objek adalah….
   A. Layer
   B. Channel
   C. Path
   D. History
   E. Colom
5. Layer yang tidak dapat digeser , tidak mempunyai area transparan disebut dengan layer….
   A. Layer biasa
   B. Layer background
   C. Layer teks
   D. Layer transparan
   E. Layer duplikasi
6. Tool pada Adobe Photoshop Cs yang digunakan untuk membuat seleksi berdasarkan tingkat kesamaan warna pada objek adalah….
   A. Crop Tool
   B. Magic Wand Tool
   C. Lasso Tool
   D. Rectangular Marquee Tool
   E. Polygonal Lasso Tool
7. Tool pada Adobe Photoshop Cs yang digunakan untuk membuat seleksi bebas pada objek adalah….
   A. Lasso Tool
   B. Polygonal Lasso Tool
   C. Magnetic Lasso Tool
   D. Rectangular Marquee Tool
   E. Crop tool
8. Tool pada Adobe Photoshop Cs yang digunakan untuk memotong/membuang bagian dari bingkai objek/image canvas yang tidak terpakai adalah….
   A. Lasso Tool
   B. Polygonal lasso Tool
   C. Magnetic Lasso Tool
   D. Rectangular Marquee Tool
   E. Crop Tool
9. Tool yang digunakan untuk mewarnai area dengan lebih satu warna dengan menerapkan efek gradasi di antara warna-warna yang digunakan yaitu….
   A. Tool brush
   B. Tool pencil
   C. Tool paint bucket
   D. Tool gradient
   E. Tool pen
10. Horizontal Type Tool adalah Tool pada Adobe Photoshop yang berfungsi untuk……
    A. Membuat seleksi tegak berbentuk huruf
    B. Membuat seleksi mendatar berbentuk huruf
    C. Menulis teks tegak pada objek
    D. Menulis teks mendatar pada objek
    E. Membuat kurva berbentuk garis

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay							
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai	
1-10	10	100	1	10	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay /2	
			2	10			
			3	10			
			4	10			
			5	10			
			6	10		Nilai Siswa	Paraf Guru
			7	10			
			8	10		.....	.....
			9	10			
			10	10			

IV. FORMAT GAMBAR DALAM DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR :

3.4. Mendiskusikan berbagai format gambar
4.4. Menempatkan berbagai format gambar

MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian Format Gambar JPEG, PNG, GIF, BMP dan TIFF

Format gambar JPEG, PNG, GIF, BMP dan TIFF merupakan format gambar yang sudah tidak asing lagi di telinga kita. Hal ini dikarenakan JPEG, PNG, GIF, BMP dan TIFF adalah format gambar yang sering dipakai oleh masyarakat umum. Namun apakah Anda sudah mengetahui pengertian format gambar tersebut? Jika belum ada baiknya Anda mengetahui pengertian format gambar tersebut terlebih dahulu.

Pengertian Format Gambar JPEG, PNG, GIF, BMP dan TIFF?

Pengertian format gambar JPEG, PNG, GIF, BMP dan TIFF memiliki makna yang berbeda-beda. Selain pengertian, kelima format gambar tersebut juga berbeda dalam aspek-aspek lainnya. Mengetahui perbedaan pengertian format gambar dari kelimanya juga merupakan hal penting bagi kita. Berikut ini adalah penjelasan menyeluruh tentang pengertian format gambar JPEG, PNG, GIF, BMP, dan TIFF agar kita dapat membedakannya.

1. Format Gambar JPEG

Format gambar JPEG atau yang biasa disebut juga format gambar JPG merupakan singkatan dari **Joint Photographic Experts Assemble**. Pengertian format gambar Joint Photographic Experts Assemble (JPEG) adalah format gambar yang mengompres data gambar dengan cara mengurangi bagian-bagian dari gambar untuk memblok pixel dalam gambar tersebut.
Ciri utama format gambar JPEG yang membedakannya dengan pengertian format gambar lain adalah kualitas gambar yang dihasilkan. Teknik kompresi yang digunakan menyebabkan ukuran gambar mengecil dan kualitas menurun. Bahkan ukuran file BMP dapat menurun sepuluh kali lipat setelah dikonversi ke format gambar JPEG.

Beberapa kekurangan format gambar JPEG, yaitu tidak cocok digunakan untuk menyimpan gambar pajangan atau artistik. Namun format gambar JPEG cocok untuk gambar yang memiliki komposisi warna yang banyak dan memiliki gradien (perubahan satu warna ke warna lain secara perlahan), seperti gambar pemandangan alam.

2. Format Gambar PNG

PNG merupakan singkatan dari **Portable Network Graphics**. Pengertian format gambar Portable Network Graphics (PNG) adalah format gambar yang merupakan gabungan dari

format JPG dan GIF. PNG memiliki faktor kompresi sekitar 5%-25% yang lebih baik dari GIF, namun PNG memiliki ukuran file yang lebih besar dari JPG.
Tipe file PNG merupakan solusi kompresi yang penuh dengan warna. Perbedaan format gambar PNG dengan format lainnya adalah sifat transparannya yang tidak pecah-pecah. PNG juga bisa mengkompres gambar tanpa banyak mengurangi kualitas gambar yang diambil karena kompresi yang digunakan tidak bersifat menghilangkan data.

Sifatnya yang transparan, penuh warna dan tidak pecah, maka format gambar PNG ini paling cocok digunakan untuk screenshoot yang memiliki banyak warna. Format PNG ini juga cocok digunakan untuk gambar yang perlu diedit ulang karena sifatnya yang tidak menurunkan kualitas gambar.

Format gambar PNG ini juga sangat cocok digunakan pada dokumen online atau capturing text seperti memblok halaman pencarian di menu navigasi karena gambar yang dihasilkan akan lebih jelas dengan ukuran file yang tetap kecil.

3. Format Gambar GIF

Pengertian format gambar GIF merupakan singkatan dari **Graphics Intercharge Format** yang merupakan format gambar dengan 8 bit warna. GIF memiliki kombinasi warna yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan JPEG. Namun GIF mampu menyimpan grafis dengan latar belakang transparan atau dalam bentuk animasi sederhana.
Perbedaan format GIF dengan format gambar lainnya adalah penggunaan metode Lossless Compression yang berfungsi melakukan kompresi tanpa mengurangi kualitas gambar yang dihasilkan. Lossless Compression ini juga berfungsi memperkecil besarnya jumlah file tanpa menyertakan penghilangan data.

Oleh karena itu format gambar GIF ini sangat cocok digunakan untuk gambar-gambar yang memiliki jumlah warna sedikit dan gambar yang memerlukan perbedaan warna yang tegas. Selain itu gambar-gambar seperti animasi pada banner iklan juga sangat cocok menggunakan format gambar GIF.

Umumnya format gambar GIF ini digunakan untuk gambar animasi dan dapat memproduksi gambar 8 bit yang kecil. GIF hanya memiliki maksimal 256 warna atau 8 bit per pixel. GIF lebih baik digunakan untuk membuat logo atau gambar kecil lainnya yang komposisi warnanya lebih sedikit.

Namun format gambar GIF tidak cocok digunakan pada gambar yang memiliki banyak warna, seperti pemandangan dan gambar-gambar yang memuat warna gradien berupa perpindahan

warna satu yang perlahan berubah menjadi warna lain. Jenis-jenis gambar seperti inilah yang wajib menghindari penggunaan format GIF.

4. Format Gambar BMP

Pengertian format gambar **Bitmap** atau BMP merupakan representasi citra grafis yang terdiri dari susunan titik (pixel) yang tersimpan di memori komputer. Nilai setiap titik diawali oleh satu bit data atau lebih. Kerapatan titik tersebut biasa disebut resolusi yang berfungsi menunjukkan tingkat ketajaman gambar yang ditampilkan.

Ciri utama gambar Bitmap adalah sifatnya yang sangat bergantung pada resolusi. Jika resolusi gambar diperbesar, maka gambar yang dihasilkan akan pecah dan tidak halus. Selain itu ukuran gambar Bitmap juga bergantung pada resolusi. Semakin besar resolusi yang digunakan, maka akan semakin besar pula ukuran file Bitmap. Beberapa contoh software yang berbasis Bitmap adalah Photoshop, Paint, Corel Photo Paint dan lain-lain

5. Format Gambar TIFF

TIFF merupakan kependekan dari **Tagged Image Format File**. Pengertian format gambar Tagged Image Format File adalah format gambar yang terbaik karena kemampuannya untuk menjamin semua data maupun informasi seperti misalnya data RGB, data CMYK dan data-data lainnya untuk dikoreksi ataupun manipulasi terhadap gambar sehingga tidak hilang.

Perbedaan format gambar TIFF dengan format gambar lainnya adalah ukuran gambar yang sangat besar karena tidak melalui teknik kompresi. Kualitas gambar yang dihasilkan juga sangat tinggi yang mencapai 32 bit. Format gambar TIFF (Tagged Image Format File) ini cocok untuk pertukaran platform seperti PC, Silicom Graphic, dan Machintos. Lebih dari itu, format TIFF juga mudah dalam mentransfer antar programnya.

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Aplikasi grafis yang berbasis vector,yaitu…
   A. Adobe photoshop
   B. Corel photopaint
   C. Jasc paint shop pro
   D. Microgaraft picture publisher
   E. XARA
2. Berikut ini format penyimpanan file yang dapat dilakukan pada corel draw, kecuali…
   A. JPG
   B. PNG
   C. BMP
   D. WAV
   E. GIF
3. Aplikasi - aplikasi grafis yang berbasis bitmap diantaranya seperti di bawah ini, *kecuali* ....
   A. XARA
   B. Jasc Paint Shop Pro
   C. Micrograft Picture Publisher
   D. Ulead Photo Impact
   E. Microsoft Paint
4. Untuk mengatur tata ukuran tampilan dokumen dalam layar menggunakan ....
   A. Pick
   B. Zoom
   C. Polygon

D. Rectangle E. Ellips

5. Desain grafis komputer yang terdiri dari deretan atau kumpulan titik-titik disebut grafik...
   A. Vektor C. Lineing E. Bitmap
   B. Pie D. Batang
6. Jenis image yang hanya mempunyai dua warna (hitam dan putih saja) disebut...
   A. Grayscale D. Watermark
   B. Linearts E. Full Colour
   C. Multionest
7. Satuan untuk mengukur resolusi gambar adalah ...
   A. bit D. Pixel
   B. byte E. Candela
   C. bps
8. Grafik bitmap disebut juga ...
   A. Roaster C. Raster E. Pixel
   B. Choaster D. Citra
9. Di bawah ini adalah format file dari desain grafis bitmap, *kecuali* ….
   A. *tif C. *bmp E. *eps
   B. *tiff D. *png
10. Salah satu kelemahan dari desain grafis bitmap adalah jika diperbesar akan terlihat….
    A. Lingkaran – lingkaran kecil D. Lebur
    B. Kotak –kotak E. Hancur
    C. Tidak berubah

SOAL ESSAY :

1. Tuliskan perbedaan EPS dan WMF ?
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
2. Apa yang anda ketahui tentang pixel ?
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
3. Tuliskan Perbedaan vector dengan bitmap?
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
4. Menurut anda lebih efektif vector atau bitmap? Tuliskan alasannya
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
5. Kenapa kapasitas vector lebih kecil dari bitmap ?
   ……
   ……
   ……

……
……

6. Tuiskan 5 format gambar bitmap?

……
……
……
……
……

7. Apa yang anda ketahui tentang warna kompleks ?

……
……
……
……
……

8. Dalam dunia desain grafis, manakah yang lebih sering digunakan vector atau bitmap?tuliksan alasannya

……
……
……
……
……

9. Berapa besar penyimpanan bitmap?

……
……
……
……
……

10. Apa yang anda ketahui tentang resolusi ?

……
……
……
……
……

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay

No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai	
1-10	10	100	1	10	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay /2	
			2	10			
			3	10			
			4	10			
			5	10			
			6	10		Nilai Siswa	Paraf Guru
			7	10			
			8	10		.....	.....
			9	10			
			10	10			

4. Penilaian Ketrampilan

1. **Bentuk Unjuk Kerja/Proses**
   Buatlah konsep rancangan percobaan membuat format gambar kotak, lingkaran dan segitiga dengan warna yang sama di beberapa program desain grafis, minimal 2 program aplikasi berbasis vector dan 2 aplikasi berbasis bitmap seperti yang telah kamu pelajari sebelumnya dengan menggunakan program desain grafis yang kamu miliki seperti: adobe photoshop, coreldraw, macromedia flash dan lain sebagainya.
   Hasil konsep rancangan percobaan :
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
2. Laksanakan percobaan diatas berdasarkan konsep rancangan yang telah kalian buat
   Hasil percobaan :
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
   ……..
3. Kerjakan tugas ini dalam waktu 1 minggu setelah guru memberikan perintah
   Saya mengumpulkan tugas tanggal ……..

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**50**
	Membuat desain kotak, lingkaran dan segitiga pada 2 aplikasi desain grafis berbasis vector dan 2 aplikasi berbasis bitmap	50
2	**Hasil**	**30**
	Perbandingan kapasitas file yang didapat dari 2 aplikasi program vector dan bitmap	30
3	**Waktu**	**20**
	Ketepatan waktu kerja	20

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**50**	**30**	**20**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

V. PROSEDUR SCANNING GAMBAR/ILLUSTRASI/TEKS DALAM DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR :

3.5. Menerapkan prosedur scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain grafis
4.5. Melakukan proses scanning gambar/ilustrasi/teks dalam desain grafis

MATERI PEMBELAJARAN

SCANNER

Pengertian scanner dan fungsinya beserta cara kerjanya – Scanner adalah sebuah alat pemindai salah satu perangkat input pada komputer, merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menduplikat objek layaknya seperti mesin fotokopy ke dalam bentuk digital.

Scanner dapat menduplikat objek tersebut menggunakan sensor cahaya yang terdapat di dalamnya. Sensor yang terdapat pada scanner tersebut mendeteksi struktur, tulisan, dan gambar dari objek yang discan lalu dikirimkan ke komputer dalam bentuk digital.

Fungsi Scanner sudah jelas karena dengan adanya alat ini, kita dapat menduplikat hard-copy seperti kertas, makalah, maupun foto ke dalam bentuk digital ke komputer. Jadi saat kita kehilangan source berkas seperti foto atau makalah, kita dapat menyimpan foto tersebut ke komputer kita. Jadi ketika foto itu hilang, atau rusak, kita masih punya simpanan/salinannya di komputer dalam bentuk digital.

Cara kerja scanner dapat kamu baca dan pahami dibagian bawah ini:

Saat kita menempatkan objek kertas bergambar ataupun teks pada layar kaca scanner dan menekan sebuah tombol scan pada mesin scanner atau menu scan pada layar monitor kamu, maka scenner akan melakukan proses scanning.

Lalu cahaya yang terpancar pada saat scanning menunjukkan bahwa scanner tersebut sedang melakukan scan dan juga hasil yang didapatkan akan langsung dikirim pada sensor CCD (CCD yaitu suatu alat yang terdapat pada scanner yang mempunyai fungi untuk menerima hasil scanner lalu kemudian di kirim ke ADC).

Dari CCD tersebut lalu akan dikirim ke ADC (ADC yaitu suatu alat yang bertugas menerima data yang berasaldari CCD dan menubahnya ke dalam bentuk digital kemudian mengirimnya ke komputer). ADC akan memprosesnya lalu mengirimkan hasilnya pada komputer kamu.

Setelah masuk ke komputer kamu, hasilnya bisa di edit sesuai dengan kebutuhan. Dan kamu juga bisa menyimpannya dalam komputer ataupun dapat langsung mencetak hasil dari scanning tersebut menggunakan printer.

Jenis-jenis dari scanner

Sampai saat ini scanner memiliki beberapa jenis dan berikut ini jenis dari scanner yang sering kita temukan, diantaranya seperti di bawah ini:

1. *Flatbed scanner* yaitu merupakan scanner yang memiliki bentuk seukuran dengan kertas folio, sehingga scanner ini seperti mesin fotocopy tetapi dengan ukuran yang kecil.
2. *PSC atau Print Scan Copy* yaitu merupakan suatu perangkat yang memiliki multifungsi diantaranya dapat digunakan sebagai scanner, dapat juga digunakan sebagai printer serta bisa digunakan untuk mesin fotocopy.
3. Handy scanner yaitu merupakan scanner yang bentuknya postcard, yang biasa kita temui pada supermarket ataupun minimarket. Sebab dapat digunakan pada mesin kasir untuk membaca harga barang-barang yang terdapat pada barcode barang tersebut.

Prosedur Scanning

a. Pastikan scaner dan komputer dalam kondisi nyala dan terhubung.
b. Persiapkan dokumen atau gambar yang akan discan.
c. Buka penutup scaner.
d. Letakkan dokumen atau gambar pada scaner kemudian tutup kembali scaner.
e. Pada komputer buka program pengolah foto. start menu-All Program-photoshop dan jika menggunakan Microtek buka softeware Microtek scan wizard 5 (Start menu-All Program-Microtek-Microtek scan wizard 5).
f. Untuk sofware Microtek klik preview kemudian sesuaikan hasil scan.
g. Untuk photoshop klik file-import-Microtek. Jika menggunakan HP f380 All in one klik file-import-F300twain kemudian klik preview untuk melihat preview,sesuaikan hasil scan.

h. Untuk Microtek klik scan tunggu beberapa saat maka akan meminta informasi untuk menyimpan. Simpan hasilditempat yang diinginkan.
i. Untuk photoshop ketika anda klik scan maka secara otomatis hasil akan tampil dilayar photoshop. Anda dapat melakukan edit untuk kemudian disimpan.
j. Proses scan slesai.

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Jenis Scanner yang harganya paling murah adalah...
   A. Habfandheld
   B. Flatbed
   C. Sheetfed scanner
   D. Slide scanner
   E. Flat fed scanner
2. Mesin scanner yang digunakan untuk menscan harga barang adalah...
   A. Hand-held scanner
   B. Flat fed scanner
   C. Sheetfed scanner
   D. Plat bed scanner
   E. Slide scanner
3. Dengan menyelipkan objek yang akan discan kerongga tipis yang telah disediakan ,kemudian objek tersebut akan ditarik ke dalam dan akan dikeluarkan pada rongga lain dan pada saat bersamaan objek tersebut akan muncul dolayar monitor anda .adalah cara kerja mesin scanner jenis...
   A. Sheetfed scanner
   B. Flat Fed scanner
   C. Plat bed scanner
   D. Hand Held scanner
   E. Slide scanner
4. Salah satu cara merawat mesin scanner adalah...
   A. Membersihkan kotoran dari debu
   B. Disimpan di ruang yang terkena sinar matahari
   C. Gunakan thiner untuk membersihkan kaca scanner
   D. Mesin tidak dibersihkan
   E. Cukup di simpan saja
5. Apa kegunaan Slide Scanner...
   A. Untuk menscan harga barang
   B. Untuk menscan dari sebuah klise foto
   C. Digunakan oleh pemakai komputer grafik karena hasil yang deperoleh lebih banyak.
   D. Digunakan untuk memfotocopy dokumen
   E. Untuk membetulkan jawaban
6. Menurut jenisnya scanner dibagi menjadi 2 macam yaitu...
   A. Flat fed scanner dan Slide scanner
   B. Slide scanner dan Plat Bed scanner
   C. Hand held scanner dan Plat bed scanner
   D. Hand held scanner dan Sheetfed scanner
   E. Slide scanner dan Sheetfed scanner
7. Semacam alat fotocopy atau alat untuk menduplikat yang mana hasilnya akan tampil pada layar monitor adalah pengertian dari mesin...
   A. Mesin Fotocopy
   B. Mesin Thermocopier

C. Mesin Scanner
D. Mesin Stensil
E. Mesin Risograph

8. Cara kerja Mesin Scanner :
   1. Kemudian unit scanning menempatkan proses pengiriman ke tempat atau jalur yang sesuai untuk lansung memulai scanning
   2. Setelah nyala lampu sudah tidak ada, berarti proses scan sudah selesai dan hasilnya dapat dilihat pada layar monitor,
   3. Nyala lampu yang terlihat pada scanner menandakan bahwa kegiatan scanning sudah mulai dilakukan.
   4. Penekanan tombol mouse dari komputer menggerakan pengendali kecepatan pada mesin scanner.Mesin yang terletak dalam scanner tersebut mengendalikan proses pengiriman ke unit scanning/
   5. Apabila hasil scan sudah tampil ,kita dapat merubahnya dengan menggunakan software-software aplikasi yang ada. Misalnya dengan adobe photoshop dan Microsoft Office document imaging.

   Urutan cara kerja mesin Scanner yang benar adalah...
   A. 1-3-5-4-1
   B. 5-4-1-2-3
   C. 4-1-3-2-5
   D. 2-4-3-1-5
   E. 1-2-3-4-5

9. Cara-cara menginstal Sccaner :
   1. Proses instal akan bejalann secara otomatis, namun anda hanya mengikuti prosedur pada penginstalan scanner.
   2. Pilih instal the Software automatically(Remmendedd).
   3. Pastikan scanner sudah menyala dan langsung dipasang ke komputer kita, dan menimbulkan tulisan welcome to the found new hardware wizard. Disana akan terdapat pilihan , anda pilih yes, this time only kemudian next.
   4. Sebelum anda next anda sudah pastikan cd drivernya sudah nasuk ke komputer baru anda klik next timbulah tulisan Pleace Select The Best Match For Your Hardware From The List Below.
   5. Setelah itu akan muncul gambar dengan tulisan Completing The Found New Hardware Wizard

   Urutan cara menginstal scanner yang benar adalah...
   A. 3-5-2-4-1
   B. 1-3-5-2-5
   C. 5-3-4-2-1
   D. 4-2-1-3-5
   E. 2-5-3-4-2

10. Scanner termasuk ke dalam alat ……
    A. output device
    B. input device
    C. software
    D. Brainware
    E. hardware

11. Tugas utama alat scanner adalah ……
    A. memindai
    B. mencopy
    C. mengprint
    D. menyimpan
    E. mentransfer

12. Yang tidak termasuk tip-tips di dalam merawat scanner adalah …….

A. Jangan biarkan scanner kotor
B. Jangan biarkan scanner tergores
C. Hindari debu dengan menggunakan plastic penutup
D. Matikan scanner jika tidak digunakan
E. Semua betul

13. Fungsi cropping pada mode prescan berfungsi untuk …..
A. Mengatur Kontras
B. pemotongan image
C. mengatur warna
D. mengatur kecerahan.
E. mengatur kapasitas file

14. Fungsi software scanGear ToolBox adalah..
A. Program pengolah gambar
B. Program OCR
C. Program Pemindai
D. Pembaca File PDF

15. Program export scanner File Image dapat di simpan ke dalam bentuk file ….
A. DOC
B. JPG
C. XLS
D. TXT
E. DOCX

SOAL ESSAY :

1. Menyimpan gambar hasil Scan dengan mengetik menu…
……
……
……
2. Setelah pemindaian dan penyalinan selesai,akan muncul jendela…
……
……
……
3. Select Process Setting untuk...
……
……
……
4. Software pengenal pola yang cukup bagus dan teknik pemerosesan sinyal digital untuk hasil text terbaik disebut…
……
……
……
5. Bagaimanakah cara untuk memunculkan tampilan penyimpanan hasil scanning?
……
……
……
……
……

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay						
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai

1-15	4	60	1	8	40	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay
			2	8		
			3	8		
			4	8		
			5	8		

5. Penilaian Ketrampilan

1. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Carilah informasi tentang prosedur scanning gambar/ilustasi/teks dalam desain grafis dalam berbagai sumber yang relevan :

Hasil informasi diperoleh :

……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..
……..

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**40**
	mencari informasi tentang prosedur scanning gambar/ilustasi/teks dalam desain grafis dalam berbagai sumber yang relevan	40
2	**Hasil**	**50**
	Mendapatkan informasi tentang prosedur scanning gambar/ilustasi/teks dalam desain grafis dalam berbagai sumber yang relevan sebanyak 10 sumber	50
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	10

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**40**	**50**	**10**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

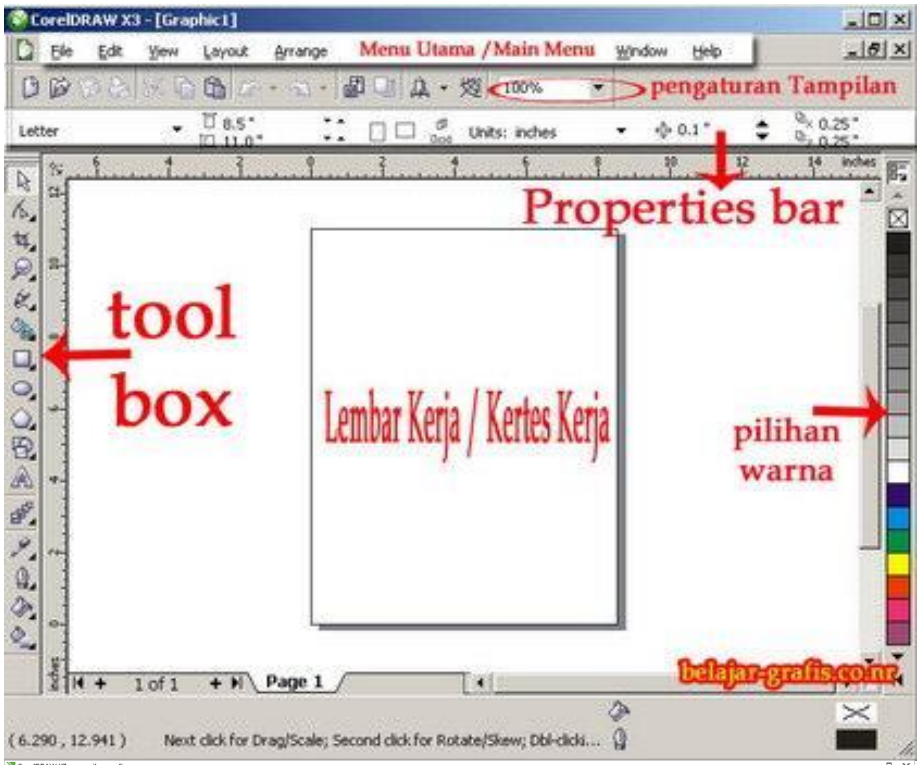
VI. PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR VECTOR

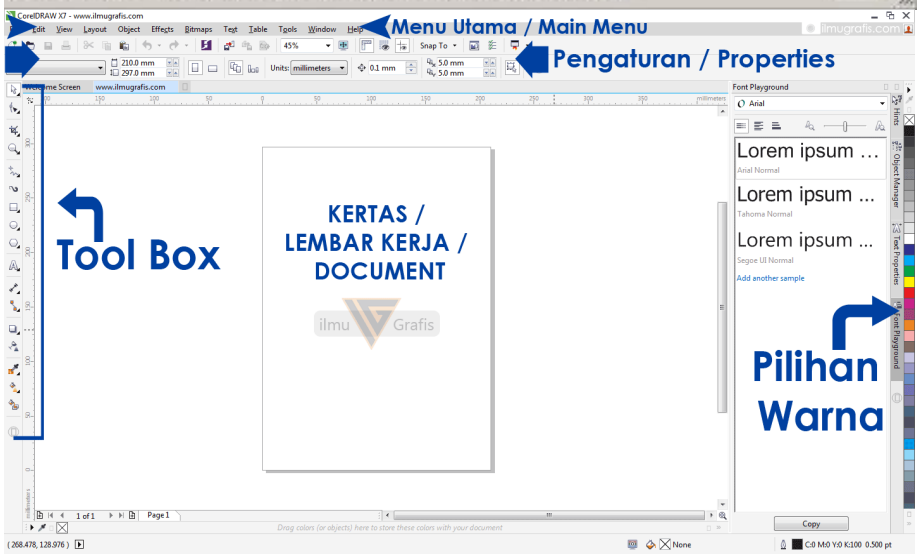
KOMPETENSI DASAR :

3.6. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector
4.6. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector

MATERI PEMBELAJARAN

Tips Trik Penjelasan Shortcut dan Layout Coreldraw Lengkap





+ Keterangan :

- **Main Menu** = Sederetan Menu yang dipersiapkan untuk membantu dalam proses pembuatan dan editing gambar
- **Toolbox** = kumpulan tool atau alat-alat yang digunakan untuk mengedit gambar
- **Properties Bar** = Tempat kita melakukan pengaturan
- **Pilihan Warna / Color Pallete** = Memberikan dan memberi warna pada object
- **Lembar / Kertas Kerja** = Tempat kita menggambar / bekerja

---

Shortcut Lengkap Untuk Corel Draw

Break Apart ===> Ctrl+K
Combine ===> Ctrl+L
Contour ===> Ctrl+F9
Copy ===> Ctrl+C
Copy ===> Ctrl+Insert
Duplicate ===> Ctrl+D
Ellipse ===> F7
Envelope ===> Ctrl+F7
Export... ===> Ctrl+E

Find Text... ===> Alt+F3
Format Text... ===> Ctrl+T
Freehand ===> F5
Full-Screen Preview ===> F9
Graph Paper ===> D
Group ===> Ctrl+G
Import... ===> Ctrl+I
Lens ===> Alt+F3
New ===> Ctrl+N
Open... ===> Ctrl+O
Options... ===> Ctrl+J

Paste ===> Ctrl+V
Paste ===> Shift+Insert
Polygon ===> Y
Position ===> Alt+F7
Print... ===> Ctrl+P
Rectangle ===> F6
Repeat ===> Ctrl+R
Rotate ===> Alt+F8
Save... ===> Ctrl+S
Scale ===> Alt+F9

Graphic and Text Styles ===> Ctrl+F5

HTML Font Size List ===> Ctrl+Shift+H
Hand ===> H
Horizontal Text ===> Ctrl+,
Hue/Saturation/Lightness... ===> Ctrl+Shift+U

Insert Character ===> Ctrl+F11
Interactive Fill ===> G
Italic ===> Ctrl+I

Left ===> Ctrl+L
Linear ===> Alt+F2

Mesh Fill ===> M
Micro Nudge Down ===> Ctrl+DnArrow
Micro Nudge Left ===> Ctrl+LeftArrow
Micro Nudge Right ===> Ctrl+RightArrow
Micro Nudge Up ===> Ctrl+UpArrow
Move Down 1 Frame ===> PgDn
Move Down 1 Line ===> DnArrow
Move Down 1 Paragraph ===> Ctrl+DnArrow
Move Left 1 Character ===> LeftArrow
Move Left 1 Word ===> Ctrl+LeftArrow
Move Right 1 Character ===> RightArrow

Spell Check... ===> Ctrl+F12
Spiral ===> A

Text ===> F8
Undo ===> Ctrl+Z
Undo ===> Alt+Backspace
Ungroup ===> Ctrl+U
Visual Basic Editor... ===> Alt+F11
What's This? ===> Shift+F1

Align Bottom ===> B
Align Centers Horizontally ===> E
Align Centers Vertically ===> C
Align Left ===> L
Align Right ===> R
Align To Baseline ===> Alt+F12
Align Top ===> T
All Small Capitals ===> Ctrl+Shift+K
Artistic Media ===> I

Back ===> Ctrl+PgDn
Bold ===> Ctrl+B
Brightness/Contrast/Intensity... ===> Ctrl+B
Bring up Property Bar ===> Ctrl+Return
Bullet ===> Ctrl+M

Change Case... ===> Shift+F3
Center ===> Ctrl+E
Center to Page ===> P
Color Balance... ===> Ctrl+Shift+B
Color ===> Shift+F12
Color ===> Shift+F11
Convert ===> Ctrl+F8
Convert To Curves ===> Ctrl+Q
Convert Outline To Object ===> Ctrl+Shift+Q
Cut ===> Ctrl+X
Cut ===> Shift+Delete

Delete ===> Delete
Delete Character to Right ===> Delete
Delete Word to Right ===> Ctrl+Delete
Distribute Bottom ===> Shift+B
Distribute Centers Horizontally ===> Shift+E
Distribute Centers Vertically ===>

Move Right 1 Word ===> Ctrl+RightArrow
Move Up 1 Frame ===> PgUp
Move Up 1 Line ===> UpArrow
Move Up 1 Paragraph ===> Ctrl+UpArrow
Move to Beginning of Frame ===> Ctrl+Home
Move to Beginning of Line ===> Home
Move to Beginning of Text ===> Ctrl+PgUp
Move to End of Frame ===> Ctrl+End
Move to End of Line ===> End
Move to End of Text ===> Ctrl+PgDn

Navigator ===> N
Next Page ===> PgDn
None ===> Ctrl+N
Nudge Down ===> DnArrow
Nudge Up ===> UpArrow
Nudge Left ===> LeftArrow
Nudge Right ===> RightArrow

Pan Down ===> Alt+DnArrow
Pan Left ===> Alt+LeftArrow
Pan Right ===> Alt+RightArrow
Pan Up ===> Alt+UpArrow
Pen ===> F12
Previous Page ===> PgUp
Properties ===> Alt+Return

Redo ===> Ctrl+Shift+Z
Refresh Window ===> Ctrl+W
Right ===> Ctrl+R

Size ===> Alt+F10
Save As... ===> Ctrl+Shift+S
Select Down 1 Frame ===> Shift+PgDn
Select Down 1 Line ===> Shift+DnArrow
Select Down 1 Paragraph ===> Ctrl+Shift+DnArrow
Select Left 1 Character ===> Shift+LeftArrow
Select Left 1 Word ===> Ctrl+Shift+LeftArrow
Select all objects ===> Ctrl+A

Shift+C
Distribute Left ===> Shift+L
Distribute Right ===> Shift+R
Distribute Spacing Horizontally ===> Shift+P
Distribute Spacing Vertically ===> Shift+A
Distribute Top ===> Shift+T
Drop Cap ===> Ctrl+Shift+D

Edit Text... ===> Ctrl+Shift+T
Exit ===> Alt+F4
Eraser ===> X

Font List ===> Ctrl+Shift+F
Font Size Decrease ===> Ctrl+NUMPAD2
Font Size Decrease ===> Ctrl+NUMPAD2
Font Size Increase ===> Ctrl+NUMPAD8
Font Size Increase ===> Ctrl+NUMPAD8
Font Size List ===> Ctrl+Shift+P
Font Size Next Combo Size ===> Ctrl+NUMPAD6
Font Size Next Combo Size ===> Ctrl+NUMPAD6
Font Size Previous Combo Size ===> Ctrl+NUMPAD4
Font Size Previous Combo Size ===> Ctrl+NUMPAD4
Font Weight List ===> Ctrl+Shift+W
Force Full ===> Ctrl+H
Forward One ===> Ctrl+PgUp
Fountain ===> F11
Full ===> Ctrl+J
Select Right 1 Character ===> Shift+RightArrow
Select Right 1 Word ===> Ctrl+Shift+RightArrow
Select Up 1 Frame ===> Shift+PgUp
Select Up 1 Line ===> Shift+UpArrow
Select Up 1 Paragraph ===> Ctrl+Shift+UpArrow
Select to Beginning of Frame ===> Ctrl+Shift+Home
Select to Beginning of Line ===> Shift+Home
Select to Beginning of Text ===> Ctrl+Shift+PgUp
Select to End of Frame ===> Ctrl+Shift+End
Select to End of Line ===> Shift+End
Select to End of Text ===> Ctrl+Shift+PgDn
Shape ===> F10
Show Non-Printing Characters ===> Ctrl+Shift+C
Snap To Grid ===> Ctrl+Y
Style List ===> Ctrl+Shift+S
Super Nudge Down ===> Shift+DnArrow
Super Nudge Left ===> Shift+LeftArrow
Super Nudge Right ===> Shift+RightArrow
Super Nudge Up ===> Shift+UpArrow

Text ===> Ctrl+F10
To Back ===> Shift+PgDn
To Front ===> Shift+PgUp
Toggle Pick State ===> Ctrl+Space
Toggle View ===> Shift+F9

Underline ===> Ctrl+U

Vertical Text ===> Ctrl+.
View Manager ===> Ctrl+F2

Zoom ===> Z
Zoom Out ===> F3
Zoom One-Shot ===> F2
Zoom To Fit ===> F4
Zoom To Page ===> Shift+F4
Zoom To Selection ===> Shift+F2

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. CorelDRAW adalah…..
   A. Aplikasi Editor grafik vector
   B. Aplikasi Browser Internet
   C. Aplikasi Membuat animasi Flash
   D. Aplikasi Berhitung
   E. Aplikasi Membuat Program
2. Tombol pada keyboard untuk membuat grafik baru pada corelDRAW adalah...
   A. Ctrl+O C. Ctrl+X E. Ctrl+R
   B. Ctrl+N D. Ctrl+Z
3. Bagaimana cara mengexport gambar corelDRAW ?
   A. File → Import C. File → Export E. File → Exit
   B. File → Save D. File → Print
4. Rectangle Tool berfungsi untuk...
   A. Membuat garis lurus
   B. Membuat persegi atau persegi panjang
   C. Membuat lingkaran atau Elips
   D. Membuat segitiga atau segibanyak
   E. Membuat gambar spiral
5. Sementara Elipse Tool berfungsi untuk...
   A. Membuat persegi atau persegi panjang
   B. Membuat segitiga atau segibanyak
   C. Membuat gambar spiral
   D. Membuat lingkaran atau elips
   E. Membuat gambar 3D
6. Tombol pada keyboard untuk mengexport gambar adalah menekan...
   A. Ctrl+E C. Ctrl+R E. F5
   B. Ctrl+Z D. Ctrl+N
7. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistic adalah…..
   A. Artistic media tool D. Zoom Tool
   B. Shape Tool E. Crop Tool
   C. Pen Tool
8. Dimension Tool adalah alat untuk...
   A. Membuat garis artistic
   B. Membuat kurva
   C. Membuat Tabel
   D. Membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya
   E. Semua Benar
9. Alat yang digunakan untuk menarik, memindahkan objek adalah...
   A. Pick Tool D. Berzier Tool
   B. Shape Tool E. Eraser Tool
   C. Envelope Tool
10. Ctrl+Z adalah shortcut pada keyboard untuk...
    A. Save grafik CorelDRAW D. Membuat text
    B. Membuka lembar baru E. Membuat gambar 3D
    C. Mengulangi langkah sebelumnya
11. Sementara Ctrl+D adalah shortcut pada keyboard untuk...
    A. Mengcopy gambar D. Menyatukan gambar
    B. Menduplikat gambar E. Memisahkan gambar
    C. Memotong gambar

12. Table tool digunakan untuk…..
    A. Membuat Segitiga
    B. Membuat Lingkaran
    C. Mewarnai Grafis
    D. Membuat Tabel
    E. Membuat garis lurus
13. Polygon Tool digunakan untuk…..
    A. Membuat Lingkaran
    B. Mewarnai Grafik
    C. Membuat Segi banyak
    D. Membuat Persegi
    E. Membuat Tabel
14. Freehand tool adalah....
    A. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan
    B. Alat yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistic
    C. Alat yang pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool
    D. Alat yang pemakaian polyline tool
    E. Alat yang digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan
15. F8 adalah shortcut pada keyboard untuk memunculkan ...
    A. Berzier Tool
    B. Shape Tool
    C. Freehand Tool
    D. Text Tool
    E. Artistic Media Tool
16. Berikul ini adalah menu yang terdapat di aplikasi corel draw, kecuali...
    A. File
    B. View
    C. Window
    D. Table
    E. Mailing
17. Untuk mengubah huruf text pada corelDRAW adalah menggunakan...
    A. Font
    B. Size
    C. Zoom
    D. Copy
    E. Underline
18. Untuk membuat background bisa dipilih dari menu...
    A. File
    B. Layout
    C. Page Setup
    D. View
    E. Arrange
19. Alat yang digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya adalah…..
    A. Eyedropper Tool
    B. Dimension tool
    C. Table Tool
    D. Basic shapes
    E. Text Tool
20. Contour digunakan untuk…..
    A. Membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks
    B. Membuat efek bayangan dari objek gambar/teks
    C. Menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya
    D. Menghilangkan efek 3D dari objek gambar
    E. Membentuk garis 3D

SOAL ESSAY :

1. Apa yang dimaksud dengan CorelDraw?

   ……
   ……
   ……

2. Sebutkan 5 bagian pada lembar kerja program aplikasi CorelDraw, dan jelaskan kegunaan masing-masing ?

   ……
   ……
   ……

6. Select Process Setting untuk...
   ……
   ……
   ……
7. Software pengenal pola yang cukup bagus dan teknik pemerosesan sinyal digital untuk hasil text terbaik disebut…
   ……
   ……
   ……

3. Tuliskan Langkah-langkah untuk menjalankan program aplikasi CorelDraw ?
   ……
   ……
   ……
   ……
4. Nama halaman pada CorelDraw dapat diubah namanya. Bagaimana cara mengubah halaman yang bernama Page 1 menjadi Gambar 1 ?
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
5. Sebutkan karya grafis apa sajakah yang dapat dibuat menggunakan program aplikasi Corel Draw
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay						
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai
1-20	5	100	1	20	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay/2
			2	20		
			3	20		
			4	20		
			5	20		

6. Penilaian Ketrampilan

1. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Buatlah kartu nama menggunakan coreldraw dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ukuran kartu nama 5x9cm
2. Boleh portrait boleh landscape
3. Isi dari kartu nama harus berisi :
   a. Logo
   b. Nama perusahaan
   c. Nama orang
   d. Jabatan
   e. Alamat
   f. No. telp
   g. Email
   h. Website
   i. Ig
   j. facebook
4. dikerjakan selama 2jam (120menit)

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**40**
	a. Membuat ukuran dan posisi(landscape atau portrait b. Membuat logo	10 30
2	**Hasil**	**60**
	a. Memilih jenis huruf b. Memilih warna c. Layout	15 25 15
3	**Waktu**	**5**
	Ketepatan waktu kerja	5

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**40**	**60**	**5**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

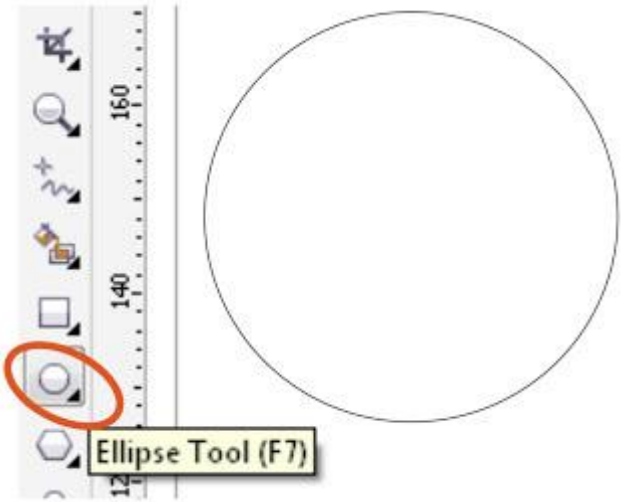
VII. MANIPULASI GAMBAR VEKTOR DENGAN FITUR EFEK

KOMPETENSI DASAR :

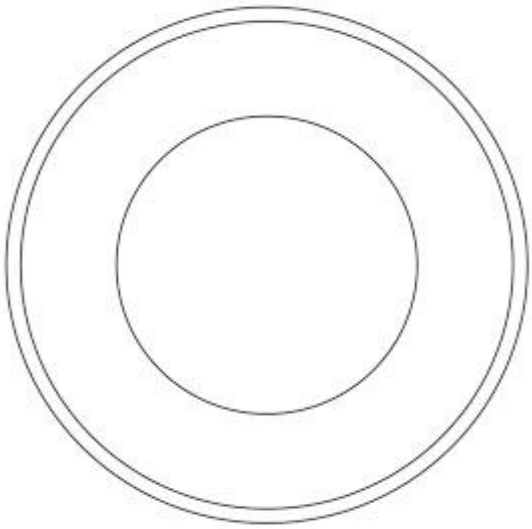
3.7. Menerapkan manipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek
4.7. Memanipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek

MATERI PEMBELAJARAN

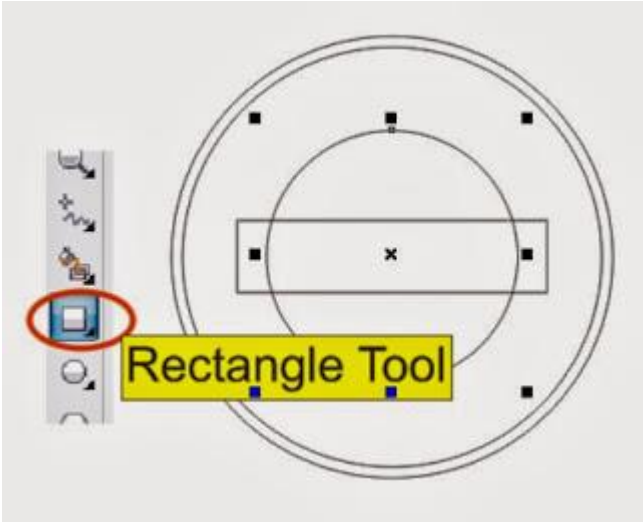
1. Cara Membuat stempel
   1. Langkah Pertama Buka program coreldraw Disini saya menggunakan**CorelDraw**
   2. Pada toolbox, pilih Ellipse tool Atau Tekan (F7) Pada Keyboard, Untuk Membuat lingkaran, lalu tekan Huruf P pada Keyboard, agar lingkaran berada di tengah Halaman. seperti gambar dibawah ini.



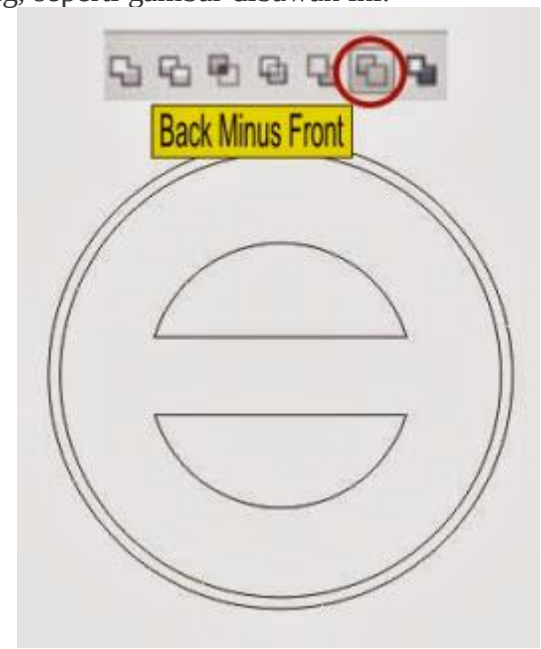
3. Pilih Pick tool, dalam keadaan lingkaran terseleksi, lalu tekan 2 kali tanda + (plus) pada keyboard untuk menggandakan lingkaran. Lalu hasilnya diperkecil dengan cara Drag ke arah dalam sambil menekan Tombol Shift pada Keyboard, seperti gambar dibawah ini.



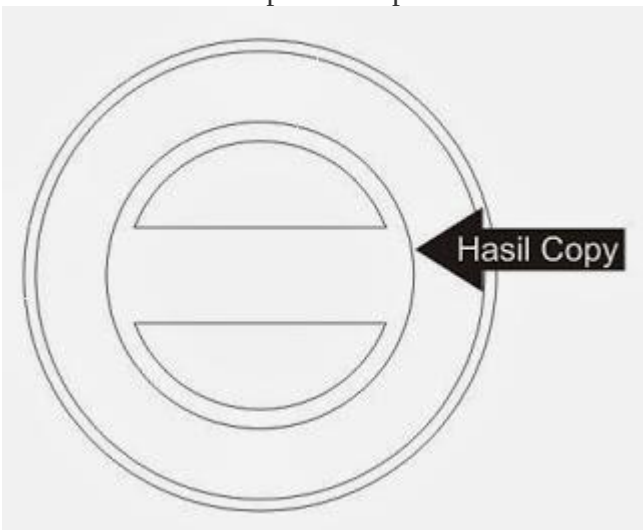
4. Pilih Rectangle tool untuk membuat kotak. Supaya posisi kotak berada di tengah lingkaran tekan hutuf P pada keyboard.



5. Selanjutnya Seleksi kotak dan lingkaran, lalu pada Option bar klik Back minus front supaya terpotong, seperti gambar dibawah ini.



6. Berikutnya kita akan membuat teks melingkar, tapi terlebih dahulu copy lingkaran yang sudah ada.lalu Perkecil Dan Tempatkan Seperti Gambar Di bawah.



7. Kemudian pada toolbox pilih Text tool,
Kemudiab Pada Menu Bar Pilih Menu TEKT > FIT TEKT TO PATH dan arah didekat lingkaran yang baru dibuat buatlah teks terserah kita, Atau Klik Lingkaran Lalu pada menu bar pilih TEKT > FUT TEKT TO PATH dan klik lagi lingkaran tadi, buatlah teks terserah kita.

Untuk membuat teks melingkar yang letaknya dibawah, caranya sama seperti tahap No. 7,

8. Jika kita ingin membalik teks , klik Mirror Text Horizontal dan Mirror Text Vertical, disini saya tidak membalik teks, tambahkan teks lagi ditengah kotak.

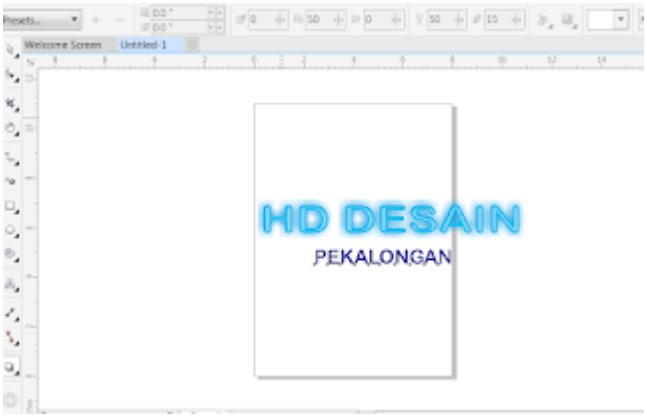
9. Untuk memberi jarak antar teks bisa diedit dengan Shape tool.

10. Selanjutnya kita akan memberi pembatas misalnya dengan bintang, caranya pada toolbox pilih Polygon tool dan pilih gambar bintang. Kalau sudah lalu duplikat bintang dengan tekan + (plus) pada keyboard.

Yang terakhir hapus lingkaran didekat teks karena tidak diperlukan lagi sebagai garis bantu teks melingkar, Warnai objek disini saya menggunakan warna Biru, hasilnya dibawah ini.

2. Cara membuat efek pada tulisan

Cara Membuat Berbagai Macam Efek Tulisan Di CorelDraw, Dengan CorelDraw kita bisa membuat berbagai macam efek tulisan yang tentunya keren. CorelDraw menyediakan text tool untuk membuat suatu tulisan. Ada banyak jenis efek tulisan yang sudah dikenal khalayak umum . Mulai dari efek 3D ,tulisan bergambar sampai efek Neon . Di artikel kali ini saya akan berbagi pengalaman mengenai cara membuat efek tulisan tiga tadi.

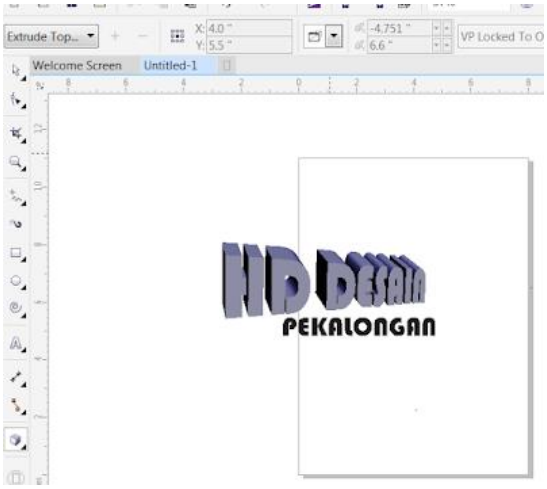


Efek 3D
lebih detai klik DISINI

1.Pertama buat dokumen baru ,kemudian buatlah suatu bentuk tulisan menggunakan text tool. Disini saya menulis HD DESAIN yang dipisah dengan PEKALONGAN.

2.Setelah itu, Pada tab effect pilih add perspective untuk menciptakan efek miring kesamping . Tinggal tarik keatas aja pada pojok tulisan sehingga membentuk seperti di bawah..

3.Untuk menciptakan efek 3D kita gunakan Extrude tool yang terletak tool paling bawah jika anda menggunakan CorelDraw X7. Kemudian ubah yang tadinya preset (bagian kiri atas CorelDraw) menjadi Extrude Top Left . Hal ini di tujukan agar tercipta warna yang sesuai.



4.Pilih warna sesuai dengan keinginan sobat

5.warnai tulisan pekalongan, Dan selesai..

Efek Tulisan Bergambar
lebih detail klik DISINI

1.Pertama buat dokumen baru , lalu buat tulisan HD DESAIN PEKALONGAN dengan text tool.

2.Import gambar dengan cara file > import atau CTRL+I atau drop and drag file dari explore ke CorelDraw

3.Klik pada gambar ,kemudia buka tab Object > pilih Powerclip > place inside frame > klik tanda anak panah tepat diatas tulisan tadi ya sob

4.Sesuaikan besar tulisan sesuai dengan keinginan sobat..selesai

Efek tulisan Neon
lebih detailnya klik DISINI

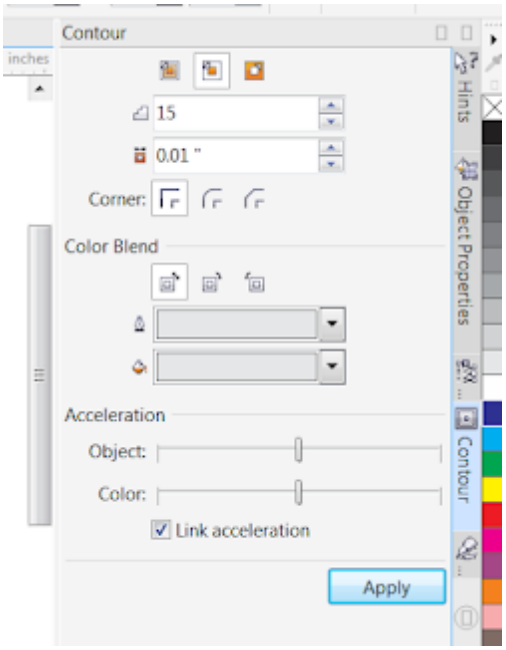
1.Buka dokumen baru, buat tulisan HD DESAIN dengan font yang pojoknya melengkung disini saya pakai arial rounded.

2.Warnai tulisan sesuai keinginan sobat, disini saya pilih warna birulangit ya sob

3.Buat contour dengan cara buka tab Effect > pilih contour >

4.Atur property bar dan pilih inside contour

5.Atur contour step menjadi 15 dan contour offset menjadi 0,01 cm



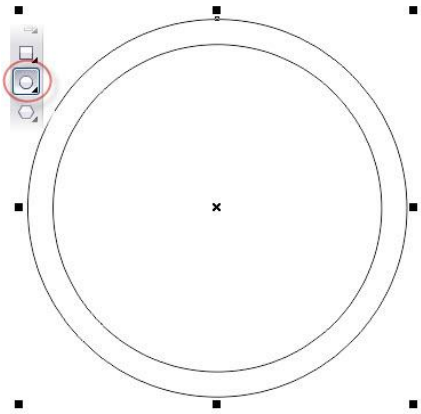
6.Pilih linear di bagian atas CorelDraw,sesuaikan warna yang sobat sukai disini saya memakai ice blue

7.Buat group objek dengan cara klik objek > CTRL+G

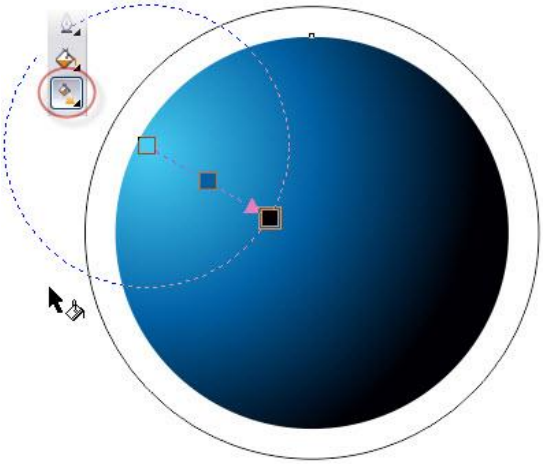
8. Buat bayangan ,dengan cara Pilih drop shadow tool (bagian bawah toolbox) > atur menjadi medium glow yang terletak di kiri atas CorelDraw > sesuaikan warnanya…

Gabungkan tulisan pekalongan kemudian di beri warna sesuai keinginan disini saya pilih warna biru.

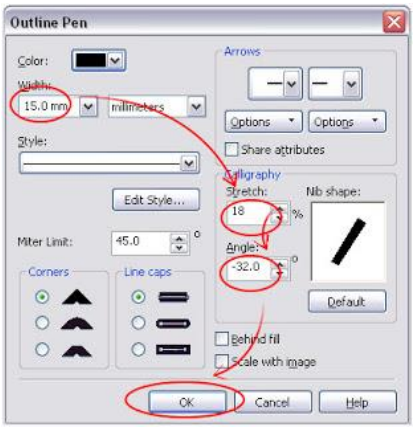
3. Cara membuat efek warna



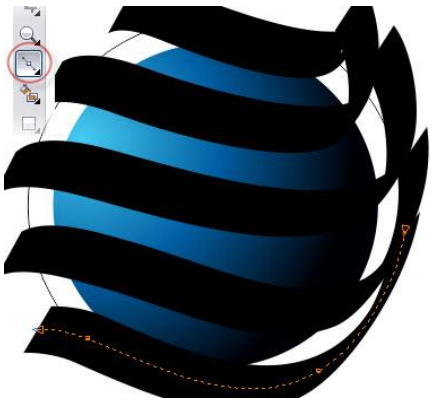
2. Select object lingkaran yang dalam, kemudian pada **Toolbox** pilih **Interactive Fill tool (G)**, drag pada object lingkaran pada **Property Bar** > **Fill type** > **Radial** dan tentukan warna gradasi pada **Fill Color**, untuk menambah warna gradient baru doubel klik pada garis strip-strip;



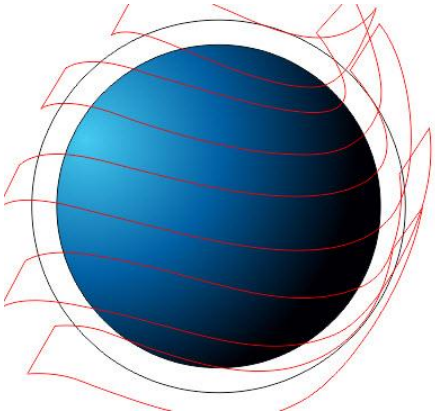
3. Selanjutnya kita membuat object pita melingkar dengan patokan object lingkaran luar (yang gede), klik **Outline Pen** pada **Toolbox** atau tekan **F12** di keyboard maka akan muncul kotak dialog, dan setting seperti gambar dibawah;



4. Dengan **Bezier tool** di **Toolbox** buat garis seperti dibawah ini, dan satu persatu konversi ke bentuk kurva dengan tekan **Ctrl+Shift+Q** di keyboard;

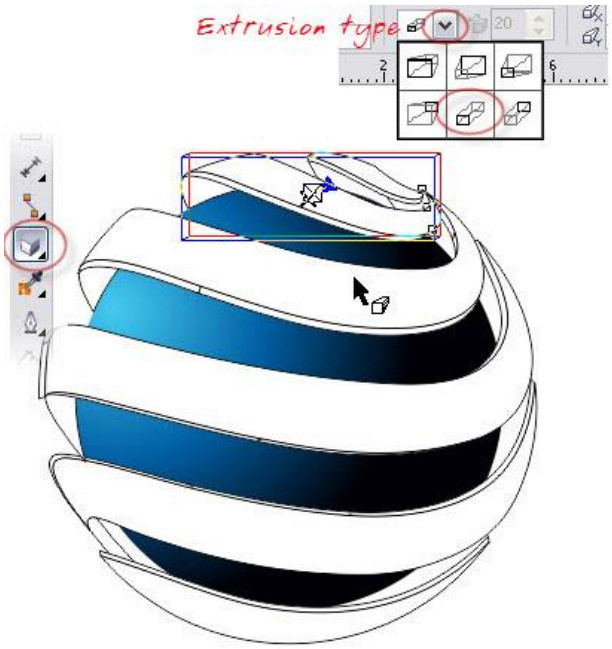


5. Klik tanda silang pada **Color Palette** dan klik kanan pada warna merah, hasilnya seperti dibawah ini, selanjutnya atur sedemikian rupa dengan Shape tool pada Toolbox setelah dianggap sesuai dengan yang dimaksud select semua object kurva dan klik **Combine** pada **Property Bar** atau tekan **Ctrl+L** di keyboard, selanjutnya select dengan lingkaran yang luar dan klik **Intersect** pada **Property Bar**

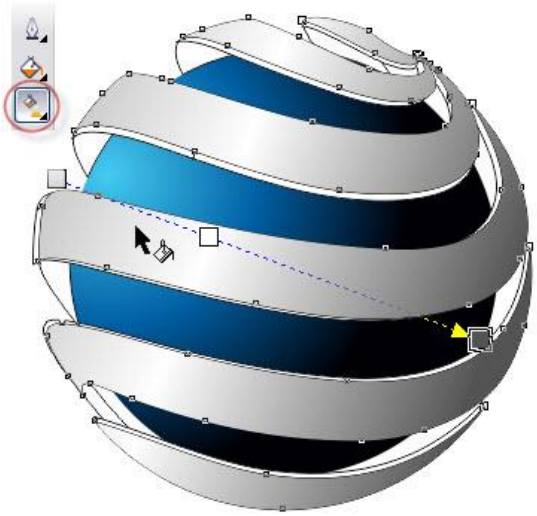


6. Buang object asli dan object lingkaran, yang tertinggal object hasil **Intersect** beri warna putih dan tekan Ctrl+K di keyboard untuk memisahkan object dengan maksud untuk memudahkan proses **Extrude**, dan jangan lupa sampeyan buat object tambahan pada samping object pita agar terkesan 3D pada pita yang melingkar, hasilnya seperti gambar dibawah ini;

7. Selanjutnya klik **Extrude tool** pada **Toolbox**, satu persatu buat **efek tebal (Extrude)** pada object pita, pada **Property Bar** > **Extrusion type** pilih yang dilingkari merah, kemudian **Break Apart** semua efek **Extrude;**

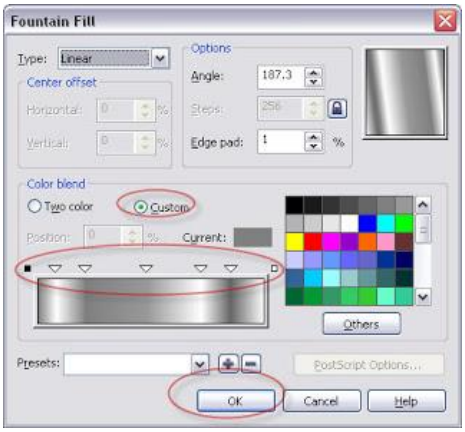


8. Nah disini inti dari tutorial yang dimaksud, setelah di **Break Apart** select lagi object aslinya dan **Combine** kemudian pilih **Interactive Fill tool (G)** pada **Toolbox** drag pada object, hasilnya seperti gambar dibawah ini;

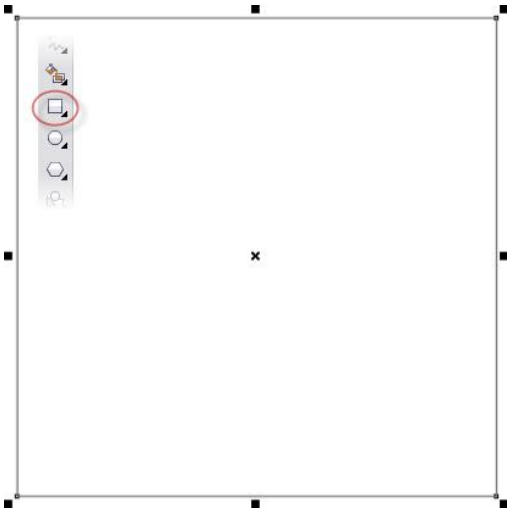


9. Atur juga gradasi pada object hasil **Extrude;**

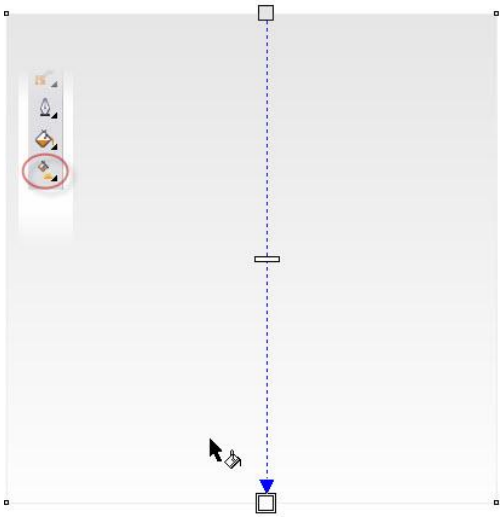
10.Untuk mempermudah proses pemberian warna gradasi tekan **F11** di keyboard, pilih **Costum** dan atur sesuai dengan kebutuhan;



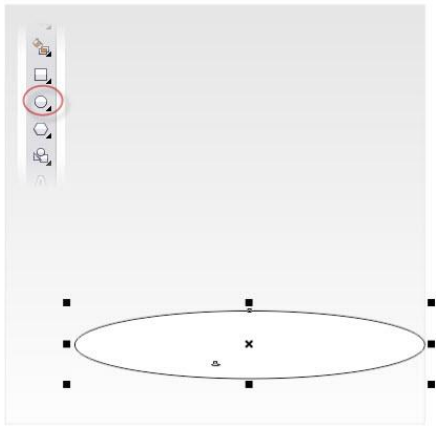
11. Untuk Background, buat kotak dengan **Rectangle tool** pada **Toolbox;**



12. Buat juga gradasi warna seperti langkah diatas;



13. untuk bayangan, agar tampilan terkesan lebih halus kita buat efek bayangan secara manual, dengan dua buah object lingkaran besar dan kecil, yang besar beri warna putih, hapus outline-nya dan beri efek tranparent 100%, yang kecil beri warna hitam, outline-nya dihapus dan beri efek tranparent 50% ;



14. Selanjutnya klik pada **Blend tool** arahkan (drag) pada kedua object lingkaran tersebut;

15. Pada **Property Bar** ketikkan **50** pada kolom **Blend Objects** hasilnya seperti gambar dibawah ini;

Penilaian Ketrampilan

1. **Bentuk Unjuk Kerja/Proses**

   Buatlah poster dengan ukuran A3 dengan ketentuan sebagai berikut :

   a. Poster event (contoh : exhibition, launching produk atau produk baru)
   b. Yang harus ada didalam poster :
      1. Logo perusahaan
      2. Nama perusahaan
      3. Tagline
      4. Hari/tanggal bulan dan tahun
      5. Tempat
      6. Doorprize
      7. Htm/harga tiket
      8. Foto produk/kegiatan
   c. Dikerjakan selama 2 minggu

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**30**
	Desain poster	30
2	**Hasil**	**60**
	1. Desain 2. Pewarnaan 3. Layout	20 20 20
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	10

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**30**	**60**	**10**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

VIII. MANIPULASI GAMBAR VEKTOR DENGAN FITUR EFEK

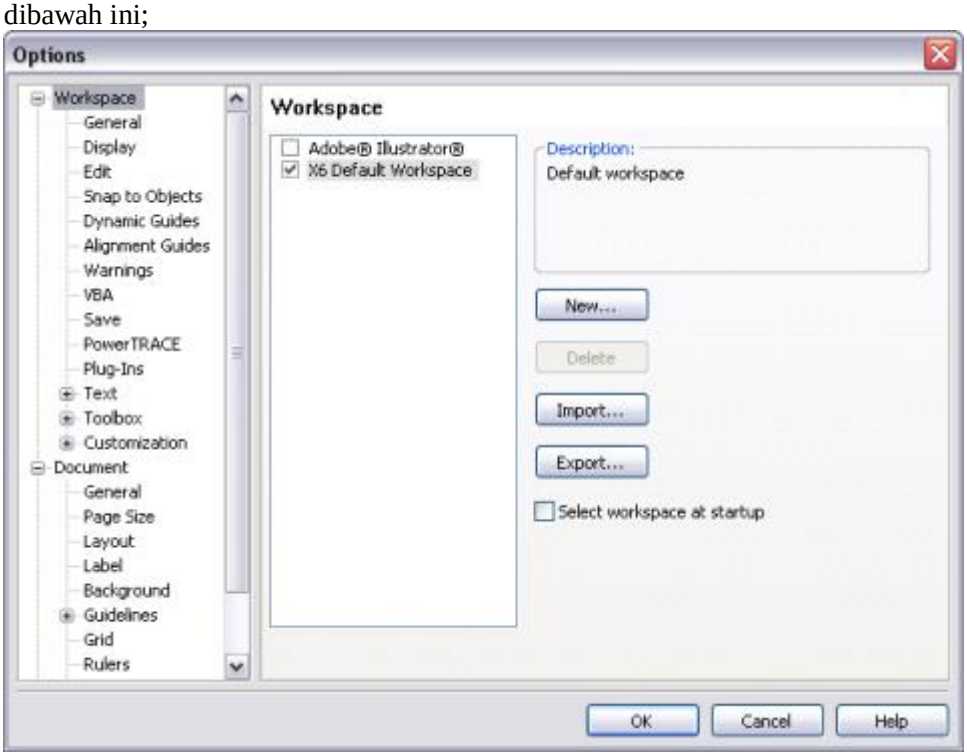
KOMPETENSI DASAR :

3.8. Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vector
4.8. Membuat desain berbasis gambar vector

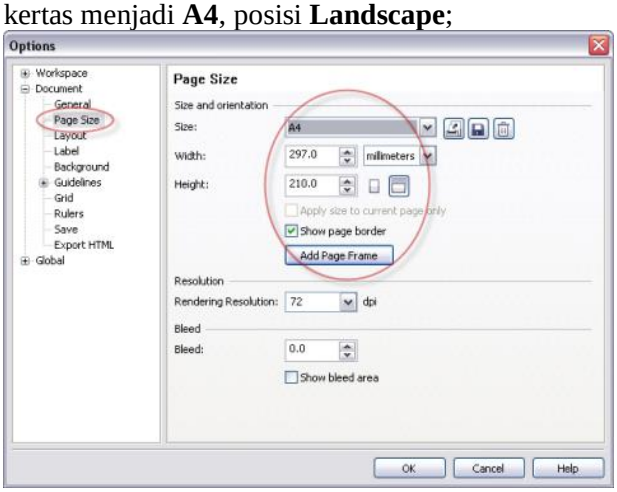
MATERI PEMBELAJARAN

MENGATUR HALAMAN

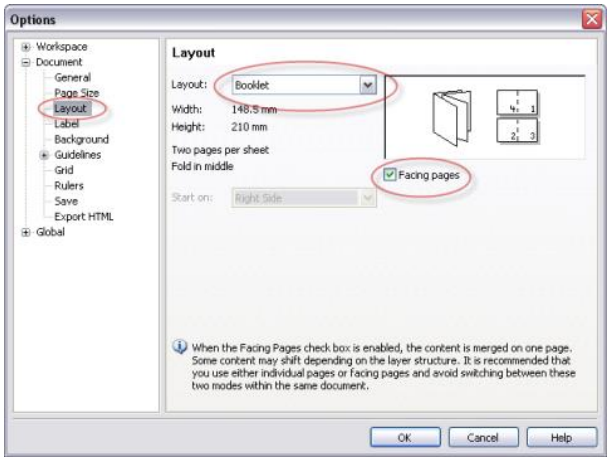
1. Buka CorelDRAW Versi berapapun
2. Buka lembar kerja baru, pada **Menu Bar** > **File** > **New** atau tekan tombol **Ctrl+N** di keyboard. Disini buku yang akan kita buat adalah ukuran setengah A4 (A5), 8 halaman
3. Pada **Menu Bar** > **Tools** > **Options...** (**Ctrl+J**) untuk membuka tabel **Options**, seperti gambar dibawah ini;



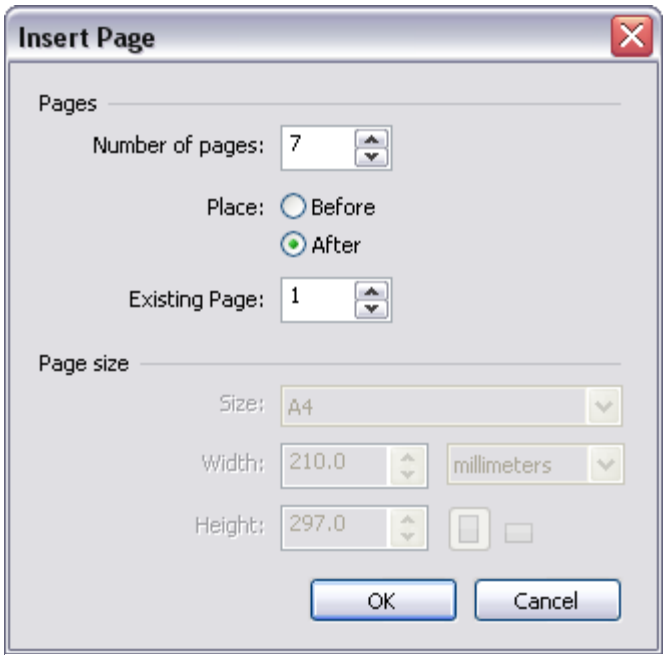
5. Pada jendela sebelah kiri, klik **Document** > **Page Size** > pada Jendela **Page Size** rubah ukuran kertas menjadi **A4**, posisi **Landscape**;



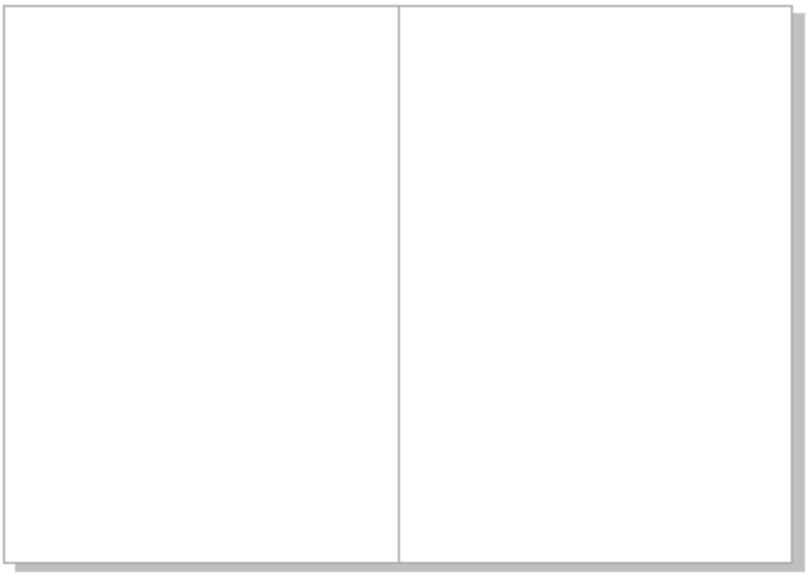
6. Selanjutnya klik **Layout**, pada kotak **Layout** ubah yang tadinya **Full Page** ke **Booklet** > Klik**OK**, beri tanda **Ceklis** pada **Facing Pages** (yang ini penting jangan sampe lupa);



7. Setting diatas hanya ada 1 halaman, agar ada 8 halaman maka harus ditambah 7 halaman lagi, pada **Menu Bar** > klik sub menu **Layout** > **Insert Page**, isi kolom **Number of pages: 7** dan klik**OK**;

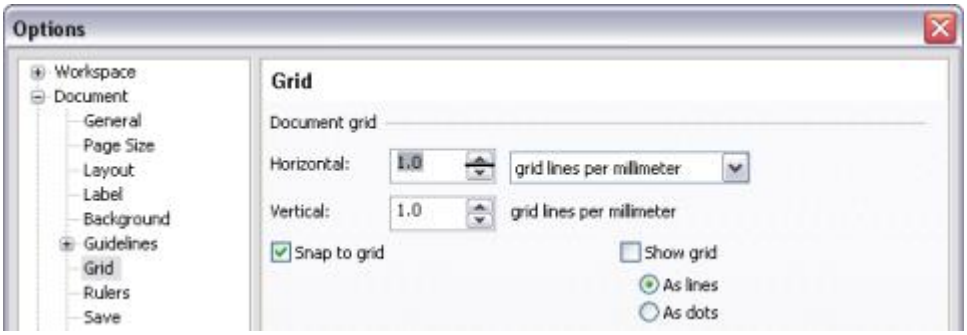


Nah, sehingga lembar kerja kita berubah menjadi seperti dibawah ini, ukuran setengah A4 (2 x A5=A4);

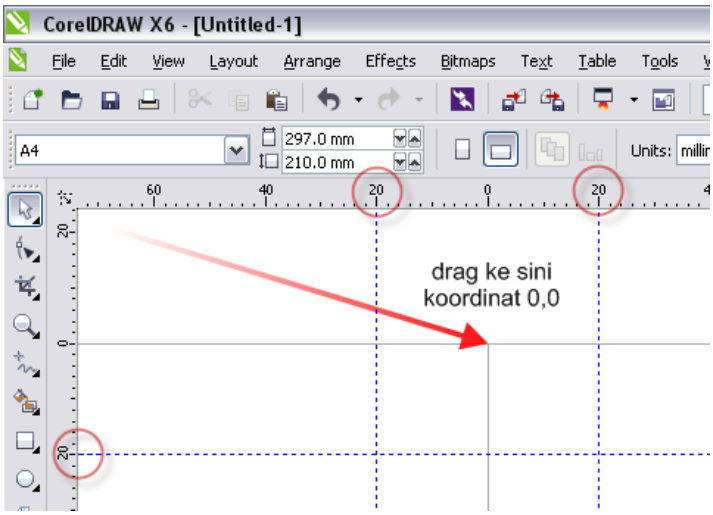


MENGATUR MARGIN

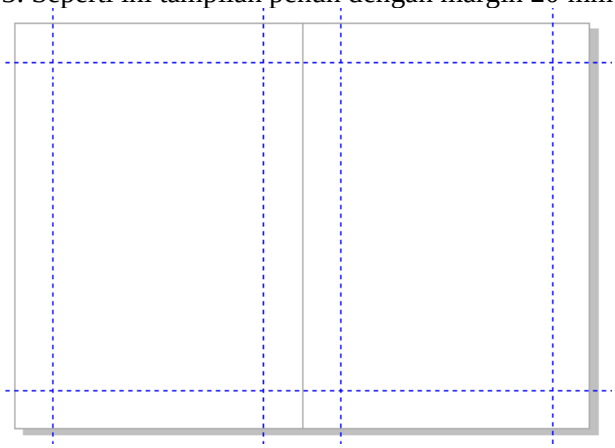
1. Pada software CorelDRAW tidak ada pengaturan khusus untuk margin, untuk itu kita dapat menggunakan **Guideline**. Agar **Guideline** lebih presisi atau tepat pada koordinat yang diinginkan, aktifkan **Grid** dengan spasi (misal 1 mm). klik menu **View** > **Grid and Ruler Setup**, lalu atur seperti gambar dibawah dan klik **OK**;



2. Buat margin sebanyak 20 mm dari pinggir kertas. tentukan titik acuan pada koordinat 0,0 dan buat **Guidelines** dengan klik dan tahan pada ruler vertikal dan horizontal dan drag atau seret kedalam, lihat pada gambar dibawah ini;

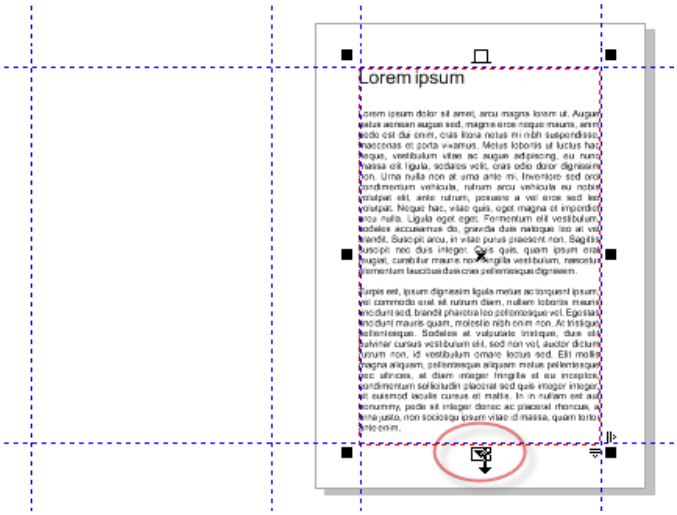


3. Seperti ini tampilan penuh dengan margin 20 mm pada setiap pinggir kertas;

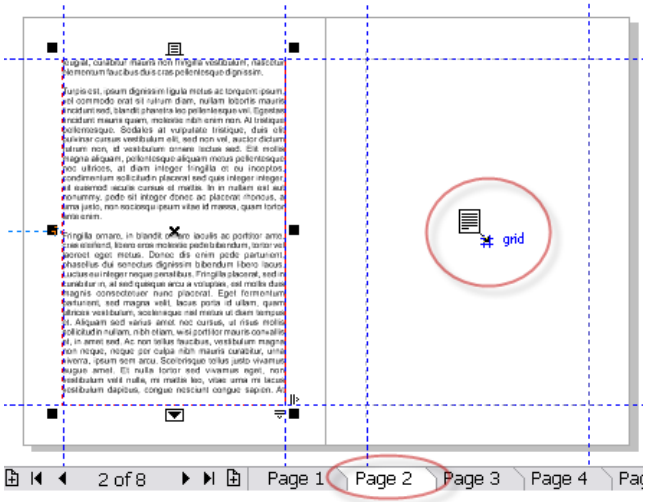


MEMBUAT PARAGRAPH TEXT

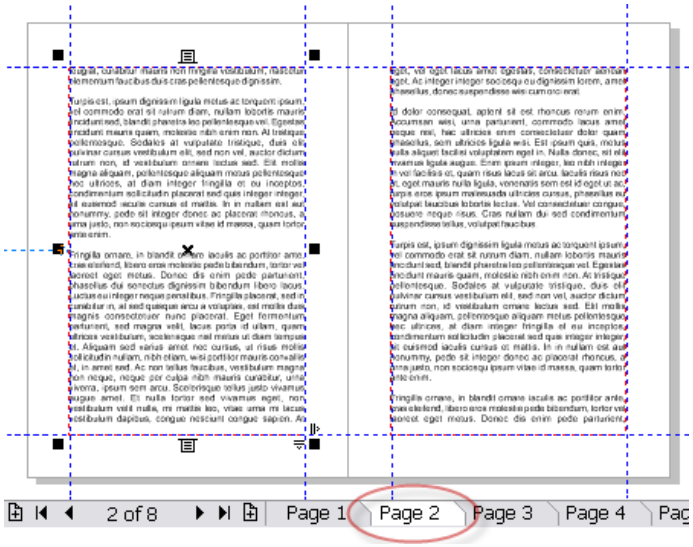
1. Buat **Paragraph Text** dengan cara pilih **Text Tool (F8)** arahkan pointer pada **Gidelines**halaman pertama yang sudah kita buat, kemudian klik tahan geser (drag) arah diagonal kebawah dan lepas tombol mouse, dan ketik apa saja atau bisa Copy dari MS.Word ke **Paragraph Text**pada halaman pertama (kalau hanya bentuk text saja), untuk meneruskan ke halaman kedua klik pada tanda yang dilingkari merah;



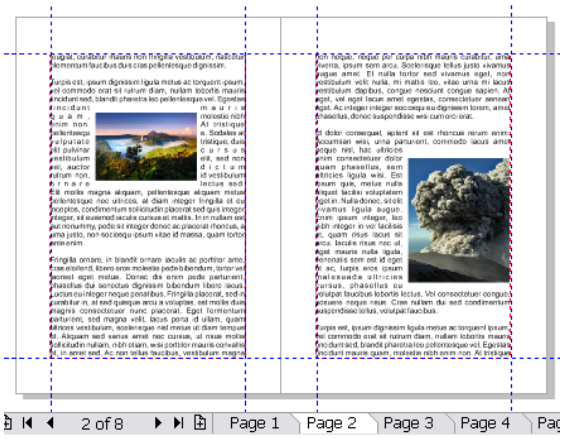
2. Kemudian sampeyan hanya klik saja di dalam Guidelines halaman kedua maka dengan sendirinya sudah muncul paragraph text-nya, begitu langkah pada halaman berikutnya;



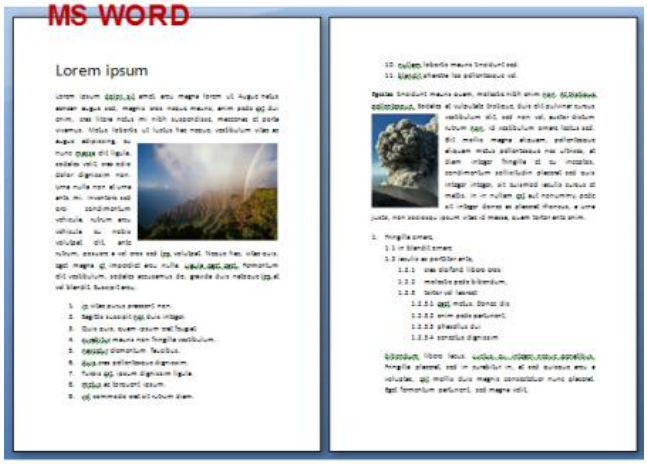
3. Seperti dibawah ini 2 halaman yang sudah terisi **Paragraph Text;**

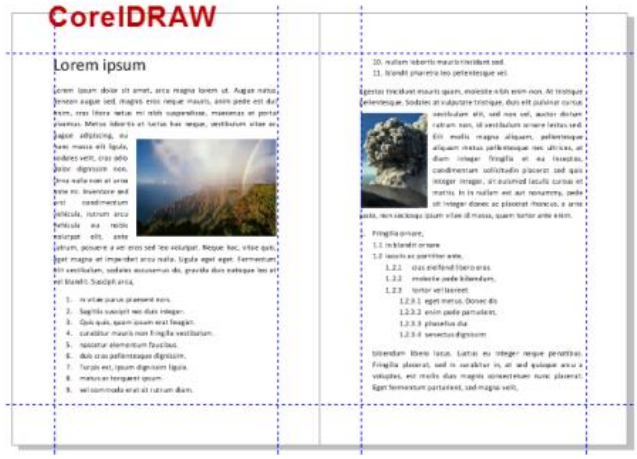


4. Dan kita juga bisa menambah gambar diatas **Paragraph Text**, caranya bisa dilihat disini !!hasilnya seperti contoh dibawah ini;



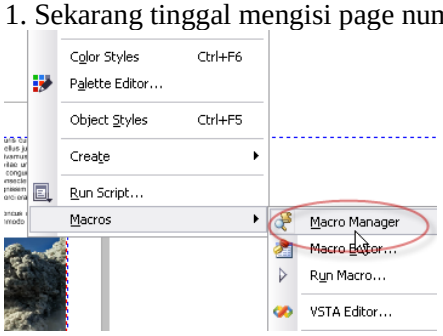
5. Kalau kita menginginkan seperti format yang ada di MS.Word dan ada gambarnya (image), rubah dulu Page Size menjadi ukuran A5 (14.8 x 21 cm) seperti yang ada di CorelDRAW, selanjutnya **Copy** dan **Paste** apa adanya agar format dan gambar tampil seperti di MS.Word;



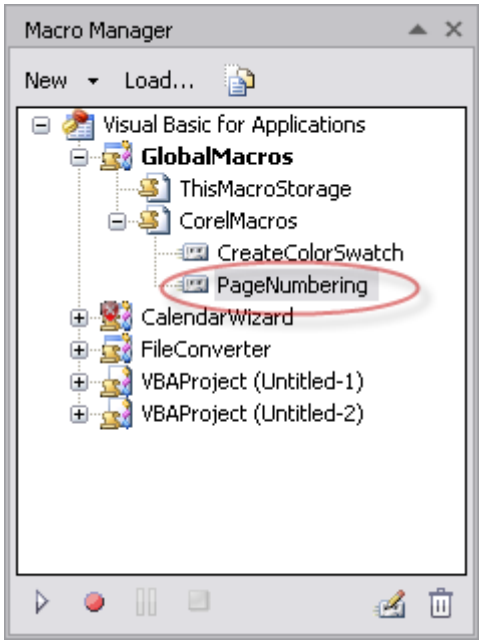


MENGISI NOMOR HALAMAN

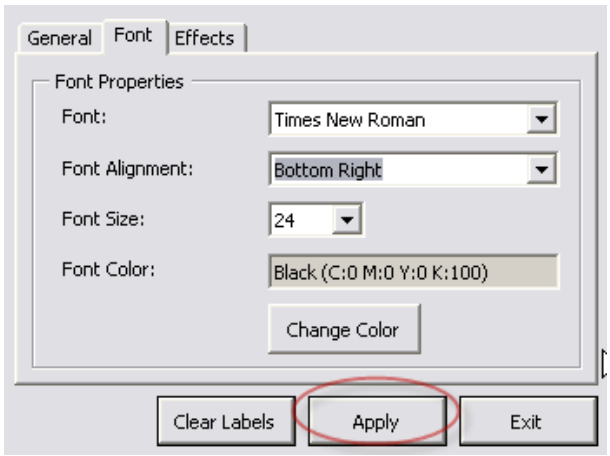
1. Sekarang tinggal mengisi page number dengan klik **Tools** > **Macros** > **Macro Manager;**



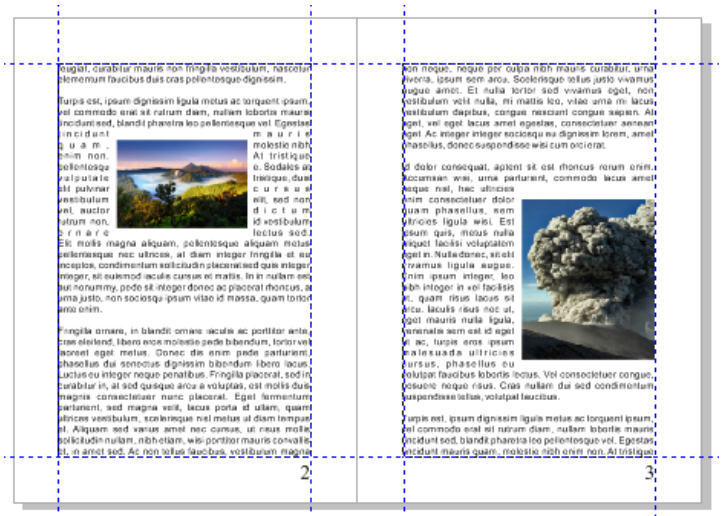
2. Sehingga Muncul kotak Docker **Macro Manager** pada **Visual Basic for Applications** > pilih**CorelMacros** > Doubel klik pada **PageNumbering**, seperti pada gambar dibawah;



3. Pada kotak dialog **Page Numbering** atur pada tab **Font**, seperti gambar dibawah ini dan klik**Apply**;

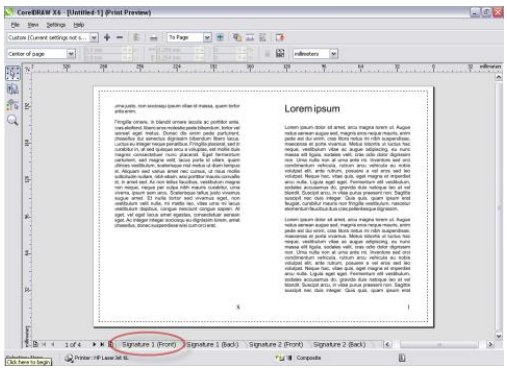


4. Sehingga nomor terisi sesuai dengan urutan halaman yang kita inginkan yaitu Booklet

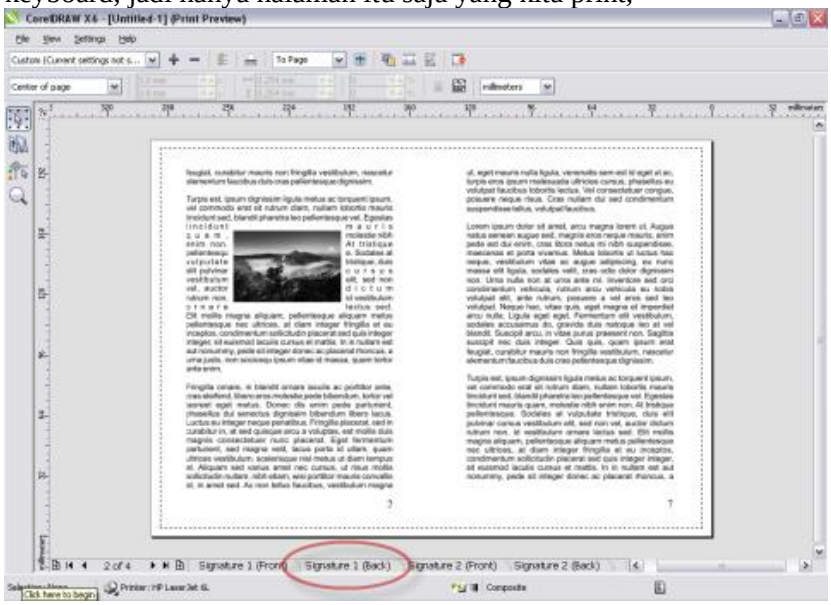


MENCETAK

1. Tekan tombol **Print** pada **Standard Bar** atau tekan tombol **Ctrl+P** di keyboard lebih gampang, pada Kotak perintah **Print** > tab **General** > **Preferences..** (Penting! : atur Paper size jadi A4, Orientation rubah Landscape) > klik **OK**, selanjutnya klik **Print Preview** > pada kolom **Image Position** pilih **Center of page** (ini juga Penting!).
Untuk mencetak dengan printer biasa: cetak atau print **Signature 1(Front)** dengan cara Buka menu **File** > klik **Print this Sheet Now** atau tekan **Ctrl+T** di keyboard, jadi hanya halaman itu saja yang kita print;



2. Setelah keluar hasil cetakan atau print yang pertama, balik kertasnya lalu cetak **Signature 1(Back)** dengan cara seperti diatas Buka menu **File** > klik **Print this Sheet Now** atau tekan**Ctrl+T** di keyboard, jadi hanya halaman itu saja yang kita print;



3. Begitu seterusnya dalam proses mencetak dilanjutkan pada **Signature 2(Front), Signature 2(Back)** dst....
4. Untuk mencetak pada master film seperti pada Paper Plate, Plate CTP: langsung aja mencetak dengan gradak jaya, tapi tetap harus bertahap apabila halamannya dalam jumlah banyak

Penilaian Ketrampilan

1. **Bentuk Unjuk Kerja/Proses**
   Buatlah majalah senopati soedirman dengan ukuran jadi A4 dengan ketentuan sebagai berikut :
   a. Desain cover majalah
   b. Desain isi majalah yang meliputi :
      1. Daftar isi
      2. Content : berita utama, seputar tkr, seputar mm, seputar broadcasting, tips dan trik, hiburan

3. Menggunakan header dan footer : untuk header senopati edisi:…., untuk footer : nomor halaman

c. Dikerjakan selama 3 minggu

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**30**
	Setup majalah Header dan footer Pilihan warna	10 10 10
2	**Hasil**	**60**
	1. Desain cover 2. Desain isi	20 40
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	10

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**30**	**60**	**10**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

IX. PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR BITMAP(RASTER)

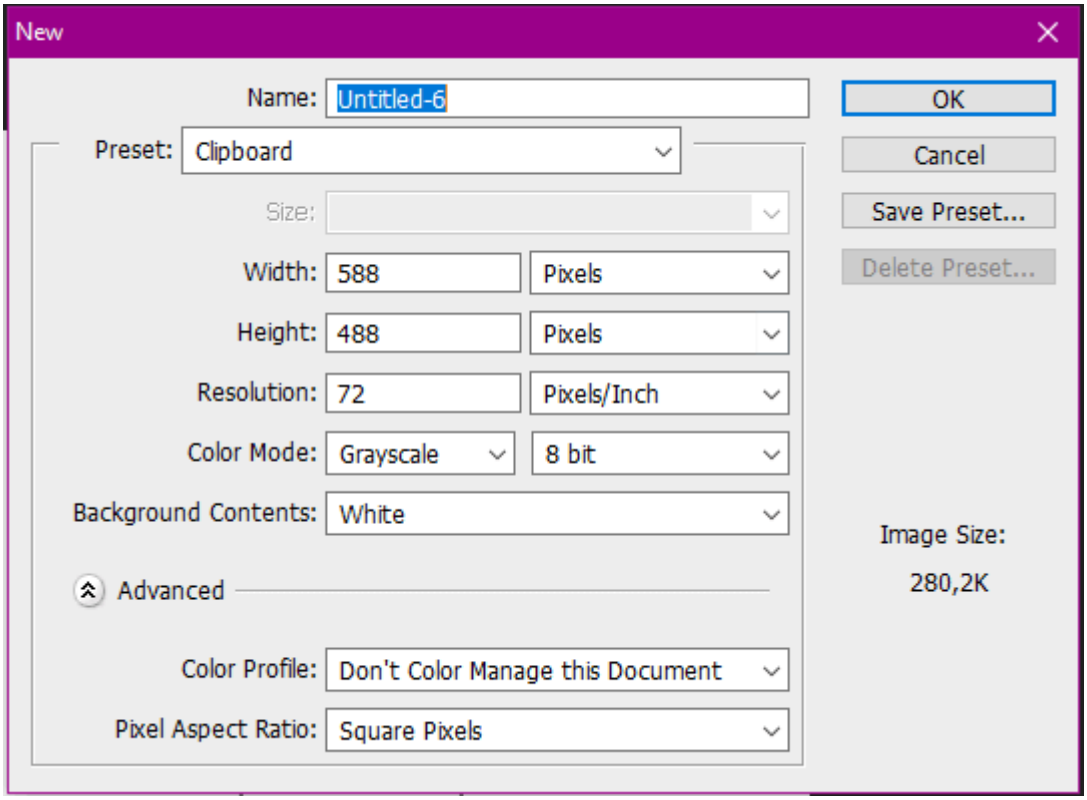
KOMPETENSI DASAR :

3.9. Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vector
4.9. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

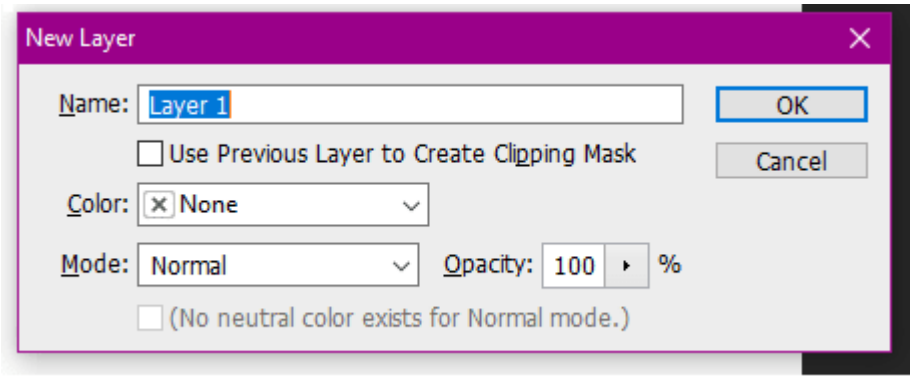
MATERI PEMBELAJARAN

Cara Buat Kotak Di Photoshop

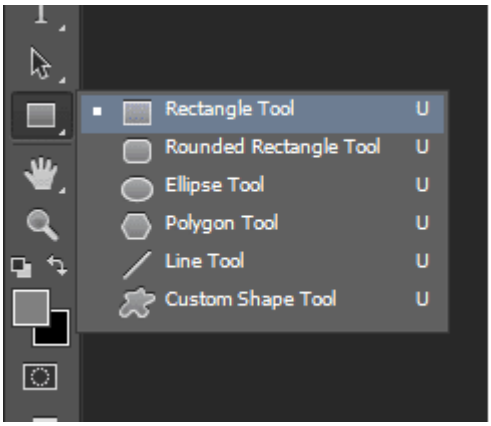
1. Pertama, silakan buat lembaran baru terlebih dahulu. Klik **File** (Menu bagian kiri atas) >> **New** >> Lalu isi ukuran (Width dan Height) lembar yang diinginkan.



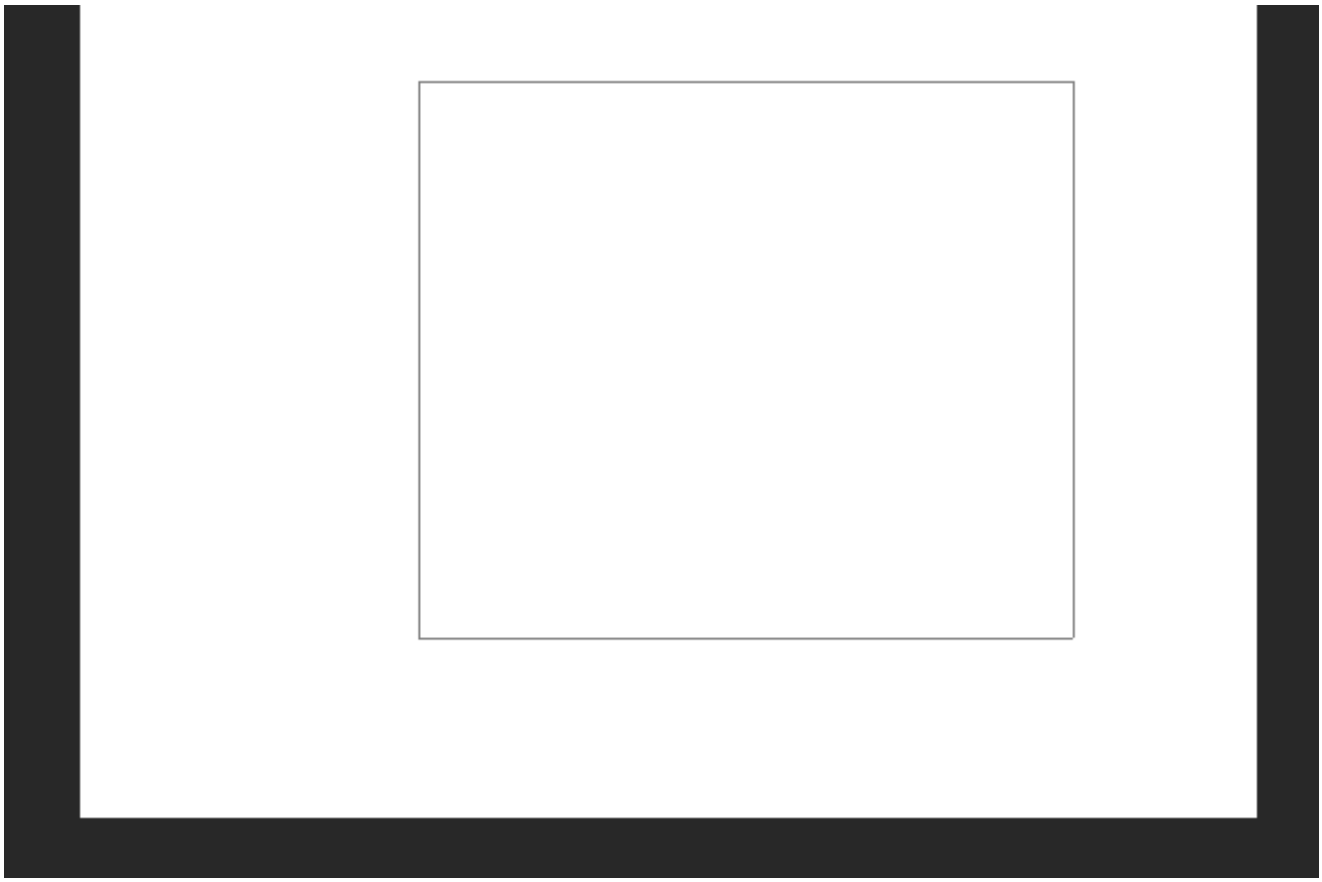
2. Kemudian, Klik **Ctrl + Shift + N**, kemudian beri nama untuk layer baru. Fungsinya agar kotak yang kita buat bisa diedit-edit dengan lebih bebas.



3. Pilih **Rectangle Tool** dengan cara Klik Kanan pada logo kotak di menu bagian kiri. Anda juga bisa mengklik huruf **U** untuk mempermudah pencarian.



4. Buat kotak dengan cara mengarahkan kursor ke lembaran, kemudian tarik dari satu sisi ke sisi lainnya. Sehingga jadi seperti ini :

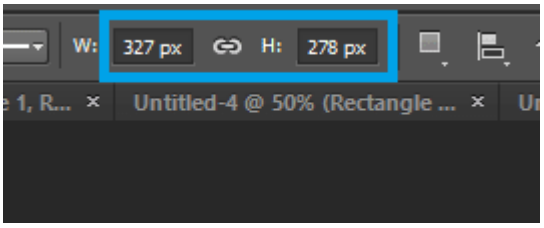


Simpel bukan?

Dan karena Anda sudah memakai layer baru, Anda bisa mengeditnya sedemikian rupa. Contohnya, mengubah ukuran.

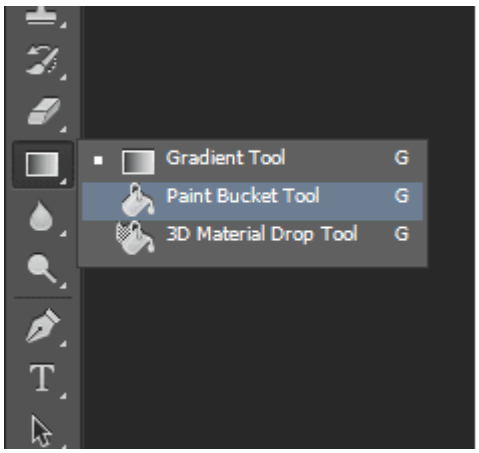
Caranya :

- Atur ukuran kotak pada menu khusus di bagian atas. Anda bisa melihatnya ketika kotak telah selesai dibuat.

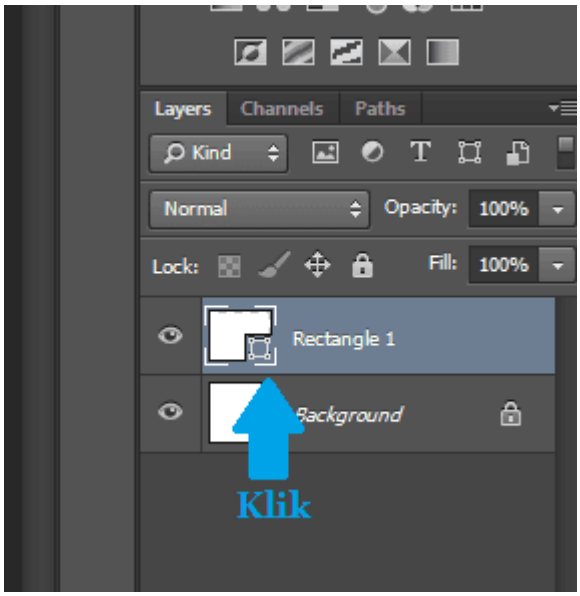


Anda juga bisa memberi warna pada kotak tersebut agar jadi lebih enak dilihat. Caranya :

- Pilih Paint Bucket Tool.. Tekan **G** untuk mempermudah pencarian >> Klik kanan logo kotak pada menu bagian kiri >> Kemudian klik **Paint Bucket Tool**



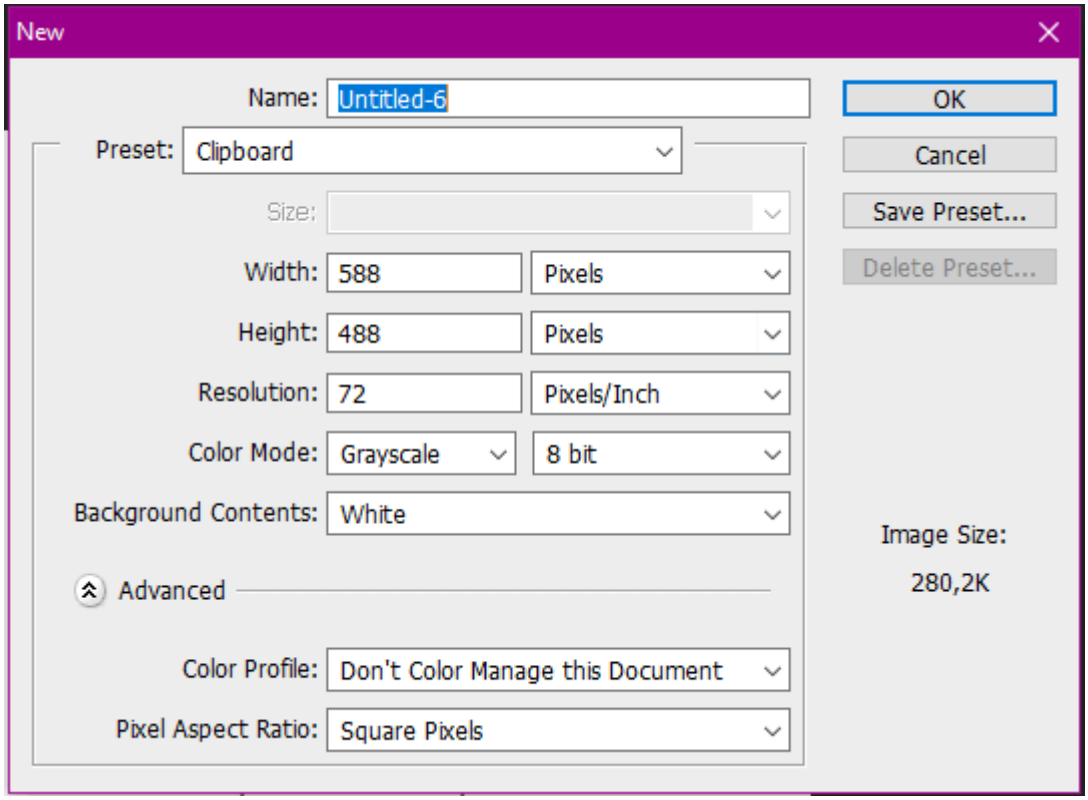
- Klik pada Layer yang telah dibuat (Ada di menu bagian kanan) >> Kemudian silakan klik kotak tersebut menggunakan Paint Bucket Tool. Otomatis kotak yang telah dibuat akan berubah warna.



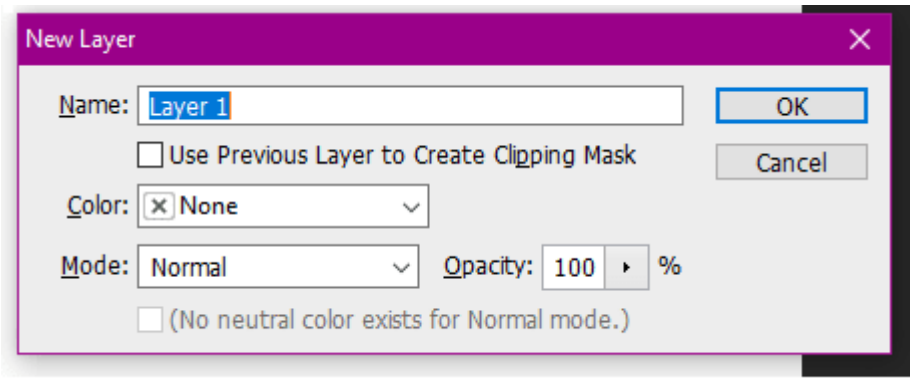
Sisanya tinggal bereksperimen sesuai keinginan saja.

Cara Membuat Lingkaran / Bulat Di Photoshop

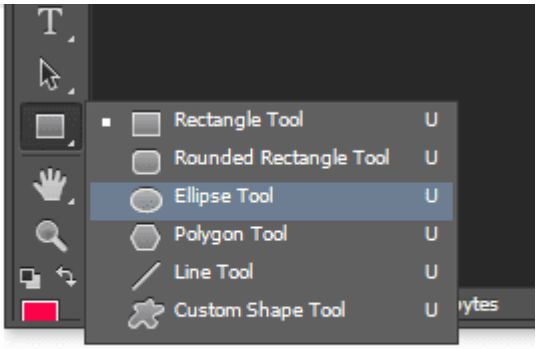
1. Buat Lembaran Baru sama seperti sebelumnya, Klik File >> New >> Atur ukuran lembaran yang diinginkan.



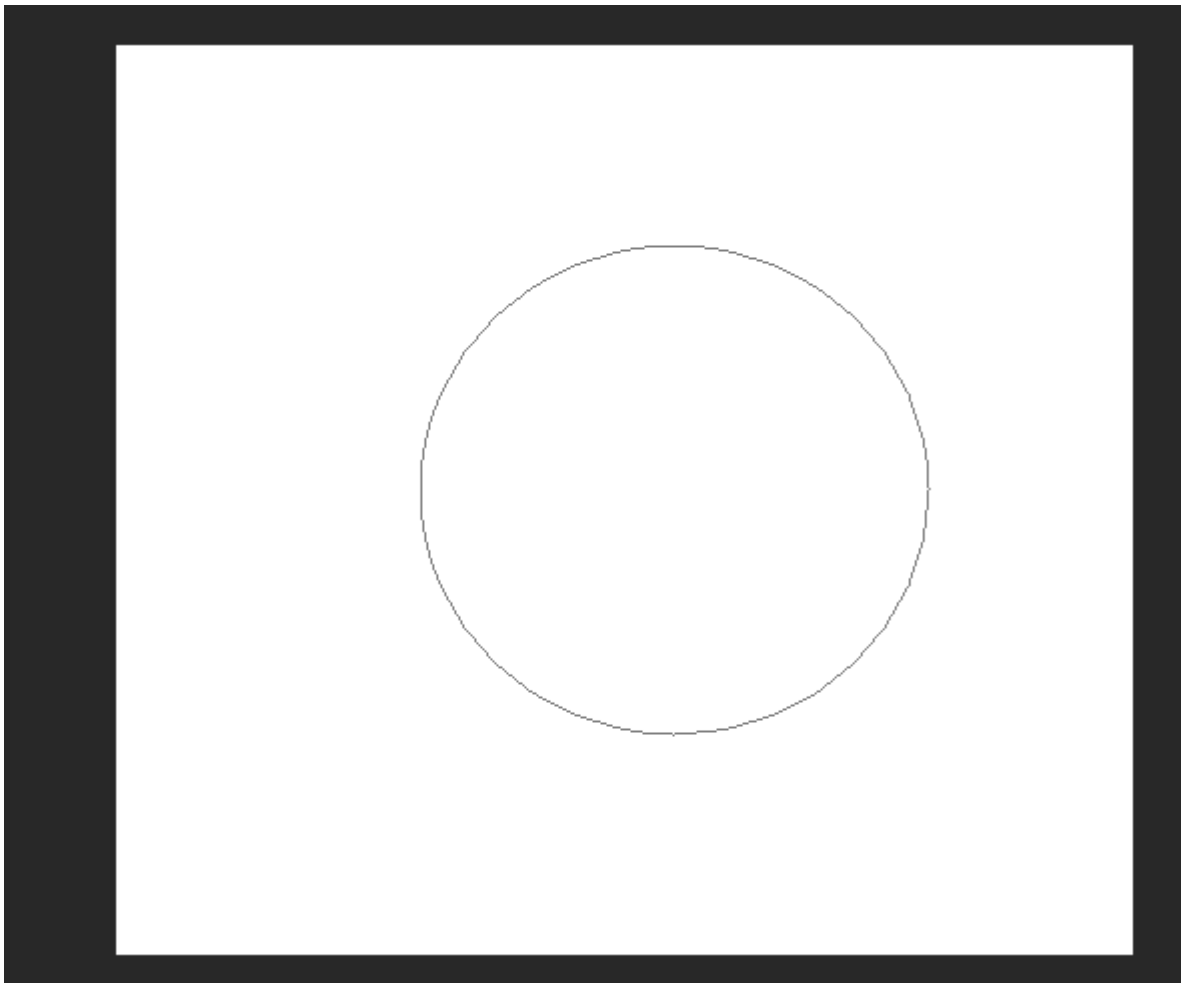
2. Buat Layer baru. Klik **Ctrl + Shift + N** lalu beri nama layernya.



3. Klik huruf **U** di Keyboard >> Klik Kanan pada Tool yang terseleksi tersebut >> Kemudian Pilih **Ecplise Tool**.



4. Silakan klik garis dari satu sisi ke sisi lain untuk membuat bulat / Lingkaran.. Contoh hasilnya jadi seperti ini :



Anda juga bisa memberikan warna pada lingkaran tersebut. Caranya, sama seperti yang saya jelaskan sebelumnya.

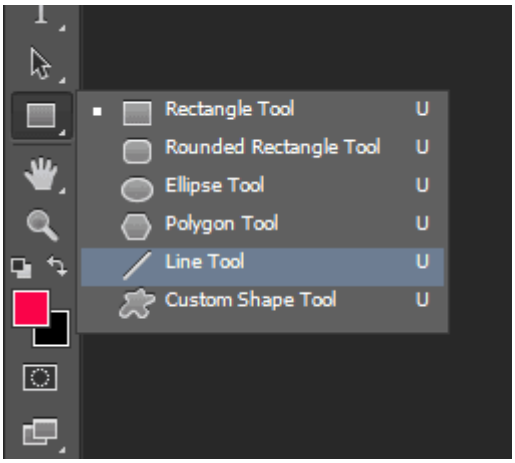
Cara Membuat Segitiga Di Photoshop

Beda dengan sebelumnya, membuat segitiga memakai Photoshop justru agak sedikit ribet. Tapi disini ada 2 cara yang biasa dipakai, dan yang satunya versi mudah. Caranya :

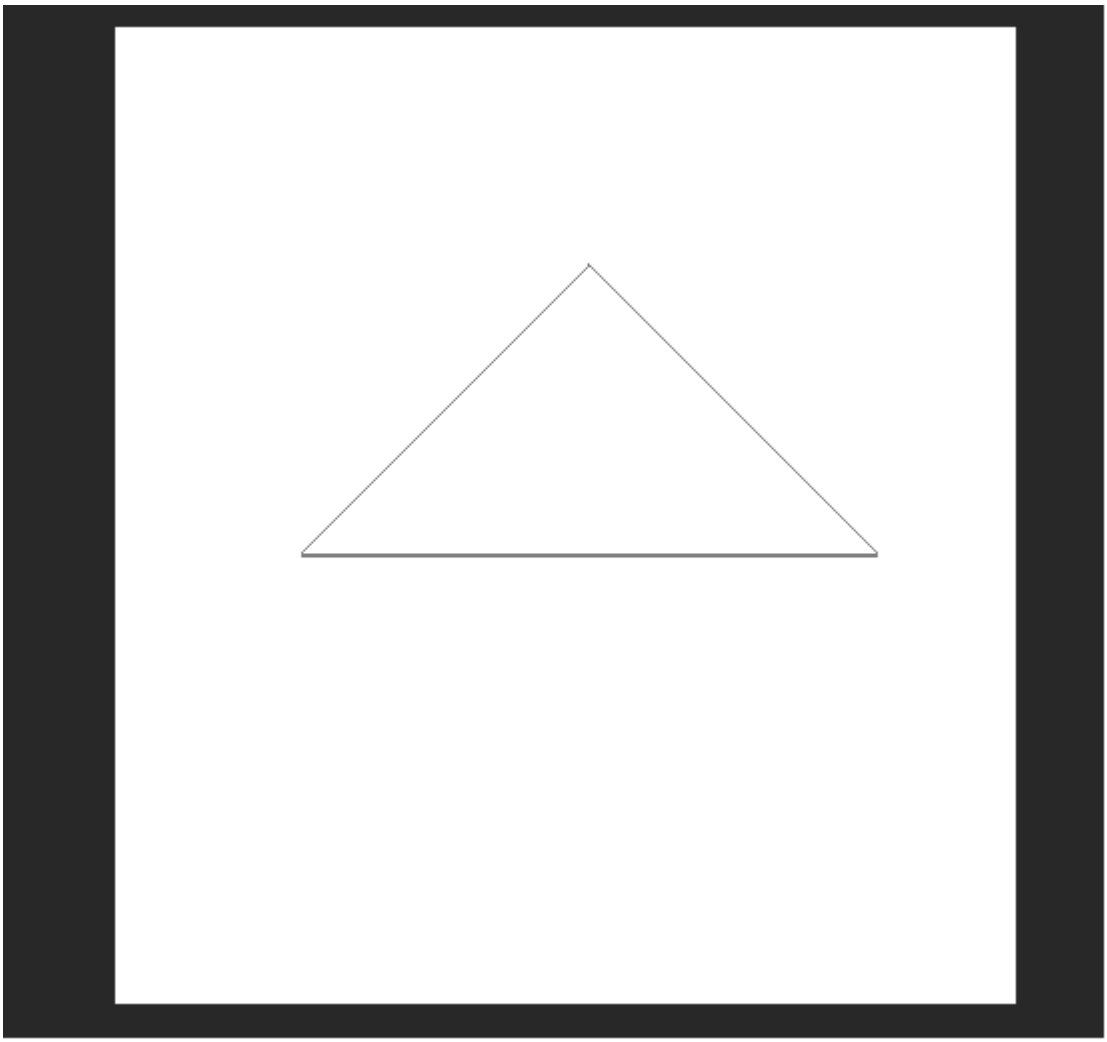
Cara Buat Segitiga (Metode 1 – Versi Simpel)

1. Pertama, buat lembaran baru (Gak usah dijelasin lagi ya)

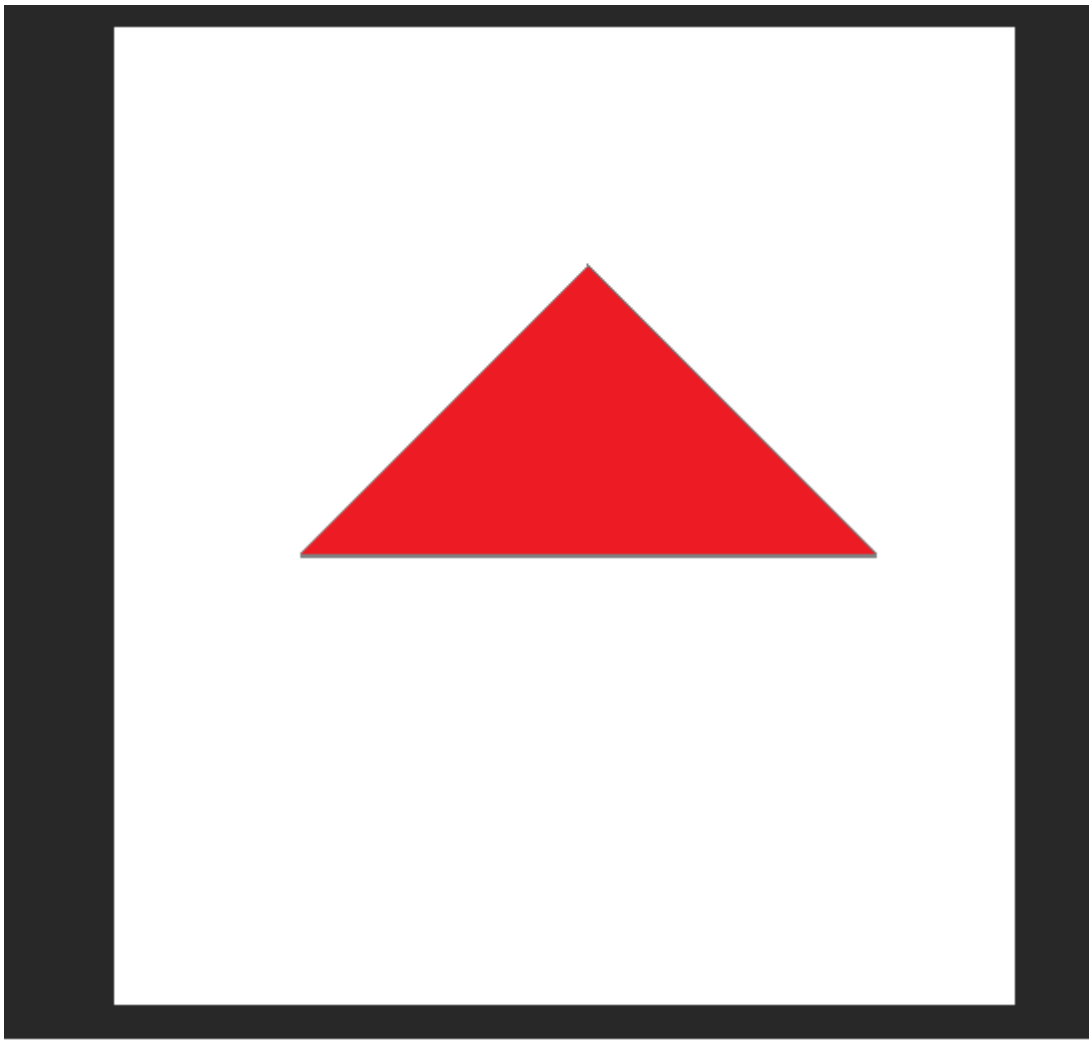
2. Tekan huruf **U** di Keyboard, klik kanan tool yang telah terseleksi, kemudian pilih **Line Tool**.



3. Buat Segitiga dengan tool ini. Nah, saat Anda menggeser satu garis ke garis lain, garis yang dibuat biasanya akan hilang. Triknya, silakan geser sambil menekan **Tombol Shift**..Jadinya seperti ini :



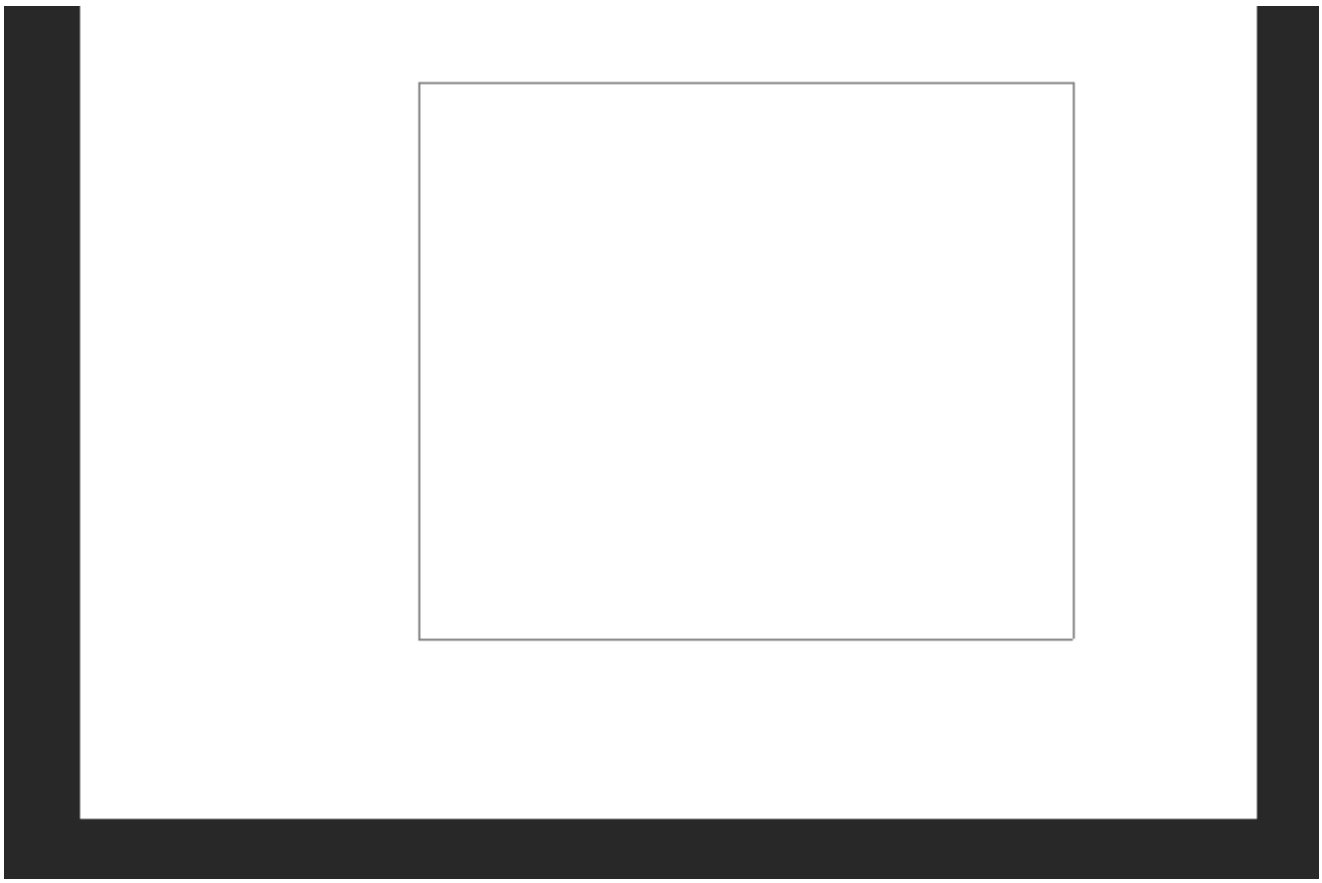
4. Beri warna, dan jadilah segitiga.



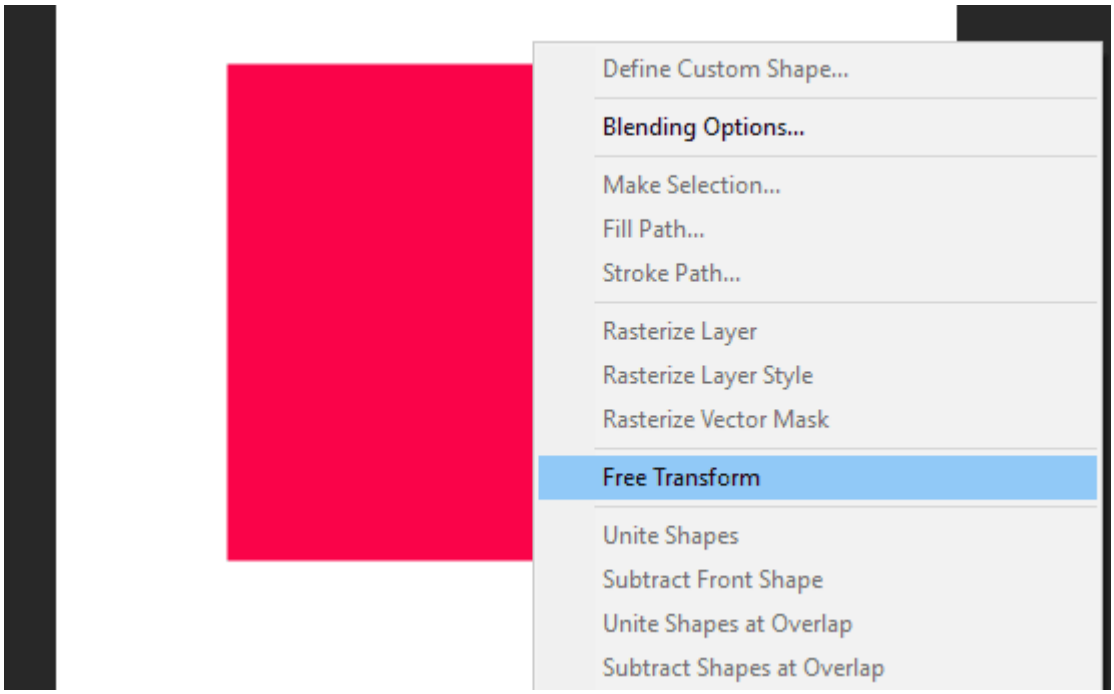
Cara Buat Segitiga (Metode 2 – Versi Agak Ribet)

1. Silakan buat lembaran baru seperti biasa.

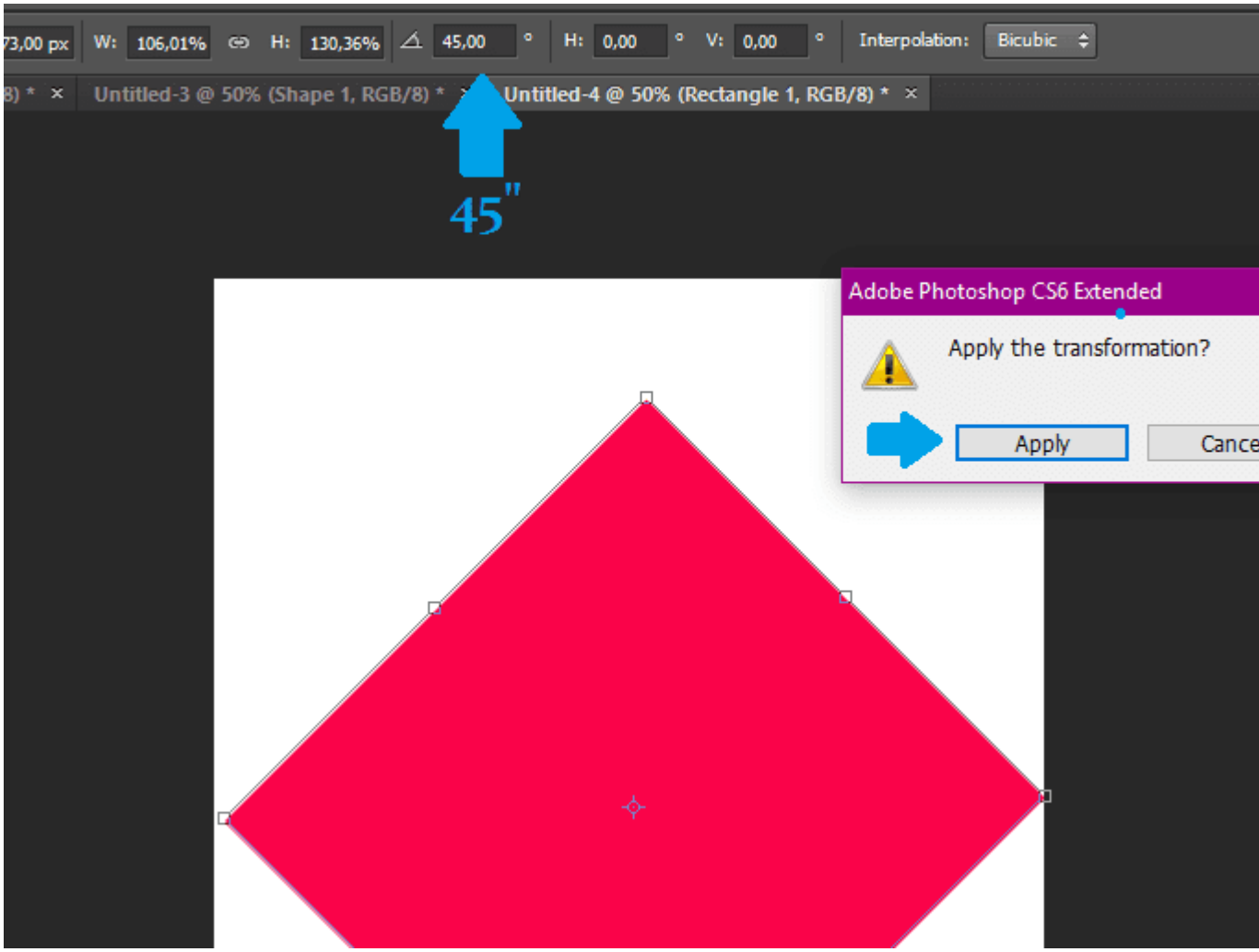
2. **Buat sebuah kotak** kemudian beri warna. Caranya? Ikuti kembali langkah-langkah pembuatan kotak diatas.



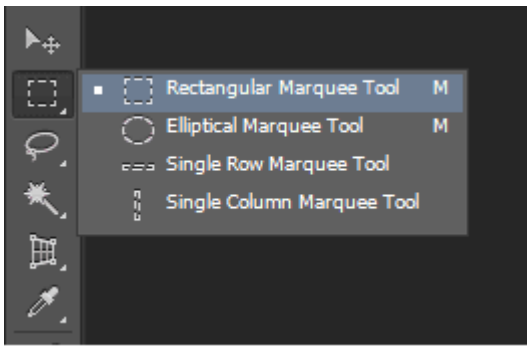
3. Klik kanan kotak tersebut, kemudian klik **Free Transform**



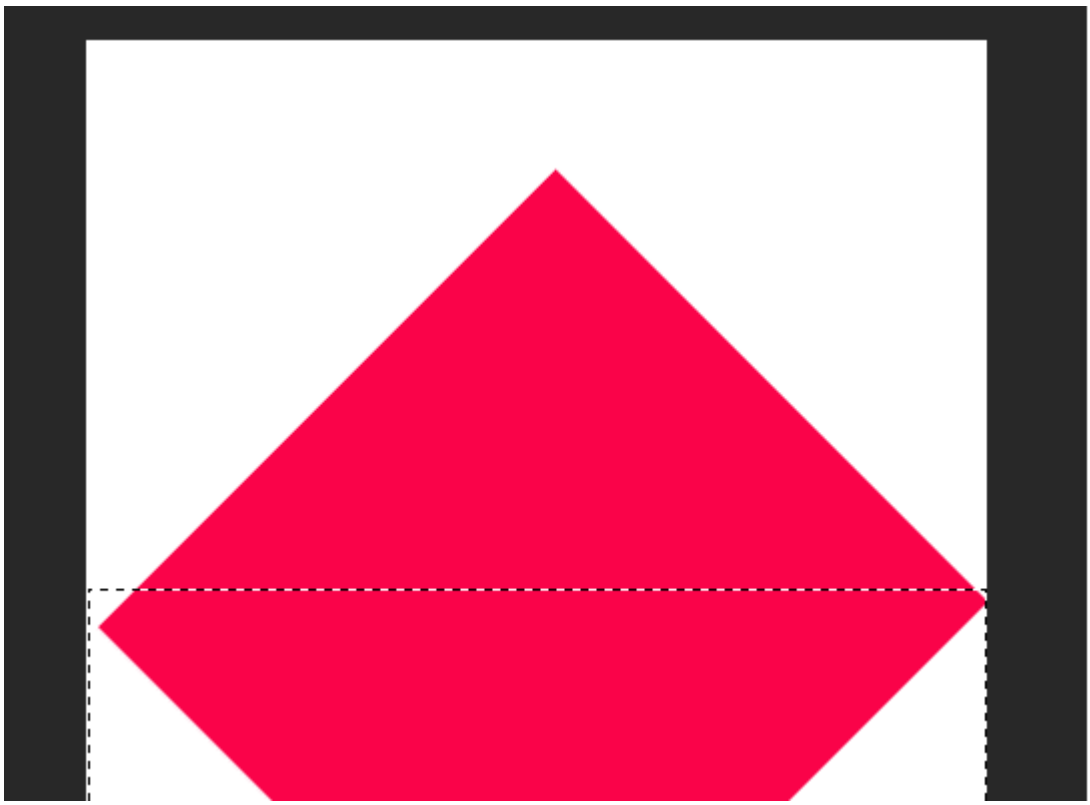
4. Ubah posisi kotak tersebut menjadi **45 Derajat** (Lihat gambar).. Kemudian **Apply**..



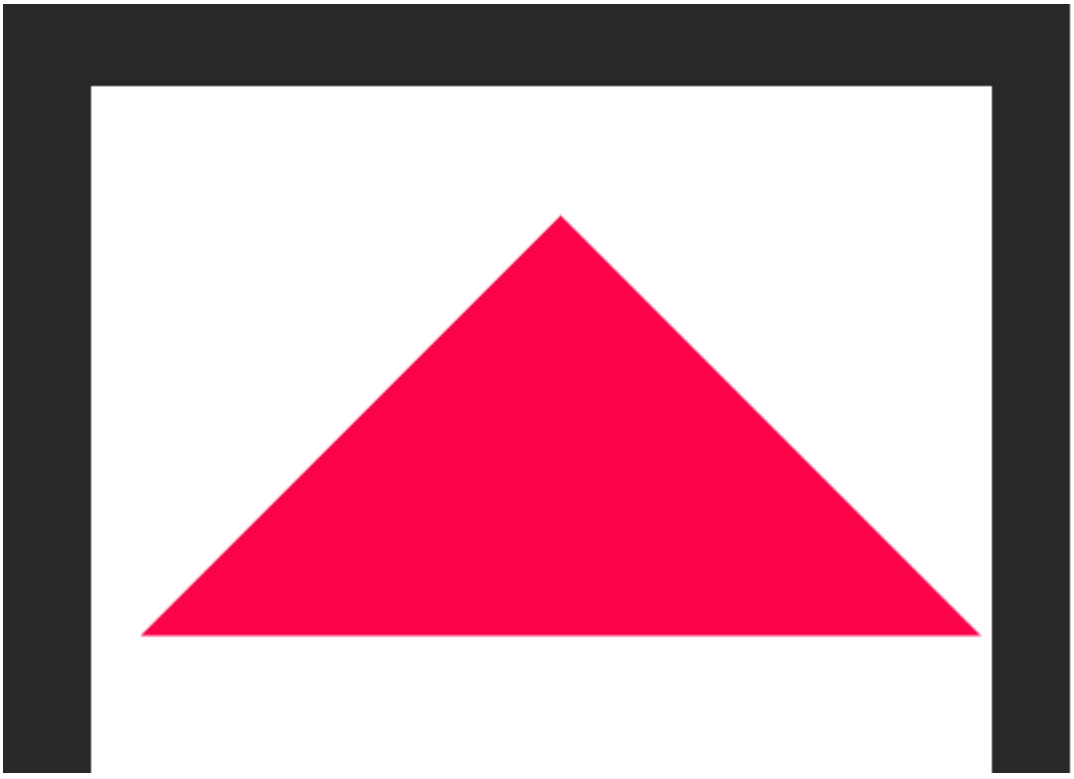
5. Lanjut, pilih **Rectangular Marquee Tool**.. (Klik tombol **M** untuk mempermudah pencarian).



6. Seleksi bagian bawah kotak tersebut, supaya berbentuk menjadi segitiga. Contohnya seperti ini :



7. Tekan tombol **Del**.. Otomatis, hasil seleksi tadi akan terhapus, dan akan membuat bentuk kotak berubah menjadi segitiga. Hasilnya :



PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Fasilitas pada photoshop yang digunakan untuk membuat teks di atas gambar adalah....
   A. Type tool
   B. Photography Tool
   C. History Brush Tool
   D. Selection Tool
   E. Brush Tool
2. Adobe Photoshop CS6 merupakan aplikasi yang digunakan untuk…..
   A. Memberikan efek video
   B. Editing gambar maupun manipulasi gambar
   C. Memperbaiki elemen gambar video
   D. Mewarnai gambar
   E. a, b, c dan d benar.
3. Untuk memulai program Photoshop CS6 adalah …..
   A. Start, Program, Photoshop CS6
   B. Start, Photoshop CS6
   C. Start, Program, accessories, Photoshop CS6
   D. Start, all Program, Photoshop CS6
   E. Start, All program, Photoshop CS6
4. File ekstensi untuk photoshop pada saat disimpan adalah dapat berupa file-file dibawah ini, kecuali……
   A. jpg
   B. psd
   C. gif
   D. mpg
   E. bmp
5. Menyeleksi gambar secara otomatis dengan membuat seleksi pada warna kontras digunakan ……
   A. Magic Wand Tool
   B. Magnetic Lasso Tool
   C. Polygonal Lasso Tool
   D. Lasso Tool
   E. selection tool

B. Essay :

1. Bagai mana cara membuka adobe photoshop
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
2. Bagaimana cara membubuhkan warna pada objek
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
3. Bagaimana cara membuat layer baru
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
4. Bagaimana cara menempatkan warna paling depan, tengah dan belakang

……
……
……
……
……

5. Bagaimana cara mencopy dengan cepat (shortcut) objek menjadi 3

……
……
……
……
……

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay						
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai
1-5	10	50	1	10	50	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay
			2	10		
			3	10		
			4	10		
			5	10		

C. Penilaian Ketrampilan

1. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Buatlah logo dengan kombinasi kotak dan bulatan dengan menggunakan adobe photoshop
Dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Logo terdiri dari kotak dan bulatan
b. Maksimal 3 warna
c. Terdapat nama perusahaan dan tagline/motto
d. Waktu 2jam

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**20**
	A. Membuat kotak dan bulatan B. Membentuk logo	10 10
2	**Hasil**	**60**
	a. Logo perusahaan lengkap dengan nama dan motto	60
3	**Waktu**	**20**
	Ketepatan waktu kerja	20

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**20**	**60**	**20**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

X. MANIPULASI GAMBAR

KOMPETENSI DASAR :

3.10. Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
4.10. Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

MATERI PEMBELAJARAN

Belajar Memanipulasi Foto

Salah satu efek atau karya dari hasil program Adobe Photoshop yang saya gemari adalah memanipulasi gambar ataupun objek. Senang sekali rasanya ketika melihat teman-teman di group facebook menshare hasil imajinasi mereka membuat sebuah karya **manipulasi gambar** dengan software ini.
Manipulasi gambar seperti ini dalam dunia industri bisa kita terapkan pada foto prewedding ataupun wedding. Saat kita mengambil gambar pada saat pemotretan biasanya ada saja objek yang kurang membuat hasil foto menjadi keren.
Untuk itu biasanya beberapa orang menggunakan teknik manipulasi gambar ini untuk **keperluan foto prewedding**. Seperti saya yang tinggal di desa, kemampuan orang berbeda-beda dalam biaya untuk membayar fotografer profesional maupun yang standar.
Biasanya dari pengalaman saya, beberapa dari mereka ada yang memilih untuk foto prewedding dalam ruangan saja dengan background yang sudah di sediakan oleh sang fotografer. Ada juga yang ingin foto mereka di edit agar terlihat sedang di sebuah alam terbuka ataupun di dalam gedung.
Dengan bermodal foto dari kedua pasangan tersebut, kita di tuntut untuk membuat sebuah foto atau gambar prewedding seperti mereka benar-benar melakukan foto prewedding di suatu tempat. Untuk itulah teknik manipulasi ini diperlukan agar menambah ilmu kita tentang membuat sebuah objek atau gambar buatan terlihat seperti nyata atau real.

Kumpulan Tutorial kali ini akan membahas cara membuat foto manipulasi sederhana yaitu bertemakan "**Taman di Atas Cangkir**"

Bahan yang perlu sobat siapkan adalah :

- **Cangkir** sumber Google Images
- **Pohon.png** sumber Google Images
- **Rumput** sumber Google Images
- **Model** sumber abi.de

Yang bersumber dari google image sengaja saya tidak sertakan link gambarnya karena sangat mudah mencari gambar tersebut. Silahkan sobat ikuti tutorialnya berikut...

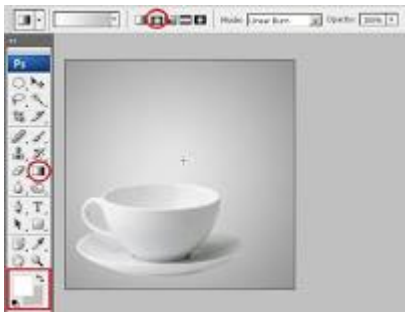
#1. Buka Program Adobe Photoshop kemudian import gambar yang sudah sobat persiapkan seperti, cangkir, pohon.png, model, dan rumput.

#2. Kemudian pada gambar cangkir, sobat seleksi backgroudnnya lalu hapus. Untuk cara menyeleksinya sobat bisa baca disini....

#3. Buat layer baru (**CTRL + SHIFT + N**) letakan layer tersebut dibawah layer cangkir tadi.

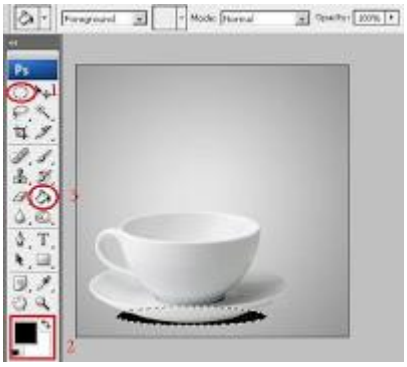
Sekarang sobat pilih **Gradient Tool (G)**, atur warna **Forground** dengan warna putih lalu warna **Backgroundnya** dengan warna abu-abu. Pada Options Bar pilih tipe **Radial Gradient**.

Lalu warnailah layer baru tersebut dengan Gradient Tool (G) tadi. Untuk cara mewarnainya baca artikel ini...



#4. Sekarang kita buat shadow pada cangkir tersebut. Pilih **Elliptical Marquee Tool (M)** lalu buatlah seleksi dibawah cangkir.

Selanjutnya sobat beri warna area seleksi tersebut dengan menggunakan **Paint Bucket Tool (G)** dengan warna hitam. Setelah itu Deselect area seleksi dengan menekan **CTRL + D**.



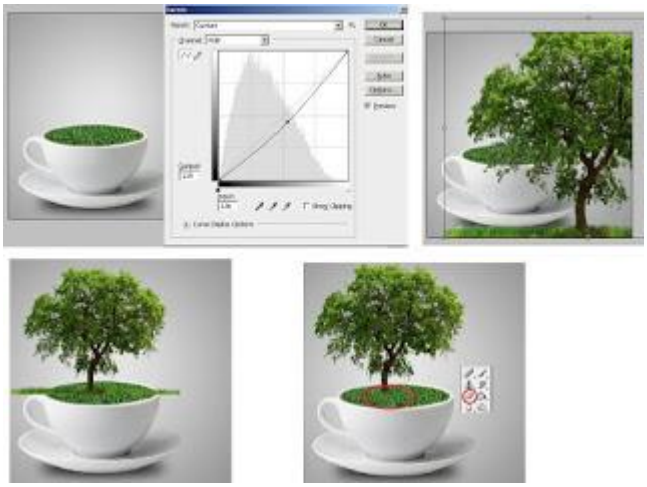
#5. Langkah selanjutnya pilih menu **Filter** > **Blur** > **Gausian Blur**. Radisunya atur saja kira-kira **16 Pixels**. Kemudian klik ok.

#6. Drag gambar rumputnya ke gambar cangkir. Sesuaikan letak dan ukurannya dengan menggunakan perintah **Free Transform**.

Setelah itu buatlah seleksi pada bagian tengah cangkirnya dengan menggunakan Pen Tool (P), cara menyeleksi sudah saya sampaikan di atas. Untuk mempermudah proses seleksi sobat sembunyikan dulu gambar rumputnya. Baca disini fungsi palet layers untuk menyembunyikan objek...

Jika sudah terbentuk seleksi makan tekan **CTRL + SHIFT + I** untuk membalikan agar daerah luar dari cangkir tersebut yang terseleksi. Munculkan kembali objek gambar rumputnya, kemudian sobat tekan **Del** untuk menghapus bagian rumput yang tidak di gunakan.

#7. Berikutnya sobat masukan gambar pohon, lalu perkecil atau sesuaikan ukurannya dengan wadah cangkirnya. Kemudian sobat hapus bagian yang tidak diperlukan dengan mengunakan **Eraser Tool (E)**.



#8. Pilih Burn Tool (O) kemudian sobat sapukan atau pergelap area di dekat akar pohon. Lalu sobat bisa mengatur kecerahan warna pohon tersebut agar terlihat sedikit agak gelap.

Caranya aktifkan layer gambar pohon tersebut kemudian tekan **CTRL + SHIFT + B**. Jika masih kurang redup sobat bisa meredupkan cahayanya lagi dengan menggunakan Curve (**CTRL + M**)

#9. Berikutnya sobat seleksi atau pisahkan gambar modelnya dari background. Baca cara seleksi disini....Kemudian sobat drag gambar model tersebut kedalam gambar cangkir.

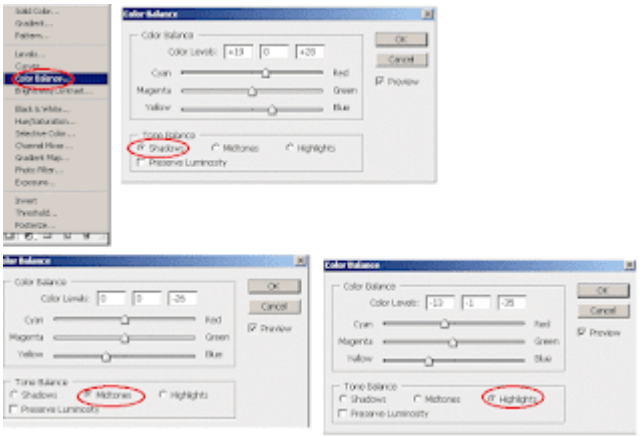
Sesuaikan ukurannya biar pas di dalam cangkirnya. Kemudian atur **kontras** warna modelnya dengan warna background.

Pertama sobat tekan **CTRL + SHIFT + B** (**Auto Balance**), kemudian sobat tekan **CTRL + M (Curve)**. Pada dialog box curve pilih **Channel Blue**, kemudian sobat turunkan atau tarik garisnya kebawah.
Selanjutnya tekan **CTRL + L (Levels)** lalu tarik ke kanan **Slider** levelnya yang tengah, kemudian klik ok Kalau masih terlalu kontras sobat bisa menyesuaikan lagi level kontrasnya.

#10. Lanjut ke tahap berikutnya, aktifkan layer rumput tadi. Sekarang sobat pilih **Burn Tool (O)**, lalu seting **Exposurenya** 50% saja agar tidak terlihat terlalu contras nantinya. Lalu sobat sapukan **Burn Tool (O)** tersebut ke area yang ingin di gelapkan.

Area tersebut saya beri tanda merah, bagian terpenting Burnkan di bagian gambar model itu duduk, karna kita disini berencana untuk membuat model tersebut seolah sedang benar-benar duduk di rumput tersebut.

#11. Next! klik **Create new fill or adjustments layers > Color Balance (CTRL + B)**. Pada **Tone Balance Shadow** atur nilai Cyan - Red : +19, Magenta - Green : 0, Yellow - Blue : +28. Tone Balance **Midtones** Cyan - Red : 0, Magenta - Green : 0, Yellow - Blue : -26. Tone Balance **Highlights** Cyan - Red : -13, Magenta - Green : -1, Yellow - Blue : -35.



#12. Finish!! Hasil akhir terlihat seperti gambar dibawah. sobat juga bisa memperhatikan susunan layernya.

Gimana sobat? mudah bukan membuat foto manipulasi sendiri? Mungkin jika baru pertama kali masih kurang bagus hasilnya. Tapi percayalah, jika sobat terus berlatih maka hasilnya akan jauh lebih baik dari hasil yang sobat buat sekarang.
Dengan satu contoh seperti ini, kedepannya sobat akan punya kreatifitas sendiri untuk mengolah sebuah gambar. Tutorial ini juga saya dapat inspirasi dari google images. Terimaksih telah berkunjung, dan jangan lupa baca artikle menarik lainnya :
Tag : manipulasi gambar, edit efek foto, edit foto di photoshop, desain foto, manipulasi foto photoshop ,belajar manipulasi foto, photoshop manipulasi, efek photo, cara edit foto dengan photoshop, edit foto dengan photoshop cs3, cara edit photoshop, cara mengedit foto dengan photoshop

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

A. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Painting tool di photoshop yang di gunakan untuk menggambar menggunakan kuas yaitu
   A. Pensil
   B. Paiting Brush
   C. Eraser
   D. Crop
   E. Air bursh
2. Di bawah ini software pengolah gambar raster/digital imagin adalah..
   A. CorelDraw
   B. adobe photoshop
   C. adobe after effect
   D. paintbrush
   E. macromedia flasha
3. Di bawah ini software pengolah gambar vektor/digital illustrator adalah..
   A. Coreldraw
   B. Photoshop
   C. Paintbrush
   D. adobe after effect
   E. macromedia flash
4. Elemen gambar seperti image,bentuk,garis,teks,kurva,atau layer adalah..
   A. Object
   B. Gambar
   C. grafik vector
   D. bitmap
   E. palette
5. Image yang terbentuk dari rajutan atau sebarang jumlah pixel atau titik adalah...
   A. Object
   B. Gambar
   C. grafik vector

D. bitmap
E. palette

6. Untuk keluar dari program aplikasi coreldraw dapat menggunakan shortcut..
   A. alt + F1
   B. alt + F2
   C. alt + F3
   D. alt + F4
   E. alt + F5
7. Jumlah pixel per centimeter adalah..
   A. Pixel
   B. Resolusi
   C. Render
   D. Layer
   E. intensitas
8. Warna yang dimiliki oleh gambar adalah..
   A. Layer
   B. Pixel
   C. Resolusi
   D. Intensitas
   E. render
9. Kepanjangan dari USB adalah..
   A. universal save bus
   B. unit serial bus
   C. universal serial bus
   D. uniform serial bus
   E. united serial bus
10. Dibawah ini termasuk media penyimpanan adalah..
   A. harddisk,flashdisk,disket
   B. MMC,RAM,L case
   C. keyboard,prosessor,RAM
   D. sound card,LAN card,VGA card
   E. flashdisk,RAM,mous
11. Orang yang membuat website disebut dengan..
   A. web admin
   B. web master
   C. administrator
   D. publisher
   E. programmer
12. Jika ingin memotong gambar hasil scan, maka digunakanlah :
   A. Rotate
   B. Brush
   C. Crop
   D. Zoom
   E. Paint
13. Software yang di gunakan untuk membuat animasi teks adalah :
   A. Corel Draw
   B. Adobe Flash
   C. Dreamweaver
   D. Swish Max
   E. Adobe Ilustator

14. RAM kepanjangandari :
    A. Ready Acsess Memory
    B. Random Acsess Memory
    C. Read Acsess Modem
    D. Really Acsess Memory
    E. Road Acsess Memory
15. Dibawahini software pengolah gambar vektor/digital illustrator adalah…
    A. Corel Draw
    B. Paint Brush
    C. Macromedia Flash
    D. Dreamweaver
    E. Adobe After Effect
16. Kumpulan titik disebut :
    A. Bitmap
    B. Pixel
    C. Contras
    D. Layer
    E. Intensitas
17. Untuk menutup program aplikasi photoshop bisa menggunakan shortcut :
    A. CTRL + S
    B. CTRL + O
    C. CTRL + Q
    D. CTRL + C
    E. CTRL + V
18. Salah satu Progam untuk memanipulasi gambar adalah :
    A. Adobe Photoshop
    B. Corel Draw
    C. Dreamweaver
    D. Macromedia Flash
    E. Swish Max
19. Yang dimaksud area kerja Corel Draw adalah :
    A. Judul program yanaktif
    B. Tempat tool-tool berada
    C. Tempatobjekdibuat, dibentuk, digabungkandansebaginya
    D. Memodifikasi tool hinggasetiap tool memilikifungsibebeda
    E. Baris yang berisiperintah
20. Apa kepanjangan dari HTML :
    A. Hyper Text Markup Language;
    B. Hyper Text Maksimum Language
    C. Hyper Text Machenic Language
    D. Hyper Teknik Markup Language
    E. Hyper Text Maksimum Language

D. Essay :

1. Apa yang kamu ketahui tentang Adjusment?
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
2. Bagaimana cara menjalankan program Adobe Photoshop? Jelaskan!
   ……

……
……
……
……

3. Apa fungsi dari open as, page setup, new, browse dan file info?

……
……
……
……
……

4. Apa yang kamu ketahui tentang layer? Jelaskan kegunaan layer!

……
……
……
……
……

5. Jelaskan fungsi dari last filter!

……
……
……
……
……

Penskoran Soal Pilihan Ganda & Essay						
No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	No Soal	Bobot Persoal Essay	Skor Penilaian	Nilai
1-20	5	100	1	20	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG + Skor Essay
			2	10		
			3	30		
			4	30		
			5	10		

E. Penilaian Ketrampilan

2. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Buat desain gambar dengan manipulasi beberapa efek yang digunakan sehingga membentuk desain yang tidak semestinya, Dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Cari gambar siluet gedung
b. Cari gambar kegiatan / aktifitas di pantai (spt. Anak bermain dan berjemur)
c. Cari gambar pantai dengan pinggiran
d. Cari gambar awan

Instruksi kerja

a. Cropping keempat gambar tersebut sesuai kebutuhan
b. Gunakan efek add layer mask pada objek yang dianggap perlu
c. Gunakan efek yang lain untuk memanipulasi gambar
d. Waktu mengerjakan 1 minggu

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**20**
	a. Cari gambar siluet gedung	5
	b. Cari gambar aktifitas dipantai	5
	c. Cari gambar pantai beserta daratan	5
	d. Cari gambar awan	5
2	**Hasil**	**60**
	a. Memotong / cropping gambar	10
	b. Menggabungkan gambar	20
	c. Layout gambar	10
	d. keselarasan	20
3	**Waktu**	**20**
	Ketepatan waktu kerja	20

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**20**	**60**	**20**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

XI. PEMBUATAN DESAIN BERBASIS GAMBAR BITMAP (RASTER)
XII. PENGGABUNGAN GAMBAR VECTOR DAN BITMAP (RASTER)

KOMPETENSI DASAR :

3.11. Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster)
4.11. Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)
3.12. Mengevaluasi penggabungan gambar vectord dan bitmap (raster)
4.12. Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster)

MATERI PEMBELAJARAN

1. **Pengertian Grafis Vektor dan Bitmap**
   Pengertian Grafis Vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu.
   Pengertian Grafis Bitmap adalah objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik-titik dan kombinasi warna.
2. **Kelebihan dan kekurangan grafis vektor dan bitmap**
   Kelebihan Grafis Vektor
   a. Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien
   b. Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
   c. Dapat dicetak pada resolusi tertingi printer Anda
   d. Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan

   Kekurangan Grafis Vektor
   Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap
   Kelebihan Grafis Bitmap
   - Dapat ditambahkan efek khusus tertentu sehingga dapat membuat objek tampil sesuai keinginan.
   - Dapat menghasilkan objek gambar bitmap darionjek gambar vektor dengan cara mudah dan cepat, mutu hasilnya pun dapat ditentukan

   Kelemahan Grafis Bitmap
   - Objek gambar tersebut memiliki permasalahan ketika diubah ukurannya, khususnya ketika objek gambar diperbesar.
   - Efek yang diidapat dari objek berbasis bitmap yakni akan terlihat pecah atau berkurang detailnya saat dicetak pada resolusi yang lebih rendah
3. **Mengetahui aplikasi untuk membuat grafis vektor dan bitmap**
   Program aplikasi untuk membuat grafis vektor dan bitmap itu banyak sekali macamnya, seperti Page Maker, Corel Photo Paint, CorelDraw, Adobe Photoshop dan masih banyak lagi yang lainnya. Tetapi yang akan dibahas disini program aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop.
   CorelDraw merupakan salah satu program yang banyak digunakan dalam pembuatan desain grafis dan editing Bitmap yang dilengkapi dengan full color management system dan interactive tools yang memudahkan dalam pembuatan dan editing suatu objek.
   Sedangkan Adobe Photoshop merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan unuk mengedit sebuah gambar (image) menjadi gambar yang lebih menarik, serta bisa menyunting foto dan gambar-gambar yang telah di-scan ke dalam komputer.
4. **Daftar Istilah Penting dalam Design Grafis :**
   Fill : Isi dari suatu objek kurva atau bidang-bidang tertentu, biasanya berupa warna.
   Natural : Warna atau kesan alamiah.
   Node : Titik-titik penghubung antar garis pada suatu objek.

Pixel : Picture element, bagian terkecil dari gambar bitmap, berupa titik titik penyusun gambar.
Stroke : Objek garis dari suatu gambar

PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

B. Penilian Pengetahuan (Tes Tertulis/CBT)

1. Penyusun foto yang memiliki kerapatan dan warnna tertentu disebut ….
   A. Image
   B. Raster
   C. Pixel
   D. Vektor
   E. Bitmap
2. Image vector banyak digunakan untuk gambar-gambar ….
   A. Manusia
   B. Objek benda
   C. Pemandangan
   D. Kartun
   E. Tanaman
3. Secara garis besar, desain grafis terbagi menjadi dua, yaitu ….
   A. Tiff dan JPEG
   B. Bitmap dan Vektor
   C. Doc dan exl
   D. Pixcel dan titik
   E. Wma dan docx
4. Titik-titik penyusun image bitmap dikenal dengan istilah ….
   A. Vector
   B. Tiff
   C. JPEG
   D. Pixel
   E. Gif
5. Secara teknis bitmap disebut juga dengan ….
   A. Solid
   B. Raster
   C. Simentris
   D. Gradient
   E. Grafir
6. Jenis image yang disusun tidak dari pixel-pixel, namun dari objek garis dan kurva dengan perhitungan metematis mengenai tata letak, urutan, luas, warna, dan sebagainya adalah ….
   A. Bitmap
   B. Vektor
   C. Tiff
   D. Jpeg
   E. Pixel
7. Format file yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis dan ketika ingin mencetak gambar adalah ….
   A. BMP
   B. EPS
   C. JPG
   D. PNG
   E. GIF
8. Jenis *image* yang disusun pixel-pixel, dan ketika diperbesar, kualitas gambar akan rusak, bersifat resolution dependent, merupakan grafis denagn basis ….
   A. Bitmap
   B. Vector
   C. Tiff
   D. Jpeg
   E. Pixel
9. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan brosur, pamphlet, booklet adalah ….
   A. Macromedia Freehand
   B. Adobe Photoshop
   C. Macromedia
   D. Adobe After Effect
   E. Adobe In Design
10. Berikut ini yang merupakan Isoftware Iyang mengolah desain grafis berbasis vector adalah ….
    A. CorelDraw
    B. Photoshop
    C. Corep Photo Paint
    D. Macromedia Freehand
    E. Excel

11. Format file berikut yang merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet adalah ….
    A. JPG
    B. JPEG
    C. GIF
    D. BMP
    E. EPS
12. Salah satu program aplikasi di bawah ini tidak termasuk sebagai program pengolah tata letak (*layout)* adalah ….
    A. Adobe FrameMaker
    B. Adobe In Design
    C. Adobe PageMaker
    D. Corel Venture
    E. Adobe Illustrator
13. Aplikasi di bawah ini banyak digunakan untuk pengolah foto adalah ….
    A. Corel Draw
    B. Macromedia Freehand
    C. Adobe Illustrator
    D. Adobe Photo Shop
    E. Corel Venture
14. Format file berikut yang merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet adalah ….
    A. JPG
    B. GIF
    C. BMP
    D. EPS
    E. PNG
15. Secara teknis bitmap disebut juga dengan ….
    A. Solid
    B. Raster
    C. Simentris
    D. Gradient
    E. Grafir
16. Di bawah ini yang merupakan format file dari bitmap, kecuali …..
    A. JPEG
    B. EPS
    C. CDR
    D. BMP
    E. GIF
17. *Resolution dependent* memiliki arti ….
    A. Resolusi yang menikuti perbesaran
    B. Resolusi yang tidak pecah ketika gambar diperbesar
    C. Resolusi yang pecah / rusak ketika gambar diperbesar
    D. Resolusi yang dapat dimodifikasi
    E. Resolusi yang tidak dapat dimodifikasi
18. Format grafik yang membatasi warna sebanyak 256 warna adalah ….
    A. JPEG
    B. GIF
    C. PNG
    D. BMP
    E. EPS
19. Fungsi dari aplikasi PixelMator adalah ….
    A. Mengolah gambar bitmap
    B. Mengolah gambar vector
    C. Mengolah video
    D. Mengolah audio
    E. Mengelola tata letak
20. Salah satu kelemahan yang dimiliki gamabar berekstensi PNG adalah ….
    A. Resolusi rendah
    B. Kompresi tinggi
    C. Ukuran besar
    D. Membatasi warna
    E. Hanya menyimpan informasi sebanyak 1-24 bit

Penskoran Soal Pilihan Ganda

No Soal	Bobot Persoal PG	Skor Penilaian	Nilai
1-20	5	100	Nilai perolehan KD Pengetahuan = Skor PG

B. Penilaian Ketrampilan

A. Bentuk Unjuk Kerja/Proses

Buatlah bulletin mingguan senopati yang terdiri dari :

a. Cover Buletin : cover depan lengkap (kop, headline, subheadline, tagline dan cover belakang)
b. Content(isi) :liputan khusus, seputar tkro, seputar mm, seputar psptv, hiburan
c. Waktu pengerjaan 7 minggu dengan setiap minggu harus setor minimal 1 page judul.

Penskoran Penilaian Ketrampilan Proses

No	Komponen/Sub Komponen	Skor/Bobot Penilaian
1	**Proses**	**20**
	A. Pengumpulan Bahan	5
	B. Pemilihan Warna	10
	C. Layout Halaman	5
2	**Hasil**	**70**
	1. Desain cover	10
	2. Desain Daftar isi	10
	3. Desain Content :	
	a. Liputan khusus	10
	b. Seputar TKRO	10
	c. Seputar MM	10
	d. Seputar PSPTV	10
	e. Hibuaran	10
3	**Waktu**	**10**
	Ketepatan waktu kerja	20

Hasil Penilaian Proses

SKOR/BOBOT	Proses	Hasil	Waktu	Nilai Siswa Maks/Perolehan	Paraf Guru
Skor Maksimal	**20**	**70**	**20**	**100**	……..
Skor Perolehan	…….	…….	…….	……	

DAFTAR PUSTAKA

1. Dasar Desain Grafis, Rudy Setiawan, Penerbit Mediatama 2019
2. Cafelinggau.blogspot.com Linggau Inspirasi & ICT, diakses tanggal 21 Agustus 2019 pukul 10.00 WIB
3. Hd Desain Blogspot, diakses tanggal, 21 Agustus 2019 pukul 10.15 WIB
4. www.totorial 89.com, diakses tanggal 21 Agustus 2019 pukul 11.00 WIB, kolom manipulasi foto
5. www.leskompi.com, diakses tanggal 22 Agustus 2019 08.00 WIB

DAFTAR PUSTAKA

1. Dasar Desain Grafis, Rudy Setiawan, Penerbit Mediatama 2019
2. Cafelinggau.blogspot.com Linggau Inspirasi & ICT, diakses tanggal 21 Agustus 2019 pukul 10.00 WIB
3. Hd Desain Blogspot, diakses tanggal, 21 Agustus 2019 pukul 10.15 WIB
4. www.totorial 89.com, diakses tanggal 21 Agustus 2019 pukul 11.00 WIB, kolom manipulasi foto
5. www.leskompi.com, diakses tanggal 22 Agustus 2019 08.00 WIB

VERIFIKASI E-BOOK

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kompetensi Keahlian : MM
Kelas : X (sepuluh)
Nama Penyusun : Munfaridin, S.Kom, MM

Rev : 02 No : F.02.29

KOMPONEN	KESESUAIAN (√)		SARAN PERBAIKAN
	S	TS	
Kelas			
Kata Pengantar			
Daftar Isi			
Isi/Materi			
Daftar Pustaka			

) SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju

Mengetahui,
Waka Bid. Kurikulum

NOVI DWI INDARINI, S.Si, M.Pd
NRP. 04.0805

Jakarta , 8 Juli 2020
Pengarang

MUNFARIDIN, S.Kom,MM
NRP. 10.1032

MENJALIN SINERGI BERSAMA :

DAIHATSU YAMAHA MI TV Matanya Indonesia

SHARK ANIMATION GOSHI DIGITAL ENTERPRENEUR SCHOOL RUS ANIMATION STUDIO LETTRB

Wujudkan BMW -Mu
di SMK Islam PB. Soedirman 1 Jakarta

VOKASI KUAT, MENGUATKAN INDONESIA

SMK BISA SMK HEBAT