



BUKU INFORMASI

MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN

M.74100.009.02

MENGOPERASIKAN SOFTWARE



KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN R.I.
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN DAN PRODUKTIVITAS
DIREKTORAT BINA STANDARDISASI KOMPETENSI DAN PELATIHAN KERJA

Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 51 Lt. 6.A Jakarta Selatan
2018

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
A. Tujuan Umum	3
B. Tujuan Khusus	3
BAB II PENGENALAN INTERFACE ADOBE PHOTOSHOP	4
A. Interface	4
B. Main Menu	5
C. Option Bar	7
D. Layers	9

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta latih diharapkan mampu menggunakan software Image Editing (Photoshop).

B. Tujuan Khusus

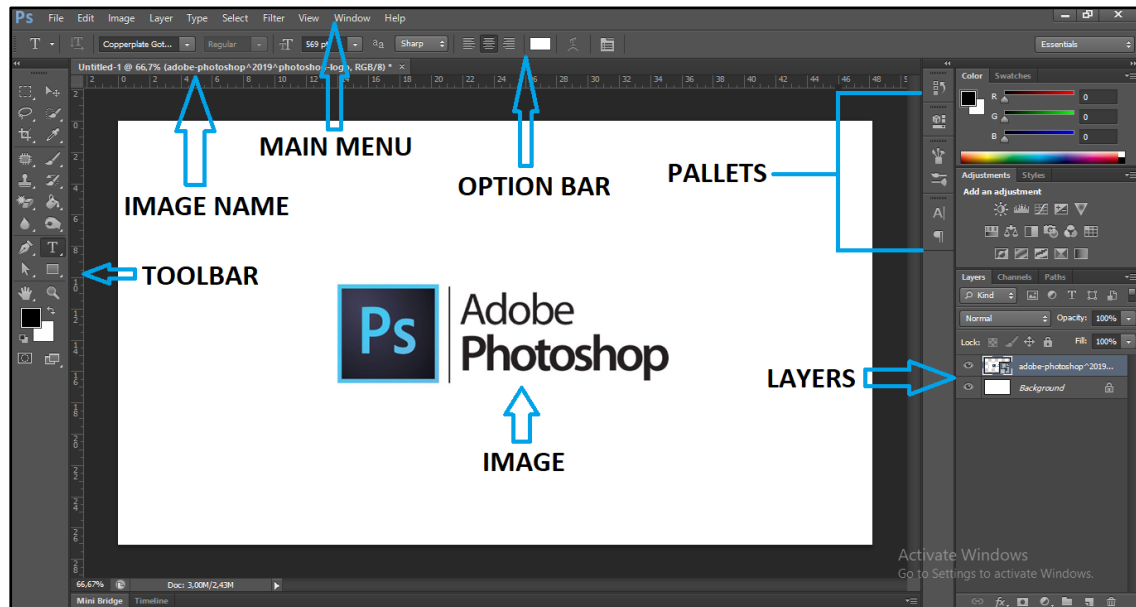
Adapun tujuan mempelajari unit kompetensi melalui buku informasi mengoperasikan perangkat lunak desain ini guna memfasilitasi peserta latih sehingga pada akhir pelatihan diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan mengenai Interface, Main Menu dan Layers pada Photoshop.
2. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai penggunaan dan fungsi tool dari setiap menu pada Photoshop.

BAB II

PENGENALAN INTERFACE ADOBE PHOTOSHOP

A. Interface



Gambar II.1 Tampilan Interface Adobe Photoshop

a. Main Menu

Menu utama yang berisi perintah-perintah seperti File, Edit, Image, dll...

b. Toolbar

Kumpulan Tool yang nantinya digunakan untuk mengedit atau memanipulasi gambar.

c. Option Bar

Perintah tambahan sesuai dengan Tool yang digunakan pada toolbar.

d. Layers

Area yang berisi dengan lembar kerja yang dibuat. Untuk penjelasan lebih lanjut bisa lihat pada BAB II point C.

e. Image Name

Nama dari project yang sedang dikerjakan.

f. Pallets

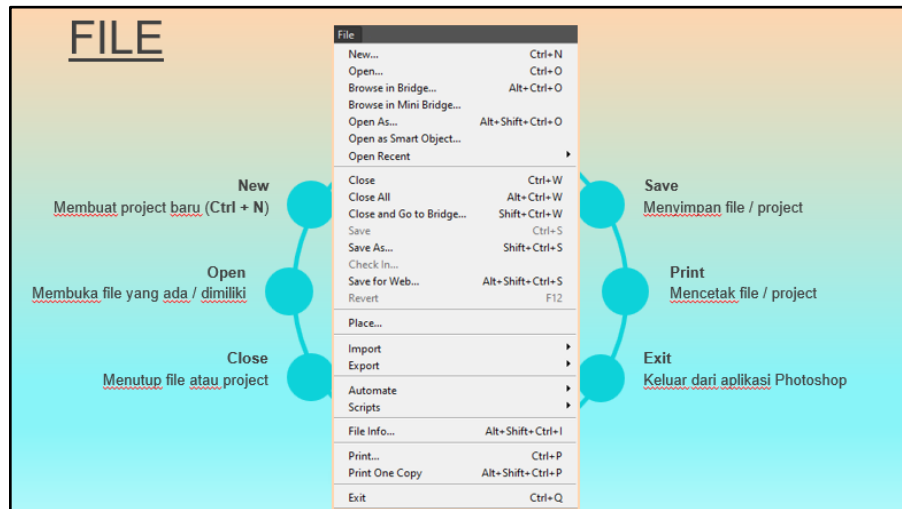
Pengaturan dari berbagai parameter untuk memanipulasi gambar.

g. Image

Objek gambar yang akan dilakukan manipulasi.

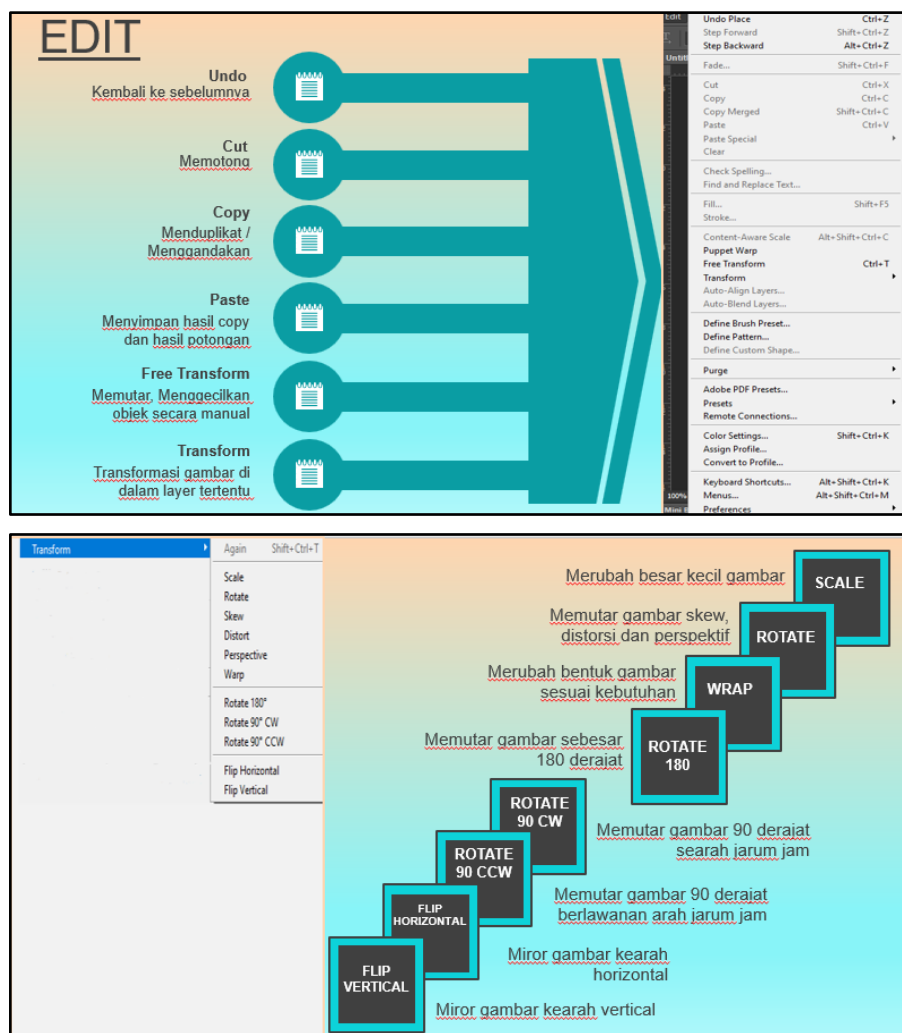
B. Main Menu

a. File



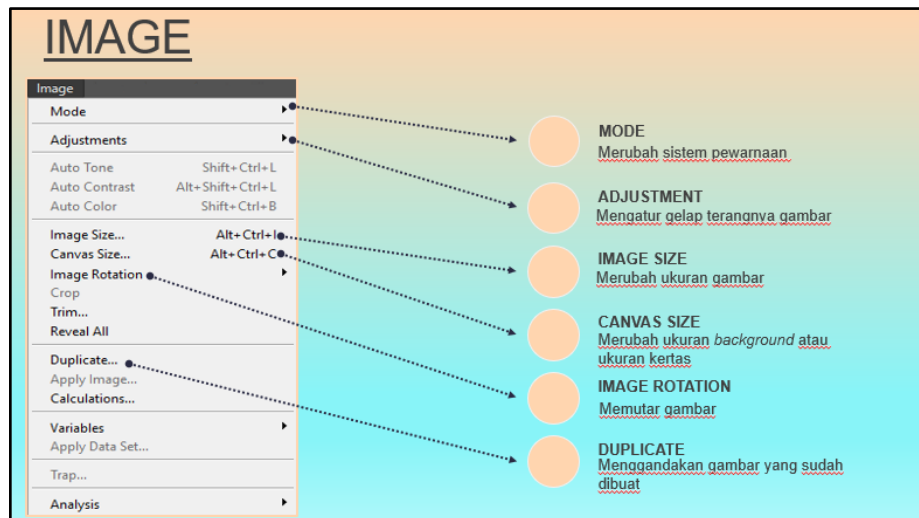
Gambar II.2 Penjelasan Menu File

b. Edit



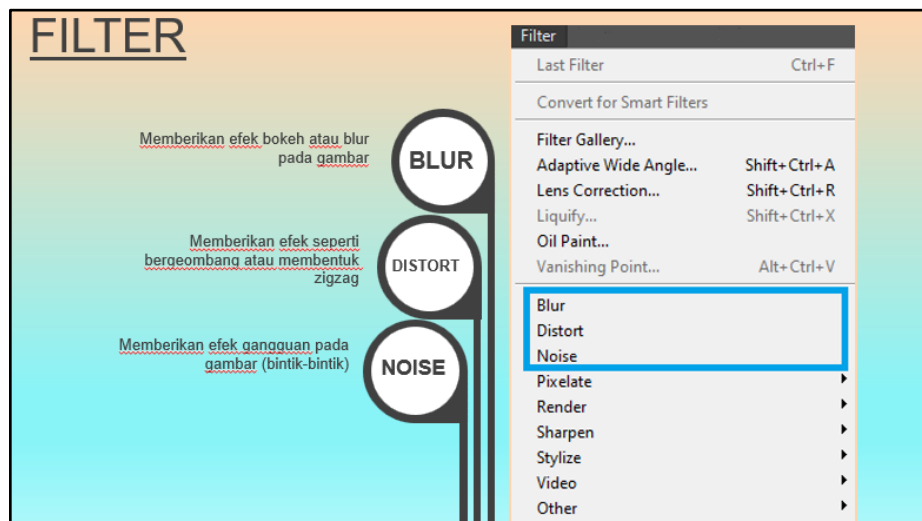
Gambar II.3 Penjelasan Menu Edit

c. Image



Gambar II.4 Penjelasan Menu Image

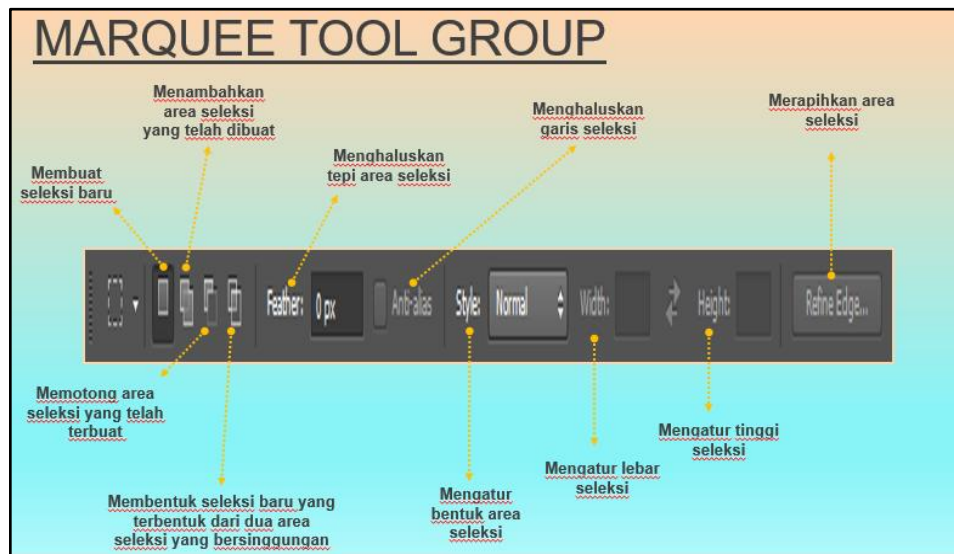
d. Filter



Gambar II.5 Penjelasan Menu Filter

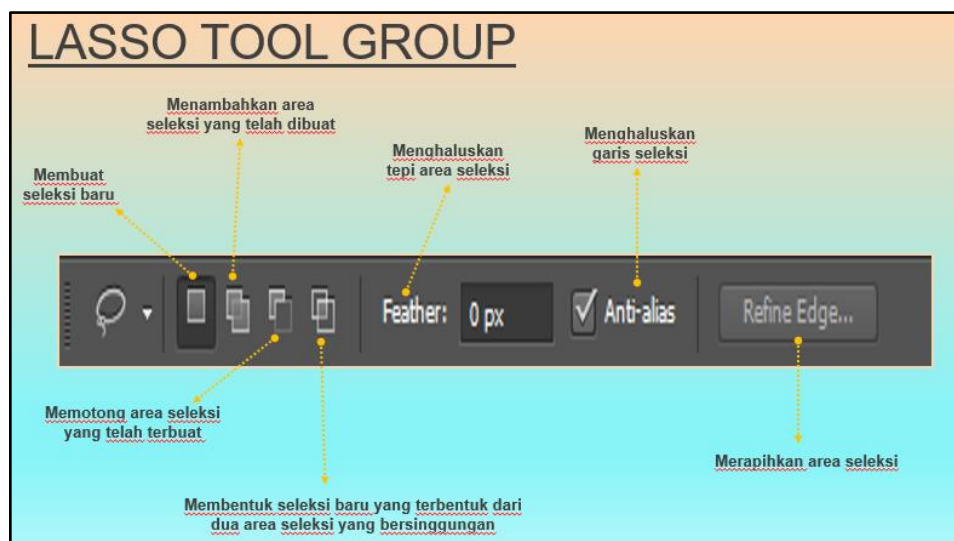
C. Option Bar

a. Marquee Tool Group



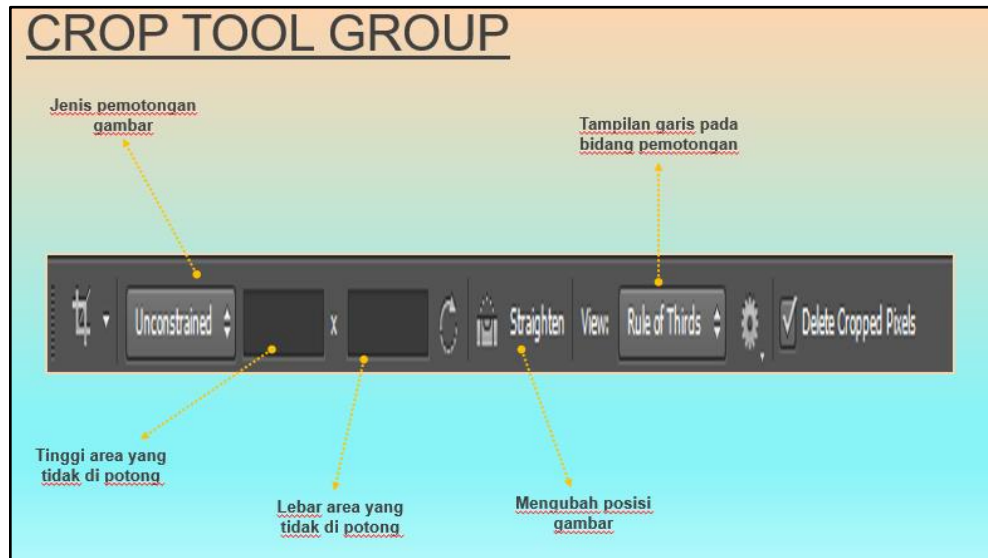
Gambar II.6 Penjelasan Option Bar Marquee Tool Group

b. Lasso Tool Group



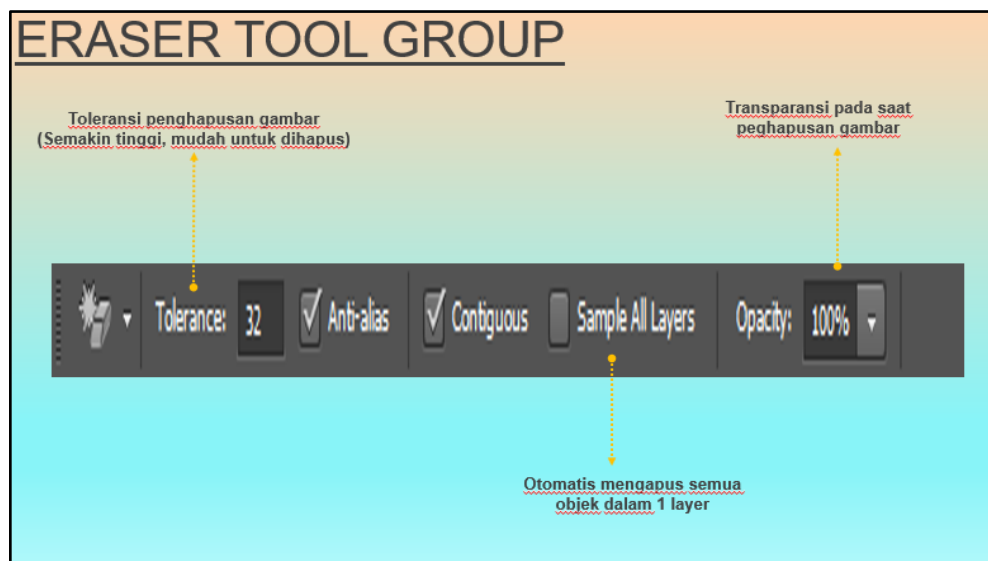
Gambar II.7 Penjelasan Option Bar Lasso Tool Group

c. Crop Tool Group



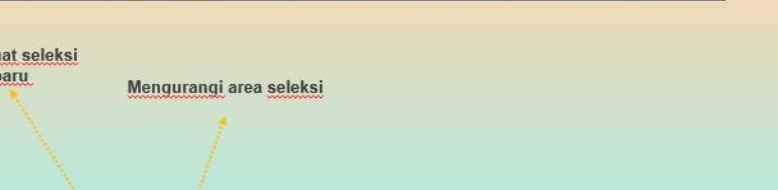
Gambar II.8 Penjelasan Option Bar Crop Tool Group

d. Eraser Tool Group



Gambar II.9 Penjelasan Option Bar Eraser Tool Group

QUICK SELECTION TOOL GROUP



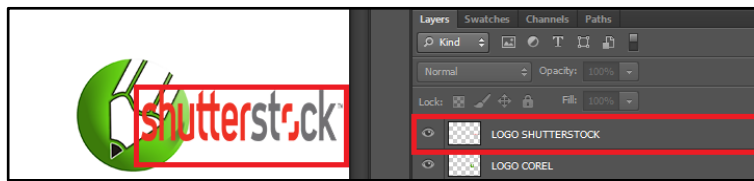
The screenshot shows the Quick Selection Tool Group in Photoshop. It includes the Quick Selection tool, the Add to Selection tool (a square with a plus sign), the Subtract from Selection tool (a square with a minus sign), the Intersect tool (a square with a cross), and the Range Selection tool (a square with a circle). Below these tools is a numeric input field showing '69'. To the right of the tools are two checkboxes labeled 'Sample All Layers' and 'Auto-Enhance', and a button labeled 'Refine Edge...'. Three yellow dashed lines with dots at the end point to specific tools: one to the Quick Selection tool, one to the Add to Selection tool, and one to the Subtract from Selection tool. Each line is accompanied by an Indonesian label.

Membuat seleksi baru

Mengurangi area seleksi

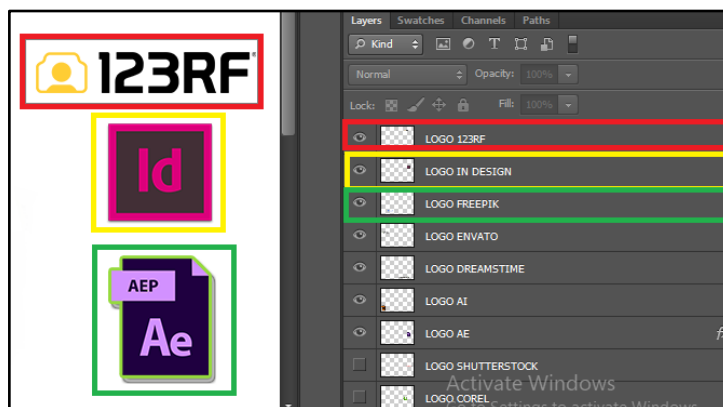
Menambah area seleksi

- Lapisan layer yang terletak di atas, maka objek dari layer tersebut bisa menutupi objek lain (posisi layer berada di bawahnya) jika posisinya saling beririsan.



Gambar II.12 Tampilan Posisi Layer Diatas

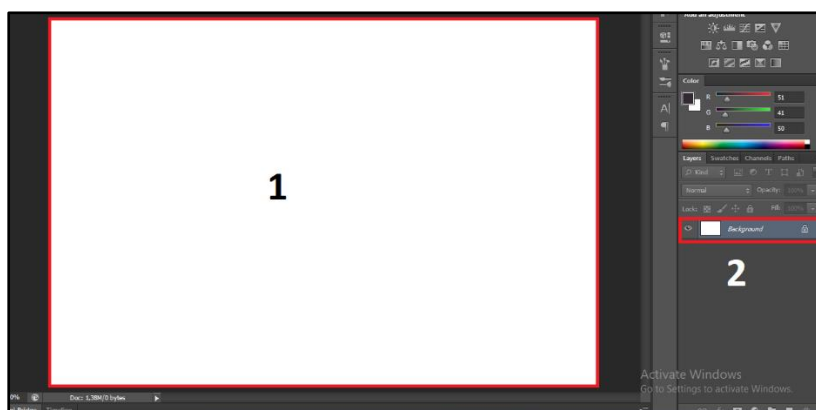
- Di dalam satu layer tidak dibatasi minimum dan maksimum berapa banyak objek, tetapi sangat disarankan jika dalam satu layer hanya terdiri dari satu objek saja.



Gambar II.13 Satu Layer Satu Objek

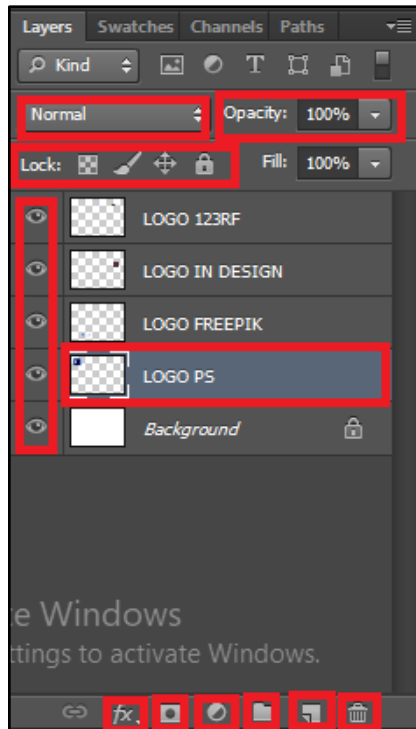
Kenapa hanya satu objek? Karena jika ingin meng-edit atau memodifikasi objek di dalam layer tersebut, maka objek di layer tersebut yang akan berubah yang lain tidak berpengaruh terhadap perubahan.

- Pada saat membuat lembar kerja baru (1), maka secara otomatis dan default akan memiliki layer baru dengan nama **Background** (2). Layer background akan selalu berada di posisi bawah, jika membuat layer baru.



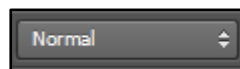
Gambar II.14 Posisi Layer Baru

b. Palette Layer



Gambar II.15 Tampilan Palette Layer

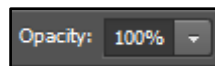
- Blending Mode



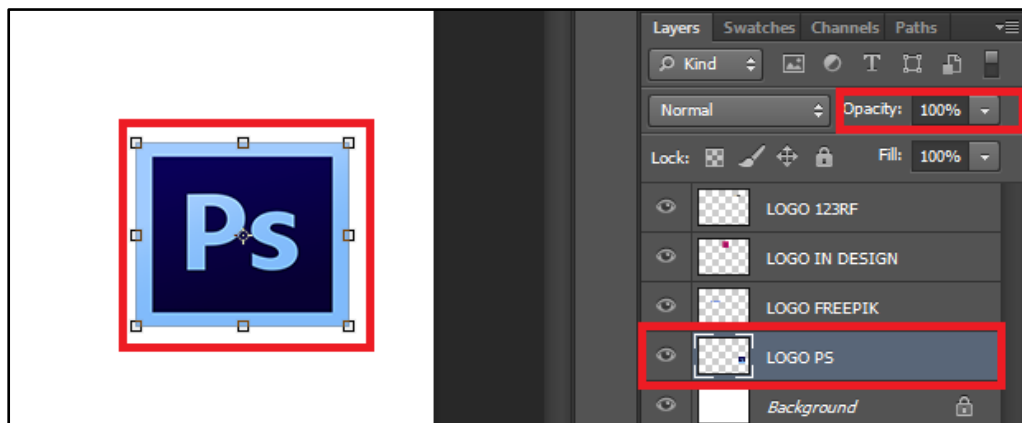
Mengubah mode atau mengatur pixel pada layer yang sedang aktif dengan layer yang berada dibawahnya.

Atau berbagai jenis model layer dan pengaruhnya terhadap layer lain.

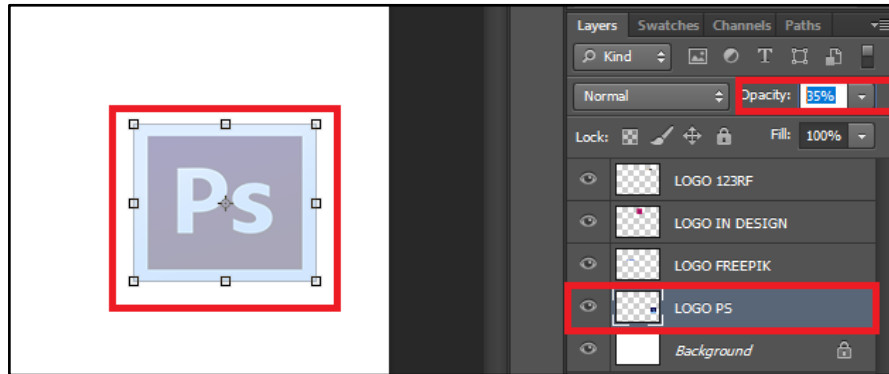
- Opacity



Mengatur nilai dari transparansi. (semakin kecil nilainya, objek semakin memudar)

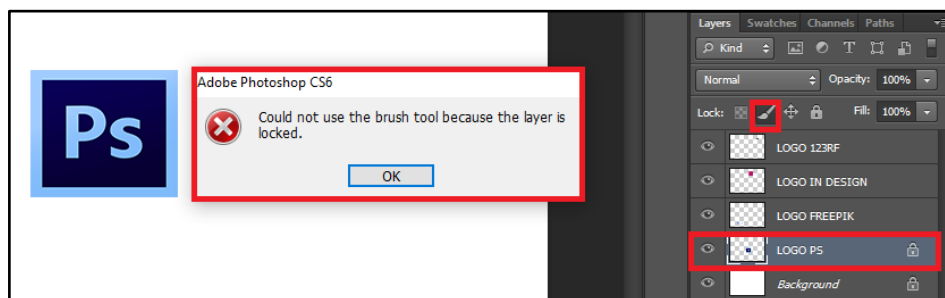


Gambar II.16 Sebelum Melakukan Transparansi



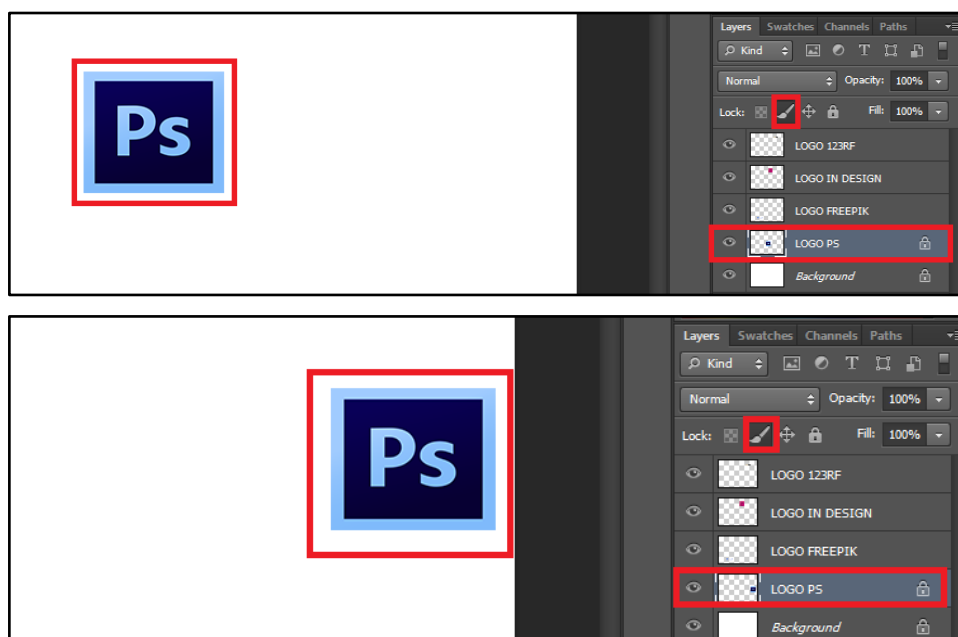
Gambar II.17 Setelah Melakukan Transparansi

- Lock Transparen Pixel 
Mengunci layer yang transparan.
- Lock Image Pixel 
Mengunci layer supaya tidak bisa di modifikasi/manipulasi,



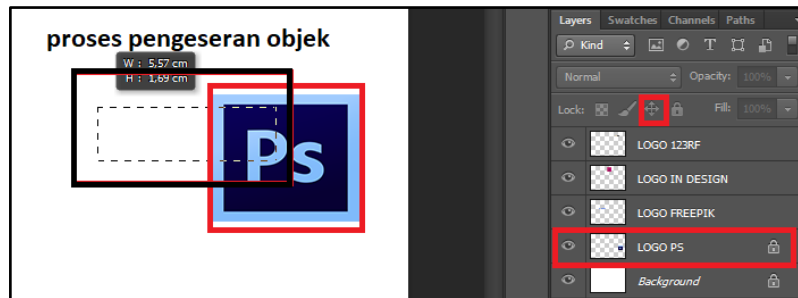
Gambar II.18 Objek Tidak Dapat di Modifikasi

tetapi letak objek masih bisa di ubah.



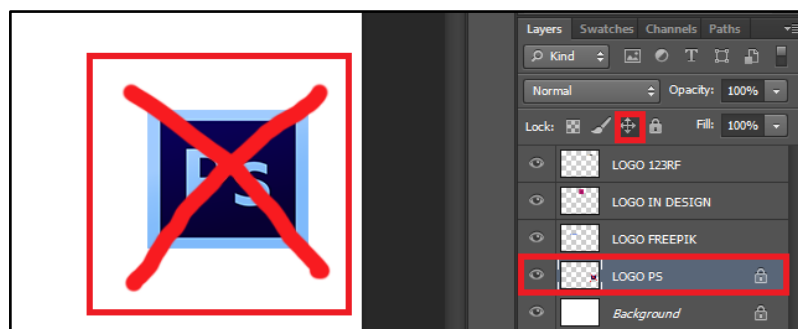
- Lock Position

Mengunci layer supaya objek tidak bisa di ubah letaknya,



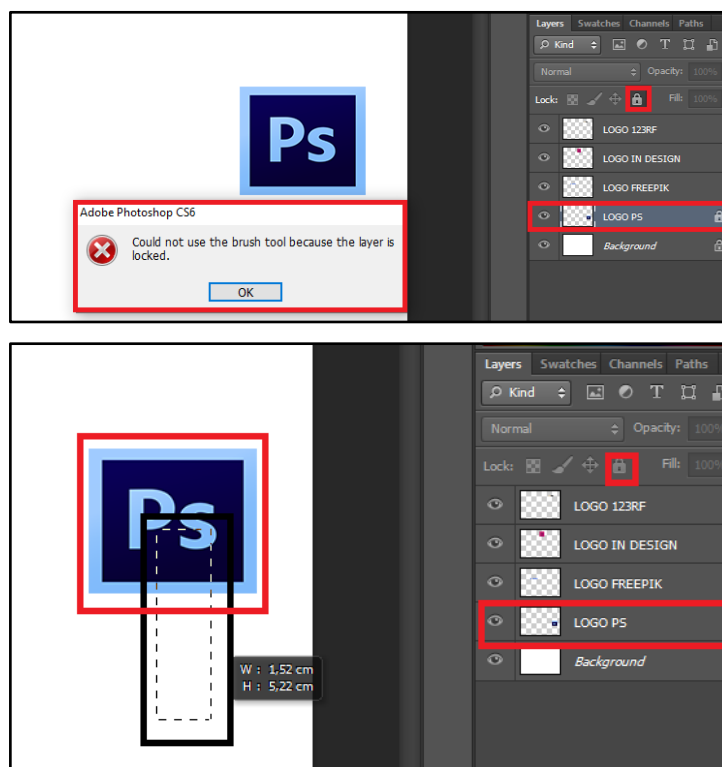
Gambar II.19 Objek Tidak Dapat di Ubah Letaknya

tetapi bisa di modifikasi/manipulasi.



- Lock All

Mengunci layer agar tidak bisa di modifikasi maupun di ubah peletakkannya.

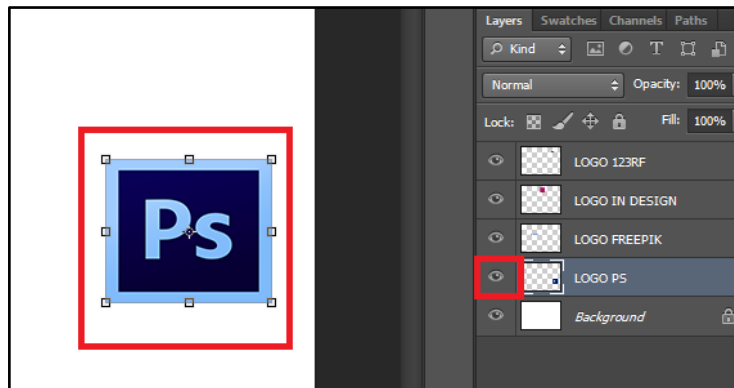


Gambar II.20 Objek Tidak Dapat di Modifikasi dan di Ubah Letaknya

- Visibility Layer

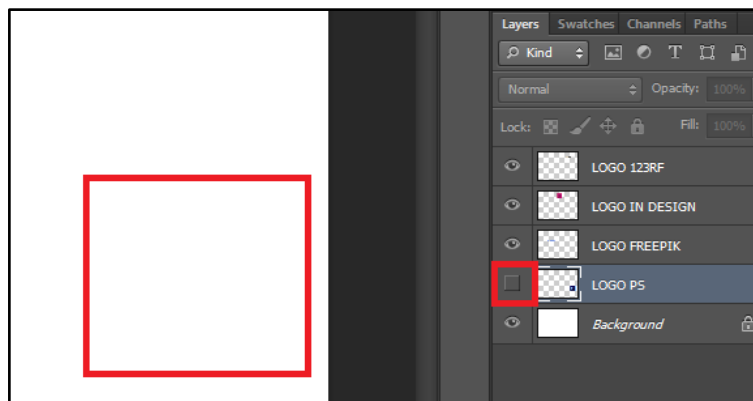


Memunculkan (ada icon mata)  atau



Gambar II.21 Objek Terlihat

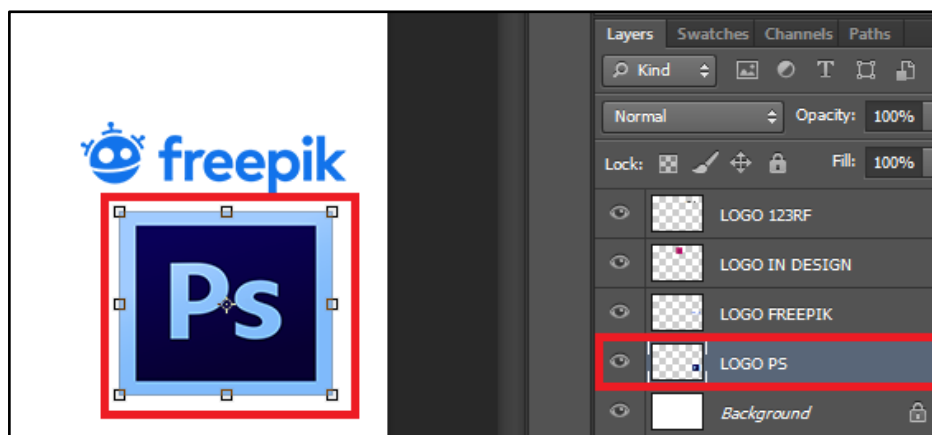
menyembunyikan (tidak ada icon mata)  layer dan objek.



Gambar II.22 Objek Tidak Terlihat

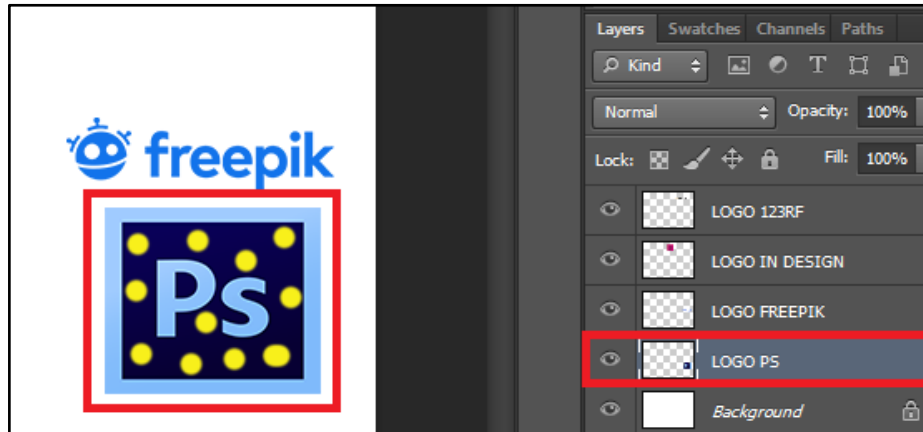
- Active Layer

Menentukan layer tempat kita bisa melakukan modifikasi atau bekerja.

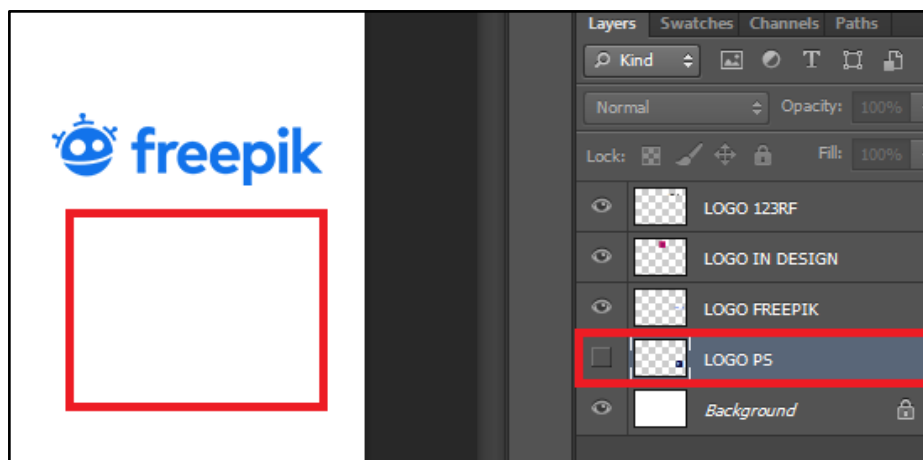


Gambar II.23 Layer dan Objek yang Aktif

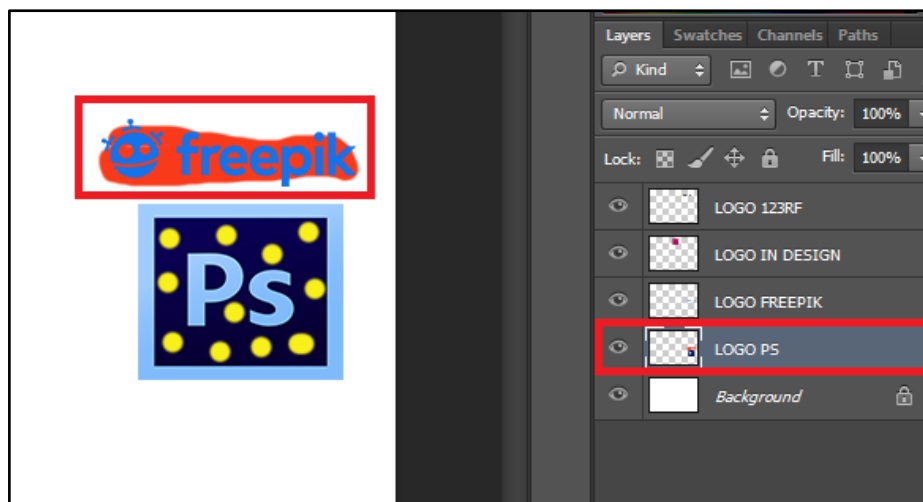
Jika kita melakukan modifikasi pada layer yang aktif, maka hanya objek yang ada di layer tersebut yang akan terlihat perubahannya.



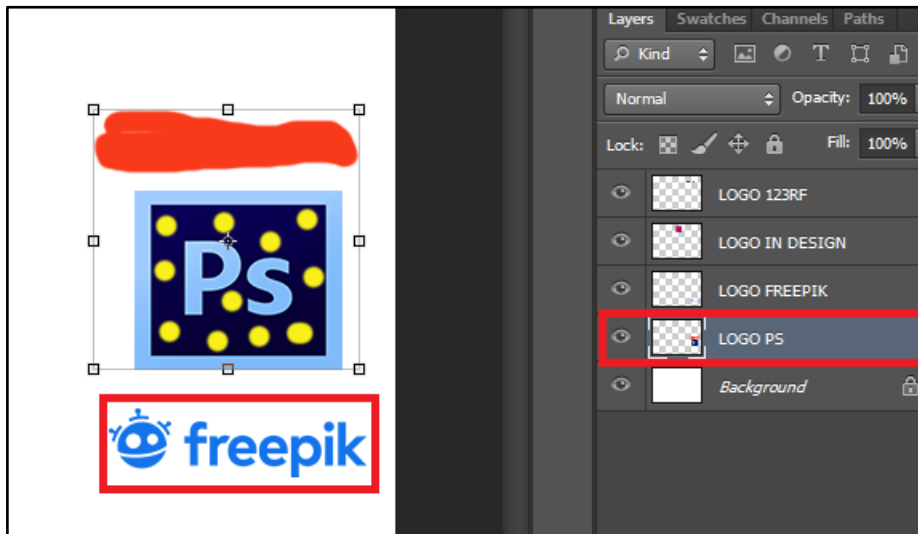
Gambar II.24 Modifikasi Objek Pada Layer yang Aktif



Jika melakukan modifikasi/coretan pada **LOGO FREEPIK**, tetapi **LAYER LOGO PS** yang aktif.



Maka di objek **FREEPIK** tidak akan berpengaruh hasil coretannya.



Gambar II.25 Hasil Modifikasi dari Layer yang Tidak Aktif

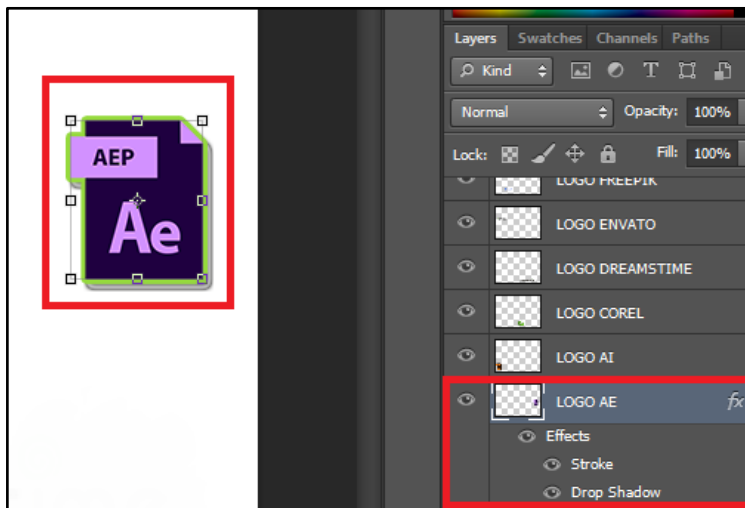
- Add a Layer Style 

Menambahkan layer style atau layer yang berisi efek, dengan cara klik



Untuk lebih lengkapnya akan di bahas di point

Layer Style.



- Add Layer Mask 

Menambah layer mask/masking.

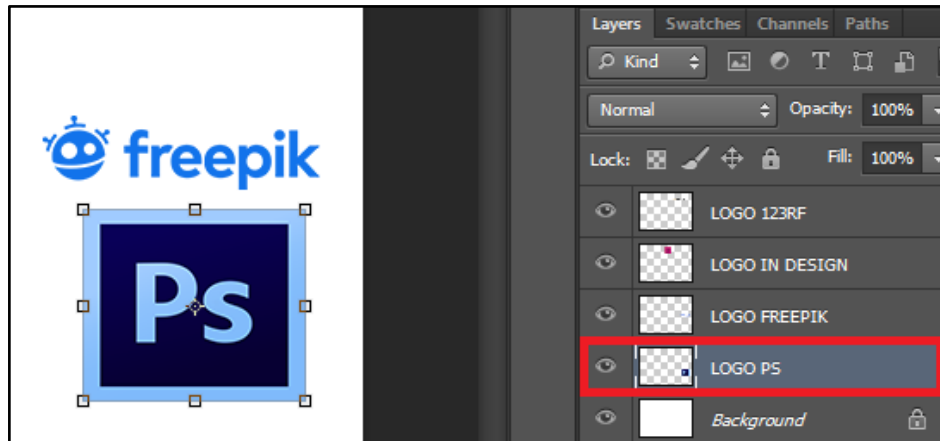
Masking pada photoshop biasanya digunakan untuk manipulasi objek.

Mask → Topeng, maksudnya:

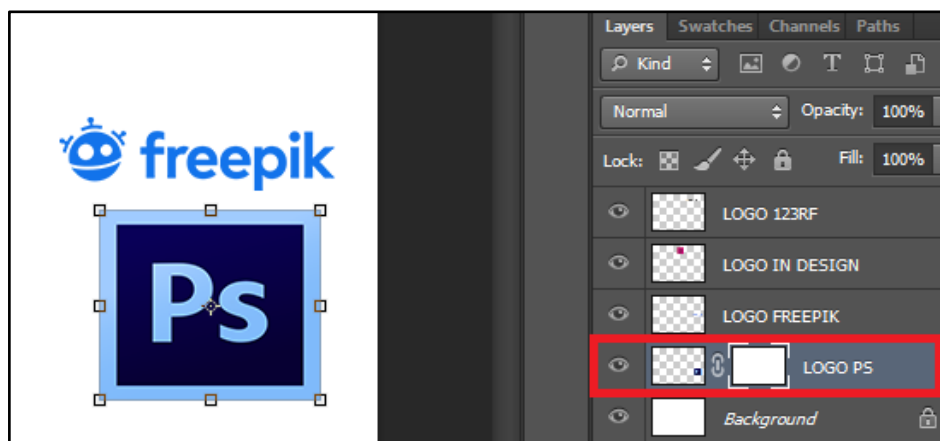
Jika kita menggunakan **Masking** pada saat melakukan manipulasi, dan ingin menghilangkan efek yang sudah dibuat sebelumnya.

Maka gambar utamanya masih sama seperti awal sebelum dilakukan manipulasi.

Karena manipulasi dilakukan di Masking, maka efek tersebut hanya pengaruh di lapisan Masking saja.



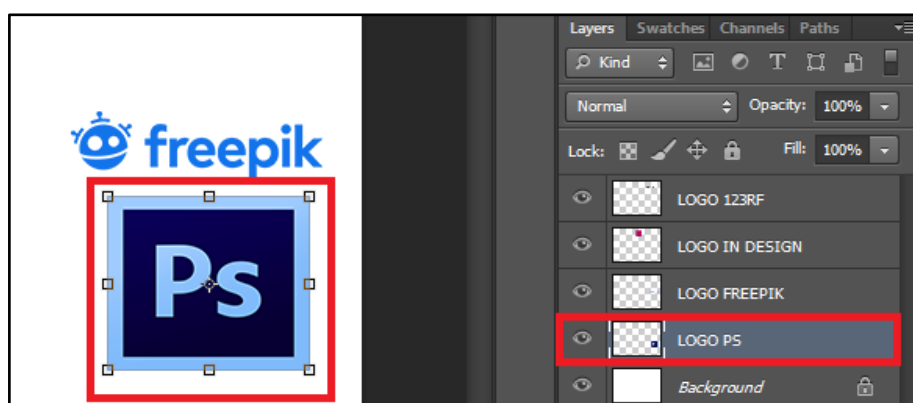
Jika **Layer LOGO PS** aktif, maka tinggal klik



Gambar II.26 Menambahkan Layer Masking

- Create New Fill or Adjustment Layer

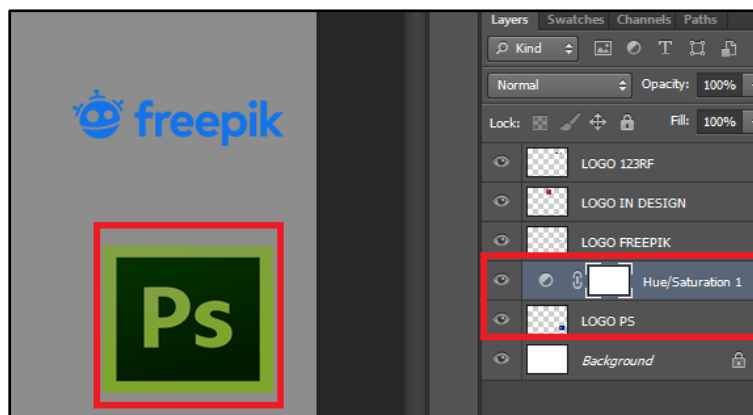
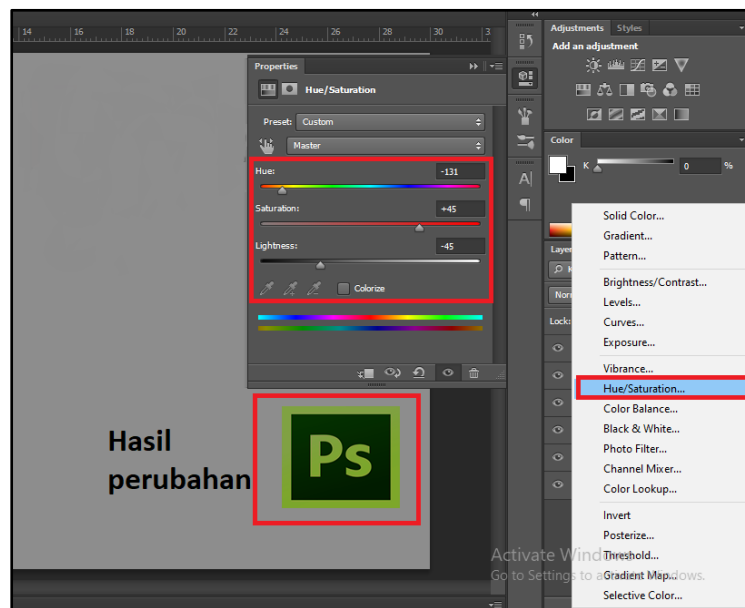
Membuat layer fill atau adjustment (pengubahan warna pada objek)



Klik pada **Layer LOGO PS** → pilih dan klik

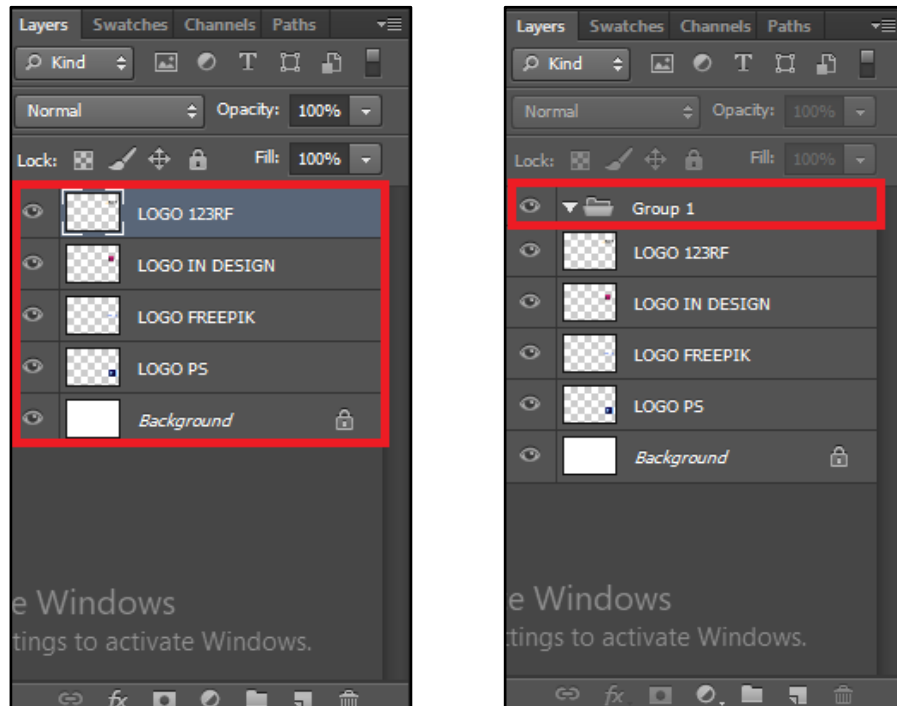


Ikuti proses selanjutnya sesuai gambar.



Gambar II.27 Hasil Adjustment

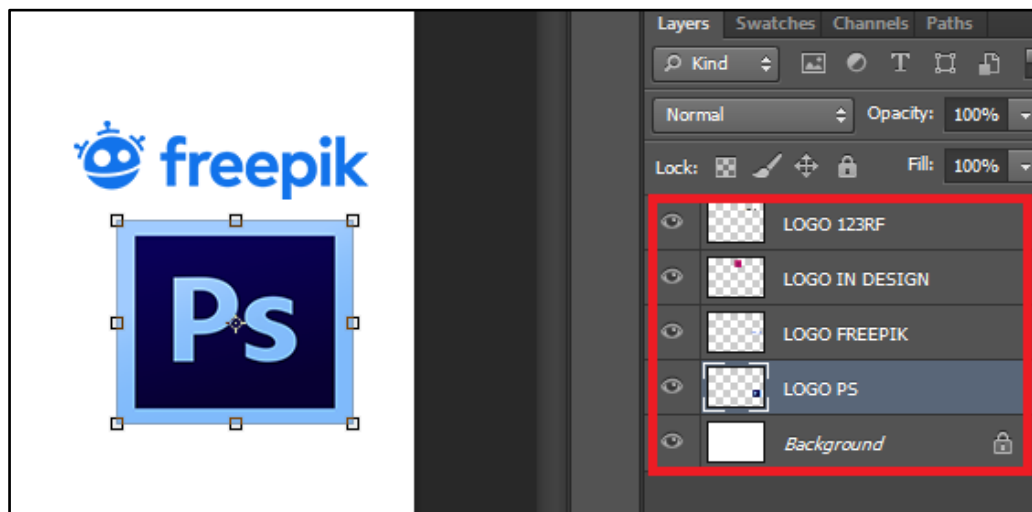
- Create a New Layer Grup 
Membuat grup layer, yang isinya kumpulan dari banyak layer. ibaratnya seperti, membuat suatu folder di local disk (grup layer) yang di dalamnya terdapat berbagai banyak file (layer).
Klik  maka akan otomatis terbuat grupnya.
Hasilnya terletak diatas layer yang aktif.



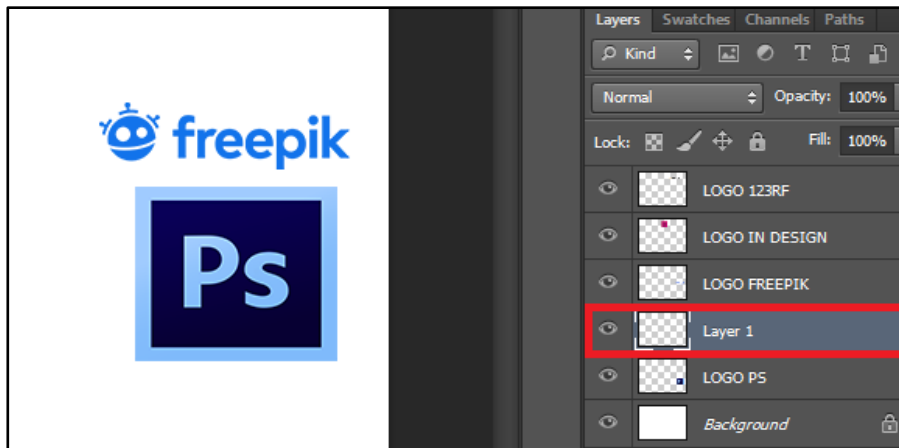
Gambar II.28 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) New Layer Group

- Create a New Layer 

Membuat layer baru.



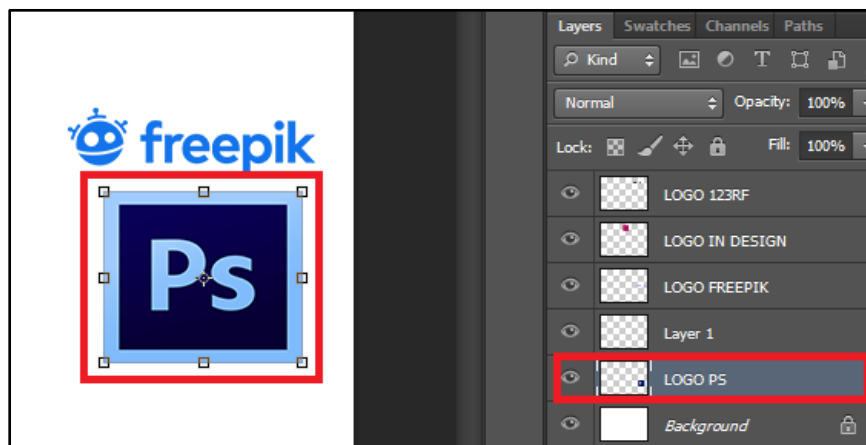
Jika **Layer LOGO PS** sudah aktif, maka tinggal klik  dan letak layer baru akan selalu berada di atas layer aktif.



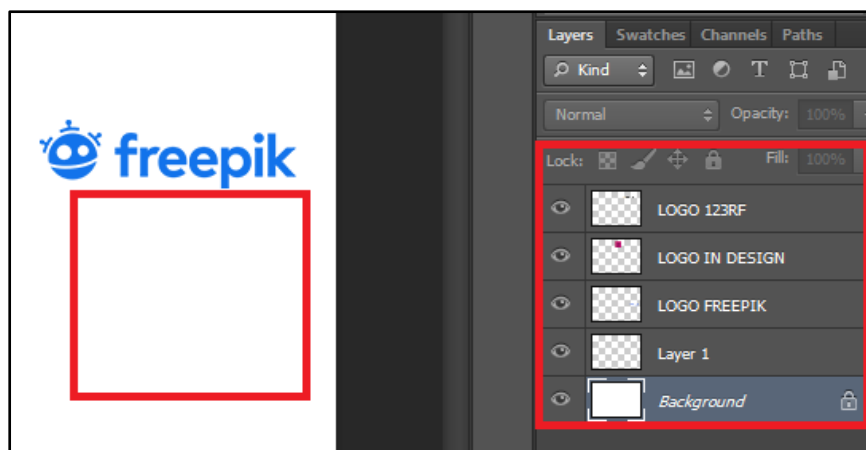
Gambar II.29 Hasil Pembuatan Layer Baru

- Delete Layer 

Menghapus layer yang sudah ada (termasuk dengan obek di dalam layer).



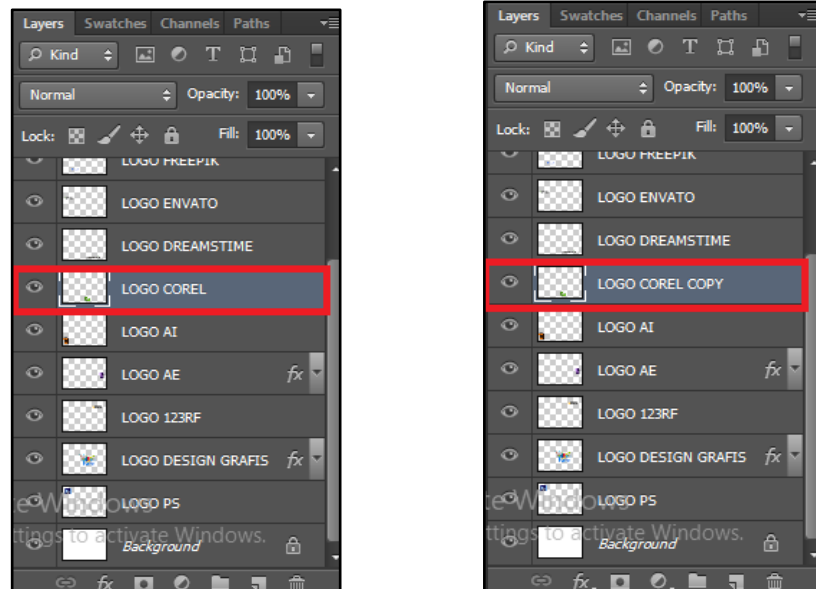
Jika **Layer LOGO PS** sudah aktif, maka tinggal klik 



Gambar II.30 Hasil Penghapusan Layer LOGO PS

- **Rename Layer**

Mengubah nama layer dengan **Double Klik** pada layer yang ingin diubah namanya.



Gambar II.31 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Rename Layer

c. Layer Style

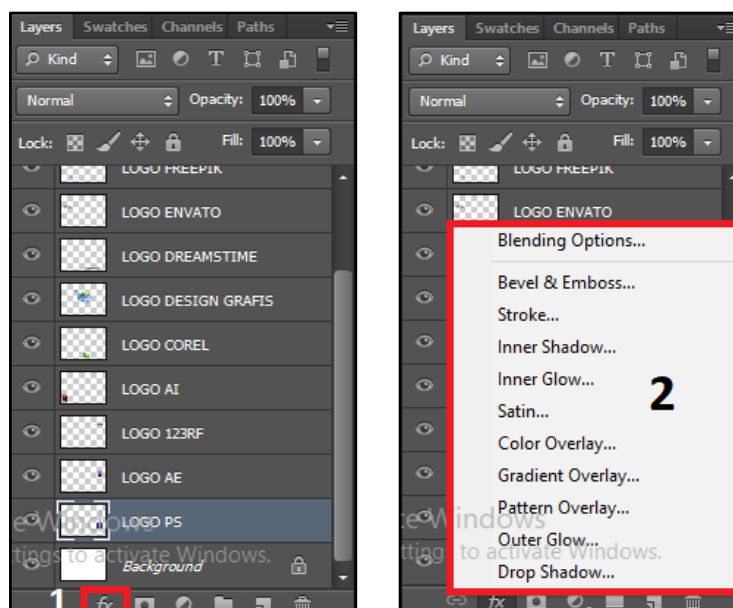
Layer Style → Memberikan efek – efek pada layer dengan efek yang sudah disediakan oleh photoshop. Efek ini tidak berlaku untuk **Layer Background**.

Jenis – jenis **Layer Style** bisa dilihat dengan 2 cara :

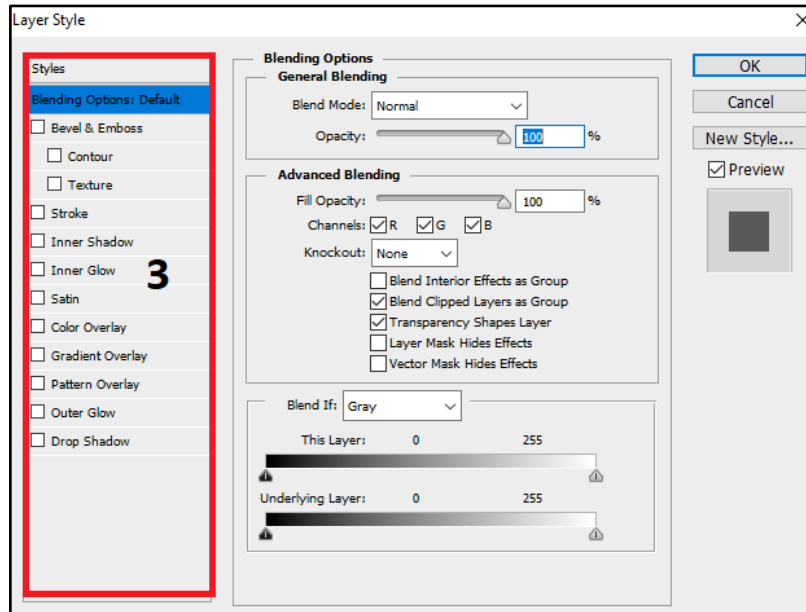
- **Pallette Layer**



Klik **Add a Layer Style** → **Pilih style yang dibutuhkan**

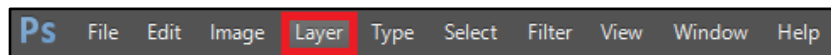


Gambar II.32 Langkah ke 1 dan 2

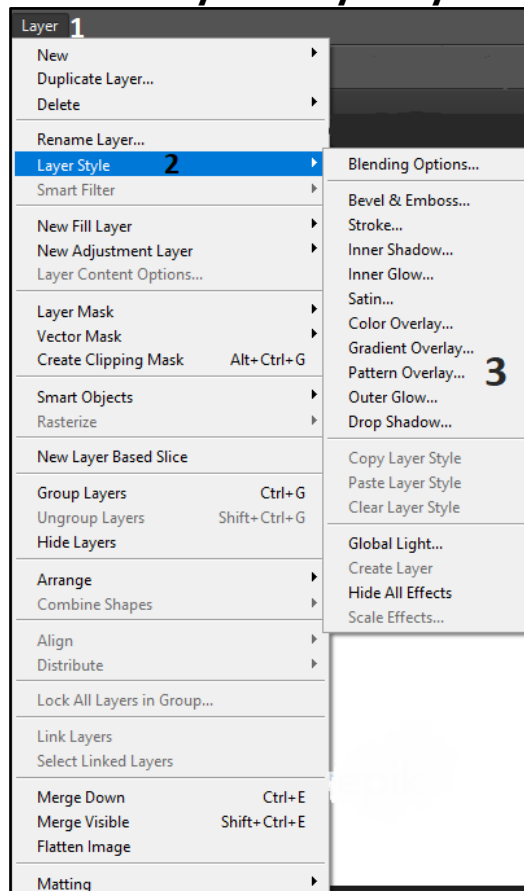


Gambar II.33 Langkah ke 3 (Layer Style)

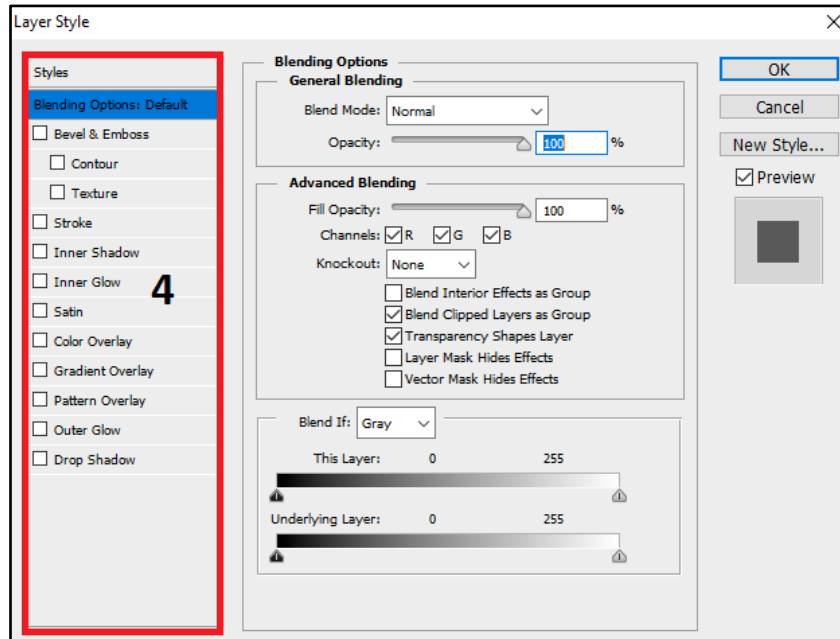
- Menu Layer



Klik menu **Layer** → **Layer Style** → **Pilih style yang dibutuhkan**



Gambar II.34 Langkah ke 1 Menu Layer



Gambar II.35 Langkah ke 2 Layer Style

Keterangan:

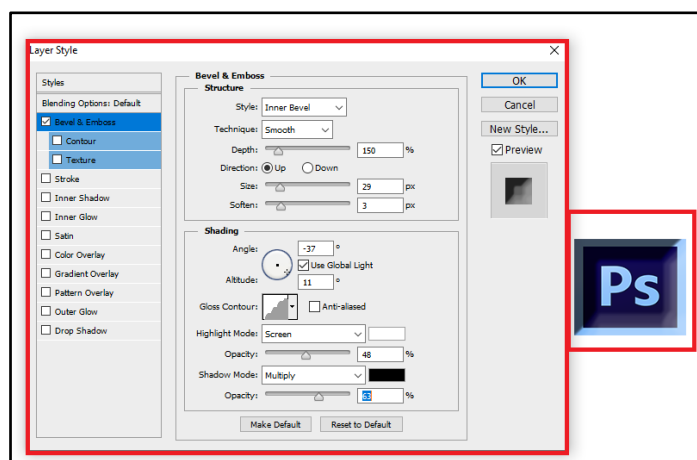
- Bevel & Emboss

Menambah bayangan dan efek timbul dengan bentuk dan kemiringan tertentu.

(Sebelum)



(Sesudah)



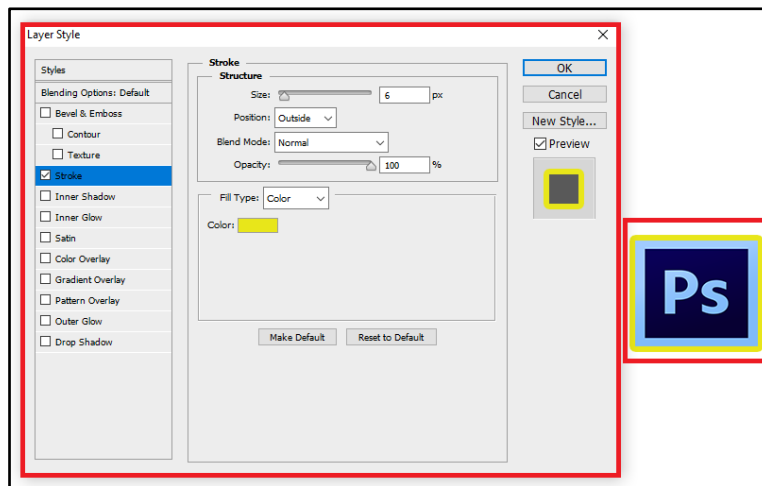
- Stroke

Menambah garis tepi atau pinggiran objek dengan warna gradasi, pattern atau color (solid).

(Sebelum)



(Sesudah)



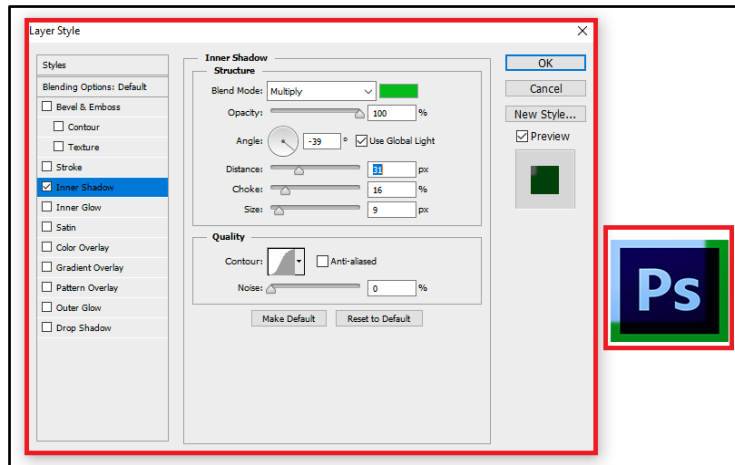
- Inner Shadow

Menambah bayangan di bagian sisi dalam objek.

(Sebelum)



(Sesudah)



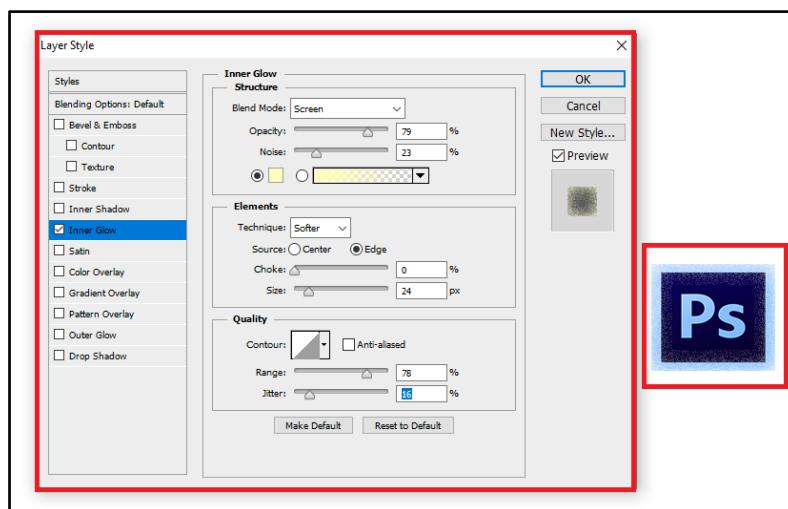
- Inner Glow

Menambah pencahayaan/sinar di bagian sisi dalam objek.

(Sebelum)



(Sesudah)



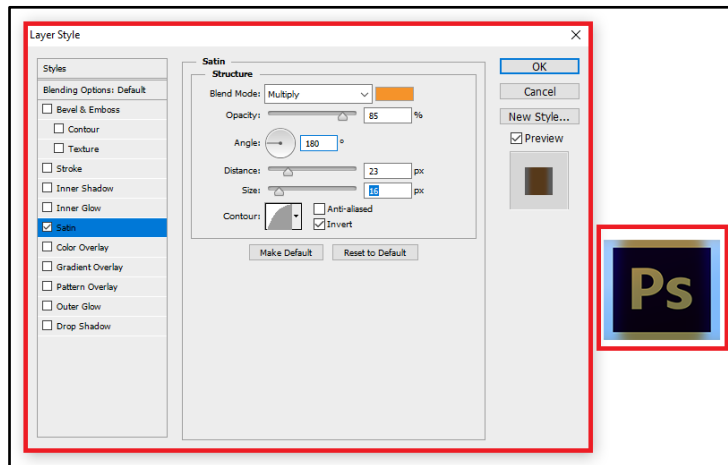
- Satin

Menambah efek pencahayaan seperti kain satin dalam objek.

(Sebelum)



(Sesudah)



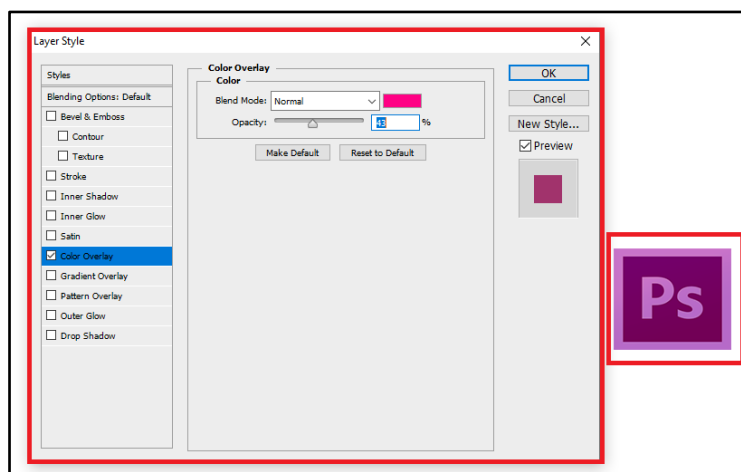
- Color Overlay

Melapisi atau menutupi objek dengan warna solid.

(Sebelum)



(Sesudah)



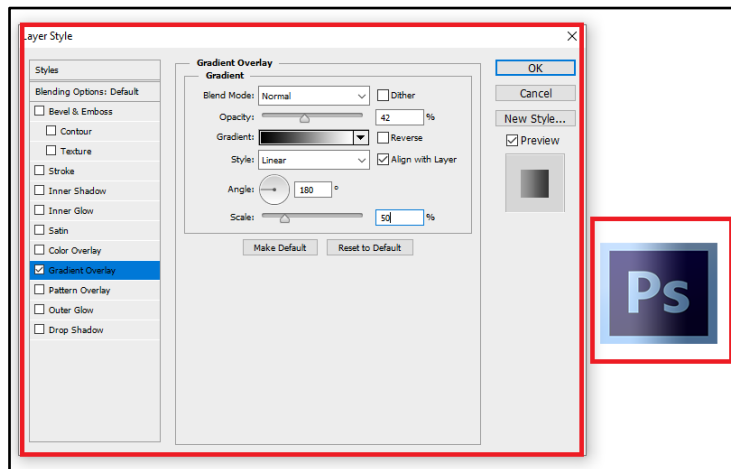
- Gradient Overlay

Melapisi atau menutupi objek dengan warna gradiasi.

(Sebelum)



(Sesudah)



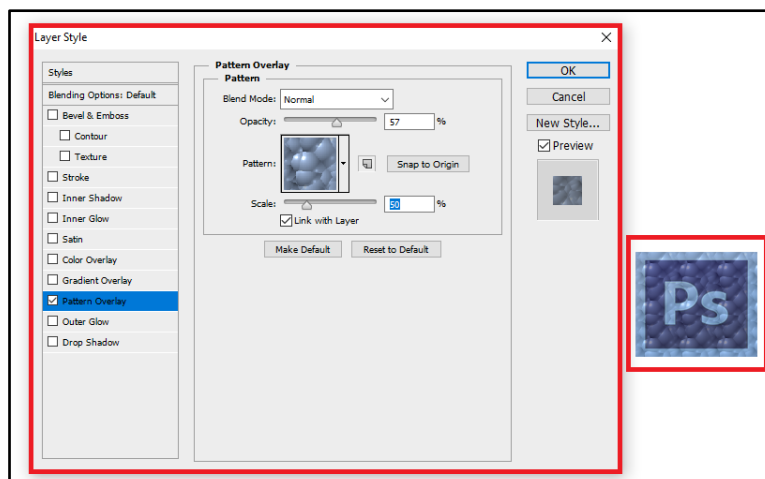
- Pattern Overlay

Melapisi atau menutupi objek dengan pattern.

(Sebelum)



(Sesudah)



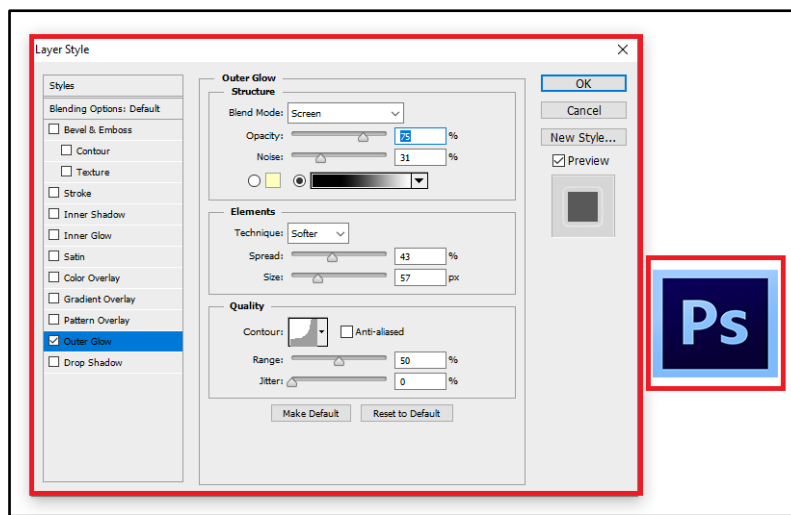
- Outer Glow

Menambah pencahayaan/sinar di bagian sisi luar objek.

(Sebelum)



(Sesudah)



- Drop Shadow

Menambah bayangan di bagian sisi luar objek.

(Sebelum)



(Sesudah)

