

PENGENALAN DAN PELATIHAN FOTOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI KOMPUTER DESAIN (ADOBE PHOTOSHOP DAN CORELDRAW) UNTUK BISNIS INDUSTRI KREATIF

Muhammad Fauzi¹, Ahmad Fuad², Teddy M. Darajat³
^{1,2,3}Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No 9, Kebon Jeruk Jakarta 11510
azie.f@esaunggul.ac.id

Abstrak

Manusia memerlukan sarana untuk membantu dalam mendokumentasikan apa yang mereka lihat untuk dapat di ceritakan atau diperlihatkan ke orang lain. Pada saat ini perkembangan teknologi dalam hal pendokumentasian sangat cepat berkembang, untuk ini diperlukan pengetahuan yang cukup untuk mengikutinya. Pengetahuan dalam bidang fotografi sangat diperlukan, begitu juga keahlian dalam menjalankan proses aplikasi komputer yaitu *Adobe Photoshop*. Dengan mengetahui dan menguasai hal tersebut maka produktifitas akan meningkat.

Kata kunci: fotografi, *photoshop*, logo, *coreldraw*

Pendahuluan

Dengan cepatnya perkembangan teknologi, terutama dalam teknologi fotografi maka pengetahuan akan sejarah fotografi dan perkembangannya sangat diperlukan. Begitu beragam jenis kamera yang beredar saat ini, semua bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan. Untuk itu diperlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis kamera, lensa, serta semua yang berhubungan dengan fotografi.

Begitu juga dengan teknologi komputer, karena fotografi saat ini sangat erat sekali hubungan dengan teknologi komputer. Yang sangat diperlukan untuk diketahui terutama di bidang aplikasi mengenai *Adobe Photoshop*. Dengan menguasai *Adobe Photoshop* maka melakukan kegiatan fotografi menjadi lebih mudah dan menyenangkan serta dapat menambah pendapatan.

Maksud dan Tujuan

Maksud dari kegiatan ini adalah melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan memberikan pengenalan dan pelatihan fotografi dalam penggunaan aplikasi adobe photoshop untuk bisnis industri kreatif kepada Guru Madrasah Tsanawiyah atau Aliyah Al-Musyarrafah. Tujuan yang ingin dicapai dari realisasi pengenalan dan pelatihan fotografi dalam penggunaan adobe photoshop ini adalah: Memahami dan dapat mengoperasikan aplikasi komputer desain *adobe photoshop* untuk

membantu proses pekerjaan atau pembuatan fotografi yang baik. Adapun Hasil kegiatan yang dapat dirasakan oleh Guru-guru.

Photography: Introduction to Manual Camera

a. The 3 Most Important Aspects Photography

1. *The Camera – The Equipment*
2. *The Film – Understanding ASA*
3. *The Light – Lighting Situations*

b. Types of Camera

1. *The Range Finder*
2. *Twin Lens Reflex / TLR*
3. *Single Lens Reflex / SLR*
4. *View Camera*
5. *Mirrorless Camera*

c. Format x2 Camera

1. *Small Format*
2. *Medium Format*
3. *Large Format*

d. Components of The Camera

1. *The Aperture – lens*
2. *The Shutter Speed – camera body*
3. *The Light Meter (TTL) - camera body (Reflective LM)*

e. The Aperture Diaphragm

Aperture :disebut pembukaan diafragma lensa. Ukuran lubang diafragma di lensa kamera mengatur jumlah cahaya melewati ke film dalam kamera dan karenanya kecerahan gambar. Ukuran aperture biasanya dikalibrasi dalam f-nomor.

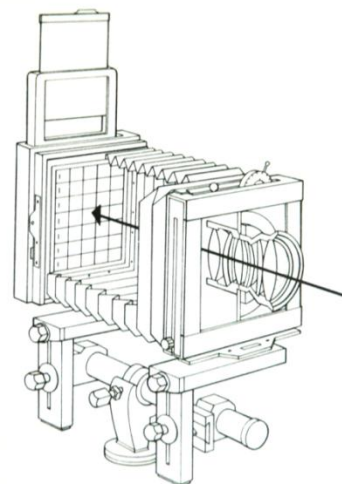
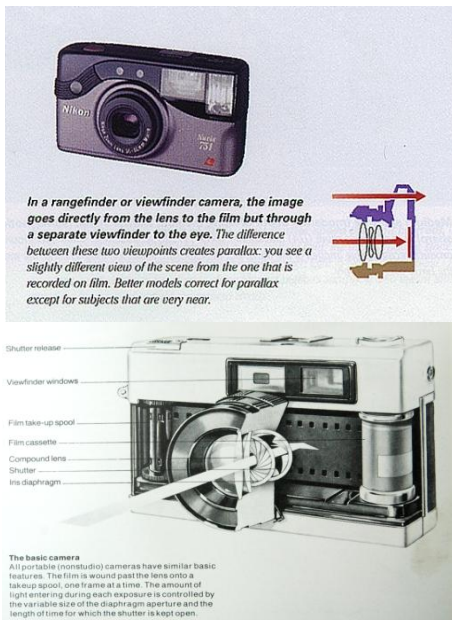
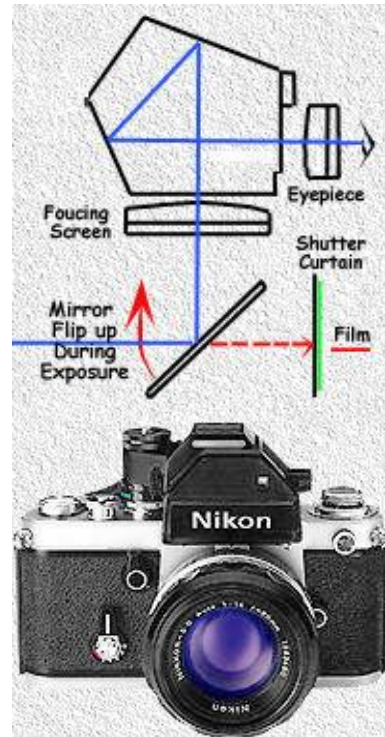
Diaphragm : sebuah alat di dalam lensa yang dapat disesuaikan membentuk pembukaan melingkar diameter variabel, digunakan untuk mengontrol aperture lensa.

f. f - Numbers

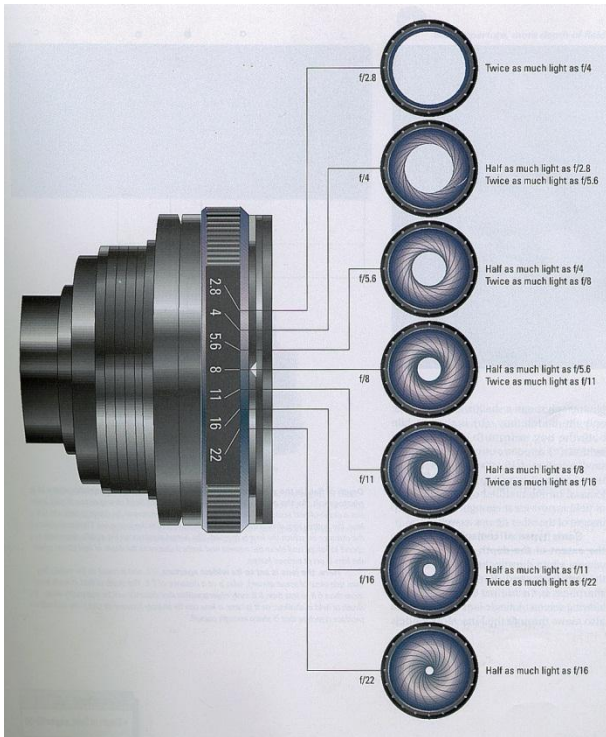
f 1 , *f* 1.4 , *f* 2 , *f* 2.8 , *f* 4 , *f* 5.6 , *f* 8

f 11 , *f* 16 , *f* 22 , *f* 32 , *f* 45 , *f* 64 , *f* 90

Angka-angka Aperture merupakan *1 f-stop* Perbedaan antara setiap nomor. *1 f-stop* nomor mewakili satu waktu jumlah cahaya baik lebih atau kurang dalam kuantitas. Artinya untuk mengatakan, *f*16 akan membiarkan 1x jumlah cahaya dari pembukaan diafragma *f*22, *F*4.0 akan membiarkan 1x lebih rendah dibandingkan dengan *f*2.8 dll.



View Camera



smaller f-number, larger the aperture



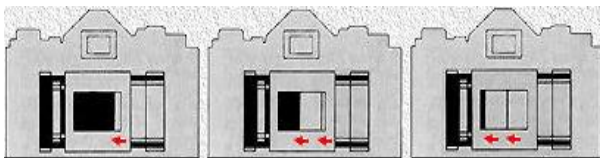
Shutter Speed Button

g. Shutter & Shutter Speeds

- Types Of Shutters
- Shutter Speed Numbers

Shutter Speed

Kecepatan rana mengatur durasi waktu di mana tirai rana membuka dan menutup selama proses eksposur.



Types Of Shutters

- Focal Plane Shutters –hampir di semua kamera SLR.
- Leaf Shutters – hanya ada di lensa.

Shutter Speed Numbers

1 , 1/2 , 1/4 , 1/8 , 1/15 , 1/30 , 1/60 , 1/125

1/250 , 1/500 , 1/1000 , 1/2000 , 1/4000 , 1/8000

Angka untuk mengetahui seberapa cepat atau seberapa lambat (hitungan dalam detik).

h. Light Meters

Sebuah instrument untuk meyakinkan kualitas cahaya yang masuk ke dalam film, dengan cahaya yang benar kita dapat membuat eksposur yang benar.

Types of Light meters:

- Reflective light meters : mengukur cahaya dari posisi kamera, dengan cara memantulkan.
- Incident light meters : pengukuran dengan cara langsung dari posisi objek, pengukuran ini relatif lebih baik.

Light meters:

- built in the camera => reflective LM
- handheld

i. Exposure

didefinisikan sebagai proses seberapa banyak cahaya yang terkandung dalam *frame film* dengan menggabungkan *aperture* dan *shutter speed*. Lebih besar *aperture*, lebih cepat kecepatan rana. untuk mendapatkan yang benar / eksposur normal.

Pengenalan Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4* dan versi yang terakhir (keduabelas) adalah *Adobe Photoshop CS5*.

Photoshop tersedia untuk *Microsoft Windows*, *Mac OS X*, dan *Mac OS*; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti *Linux* dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *CrossOver*.

a. Mengetahui Dan Memahami Area Kerja Photoshop

Jalankan *Adobe Photoshop* kemudian pilih menu *File -> Open*. Kemudian pilih buka gambar apa saja.

Seringkali letak *tool-tool (palette) Adobe Photoshop* sudah berubah dimodifikasi oleh pengguna sebelumnya. Untuk mengembalikan letak *palette* ini gunakan menu *Windows -> Workspace -> Reset Palette Location*.

Area kerja *Adobe Photoshop* dapat dilihat pada gambar yang dibuka:

A : **Menu Bar**, berisi perintah utama untuk membuka file, save, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain.

B : **Option**, berisi pilihan dari tool yang Anda pilih. Misalnya dipilih kuas/*brush*, maka ukuran/*diameter brush* ada di sini.

C : **Gambar**, menampilkan gambar yang sedang dibuat atau diedit.

D : **Palette Well**, cara cepat untuk mengakses *palet brushes*, *tool resets* dan *Layer Comps*. Juga dapat digunakan untuk meletakkan palet yang sering digunakan.

E : **Toolbox**, berisi tool untuk menyeleksi dan memodifikasi gambar.

F : **Palette**, berisi jendela-jendela kecil yang di dalamnya terdapat perintah dan pilihan untuk dokumen/gambar yang sedang dikerjakan.

Keterangan dan Praktek: Membuka dokumen dan membuat duplikat dokumen. Untuk membuka gambar gunakan menu *File -> Open*, sedangkan untuk membuat duplikat gambar gunakan menu *Image -> Duplicate*.

Mengubah ukuran gambar dan kanvas

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

Mencoba Toolbox, Cobalah *tool-tool* pada *ToolBox*, satu persatu akan dibahas pada bab berikutnya. Coba klik kanan pada *tool* yang memiliki segitiga di bagian kanan bawah untuk memilih *tool* yang tersembunyi.

Mencerminkan dan Memutar Gambar Cobalah menu *Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Vertikal*, *Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Horizontal*. Untuk memutar gambar, pilih menu *Image -> Rotate Canvas ->* pilih sudut yang dikehendaki.

Undo, *Undo* digunakan untuk membatalkan perintah terakhir, tekan *Alt+Ctrl+Z*, atau gunakan *palette history*.

Memindahkan gambar ke dokumen lain, Untuk memindahkan gambar gunakan *Move Tool*.

Save for web Gunakan menu *File -> Save for Web* untuk menghasilkan gambar dengan ukuran kecil yang biasa digunakan pada *web site*.

b. Selection And Tool

Menyeleksi Gambar pada Phtoshop, Menyeleksi berarti memilih bagian tertentu dari gambar. Dengan seleksi kita dapat mengcopy, mengubah, menggeser, atau menambahkan efek kepada bagian yang terseleksi tanpa mempengaruhi bagian lain.

Ada tiga cara menyeleksi yaitu:

1. *Marquee Tool*, yaitu menyeleksi dalam bentuk kotak, *elips*, *row*, dan kolom
2. *Lasso Tool*, untuk menyeleksi dalam bentuk bebas, poligonal atau kekontrasan gambar (*Magnetic Lasso Tool*).
3. *Magic Wand Tool*, untuk menyeleksi berdasarkan persamaan warna.

Tipe seleksi ada dua (dapat dipilih pada Option Bar), yaitu:

1. *Normal*, memiliki pinggiran yang tajam.
2. *Feather*, memiliki pinggiran yang halus atau kabur.

Tool-tool Photoshop Banyak sekali tool-tool yang terdapat pada photoshop dan setiap tool mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Untuk mengetahui apa saja tool-tool yang ada pada *photoshop*, silakan perhatikan gambar di bawah.



Tool-tool pada Adobe Photoshop

Keterangan: Rectangular Marquee Tool Gunakan *rectangular marquee tool* untuk memotong gambar dalam bentuk kotak. Gunakan menu *Select -> Transform Selection* untuk mengubah seleksi dan menu *Select -> Feather* untuk mengatur ketajaman pinggiran potongan.

Elliptical Marquee Tool Digunakan untuk membuat seleksi elips atau lingkaran. Anda dapat menggunakan *Select -> Transform Selection* (atau klik kanan) untuk mengubah bidang yang mau diseleksi. Gunakan menu *Select -> Feather* untuk mengatur ketajaman tepi gambar. Gunakan *Select -> Inverse* untuk membalik seleksi.

Lasso Tool Seleksi ini digunakan untuk menyeleksi bentuk bebas dengan *mouse*.

Polygonal Lasso Tool *Polygonal Lasso Tool* digunakan untuk menyeleksi gambar yang memiliki tepi garis lurus, misalnya piramida pada gambar 2.5. Jika tombol *Alt* ditekan maka *Polygonal Lasso Tool* akan berfungsi seperti *Lasso Tool* biasa. Contoh gambar hasil seleksi piramida diperkecil dan diletakkan pada sudut kanan bawah.

Magnetic Lasso Tool *Magnetic Lasso Tool* penggunaannya cukup mudah, karena dengan tool ini seleksi gambar akan secara otomatis membuat garis seleksi pada gambar yang berwarna kontras.

Magic Wand Tool *Magic wand tool* akan menyeleksi gambar yang memiliki warna sama.

Crop Tool *Crop tool* digunakan untuk menghilangkan bagian yang tidak diseleksi. Contoh penggunaannya di sini digunakan untuk memperbaiki hasil *scan* yang miring.

Healing Brush Tool *Healing Brush Tool* digunakan untuk memperbaiki gambar pada bagian tertentu. Aktifkan tool ini, kemudian tekan *Alt + Klik* pada objek pada bagian yang tidak berkeriput, kemudian klik pada bagian yang keriputnya ingin dihilangkan.

Spot Healing Brush Tool *Spot Healing Brush Tool* digunakan untuk memperbaiki kerusakan gambar. Di sini Anda tidak perlu menentukan area yang akan digunakan sebagai patokan, karena akan secara otomatis terpilih dari area di sekitarnya. Misalnya digunakan untuk menghilangkan keretakan pada patung seperti pada gambar 2.10.

Tool ini merupakan tool baru pada *Adobe Photoshop CS2* yang tidak ada pada versi sebelumnya.

Patch Tool *Patch Tool* digunakan untuk memperbaiki gambar. Tool ini dibuat dengan cara membuat *selection* dengan *mouse* atau dengan menahan tombol *ALT* untuk menghasilkan bentuk poligonal. Selanjutnya drag ke daerah yang akan dijadikan patokan perbaikan.

Red Eye Tool *Red Eye Tool* digunakan untuk memperbaiki warna merah pada mata.

Clone Stamp Tool *Clone Stamp Tool* digunakan untuk membuat duplikat area pada gambar, atau yang disebut *cloning*. Tekan *ALT* pada objek yang akan dikloning, kemudian gunakan *mouse* pada area tempat objek baru mau diletakkan.

Background Eraser Tool Tool ini digunakan untuk menghapus *background* yang memiliki kemiripan warna. Misalnya digunakan untuk menghapus *background* langit pada gambar kupu-kupu.

Magic Eraser Tool Seperti *Background Eraser Tool*, tool ini akan menghapus area dengan warna sama, namun efeknya adalah ke seluruh gambar, bukan

hanya area yang diklik.

Color Replacement Tool *Color Replacement Tool* akan mengubah warna gambar tanpa mengubah bentuk dari gambar tersebut. Tool ini akan secara otomatis hanya mengubah area dengan warna sama menjadi warna lain yang dikehendaki.

Blur, Sharpen, dan Smudge Tool *Blur Tool* digunakan untuk mengaburkan area. Misalnya digunakan untuk menghilangkan bintik-bintik pada wajah. *Sharpen Tool* merupakan kebalikan dari *Blur Tool*. Dengan *Sharpen Tool*, gambar akan menjadi lebih tajam. *Smudge Tool* digunakan untuk mengubah bentuk gambar dengan cara *drag mouse*.

Dodge, Burn, dan Sponge Tool *Dodge Tool* digunakan untuk membuat area menjadi lebih terang. *Burn Tool* digunakan untuk mempergelap area. *Sponge Tool* digunakan untuk mencerahkan (*saturate*) atau mengurangi warna (*desaturate*).

c. Permainan Warna Pada Photoshop

Warna apapun dapat dinyatakan dalam tiga warna dasar (*RGB*) yaitu merah, hijau, dan biru. Cara menyatakan warna yang lain adalah dengan *mode HSL* yaitu *Hue*, *Saturation*, dan *Lightness*. Mode lain adalah *CMYK* (*Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black*).

Pada bab ini akan dibahas mengenai permainan warna, mulai dari mengatur latar belakang gambar, membuat *gradient*, mengatur *brightness & contrast*, dan masih banyak lagi tool-tool yang menarik. Pada subbab selanjutnya Anda dapat langsung praktek dengan didampingi instruktur.

Paint Bucket Tool *Paint Bucket Tool* digunakan untuk mengganti background yang memiliki warna sama atau mirip. *Background* dapat diganti dengan *pattern*.

Gradient Tool *Gradient tool* digunakan untuk menghasilkan warna gradasi. Jangan lupa lakukan seleksi terlebih dahulu bagian mana yang akan diisi warna gradasi. Jika tidak, maka seluruh kanvas terisi dengan gradasi.

Brush Tool *Brush Tool* digunakan sebagai kuas dalam menggambar dengan *mouse*. Atur besar kecilnya *brush*, *hardness*,

opacity, dan *flow*. *Brush Tool* dapat juga bekerja pada *mode Air Brush*.

Brightness/Contrast *Brightness* digunakan untuk mengatur kecerahan gambar. *Contrast* digunakan untuk mengatur ketajaman gambar. Gunakan menu *Image -> Adjustment -> Brightness/Contrast*.

Level *Level* berfungsi mirip dengan *Brightness/Contrast* namun lebih fleksible karena warna dapat diatur warna gelap, warna menengah, dan warna terang. *Level* dapat bekerja pada *selection* atau seluruh kanvas. Gunakan menu *Image -> Adjustment -> Level*.

Curves *Curves* bekerja seperti *level*, namun Anda mengatur warna *RGB* dalam bentuk *curva*. Gunakan menu *Image -> Adjustment -> Curves*. *Curva* dapat diatur otomatis, mode *RGB* atau diatur sendiri-sendiri untuk tiap-tiap warna.

Color Balance Melalui menu *Image -> Adjustment -> Color Balance* kita dapat mengatur keseimbangan warna.

Photo Filter *Photo filter* digunakan untuk memberikan *filter* pada gambar. Mirip seperti *filter* yang diletakkan di depan lensa kamera. Gunakan menu *Image -> Adjustment -> Photofilter*.

Replace Color *Color Replace Color* digunakan untuk mengganti warna tertentu dalam gambar, sedangkan warna yang lain tidak ikut berubah. Misalnya untuk mengganti warna apel dengan tanpa mengubah warna *background*. Gunakan menu *Image -> Adjustments -> Replace Color*.

Hue/Saturation *Hue/Saturation* digunakan untuk mengganti warna pada keseluruhan gambar/seleksi. *Hue* adalah warna, sedangkan *Saturation* adalah tebal/tipisnya warna. Gunakan *tool* ini melalui *Image -> Adjustment -> Hue/Saturation*. Perubahan warna dapat diatur pada *channel master*, atau tiap-tiap warna.

Match Color *Match Color* akan menyamakan warna gambar *source* kepada gambar yang akan diubah. Misalnya di sini akan diubah gambar *danau3.jpg*, menjadi suasana matahari terbit seperti gambar acuan. Gunakan *tool* ini melalui menu *Image -> Adjustment -> Match Color*.

d. Teks Dan Vector Photoshop

Horizontal Type Tool *Horizontal Type Tool* digunakan untuk membuat teks secara horisontal. Hasil teks dapat dipindahkan dengan *Move Tool*.

Horizontal Type Mask Tool *Horizontal Type Mask Tool* digunakan untuk menyeleksi dalam bentuk teks.

Pen Tool *Pen Tool* digunakan untuk membuat garis lurus dan garis lengkung dalam bentuk vektor. Klik sekali untuk membuat *anchor point*, kemudian jika kurva telah terbentuk, *drag anchor point* untuk membuat *direction point*. *Path* yang dibuat oleh *Pen Tool* dapat diubah menjadi selection.

Rectangle, Ellipse, Poligon, dan Custom Shape Tool *Rectangle, Ellipse, Poligon, dan Custom Shape Tool* ini berguna untuk menghasilkan bentuk kotak (*rectangle*), *ellips*, *poligon*, dan berbagai macam bentuk lain yang telah disediakan oleh *Adobe Photoshop*. Bentuk-bentuk tersebut misalnya hati, lampu, not balok, dan lain sebagainya.

e. Layer, Mask, And Style

Layer adalah lapisan tembus pandang. Bagian yang tidak bergambar pada sebuah *layer* bersifat transparan. *Layer* dapat ditumpuk dan diatur susunannya. Dengan menggunakan *layer*, efek-efek akan berlaku dalam *layer* tertentu saja, tanpa mengganggu *layer* yang lain.

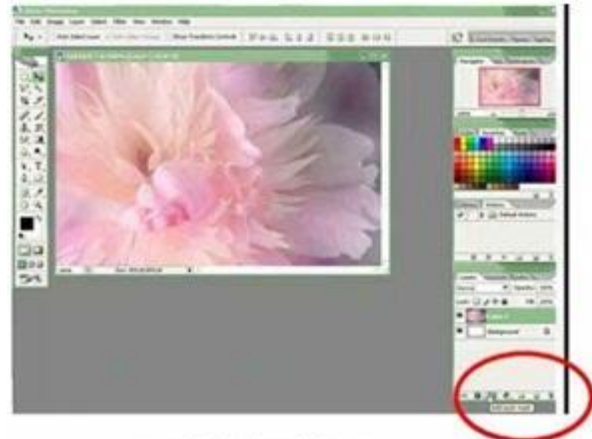
Quick Mask Mode *Quick Mask Mode* digunakan untuk menyeleksi dengan menggunakan *Brush Tool*. Aktifkan *tool* ini dengan menekan tombol *Q* pada *keyboard* atau memilih *tool Quick Mask Mode*.



Menyeleksi dengan Quick Mask Mode

Pada contoh ini, gambar beruang di seleksi dengan menggunakan *Brush Tool* pada *mode quick mask*. Setelah gambar beruang terseleksi, kembalikan ke *mode normal* untuk menghasilkan seleksi gambar beruang.

Layer Mask *Layer Mask* digunakan untuk menyembunyikan bagian tertentu pada *layer*. Gunakan warna hitam untuk menyembunyikan gambar dan warna putih untuk menampilkan gambar.



Membuat Layer Mask

Layer Style *Layer Style* merupakan teknik memberikan efek tertentu pada suatu *layer*. Pilih *tool Add Layer Style* yang ada pada sudut kanan bawah *pallette*.

f. Efek Khusus Photoshop

Filter Liquify *Filter Liquify* dapat mengubah gambar secara langsung dengan menggunakan *mouse*. Misalnya memperbesar/memperkecil mata, menggeser alis, dan sebagainya. *Filter* ini dapat digunakan melalui menu *Filter -> Liquify*.



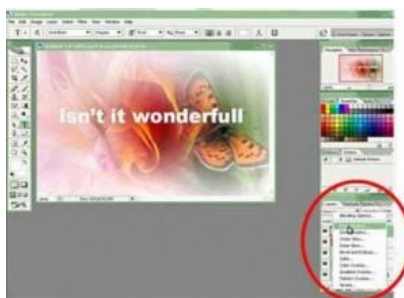
Filter Liquify

Filter Blur Filter Blur digunakan untuk mengaburkan gambar. Yang menarik dalam filter ini adalah mengaburnya gambar dapat dibuat secara radial. Gunakan filter ini melalui menu *Filter -> Blur*.



g. Cara Mengganti Background Foto Di Photoshop

Paling tidak ada dua alasan mengapa kita perlu mengubah/merubah *background* atau latar belakang dari sebuah foto. Pertama karena kurang menarik dari segi keindahannya, kedua karena aspek legal formal yaitu untuk memenuhi persyaratan tertentu. Misalnya pada pembuatan foto KTP yang mengharuskan *background* berwarna merah atau biru, foto SKCK yang mensyaratkan *background photo* berwarna merah. Inilah cara mengganti background foto dengan *photoshop*.



Gambar 5.3. Menumbuhkan Layer Style



Teknik dasar cara mengganti *background* foto

Pada prinsipnya ada 2 cara dalam mengubah atau merubah latar photo dengan menggunakan *Adobe Photoshop*. Ini adalah yang biasa saya lakukan sehari-hari sedangkan sistematika atau pengelompokan yang benar menurut *science* teoritis formal / ilmu dasar tutorial *Adobe Photoshop* asli mungkin saja berbeda. Silahkan kalau mau menambahkan atau mengoreksi.....yuk baca terus tutorial cara mengganti *background* foto dengan *photoshop*

Dengan Teknik menghapus *background*, Prinsipnya adalah kita menyeleksi seluruh *background* foto yang akan kita ganti kemudian kita hapus dengan *Erase tool* (E) atau dengan tombol *delete* pada *keyboard*. Lalu latar photo kita ganti dengan *background* yang baru. Lihat kembali postingan saya tentang cara mengganti warna *background* foto. Klik Di SINI.

Dengan Teknik Ekstraksi obyek, Caranya seleksi seluruh *object* atau model foto (area selain *background*) lalu pindahkan dengan cara *copy-paste* atau dengan *drop and drag* menggunakan *Move Tool* (V) ke foto yang akan dijadikan *background* baru.

Selengkapnya sebagai berikut :

Langkah 1. Membuka foto, Buka foto yang akan kita edit dalam hal ini yang akan kita ganti latar belakangnya. Kali ini saya mengambil contoh sebuah foto yang dilampirkan. Caranya : klik *File > Open > pilih foto*.

Langkah 2. Seleksi model foto, Seleksi seluruh obyek atau model foto dengan menggunakan *Lasso Tool* (L), *Magic Wand Tool* (W), atau *Pen Tool* (T) sesuai dengan kondisi foto.

Dasar pemilihan tool ini telah disinggung pada tulisan saya dengan tema Cara mengubah warna latar belakang foto. Klik di SINI. Misalnya Klik kanan Lasso Tool (L) > Klik seluruh batas tepi model foto dan background foto. Hasilnya tampak seperti gambar di bawah ini. (Klik saja photo yang berada di bawah ini agar area seleksi yang berupa garis putus-putus tampak besar dan jelas).

Langkah 3. Memilih background foto,

Setelah obyek foto yaitu seorang anak penari di atas terseleksi maka ada beberapa pilihan untuk mengedit dalam hal ini mengganti background foto. Berikut ini beberapa diantaranya :

- Mengganti background dengan warna tertentu Cara lengkapnya klik di SINI.
- Mengganti background foto dengan/menjadi pemandangan, wallpaper, gradasi, gedung, dan sebagainya.

Langkah 4. Membuka background foto

Ini adalah lanjutan dari langkah 3b. Kita ambil contoh langkah mengganti background foto dengan pemandangan. Kita bisa memilih sebuah foto pemandangan dengan orientasi mendatar/horizontal/landscape ataupun vertikal/portrait . Kali ini saya ambil contoh sebuah pemandangan dengan orientasi mendatar.

- Klik *File > Open* > klik foto pemandangan yang dipilih. Dianjurkan ukurannya sama atau hampir sama dengan foto pertama yang akan diganti latar belakangnya.

- Bila memakai *Photoshop CS3* dan sebelumnya maka foto obyek dan pemandangan dua-duanya langsung terbuka. Mulai *CS4* yang nampak adalah hanya foto yang terakhir kita buka. Dalam hal ini adalah foto pemandangan. Agar dua-duanya terbuka maka lakukan *Klik Arange Documents > pilih Float All in Windows*

Langkah 5. Memindahkan model foto ke background foto,

- Pindahkan model foto pada langkah 2 ke dalam foto pemandangan pada langkah 4. Ada dua pilihan pada langkah 5 ini. Kita bisa memilih salah satu diantaranya.

- Cara pertama : aktifkan *Move Tool (V)* dengan *Klik Window > Centang Tool > Klik Move Tool > klik model foto > drag and drop ke file background* sesuai dengan arah anak panah di bawah ini.

- Cara kedua : aktifkan file foto penari sebagai model dengan cara mengklik fotonya > Tekan *Ctrl A > klik Edit > Copy* atau tekan *Control + C > Aktifkan foto pemandangan dengan cara mengkliknya > Klik Edit > Paste..* Hasilnya akan nampak seperti ilustrasi di bawah ini.

Langkah 6. Mengatur ukuran model foto

- Klik *Transform Control* yang mengelilingi model foto. Catatan : Bila *Transform Control* tidak nampak/tidak terlihat maka klik DI SINI.

- *Shift+Alt+Drag* (Seret atau tarik) salah satu pojok *Transform Control* ke dalam untuk memperkecil, ke luar untuk memperbesar ukuran model foto. Pada contoh gambar di atas ukuran gambar model ditarik ke dalam sesuai anak panah biru sehingga ukurannya menjadi lebih kecil sesuai selera dan keinginan.

- Klik Oke atau klik tanda centang pada option bar di atas kanan *Adobe Photoshop*.

Langkah 7. Mengatur Orientasi foto

Langkah ini pasti kita lakukan maka simak terus tutorial cara mengganti background foto dengan photoshop ini.

- Klik *Transform Control* yang mengelilingi model foto.

- Arahkan kursor disekitar *Transform Control* sehingga bentuk kursor menjadi garis lengkung dengan dua anak panah pada kedua ujungnya.

- *Drag* ke arah atas, bawah, kiri, atau kanan, sesuai keinginan atau selera. Pada gambar di atas ditunjukkan dengan anak panah warna merah.

- Klik Oke atau Klik tanda Chek / centang pada *Option Bar* di kanan atas. Hasilnya seperti gambar di bawah :



h. Membuat Manipulasi Foto disertai Efek Teks Berwarna

Langkah 1

Ambil model topeng gas. Buat *path* di sekelilingnya dengan tool pen. Tekan *Ctrl + Enter* untuk mengubah *path* menjadi seleksi.

Langkah 2

Copy model dan paste ke *file* baru berukuran 1280×800 px. Tekan *Ctrl + T*, klik kanan dan pilih *Flip Horizontal*.

Langkah 3

Paste tekstur grunge di belakang si model.

Langkah 4

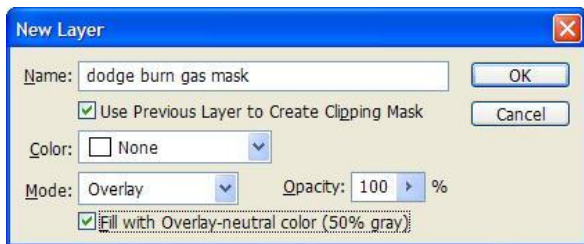
Buat layer baru di atas tekstur grunge. Tekan *D* lalu *Ctrl + Delete* untuk mengisinya dengan putih. Klik *Filter > Render > Lighting Effects*. Gunakan setting di bawah. Langkah ini akan menambahkan sumber cahaya ke dalam *scene* gambar.

Langkah 5

Ubah *opacity* layer ke 60%.

Langkah 6

Alt-click ikon *New Layer*. Akan muncul kotak dialog *New Layer*. Pilih *Use Previous Layer*, *blendingmode Overlay*, dan *Fill with*. Klik OK.



Langkah 7

Dengan tool burn lukis area-area yang ditandai dengan panah-panah di bawah untuk membuatnya lebih gelap. Lakukan hal yang sama dengan tool *dodge* untuk menerangkan area yang lain.

Langkah 8

Sambil menahan *Ctrl* klik layer model bertopeng. Sekarang Anda akan memiliki seleksi yang berdasarkan pada isi *layer*.

Langkah 9

Dengan tool *marquee* geser seleksi menjauh dari sumber cahaya.

Langkah 10

Buat layer baru. Isi dengan hitam. Klik *Filter > Blur > Gaussian Blur*. Seperti bisa Anda lihat, ini akan menjadi bayangan di dinding.

Langkah 11

Ubah *opacity* layer ke 40%. Ini akan membuat bayangan terlihat lebih lembut lagi.

Langkah 12

Klik semua ikon mata di depan *layer*. Untuk sementara, kita akan menyembunyikan semua

layer agar bisa lebih fokus pada teks.

Buat teks menggunakan *tool type*. Seperti bisa Anda lihat, semua kata berada di *layer* terpisah. Ukurannya juga bervariasi. Saya buat kata yang dicontohkan lebih besar untuk membuatnya terlihat lebih menonjol. Saya lakukan hal sebaliknya untuk kata yang lain. Begitu selesai membuat kata-kata ini, pilih semua *layer* teks dan tekan *Ctrl + G* untuk mengumpulkan semuanya ke dalam sebuah *group*. Satu hal lagi, jangan khawatir tentang warnanya, gunakan warna apapun yang Anda mau.

Langkah 13

Berikutnya, kita perlu menambahkan banyak kata. Klik dan geser untuk membuat sebuah kotak teks. Anda bisa saja menggunakan kata-kata acak seperti *lorem ipsum* tapi saya lebih suka menggunakan teks *betulan* agar yang melihat punya sesuatu untuk dibaca kemudian menggunakan alignment *justify* untuk memastikan bahwa teks muat dengan tepat ke dalam *text box*. Gunakan ukuran teks sangat kecil seperti 5 atau 6.

Langkah 14

Turunkan *opacity* ke 25%.

Langkah 15

Tahan *Shift + Ctrl* lalu klik semua thumbnail *layer* kata-kata besar yang tadi kita buat. Segera, Anda akan menghasilkan seleksi berbentuk seperti ini.

Langkah 16

Gandakan teks-teks kecil dengan menggesernya ke atas ikon *new layer*. Kembalikan *opacity* layer ke 100%. Klik *Add Layer Mask icon*.

Langkah 17

Klik ikon mata di depan *group* teks. Teks besar menghilang tapi kita masih melihat teks-teks kecil muncul dan membentuk kata yang sama.

Langkah 18

Buat layer baru di atas teks yang lebih kecil. Dengan tool *lasso* buat seleksi mengelilingi *W*. Isi seleksi ini dengan warna apa pun yang Anda sukai.

Langkah 19

Klik *Layer > Create Clipping Mask*. Ini akan memotong warna yang tadi kita buat dan memasukkannya ke dalam teks. Unik bukan?

Langkah 20

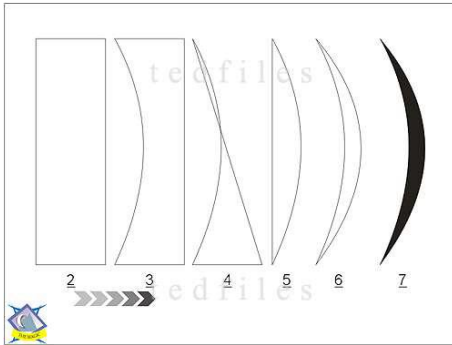
Ulangi langkah 18 dan 19 ke huruf-huruf yang lain. Ini yang saya peroleh sekarang.

Pelatihan Pembuatan Logo untuk Fotografi Melalui Coreldraw

LOGO adalah bentuk representasi dari sebuah perusahaan atau individu dan dicantumkan untuk desain kartu nama, kopsurat, brosur, stiker, amplop surat dan lain-lain. *Corel Draw* menggunakan dasar vektor dalam mengolah image, dimana unsur dasarnya adalah garis.

Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran yang relative kecil, kemudian jika gambar dibesarkan maka gambar akan terlihat solid atau utuh.

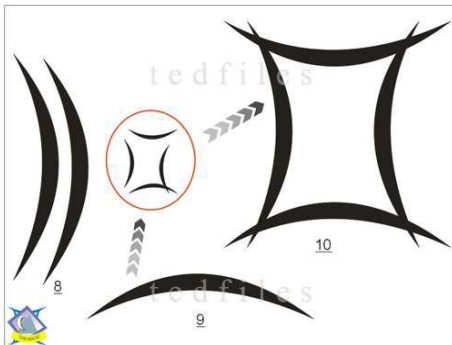
Disini akan mempelajari bagaimana membuat Logo sederhana dengan teknik dasar Corel Draw 12



pick tool adalah *tool* untuk menyeleksi objek dan *shape tool* untuk mengedit

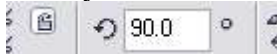
PAGE 1

1. klik new - lihat *property bar* - ganti units dengan *centimeters*
2. klik *rectangle tool* (*f6*) buat kotak lebar 4 cm dan tinggi 13 cm
3. seleksi objek dengan *pick tool* - klik kanan mouse - pilih *convert to curves* (*ctrl-Q*)
4. klik *shape tool* - klik kanan mouse di garis kiri kotak - klik *to curve* - buat kurva kearah kanan
5. delete 2 titik diagonal kanan
6. buat kurva dari garis yang lurus
7. objek diberi warna hitam dengan *palette color*

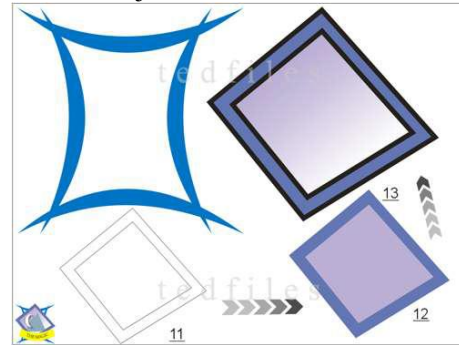


PAGE 2

8. seleksi objek - klik *ctrl-C* (*copy*) - klik *ctrl-V* (*paste*) - geser kekanan objek *copy*
9. seleksi objek *copy* - ganti *angle rotation* 90derajat - tempatkan dibawah

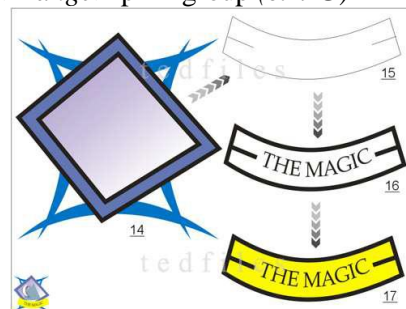


10. *copy* dan *paste* 2 objek kurva lagi dan gunakan *mirror buttons* dan *angle rotation* >90 derajat



PAGE 3

11. seleksi seluruh objek - klik *weld* - ganti warna biru - klik *outline tool* - pilih *outline*
12. klik *bezier tool* - buat kotak - putar 45derajat - *copy* (*ctrl-C*) dan *paste* (*ctrl-V*) - perkecil copynya - isi warna gunakan *interactive fill tool* (*G*)
13. seleksi 2 objek kotak - klik *outline tool* - pertebal - perbesar objek dengan mendrag titik diagonal - klik *Arrange* pilih group (*ctrl-G*)



PAGE 4


14. tempatkan kotak diatas bingkai kurva
15. buat kotak merk dengan *bezier tool* - buat lengkung kurva
16. seleksi kotak merk gunakan *outline tool* - pertebal *outline*
17. buat teks drag kedalam kotak merk lalu klik kanan mouse pilih *fit text to path* seleksi kotak merk beri warna kuning








PAGE 5

18. tempatkan kotak merk diatas *frame*


19. klik ellipse(F7)  buat lingkaran diameter 4 cm dan 5 cm - tempatkan saling berpotongan

20. seleksi lingkaran yang besar - kemudian tekan shift - seleksi lingkaran kecil - potong <trim>  - delete lingkaran besarnya

21. beri warna putih - klik *outline tool*  - pilih <no outline>  - tempatkan bentuk bulan sabit didalam kotak



PAGE 6

22. klik bulan sabit - klik <interactive drop shadow tool>  lalu drag hingga muncul bayangan

23. buat tiga buah segitiga letakkan saling berpotongan

24. seleksi ketiganya - klik <weld>  - beri warna



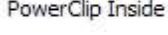
PAGE 7

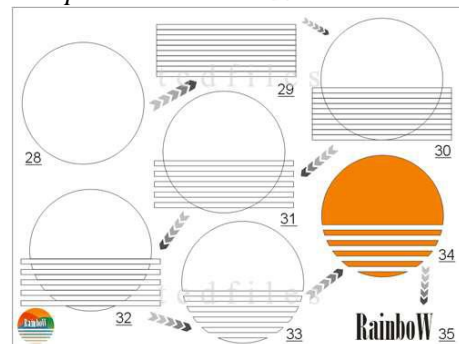
25. klik kanan *mouse* tahan - drag segitiga kedalam kotak logo - pilihan menu klik <power clip inside>

26. segitiga tersimpan didalam kotak logo





PAGE 8

27. teknik lain dengan cara <import> gambar - klik kanan mouse diatas gambar tahan *drag* gambar kedalam kotak logo - muncul menu - klik <power clip inside> 




PAGE 9

28. LOGO RAINBOW, buat lingkaran <ellipse tool (F7)>  diameter 7cm

29. buat kotak, klik <graph paper tool (D)>  tinggi 3cm lebar 8cm, <graph paper columns and rows>

isi nilai kolom 1 dan baris 10

30. klik <Arrange> - <align and distribute>

 - seleksi kotak - tekan shift tahan - seleksi lingkaran. klik <bottom> untuk vertikal dan <center> untuk horizontal

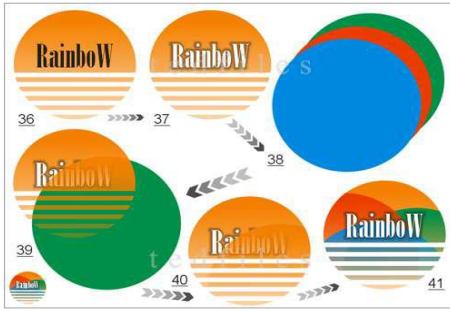
31. seleksi kotak - klik kanan *mouse* - klik *ungroup* (ctrl-U) - delete dari kotak sebagian

32. seleksi semua kotak - klik kanan *mouse* - klik *group* (ctrl-G) - seleksi kotak



33. seleksi kotak - delete



34. seleksi lingkaran - beri warna orange <palette color> 



35. buat teks "RainboW" - nilai 64.5 - atau sesuaikan dengan ukuran lingkaran10



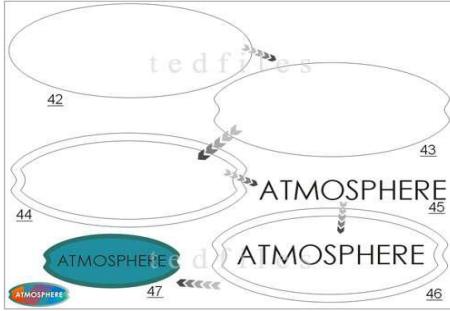
PAGE 10

36. tempatkan teks didalam lingkaran - klik *interactive <transparency tool>*  - drag dari tengah ke bawah gunakan *<outline tool>*  -


klik *no outline*  37. klik teks beri warna putih - klik *<interactive drop shadow tool>* 


38. buat 3 lingkaran ukuran bebas - beri warna - gunakan *<outline tool>*  - klik *no outline*  39. tempatkan lingkaran warna diatas lingkaran logo - klik lingkaran warna - klik *shift*, tahan - klik



lingkaran logo - klik *<intersect>*  - geser lingkaran hijau 40. terlihat perpotongannya - beri warna hijau - klik teks - klik *arrange* - klik *to front* 41. lakukan lagi untuk kedua lingkaran warna merah dan biru - klik teks - klik *arrange* - klik *order* - klik *to front*  *Shift+PgUp*






PAGE 11


42. LOGO *ATMOSPHERE* klik *ellipse*  - buat oval - lebar 14cm tinggi 6 cm

43. klik *<interactive mesh tool(M)>*  - geser dua kali point kiri kanan ke arah tengah - klik oval -

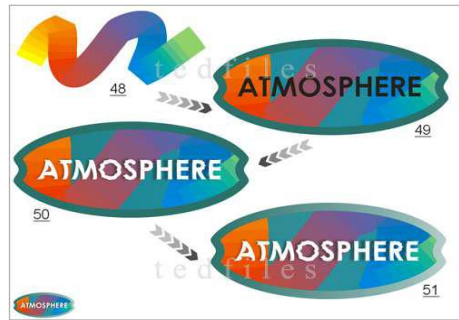
klik *<interactive>mesh tool(M)>*  - klik *<clear mesh>* 

44. klik oval - klik *<interactive contour tool>*  - pilih *inside* - nilai 0.503 - klik *<Arrange>* - pilih *<break contour group apart>* 






45. klik *<text tool(f8)>*  - buat text "atmosphere" - font type "century gothic" - font size 8 - pilih "Bold"


46. klik teks tekan shift klik oval - klik *<arrange>* pilih *<align and distribute>* center - klik teks - klik *<arrange>* - pilih *<order>* - pilih *<to front>*  *Shift+PgUp*



47. isi warna oval kecil dan besar  Default: Default CMYK palette - klik *outline tool* - pilih *<no outline>*




PAGE 12

48. klik *<artistic media tool(i)>*  - pilih *<brush>*  - pilih *<rainbow>*  - pilih *<artistic media tool width>* nilai 3  50 3.0 cm 

49. buat garis zigzag - klik kanan mouse diatas garis rainbow, tahan - tempatkan diatas oval kecil - klik *<power clip inside>* 

50. klik teks beri warna putih - klik *<interactive distortion tool>*  - geser sedikit untuk efek kasar - klik *<interactive drop shadow tool>* 

51. klik oval besar - klik *<interactive transparency tool>*  - geser sedikit untuk efek transparan





PAGE 13

- 52. klik <text tool (f8)>  - buat text "Arkan" - font type "gaze" - font size 92.1
- 53. klik <arrange> - pilih <break artistic apart (ctrl-K)>  Break Artistic Text: Gaze (Bold) (US) Apart
- 54. klik huruf "A" - klik <arrange> - pilih <convert to curves>  Convert To Curves
- klik <shape tool(f10)> - lakukan modifikasi dibagian ujung yang lancip atau bagian lainnya.
- 55. klik teks - beri warna - klik <interactive transparency tool> 
- 56. klik <graph paper tool(D)>  - isi nilai 2 untuk graph <paper tool columns and width> - object(s) size isi nilai 9 - klik ungroup<ctrl(U)>
- 57. beri warna untuk masing-masing kotak
- 58. seleksi semua kotak - klik <outline tool>  - pilih <no outline>  - klik group<ctrl(G)>14



PAGE 14

- 59. drag kotak ke tengah kurva - klik kanan mouse - <pilih power clip inside>  PowerClip Inside
- 60. klik <interactive drop shadow tool> 
- 61. modifikasi teks dengan warna berbeda



- 62. buat kotak <rectangle tool(f6)>  - tinggi 6cm lebar 11cm - klik <interactive mesh tool(M)> 
- <grid size>nilai 3 - empat titik dalam - beri warna berbeda 
- 63. klik <bezier tool> - gambar bentuk gunung - tarik bagian bawah bentuk kurva - klik fill tool - pilih <fountain fill dialog(f11)>  - pilih <custom> - isi warna berbeda - arahkan horizontal - beri warna hitam untuk teks "arkan"
- 64. buat oval besar miringkan - klik teks - klik <interactive drop shadow tool> - geser sedikit - clear drop shadow - klik teks tekan shift tahan, klik oval besar - klik <trim>  - beri warna hitam.

Daftar Pustaka

Bernard, T dan Wahyu, W. 2011. *Buku Pintar Fotografi dengan Kamera DSLR untuk Pemula*. Indonesia Tera, Jakarta.

Chandra, Ian. 2001. *Trik Corel Draw 10*. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2006. *Panduan Lengkap memakai Adobe Photoshop CS*. Elex Media Komputindo, Jakarta

Permana, Budi. 2003. *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop 7.0*. Elex Media Komputindo, Jakarta.