



TEKNIK DAN APLIKASI MULTIMEDIA DESAIN GRAFIS &

Anggi Febriani Hasibuan
Sahat Parulian Sitorus
Ali Akbar Ritonga



**TEKNIK DAN APLIKASI
MULTIMEDIA & DESAIN GRAFIS**

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

TEKNIK DAN APLIKASI MULTIMEDIA & DESAIN GRAFIS

Anggi Febriani Hasibuan, Sahat Parulian
Sitorus, Ali Akbar Ritonga



TEKNIK DAN APLIKASI MULTIMEDIA & DESAIN GRAFIS

Anggi Febriani Hasibuan, Sahat Parulian Sitorus, Ali Akbar Ritonga

Desain Cover :
Sahat Parulian Sitorus

Sumber :
<https://isbn.jndi.my.id/products/teknik-dan-aplikasi-multimedia-desain-grafis>

Tata Letak :
Nurhasanah

Proofreader :
Ida Royani Sitorus

Ukuran :
Jml hal judul 179, Jml hal isi naskah 169, Uk: 15x21 cm

ISBN :
978-623-10-2400-8

Cetakan Pertama :
Juli 2024

Hak Cipta 2024 Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by PT.JNDI
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT PT. JASA NIAGA DIGITAL INDONESIA

Jl. H. Maulana Link. VI. Labuhan Ruku, Talawi, Batu Bara, Sumatera Utara 21254
Telp/Wa : 082361274081
<https://buku.jndi.my.id>
<https://digilib.kampus.jndi.my.id>
E-mail: office@jndi.my.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan buku TEKNIK DAN APLIKASI MULTIMEDIA & DESAIN GRAFIS. saya ucapkan buat orang-orang yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan buku ini, terutama Kedua Orang Tua saya Bpk. Samsul Haibuan dan ibu saya Lela Munthe, dan juga Bpk Sahat Parulian Sebagai Dosen Pembimbing I dan Bpk Ali Akbar Ritonga Sebagai Dosen Pembimbing II.

Semoga buku ini Bermanfaat dan menjadi amal jariyah yang Penulis persembahkan khusus kepada kedua orang Tua kami. Buku ini disusun dalam beberapa bab yang mencakup berbagai aspek penting dalam multimedia. Pada Bab 1, pembaca akan diperkenalkan dengan definisi, sejarah, komponen, dan jenis-jenis multimedia. Selain itu, bab ini juga membahas pentingnya multimedia dalam kehidupan modern dan penggunaan software desain grafis seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW, yang merupakan alat penting dalam menciptakan konten multimedia berkualitas tinggi.

Bab-bab selanjutnya akan mengupas lebih dalam mengenai elemen-elemen multimedia, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, proses desain dan pengembangan multimedia, serta aplikasi multimedia dalam berbagai bidang.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk penyempurnaan edisi berikutnya. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna

bagi para pembaca, khususnya bagi mereka yang berkecimpung dalam dunia multimedia.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua.

Batu Bara, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
BAB I Pengenalan Multimedia	1
Definisi Multimedia	1
Sejarah dan Perkembangan Multimedia	3
Jenis-Jenis Multimedia	
Pentingnya Multimedia dalam Kehidupan Sehari-hari	
Penggunaan Software Desain Grafis: Photoshop dan CorelDRAW	12
BAB II Elemen-Elemen Multimedia	19
A. Teks	21
B. Grafik dan Gambar	23
C. Audio	25
D. Video	27
E. Animasi	28
F. Interaktivitas	30
BAB III Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Multimedia	34
A. Perangkat Keras Multimedia	37
B. Perangkat Lunak Multimedia	29
C. Platform dan Alat Pengembangan Multimedia	45
BAB IV Bekerja Dengan ColerDraw X7	64
A. Layar	64

B. File.....	65
C. View	67
D. Edit	69
E. Layout.....	71
F. Object	72
G. Effects.....	74
H. Bitmaps.....	76
I. Text.....	78
J. Table.....	80
K. Window	81
L. Help	83
BAB V Bekerja Dengan Photoshop CS3	87
A. Layar.....	87
B. File.....	89
C. Edit	90
D. Image.....	92
E. Layer.....	94
F. Type.....	96
G. Select	98
H. Fliter	99
I. 3D.....	101
J. View	103
K. Plugins.....	105

L. Window	106
M. Help	109
BAB VI Membuat Objek Sederhana Pada ColerDraw ...	112
A. Memberi Efek Pada Objek	112
B. Memberi Warna Pada Objek	122
C. Memberi Tulisan Pada Objek.....	130
BAB VII Membuat Objek Sederhana Pada Photoshop...	139
A. Memberi Efek Pada Objek	139
B. Memberi Warna Pada Objek	150
C. Memberi Tulisan Pada Objek.....	157
Daftar Pustaka	174

BAB I

PENGENALAN MULTIMEDIA

A. Definisi Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, elearning madrasah, aplikasi game dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan

lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

1. Manfaat Multimedia Pembelajaran/Learning :

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

2. Keunggulan multimedia pembelajaran/learning

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar, yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.

B. Sejarah dan Perkembangan Multimedia

1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari theater, bukan computer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media seringkali disebut pertunjukan multimedia. Dimana pertunjukan multimedia mencakup monitor

video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2.



Gambar 1. 1 Contoh Hypercard

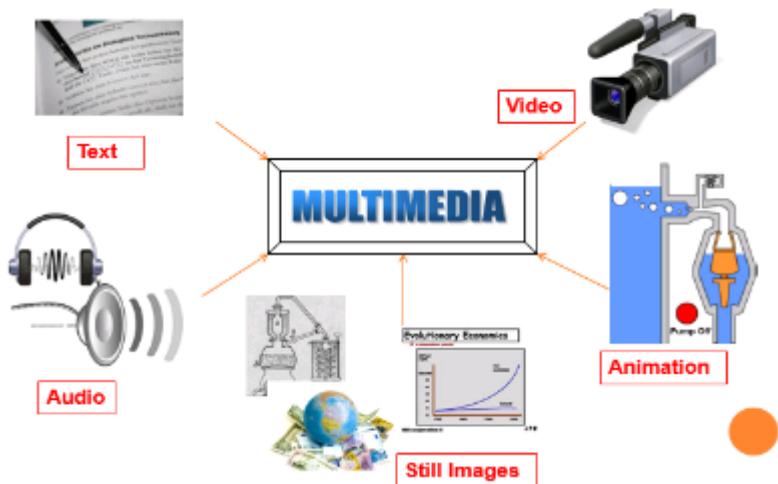
Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Sehingga pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system multimedia di pasaran. Citra visual dapat dimasukkan ke dalam system dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, dan scanner optic. Input audio dapat dimasukkan melalui mikrofon, pita kaset dan compact disk.

Lewat tahun 70-an pengguna micro komputer telah dapat membantu menjelaskan masalah-masalah dan mempercepat penyelesaian pekerjaan sehari-hari. Penggunaan komputer juga dapat menyebarkan informasi dan juga dapat menyajikan hiburan kepada pengguna komputer dan komputer saat ini bukan menjadi barang yang baru ataupun mewah tetapi menjadi suatu kebutuhan. Ini menunjukkan evolusi dan perkembangan penciptaan teknologi komputer multimedia.

2. Perkembangan Multimedia

Pada saat ini, komputer multimedia telah menjadi suatu kebutuhan, bagi kalangan bisnis ataupun kelompok masyarakat lainnya. Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja. Sekarang informasi mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar dan audio/video. Audio/video, gambar, teks, grafik serta animasi telah diaplikasikan dalam berbagai bidang, misalnya untuk bidang pendidikan digunakan sebagai alat tutorial yang canggih. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk,

bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.



Gambar 1. 2 Perkembangan Multimedia

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi

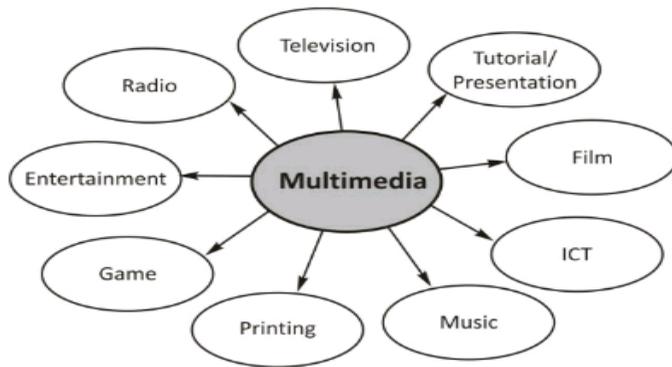
tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sens realistik.

Pada masa sekarang ini, hampir semua aktivitas dapat dilakukan dengan komputer. Setiap waktu orang dapat melihat perkembangan teknologi dari hari ke hari dan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu manusia untuk menyelesaikan beberapa aktifitas. Hampir semua kalangan dapat menggunakan komputer baik dari kalangan bawah sampai kalangan atas. Dan komputer pada saat ini juga berguna sebagai alat multimedia

Pada tahun 1998, kita berada empat tahun menuju ke 20 tahun pengembangan internet sebagai suatu alat komunikasi global dan berada di mana-mana. Microsoft telah mencanangkan ambisinya untuk melihat keberadaan internet di setiap rumah tangga. Sementara IP secara de facto telah tumbuh sebagai standar dalam perusahaan-perusahaan besar teknologi informatika, lantas peran apa yang akan dimainkan oleh satelit komunikasi dalam bidang ini? Internet dan berbagai jasa yang berkaitan dengannya adalah perlengkapan yang

mengubah secara mendasar struktur dan jasa satelit komunikasi. Terdapat empat kunci pengembangan dalam internet yang mempengaruhi industri satelit komunikasi.

Pertama, kebutuhan kapasitas besar untuk pendukung utama (backbone) internet dan penghubung ISP. Kedua, permintaan akses kecepatan tinggi ke internet oleh pengguna-akhir. Ketiga, pengembangan video-on-demand dalam lingkungan internet. Keempat, permintaan untuk akses secara universal dan ke seluruh dunia.



Gambar 1. 3 Bagian-bagian Multimedia

Saat ini industri satelit sedang berusaha mengenali pasarnya dalam lingkungan internet. Industri satelit tersebut mempunyai banyak rencana untuk

multimedia dengan pita lebar (broadband). Internet saat ini merupakan penggerak utama di belakang proyek-proyek tersebut. Sedikitnya terdapat 111 rencana untuk multimedia sistem satelit yang meliputi 528 satelit geostasioner, 874 satelit orbit bumi rendah dan satelit orbit bumi menengah. Rencana-rencana tersebut datang dari 69 perusahaan operator satelit yang telah ada ataupun yang baru muncul. Sebagian besar proyek satelit multimedia tidak mengumumkan biaya kapital yang diperkirakan dari proyek mereka. Meskipun demikian, di antara mereka yang mengumumkan, ada yang memerlukan pengeluaran kapital sedikitnya 99.5 trilyun dolar AS. Sementara proyek-proyek satelit multimedia seperti itu sangat menarik perhatian dunia industri dan publikasi, para operator satelit sibuk mendayagunakan secara maksimal kapasitas satelit yang telah ada pada mereka untuk mendukung internet.

3. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Pendidikan

Pada waktu komputer belum terlalu dikenal di Indonesia, guru dalam menyampaikan pelajaran dengan tulisan atau lisan. Sekarang penyampaian bahan pengajaran lebih interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek:

suara, video, animasi, teks, dan grafik, bahkan pengajaran secara online (E-learning)

4. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Bisnis

Sejumlah perusahaan memberikan training pada pegawainya dengan materi training berbasis multimedia dalam bentuk simulasi. Misalnya: NASA menggunakan multimedia untuk training flight control bagi calon astronot.

5. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Entertainment

Multimedia membuat edukasi menjadi lebih menarik edutainment, Multimedia sebagai pendukung kegiatan entertainment animasi dan laser show yang terintegrasi pada konser musik, Video/musik Player

6. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Kesehatan

Kini telah terdapat alat-alat medis kedokteran serba canggih untuk mengetahui atau mendeteksi keadaan tubuh dalam manusia. Seperti USG, Rontgen, Tensi darah, alat citiscan, HD, dll.



Gambar 1. 4 Contoh USG

7. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Politik

Dalam melakukan aksi kampanye pada jaman sebelum multimedia belum terlalu berkembang masih menggunakan lisan atau tulisan di selebaran atau sticker atau baleho. Kini setelah multimedia berkembang sangat baik, aksi kampanye telah menyebar ke dunia maya. Contoh presiden terkini AS Barack Husein Obama menggunakan FaceBook dalam aksi kampanyenya.

8. Perkembangan Multimedia Dalam Bidang Industri

a. Industri Komputer

Industri pada komputer tidak lagi disajikan melalui teks dan gambar, tetapi juga melalui sumber-sumber yang diperoleh dari media lain seperti audio dan video.

b. Industri Telekomunikasi

Informasi multimedia juga di proses melalui perangkat komputer dan dikomunikasikan dengan wireless atau satelit. Oleh karena informasi multimedia bersekala besar secara terus menerus sistem komunikasi data yang sesuai sangat diperlukan. Hal ini mengakibatkan perubahan terhadap sistem telekomunikasi yang ada.

Perangkat komunikasi dahulunya hanya menggunakan telephone yang membawa sedikit data dan lambat yaitu kurang 28 KB, kini telah berubah kepada wireless yang membolehkan lebih banyak data seperti 2 MB, 10 MB dan 622 MB.

c. Industri Penyiaran (Broadcasting)

Pengaruh kepada industri penyiaran pada mulanya peralatan profesional bagi audio dan video terdapat di studio rekaman dan pada bagian penyiaran televisi. Perubahannya pada peralatan tersebut yaitu dimana sistem-sistem yang lebih profesional telah digunakan pengeditan movies secara digital informasi

disiarkan melalui kaidah penyiaran yang tersedia seperti kabel, satelit dan antena.

C. Pentingnya Multimedia Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Dunia saat ini sangat bergantung pada multimedia dalam kehidupan sehari-hari. Semua sektor profesi menggunakan multimedia dalam kehidupan sehari-hari secara langsung atau tidak langsung

untuk meningkatkan dan memajukannya. Multimedia mencakup kombinasi animasi, teks, video, grafik, gambar, audio, dan bentuk media lainnya yang dikendalikan komputer. Multimedia menyimpan dan mengirimkan semua informasi secara digital. Multimedia mencakup komponen interaktif seperti perintah suara, entri teks, manipulasi tetikus, layar sentuh, perekaman video, atau interaksi langsung pengguna. Dalam dunia yang serba cepat ini, multimedia memainkan peran yang halus tetapi penting.

Multimedia digunakan dalam berbagai bidang dan merupakan profesi yang sama pentingnya, multimedia terintegrasi ke dalam sekolah.

Sekolah-sekolah secara bertahap mulai beralih ke digitalisasi. Multimedia meningkatkan dan memperdalam sesi belajar virtual. Kebutuhan akan multimedia di sekolah lebih dari sebelumnya karena pandemi global dan virtualisasi ruang kelas. Untuk membuat tugas membosankan seperti duduk dan menatap layar komputer menjadi lebih interaktif serta menyederhanakannya, multimedia memegang peranan penting.

a. Ilmu pengetahuan dan teknologi

Berkat sifat kreatif sains dan teknologi, telah terjadi beberapa kemajuan besar. Teknologi digunakan untuk mentransfer dokumen, audio, dan video. Profesional medis juga menggunakan pemindaian gambar tubuh untuk mempraktikkan prosedur yang rumit. Insinyur menggunakan multimedia untuk merancang dan membuat prototipe.

b. Iklan

Agen periklanan menggunakan multimedia untuk membuat teks, gambar, audio, dan video yang menarik bagi bisnis, produk, dan layanan mereka untuk menarik pelanggan. Penggunaan multimedia yang inovatif digunakan dalam iklan produk di televisi, radio, dan berbagai platform media sosial, misalnya, papan iklan

yang menarik yang membuat Anda melihatnya dan membaca isinya.

c. Hiburan

Efek khusus dan animasi yang kita semua cintai dan kagumi semuanya berkat multimedia. Multimedia dapat membuat hampir semua dunia atau makhluk imajiner menjadi hidup. Industri game telah menggunakan Multimedia untuk memberikan pengalaman bermain game yang unik dan serbaguna serta menghubungkan orang-orang di seluruh dunia yang selanjutnya meningkatkan pengalaman tersebut.

d. Bisnis

Bisnis menggunakan multimedia dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk presentasi, pelatihan, pemasaran, periklanan, demo produk, komunikasi jaringan, dll. Multimedia membantu mereka menarik perhatian pelanggan dan pengunjung serta berbagi informasi secara efektif. Multimedia adalah industri yang sedang berkembang dengan peluang yang luas di berbagai bidang. Mengambil gelar di bidang multimedia jauh lebih relevan daripada pilihan gelar tradisional.

1.4 Penggunaan Software Desain Grafis : Photoshop Dan Coreldraw

Desain grafis merupakan salah satu elemen kunci dalam pembuatan konten multimedia yang menarik dan efektif. Dua perangkat lunak yang sangat populer dan banyak digunakan dalam dunia desain grafis adalah Adobe Photoshop dan CorelDRAW.

1.4.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah salah satu perangkat lunak pengeditan grafis dan manipulasi gambar yang paling terkenal dan banyak digunakan di dunia. Dikembangkan oleh Adobe Inc., Photoshop menawarkan berbagai alat dan fitur untuk mengedit, memanipulasi, dan membuat gambar serta desain grafis. Berikut adalah beberapa poin kunci tentang Adobe Photoshop:

1. Sejarah Adobe Photoshop:

- a. **Peluncuran Awal (1988):** Photoshop pertama kali dikembangkan oleh Thomas dan John Knoll dan dirilis oleh Adobe pada tahun 1988. Versi awal ini dirancang untuk komputer Macintosh dan menandai awal dari revolusi dalam pengeditan gambar digital.
- b. **Evolusi dan Versi Berikutnya:** Seiring berjalannya waktu, Photoshop mengalami berbagai pembaruan

besar. Setiap versi baru menambahkan fitur dan kemampuan tambahan, seperti alat seleksi yang lebih canggih, kemampuan pemrosesan gambar yang lebih cepat, dan dukungan untuk berbagai format file.

- c. **Pengembangan Berkelanjutan:** Adobe terus memperbarui Photoshop dengan fitur-fitur baru untuk memenuhi kebutuhan para profesional kreatif. Pembaruan ini sering kali mencakup peningkatan dalam kemampuan AI (kecerdasan buatan), alat retouching, dan integrasi dengan perangkat lunak Adobe lainnya.
- d. **Berbasis Langganan (Creative Cloud):** Pada tahun 2013, Adobe mengalihkan Photoshop ke model berbasis langganan dengan peluncuran Adobe Creative Cloud. Ini memungkinkan pengguna untuk mengakses versi terbaru dari Photoshop dan produk Adobe lainnya melalui langganan bulanan atau tahunan.

2. Fitur Utama Photoshop:

- a. **Pengeditan Gambar:** Photoshop memungkinkan pengguna untuk mengedit foto dan gambar dengan presisi tinggi, termasuk perubahan warna, pemotongan, dan retouching.

- b. **Manipulasi Gambar:** Alat-alat seperti layer, masking, dan blending modes memungkinkan pengguna untuk melakukan manipulasi gambar kompleks dan menciptakan efek visual yang menakjubkan.
- c. **Desain Grafis:** Photoshop juga digunakan untuk desain grafis, termasuk pembuatan poster, brosur, dan materi pemasaran lainnya.
- d. **Kreativitas Digital:** Dengan berbagai filter, efek, dan alat desain, Photoshop adalah alat utama untuk ilustrasi digital dan karya seni berbasis raster.
- e. **Integrasi dan Ekstensi:** Photoshop terintegrasi dengan produk Adobe lainnya, seperti Illustrator dan InDesign, serta mendukung ekstensi dan plugin yang dapat menambahkan fungsionalitas tambahan.

Photoshop adalah standar industri dalam pengeditan gambar dan desain grafis, dan terus menjadi alat utama bagi fotografer, desainer grafis, dan profesional kreatif di seluruh dunia.



Gambar 1. 5 Adope Photoshop

1.4.2 CorelDRAW

CorelDRAW adalah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh Corel Corporation. Ini adalah alat yang sangat populer di kalangan desainer grafis, ilustrator, dan profesional kreatif lainnya karena kemampuannya untuk membuat desain vektor, yang berarti grafik yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas.

1. Sejarah CorelDRAW:

- a. Peluncuran Awal (1989): CorelDRAW pertama kali diluncurkan pada tahun 1989. Versi awal ini dirancang untuk sistem operasi Windows dan

langsung mendapatkan perhatian karena kemampuannya yang kuat dan antarmuka pengguna yang intuitif.

- b. Perkembangan dan Versi Berikutnya: Seiring waktu, CorelDRAW mengalami berbagai pembaruan dan peningkatan fitur. Setiap versi baru membawa perbaikan dan fitur tambahan, seperti alat desain yang lebih canggih, dukungan untuk berbagai format file, dan peningkatan dalam antarmuka pengguna.
- c. CorelDRAW Suite: CorelDRAW seringkali dikemas dalam paket yang disebut CorelDRAW Graphics Suite, yang mencakup berbagai alat desain grafis tambahan seperti Corel PHOTO-PAINT (untuk pengeditan foto), Corel Font Manager, dan alat-alat lainnya.
- d. Evolusi Teknologi: Dengan berjalannya waktu, CorelDRAW terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi grafis dan perangkat keras. Versi terbaru dari CorelDRAW dirancang untuk memanfaatkan kemampuan komputer modern dan memenuhi kebutuhan desain grafis profesional.
- e. Cloud dan Kolaborasi: Baru-baru ini, CorelDRAW juga memperkenalkan fitur-fitur berbasis cloud untuk memfasilitasi kolaborasi dan akses desain dari

berbagai perangkat, membuatnya lebih fleksibel dalam lingkungan kerja yang dinamis.

CorelDRAW dikenal karena kemampuannya dalam menangani berbagai jenis desain grafis, termasuk ilustrasi, desain logo, pembuatan brosur, dan banyak lagi.



Gambar 1. 6 CorelDRAW

BAB II

ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA

Multimedia adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan berbagai jenis media secara bersamaan dalam satu presentasi atau aplikasi. Ini dapat mencakup teks, gambar, suara, video, animasi, dan grafik. Multimedia sering digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari pendidikan dan hiburan hingga pemasaran dan desain grafis. Berikut adalah beberapa aspek dan aplikasi utama dari multimedia:

1. Aspek Multimedia:

- a. **Teks:** Informasi yang disampaikan dalam bentuk kata-kata. Ini bisa berupa judul, deskripsi, atau konten naratif dalam multimedia.
- b. **Gambar:** Visual statis yang bisa berupa foto, ilustrasi, atau grafik. Gambar sering digunakan untuk memperjelas atau menambahkan konteks pada informasi.
- c. **Suara:** Elemen audio yang dapat berupa musik, suara narasi, atau efek suara. Suara membantu menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan.

- d. **Video:** Konten visual bergerak yang menyampaikan informasi dalam format waktu nyata. Video sering digunakan untuk presentasi, tutorial, dan hiburan.
- e. **Animasi:** Grafis yang bergerak yang digunakan untuk menjelaskan konsep atau menambah elemen visual dinamis. Animasi sering ditemukan dalam video game, film, dan presentasi.
- f. **Grafik Interaktif:** Elemen yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten, seperti tombol, menu, atau elemen kontrol yang dapat diklik.

2. Aplikasi Multimedia:

- a. **Pendidikan:** Multimedia digunakan dalam e-learning dan kursus online untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Video tutorial, animasi, dan simulasi interaktif adalah beberapa contoh.
- b. **Hiburan:** Industri hiburan menggunakan multimedia dalam film, video game, dan musik. Efek visual, animasi, dan suara berkualitas tinggi sangat penting dalam menciptakan pengalaman hiburan yang menarik.
- c. **Pemasaran dan Periklanan:** Multimedia digunakan dalam iklan digital, video promosi, dan

kampanye pemasaran untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dengan cara yang efektif.

- d. **Desain Grafis:** Dalam desain grafis, multimedia memungkinkan pembuatan materi pemasaran yang kompleks dan menarik, termasuk brosur, poster, dan situs web.
- e. **Seni dan Kreativitas:** Seniman menggunakan multimedia untuk menciptakan karya seni yang menggabungkan berbagai media, seperti instalasi seni yang mencakup video, suara, dan elemen interaktif.
- f. **Komunikasi:** Multimedia digunakan dalam komunikasi bisnis dan pribadi untuk presentasi yang lebih efektif, laporan visual, dan komunikasi yang lebih dinamis.

Multimedia adalah alat yang kuat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, meningkatkan pengalaman pengguna, dan memungkinkan kreativitas dalam berbagai bidang.

2.1 Teks

Teks adalah elemen dasar dalam multimedia yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan. Teks dapat digunakan sebagai judul, deskripsi, atau konten utama. Dalam pembuatan konten multimedia, pemilihan font, ukuran, warna, dan tata letak yang tepat sangat penting untuk memastikan keterbacaan dan keterikatan visual.

2.1.1 Fungsi Teks

Teks berfungsi untuk memberikan informasi secara langsung, memberikan penjelasan tambahan, atau menekankan poin-poin penting. Dalam konteks multimedia, teks juga dapat digunakan untuk menyampaikan instruksi atau narasi.

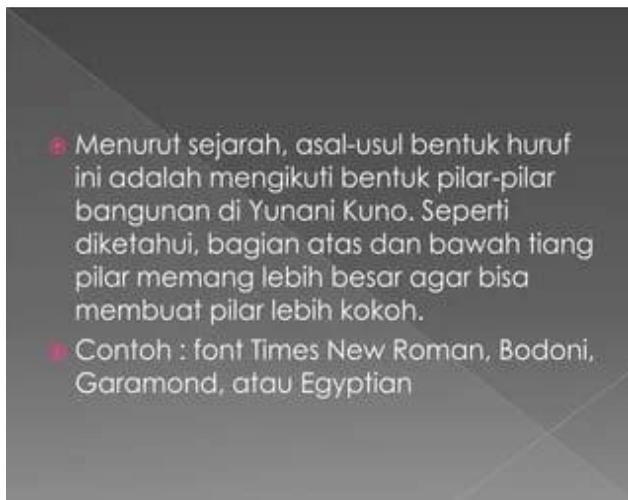
2.1.2 Jenis Teks

Terdapat berbagai jenis teks yang digunakan dalam multimedia, termasuk teks judul (headline), subjudul (subheadline), teks isi (body text), dan teks navigasi (navigational text). Setiap jenis teks memiliki peran yang berbeda dalam menyampaikan informasi.

2.1.3 Prinsip Desain Teks

Dalam mendesain teks untuk multimedia, beberapa prinsip utama yang harus diperhatikan meliputi:

- a. Keterbacaan: Teks harus mudah dibaca. Pemilihan font, ukuran, dan kontras warna sangat berpengaruh terhadap keterbacaan.
- b. Keseragaman: Gunakan font dan gaya yang konsisten untuk menjaga keseragaman visual.
- c. Keterlibatan Visual: Gunakan teks secara kreatif untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat pembaca.



Gambar 2. 1 Contoh Elemen Teks

2.2 Grafik dan Gambar

Grafik dan gambar membantu menyampaikan informasi secara visual dan dapat meningkatkan daya

tarik konten multimedia. Grafik dapat berupa ilustrasi, diagram, dan infografis, sementara gambar biasanya berupa foto atau gambar digital.

2.2.1 Fungsi Grafik dan Gambar

Grafik dan gambar berfungsi untuk:

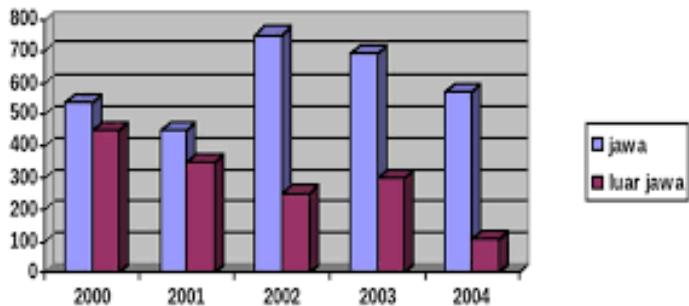
- a. Menyederhanakan informasi yang kompleks.
- b. Menambah daya tarik visual.
- c. Membantu menggambarkan konsep atau ide.

2.2.2 Jenis Grafik dan Gambar

- a. Ilustrasi: Gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menghiasi teks.
- b. Diagram: Representasi grafis dari data atau informasi.
- c. Infografis: Kombinasi dari grafik dan teks untuk menyampaikan informasi secara visual.
- d. Foto: Gambar yang diambil dengan kamera untuk memberikan representasi visual yang realistis.

2.2.3 Prinsip Desain Grafik dan Gambar

- a. Relevansi: Pastikan grafik dan gambar relevan dengan konten yang disajikan.
- b. Kualitas: Gunakan gambar dengan resolusi tinggi untuk menghindari penurunan kualitas visual.
- c. Keseimbangan Visual: Tata letak grafik dan gambar harus seimbang dengan elemen teks dan elemen lainnya.



Gambar 2. 2 Contoh grafik dan gambar

2.3 Audio

Audio mencakup suara, musik, dan efek suara yang digunakan untuk memperkaya pengalaman multimedia. Audio dapat meningkatkan suasana, memberikan penjelasan tambahan, atau menyampaikan

informasi yang tidak dapat disampaikan melalui teks atau gambar.

2.3.1 Fungsi Audio

- a. Meningkatkan Atmosfer: Musik latar dan efek suara dapat menciptakan suasana tertentu.
- b. Menjelaskan Informasi: Narasi atau dialog dapat memberikan penjelasan tambahan.
- c. Menarik Perhatian: Suara dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna atau memberikan umpan balik.

2.3.2 Jenis Audio

- a. Musik: Digunakan sebagai latar belakang untuk menciptakan suasana atau mendukung emosi.
- b. Efek Suara: Suara khusus yang digunakan untuk menandai tindakan atau peristiwa tertentu.
- c. Narasi: Penggunaan suara manusia untuk memberikan penjelasan atau bercerita.

2.3.3 Prinsip Desain Audio

- a. Kualitas: Gunakan audio berkualitas tinggi untuk menghindari gangguan pendengaran.

- b. Keselarasan: Pastikan audio selaras dengan elemen visual dan tidak mengganggu fokus pengguna.
- c. Volume yang Tepat: Atur volume audio agar tidak terlalu keras atau terlalu pelan.

2.4 Video

Video adalah elemen multimedia yang menggabungkan gambar bergerak dan audio untuk menyampaikan informasi atau cerita. Video dapat digunakan untuk demonstrasi, tutorial, hiburan, dan banyak lagi.

2.4.1 Fungsi Video

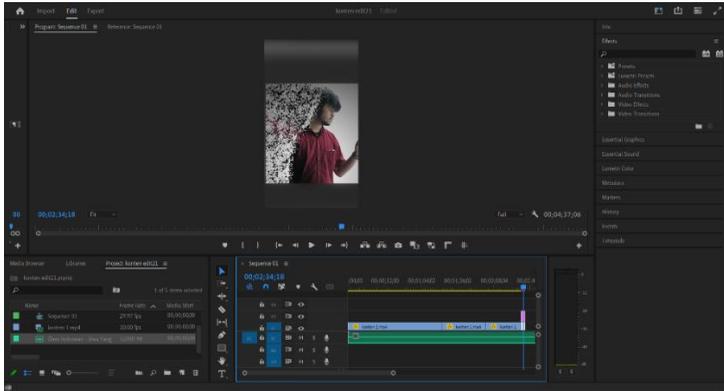
- a. Menyampaikan Informasi: Video dapat menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti.
- b. Menghibur: Video dapat digunakan untuk hiburan, seperti film atau animasi.
- c. Mengajar: Video tutorial dan e-learning memanfaatkan video untuk mengajarkan keterampilan dan pengetahuan.

2.4.2 Jenis Video

- a. Video Pendidikan: Digunakan untuk tujuan edukatif.
- b. Video Promosi: Digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan.
- c. Video Dokumenter: Menggambarkan peristiwa nyata atau memberikan informasi faktual.

2.4.3 Prinsip Desain Video

- a. Kualitas Visual: Gunakan video dengan resolusi tinggi dan pencahayaan yang baik.
- b. Kualitas Audio: Pastikan audio dalam video jelas dan bebas dari gangguan.
- c. Penyuntingan yang Efektif: Potong bagian yang tidak perlu dan tambahkan efek transisi yang halus.



Gambar 2. 3 Contoh Video menggunakan Adobe PriemerPro

2.5 Animasi

Animasi adalah teknik membuat gambar bergerak dengan menampilkan serangkaian gambar statis secara cepat. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks, membuat konten lebih menarik, dan menambah elemen interaktif.

2.5.1 Fungsi Animasi

- a. Menggambarkan Proses: Animasi dapat menunjukkan bagaimana sesuatu bekerja atau terjadi.
- b. Menambah Daya Tarik: Animasi dapat membuat konten lebih dinamis dan menarik.

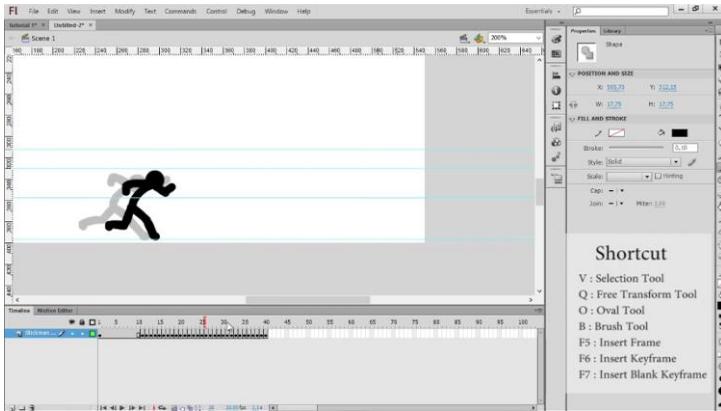
- c. Meningkatkan Pemahaman: Animasi dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara visual.

2.5.2 Jenis Animasi

- a. Animasi 2D: Gambar bergerak yang dibuat dalam dua dimensi.
- b. Animasi 3D: Gambar bergerak yang dibuat dalam tiga dimensi, memberikan kedalaman dan realisme.
- c. Motion Graphics: Kombinasi teks dan elemen grafis yang bergerak.

2.5.3 Prinsip Desain Animasi

- a. Kehalusan Gerakan: Pastikan animasi bergerak dengan lancar tanpa patah-patah.
- b. Relevansi: Animasi harus relevan dengan konten dan tidak terlalu mencolok.
- c. Durasi yang Tepat: Jaga durasi animasi agar tidak terlalu panjang atau terlalu singkat.



Gambar 2. 4 Contoh animasi menggunakan Adobe Flash

2.6 Interaktivitas

Interaktivitas memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten multimedia, memberikan kontrol lebih terhadap bagaimana mereka menerima informasi. Bentuk interaktivitas termasuk tombol navigasi, formulir, kuis, permainan, dan simulasi.

2.6.1 Fungsi Interaktivitas

- a. Meningkatkan Keterlibatan: Interaktivitas membuat pengguna lebih terlibat dengan konten.

- b. Memberikan Kontrol: Pengguna dapat memilih bagaimana mereka berinteraksi dengan informasi.
- c. Memperkuat Pembelajaran: Interaktivitas dapat digunakan dalam e-learning untuk menguji pemahaman dan memberikan umpan balik.

2.6.2 Jenis Interaktivitas

- a. Navigasi: Tombol dan menu yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi konten.
- b. Formulir: Input teks dan pilihan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten.
- c. Kuis dan Tes: Elemen interaktif yang digunakan untuk menguji pengetahuan pengguna.
- d. Simulasi: Model interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berlatih atau mengeksplorasi.

2.6.3 Prinsip Desain Interaktivitas

- a. Kesederhanaan: Buat elemen interaktif yang mudah dipahami dan digunakan.
- b. Responsivitas: Pastikan elemen interaktif memberikan umpan balik yang cepat dan jelas.

- c. Relevansi: Pastikan interaktivitas relevan dengan konten dan tujuan pembelajaran.

BAB III

PERANGKAT KERAS DAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA

3.1 Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu perangkat konektor, input, output, penyimpanan, dan perangkat komunikasi.

A. Perangkat Konektor

Di antara beberapa perangkat komputer, monitor, hardisk, video proyektor, speaker. dan perangkat-perangkat lain, terdapat terdapat kabel-kabel yang menghubungkan. Kecepatan transfer data perangkat konektor yang digunakan akan menentukan kecepatan pengiriman konten multimedia.

Berikut beberapa perangkat konektor yang biasa digunakan.

1. Small Computer System Interface (SCSI).

SCSI merupakan perangkat standar untuk penghubung secara fisik dan pertukaran data antara komputer dan peripheral. Standar SCSI mendefinisikan

perintah, protokol, serta antarmuka elektrik dan optik. SCSI biasa digunakan untuk hard disk.



Gambar 3. 1 Contoh small computer system interface (SCSI)

2. Media Control Interface (MCI).

MCI merupakan perpanjangan dari API untuk mengendalikan peripheral multimedia yang terhubung dengan computer. MCI terdiri dari empat bagian, yaitu AVI video, CD audio, sequencer, dan wave audio.



Gambar 3. 2 Contoh Media control interface (MCI)

3. Intergrated Drive Electronic (IDE).

Antarmuka IDE merupakan standard untuk media penyimpan yang terhubung ke komputer.



Gambar 3. 3 Contoh intergrated drive electronic (IDE)

4. Universal Serial Bus (USB)

USB merupakan standard bus serial untuk menghubungkan beberapa perangkat. USB didesain untuk memungkinkan berbagai periferal terhubung menggunakan soket antarmuka standar dan memiliki kemampuan plug and play. Artinya, perangkat

dapat dipasang dan dilepas tanpa harus mematikan komputer terlebih dahulu.



Gambar 3. 4 Contoh universal serial bus (USB)

5. High-Definition Multimedia Interface (HDMI)

HDMI adalah standar koneksi digital yang dirancang untuk menampilkan gambar dan suara resolusi tinggi. Kelebihannya ialah kabel HDMI dapat menampilkan gambar full-HD, surround sound, control signal, bahkan data ethernet, hanya dengan satu kabel.



Gambar 3. 5 Contoh High-Definition Multimedia Interface

B. Perangkat Input

Perangkat input adalah perangkat yang berfungsi untuk mentransformasi informasi dari dunia luar untuk diolah oleh komputer. Perangkat input biasanya dikendalikan secara langsung oleh pengguna. Berikut beberapa perangkat input tersebut.

1. Keyboard
2. Perangkat pointing (mouse, touchpad, touchscreen, trackball, lightpen).
3. Perangkat input gambar dan video (scanner, webcam).
4. Perangkat input audio (microphone).

C. Perangkat Output

Perangkat output adalah perangkat yang digunakan untuk mengomunikasikan hasil pengolahan data dari komputer kepada pengguna. Perangkat output antara lain speaker, amplifier, monitor, proyektor, printer.

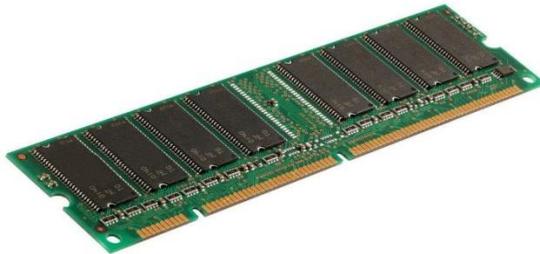
D. Perangkat Penyimpan

Perangkat penyimpan adalah perangkat untuk merekam atau menyimpan informasi (data). Perangkat penyimpan dapat digunakan untuk menahan maupun memproses data. Berikut beberapa perangkat penyimpan tersebut.

1. Random ACCESS MEMORY (RAM)

RAM merupakan memori utama yang digunakan untuk inisialisasi sistem operasi dan juga program aplikasi. RAM bersifat volatile.

Setiap program yang diakhiri/ditutup, akan dihapus dari RAM. Semakin besar kapasitas RAM, semakin cepat waktu pemrosesan.



Gambar 3. 6 Contoh random access memory (RAM)

2. Read Only Memory (ROM)

ROM bersifat non-volatile. ROM biasa digunakan pada komputer untuk menyimpan program

BIOS yang digunakan untuk inisialisasi booting komputer. Pada printer, ROM digunakan untuk menyimpan font.



Gambar 3. 7 Contoh read only memory (ROM)

3. Hardisk

Hardisk merupakan perangkat penyimpanan untuk data biner yang mudah dibaca oleh komputer.



Gambar 3. 8 hardisk

4. Compact Disk (CD)

CD adalah media penyimpanan yang berbentuk piringan. CD disebut juga optik pada generasi pertama yang menggantikan disket (floppy disc) pada waktu itu. Ini karena CD memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dengan harga yang sama.

CD banyak digunakan untuk membuat film dengan resolusi kecil atau sebagai media transmisi software-software aplikasi. CD memiliki kapasitas penyimpanan data 700 MB.



Gambar 3. 9 compact disk (CD)

5. Digital Versatile Disk (DVD)

DVD adalah media penyimpanan optik yang populer. Penggunaan utamanya untuk menyimpan video dan data. Sesuai dengan namanya, ukuran fisik standarnya sama dengan CD (compact disc), tetapi dengan kapasitas enam kali lipat dari CD.

E. Perangkat komunikasi

Aplikasi multimedia dibuat oleh tim yang terdiri dari beberapa orang yang bisa jadi bekerja dalam satu gedung, tetapi dapat pula bekerja pada gedung yang berlainan dan berjauhan jaraknya. Karenanya, dibutuhkan perangkat komunikasi untuk saling menghubungkan mereka. Perangkat komunikasi tersebut antara lain modem dan ISDN.

3.2 Perangkat Lunak Multimedia

Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam data processing system berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Perangkat lunak ini digolongkan menjadi tiga bagian yaitu bahasa pemrograman multimedia, perangkat lunak sistem multimedia, dan perangkat lunak aplikasi multimedia.

A. Bahasa Pemrograman Multimedia

Bahasa pemrograman multimedia ialah bahasa-bahasa yang digunakan programmer untuk membuat aplikasi multimedia. Contohnya Assembly, C, C++, Power Builder, Delphi, SQL, Visual Basic, dan Java.

B. Perangkat Lunak Sistem (System Software)

Perangkat lunak ini terdiri dari sistem operasi (operating system) semisal DOS (disc operating system), Windows 95/98/ME, Windows NT/2000, Windows XP, Windows Vista, UNIX, Linux, atau Mac OS. Perangkat lunak lain ialah aplikasi utilitas (utility application) semisal aplikasi antivirus.

C. Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia

Perangkat lunak aplikasi multimedia merupakan aplikasi-aplikasi yang dibuat oleh personal atau organisasi untuk user yang beroperasi dalam bidang-

bidang multimedia spesifik seperti grafik 2D, modeling, dan animasi. Berikut rinciannya.

1. Perangkat pengolah teks.

Aplikasi pengolah teks yang banyak digunakan seperti Microsoft Word, Word Star for Windows, Word Perfect, dan Star Writer. Sedangkan beberapa aplikasi pengolah teks yang bersifat open source yakni Open Writer, KWriter. dan Abi Word.

2. Perangkat lunak pengolah animasi dan grafik 2D.

Aplikasi pengolah grafik 2D dibagi menjadi dua bagian. Grafik 2D Vector, seperti Corel Draw, Macromedia Freehand dan AdobeIllustrator. Grafik 2D Image (Raster), semisal Adobe Photoshop, Jasc Paint Shop Pro, Gimp. Animasi, misalnya Macromedia Flash.

3. Perangkat lunak pengolah animasi dan modeling grafik 3D. Contoh dari perangkat lunak animasi dan modeling grafik 3D ialah 3D Studio MAX, Maya, Softimage, LightWave, dan Blender.

4. Perangkat lunak authoring multimedia. Authoring merupakan aplikasi komputer yang memberikan peluang kepada pengguna untuk mengembangkan perangkat lunak dengan dragging dan dropping berbagai objek multimedia tanpa harus mengetahui penggunaan dan pemahaman bahasa pemrograman, seperti

Macromedia Authoring. Sedangkan aplikasi authoring yang dilengkapi dengan pemrograman yakni Macromedia Director dengan dilengkapi Lingo (Bahasa pemrograman).

Jenis perangkat itu dibagi menjadi tiga kategori yaitu authoring berbasis halaman, authoring berbasis ikon, dan authoring berbasis waktu. Authoring berbasis halaman merupakan authoring yang bekerja berbasis halaman atau buku dengan mengorganisasi elemen-elemen dalam halaman atau buku tersebut. Contoh dari aplikasi ini ialah HyperCard dan ToolBook Assistant.

Authoring berbasis ikon menggunakan konsep flowchart untuk membuat aliran elemen-elemen multimedia yang dihubungkan bersama atau secara sendiri-sendiri yang secara khusus menampilkan diagram alir aktivitas sepanjang jalur percabangan. Contohnya Microsoft Power Point dan Macromedia Authorware.

Authoring berbasis waktu merupakan pengembangan paket multimedia sebagai pengorganisasian objek sepanjang lini waktu. Frame yang diorganisasikan secara berurut kemudian ditampilkan kembali kepada pengguna. Contoh aplikasi yang menggunakan cara ini ialah Macromedia Director.

Authoring DVD adalah aplikasi yang digunakan untuk menampilkan menu interaktif movie. Contohnya, Pinnacle Impression, Sonic ReelDVD, dan Ulead DVD Workshop.

E. Perangkat Lunak Aplikasi Berbasis Web

Contoh produk-produk mendesain web antara lain Macromedia Flash yang digunakan untuk membuat animasi grafis pada web, Macromedia Dreamweaver, dan Microsoft Front Page.

3.3 Platform dan Alat Pengembangan Multimedia

Seorang pendidik memiliki tugas utama untuk menyampaikan materi dan informasi kepada peserta didik secara efektif. Agar proses pembelajaran efektif dan bisa menarik perhatian murid diperlukan berbagai macam persiapan dan juga kreativitas para guru.

Salah satu cara adalah dengan menyiapkan dan mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Adapun media pembelajaran yang disiapkan untuk pembelajaran di era digital saat ini tentu saja perlu juga disesuaikan dengan tren dan perkembangan

pembelajaran. Sehingga diperlukan kreativitas dari guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar menjadi menarik dan interaktif.

Saat ini ketika proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, maka media pembelajaran yang populer digunakan adalah multimedia interaktif seperti video pembelajaran, games digital, buku digital, *power point* dan lainnya.

Untuk mengembangkan dan menyiapkan multimedia pembelajaran yang baik tentu saja selain membutuhkan keterampilan juga memerlukan aplikasi dan *software* yang berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut.

Berikut ada beberapa daftar aplikasi dan software yang bisa dicoba oleh Anda untuk mengembangkan multimedia pembelajaran khususnya yang berbasis digital.

1. Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual yang populer digunakan saat ini. Canva merupakan aplikasi pengolah grafis berbasis *cloud* sehingga apabila ingin digunakan Anda harus terhubung dengan internet.



Gambar 3. 10 logo canva

Sebagai pendidik Anda bisa memanfaatkan Canva untuk keperluan desain visual media pembelajaran Anda, seperti membuat infografis, rangkuman materi, worksheet, brosur, poster, template presentasi, thumbnail YouTube dan kebutuhan grafis sederhana lainnya.

Membuat desain visual di Canva juga semakin mudah karena setiap tipe desain dikelompokkan berdasarkan kategori masing-masing. Terdapat setidaknya tujuh kategori yaitu media sosial, dokumen, personal, pendidikan, marketing, event, dan iklan.

Anda bisa langsung menggunakan aplikasi ini melalui website canva.com atau melalui aplikasi mobile-nya yang tersedia di playstore dan apple store. Ingat, Anda perlu membuat akun terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.

Kelebihan:

- 1). tampilan antarmuka sederhana;
- 2). Memiliki ribuan template;
- 3). Tidak perlu diinstal di komputer;
- 4). Menghemat pemakaian ruang penyimpanan;
- 5). Bisa digunakan melalui smartpone.

Kekurangan:

- 1). Tidak bisa diakses tanpa koneksi internet;
- 2). Tidak bisa ekspor file sumber;
- 3). Tidak bisa ekspor file dengan latar belakang transparan (fitur premium);
- 4). Tidak bisa export file GIF dan video (fitur premium).

2. Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Anda bisa menggunakan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Dengan menggunakan Powtoon penjelasan konsep materi Anda bisa lebih jelas dan bisa mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.



POWTOON

Gambar 3. 11 Contoh logo powtoon

Powtoon memiliki beragam fitur dan template yang akan membantu memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Anda bisa menambahkan character, text effect, animation, link, background, dan lainnya. Anda juga bisa sekaligus menggerakkan karakter dan teks sesuai kebutuhan dengan hanya memilih effect dan pose yang tersedia.

Setelah mengedit Anda bisa langsung mempublikasi ke YouTube, Facebook dan lainnya. Anda juga bisa menyimpan atau export dalam beberapa format lainnya seperti MP4, PDF, dan PPT.

Anda bisa menggunakan Powtoon langsung dari web powtoon.com atau melalui aplikasi mobile-Nya.

Kelebihan:

- 1). Bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif;
- 2). Penggunaanya yang praktis;
- 3). Memiliki karakter dan animasi yang menarik;
- 4). Menstimulus berbagai indera (penglihatan dan pendengaran);
- 5). Dapat digunakan dalam kelompok besar dan kolaboratif;
- 6). Dapat memberikan feedback.

Kekurangan:

- 1). Durasi yang terlalu singkat;
- 2). Proses pembuatan harus terhubung dengan internet;
- 3). Tidak bisa diberi musik latarbelakang;
- 4). Membutuhkan kreativitas lebih agar hasilnya lebih menarik.

3. Prezi

Prezi merupakan aplikasi (software) untuk membuat dan mengelola presentasi secara online. Prezi memiliki kemiripan dengan aplikasi powerpoint maupun google slide.



Gambar 3. 12 Contoh logo prezi

Salah satu fitur utama yang dimiliki Prezi yaitu menggunakan Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan Anda untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara fleksibel dan dinamis. Anda juga memiliki pilihan untuk membuat presentasi dengan mode linear. Mode linear memiliki karakteristik slide yang berurutan.

Prezi dapat digunakan secara online maupun secara offline. Untuk akses online Anda bisa langsung mengunjungi prezi.com, sementara untuk akses offline Anda perlu menginstall masternya terlebih dahulu.

Fitur utama prezi diantaranya Prezi Present (untuk presentasi), Prezi Video (untuk video interaktif), dan Prezi Design (untuk desain). Dengan menggunakan prezi diharapkan bisa membuat **kbm online** Anda menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kelebihan: 1). Tampilan tema dan template yang lebih variatif dibandingkan PPT; 2). Lebih menarik dan interaktif karena menggunakan teknologi ZUI; 3). Lebih mudah dalam membuat animasi; 4). Kualitas pembelajaran lebih baik dan sistematis.

Kekurangan: 1). Terlihat monoton karena hanya menggunakan teknologi ZUI; 2). Instalasi dan penggunaan aplikasi membutuhkan koneksi internet; 3). Sulit memasukkan simbol matematika.

4. Sparkol VideoScribe

Merupakan software presentasi video white board dengan menggunakan animasi tulisan tangan dengan latar belakang seperti papan tulis. Sparkol mampu menjadi alat pengembangan media pembelajaran yang interaktif karena memiliki kombinasi animasi dan template yang menarik.



Gambar 3. 13 Sparkol videoscribe

Anda bisa menggunakan software ini secara online melalui videoscribe.co maupun secara offline. Untuk penggunaan gratis Anda diberi waktu percobaan selama 30 hari dan setelah itu diharuskan menggunakan versi berbayar. Terdapat banyak aset animasi, gambar, ikon, dan efek yang bisa membantu mempercantik dan memperjelas informasi Anda.

Kelebihan: 1).Memiliki aset gambar dan animasi yang beragam; 2). Tampilan antarmuka yang sederhana; 3). Bisa Memasukan musik dan voice over sebagai backsound dari sparkol maupun musik pilihan sendiri;

4). Dapat di export dengan format mp4 dan wav serta bisa langsung dipublikasi di media sosial.

Kekurangan: 1). Untuk memperoleh akses dan fitur penuh perlu berlangganan; 2). Perlu spesifikasi komputer / laptop yang baik agar tidak lambat dan bemasalah saat mengedit.

5. Lectora

Merupakan software dan tool pengembangan e-learning. Lectora bisa digunakan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran terkhusus untuk pembuatan presentasi, kuis, bahkan game pembelajaran berbasis flash. Anda bisa menyisipkan video, gambar, game, soal-soal evaluasi, lembar tes, dan lainnya secara mudah.



Gambar 3. 14 logo lectora

Ketika menginstall Lectora sudah disertai dengan aplikasi pendukung seperti Camtasia (merekam layar), flypaper (menggabungkan gambar dan animasi) dan snagit (print/capture layar monitor).

Dengan menggunakan Lectora Anda dapat membuat media pembelajaran e-learning menjadi menarik. Anda bisa membuat materi presentasi, menambah **contoh latihan soal**, memasukkan gambar dan video, serta lainnya.

Kelebihan: 1). Mudah dipakai oleh siapapun 2). Multifungsi, yaitu bisa digunakan untuk membuat website, konten E-Learning, kuis, lainnya; 3).

Menyediakan banyak library template, clipart dan efek; 4). Bisa dipublikasi dalam berbagai format gambar, audio dan video; 5). Ada fitur khusus membuat games berbasis flash yang disertai fitur evaluasi.

Kekurangan: 1). Membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang lumayan bagus; 2). Media pendukung cukup mahal; 3). Efektivitas penggunaan media tergantung materi dan penyaji.

6. Sigil

Merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengelola buku digital (ebook). Aplikasi ini selain gratis juga memiliki fitur yang lengkap. Anda bisa mengembangkan ebook yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam membaca.



Gambar 3. 15 logo sigil

Sigil merupakan salah satu Epub (electronic Publication) yang banyak digunakan karena mudah digunakan. Sigil juga mendukung beragam format seperti teks, gambar audio dan video yang bisa disisipkan dalam buku digital agar menjadi lebih interaktif. Format yang didukung juga sangat lengkap seperti Epub, HTML, dan lainnya.

Anda bisa memasukkan materi, kuis, video, audio, latihan soal SD dan jenjang di atasnya, serta konten lainnya dalam buku digital Anda agar lebih menarik.

Sigil bisa diakses melalui aplikasi dekstop, browser dan perangkat mobile. Anda bisa membuka output ebook melalui berbagai macam aplikasi pembaca buku digital.

Kelebihan: 1). Mendukung berbagai macam format; 2). Output bisa dibaca pada banyak platform (mobile dan desktop); 3). Open Source; 4). Mudah digunakan dan bisa mengubah tampilan layar kerja; 5). Memiliki fasilitas terjemahan; 6). Publikasi yang mudah dan murah dan bersifat portable.

Kekurangan: 1). Masih sering terjadi bug dan masalah pada aplikasi; 2). Mudah disebarluaskan sehingga rentan terjadi penyalahgunaan hak cipta; 3). Butuh dukungan perangkat gadget yang memadai.

7. Wondershare Filmora

Merupakan aplikasi editing video yang mudah digunakan bagi pemula namun memiliki fitur yang lengkap. Anda bisa menggunakan aplikasi ini untuk mengedit media video pembelajaran Anda agar lebih menarik.



Gambar 3. 16 Contoh logo filmora

Filmora memiliki beragam template, efek animasi serta transisi yang keren dan menarik yang bisa digunakan secara gratis. Tampilan Filmora juga sederhana sehingga mudah digunakan. Output video di filmora juga sudah mendukung beragam format. Filmora tersedia untuk versi gratis dan berbayar. Anda bisa akses dan unduh aplikasi ini melalui filmora.wondershare.com.

Kelebihan:

- 1). Memiliki tampilan sederhana dan mudah digunakan;
- 2). Ringan dan tidak mudah crash;
- 3). Banyak fitur, template, dan plugin gratis;
- 4). Mendukung banyak format output video;
- 5). Tersedia tutorial video lengkap;
- 6). Tersedia versi mobile dengan nama Filmora Go.

Kekurangan:

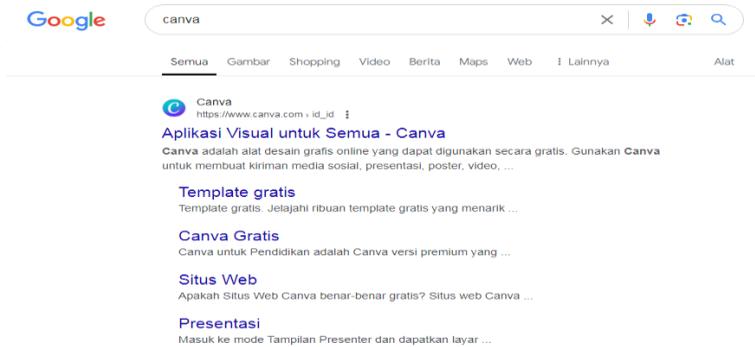
- 1). Berbayar jika ingin mendapatkan fitur penuh;
- 2). Kurang fleksibel dan kustomisasi dibandingkan premiere pro;
- 3). Membutuhkan spesifikasi PC/Laptop yang bagus;
- 4). Template, efek, plugin, transisi, dan lainnya perlu diunduh lagi.

3.4 Cara Penggunaan Canva

Dalam pengembangan multimedia saya disini menggunakan canva untuk kebutuhan sehari-hari untuk seperti membuat surat undangan, sertifikat, dan lain lain. Saya akan memberikan tata cata menggunakan canva seperti contoh di bawah ini:

1. Login Canva

Pergi la ke google dan ketik saja canva seperti contoh gambar di bawah ini:



Gambar 3. 17 Contoh mencari canva di google

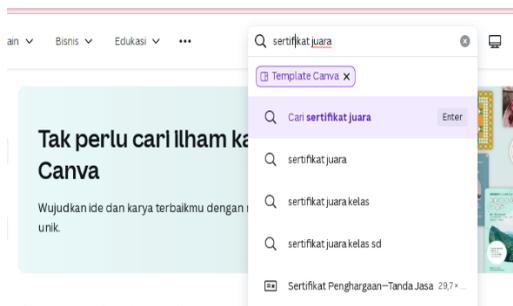
Lalu klik link yang paling atas dan login menggunakan akun google anda dan canva siap di digunakan.



Gambar 3. 18 Contoh tampilan awal canva

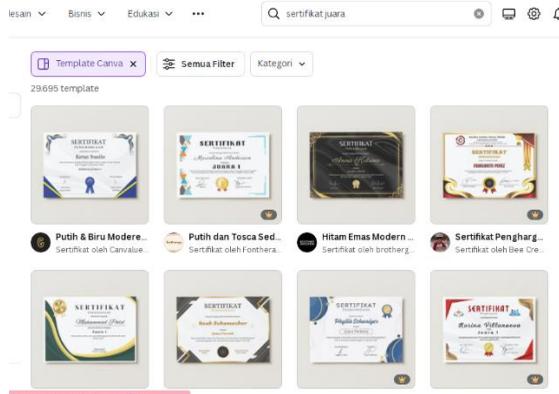
2. Cara Membuat Sertifikat Dengan Template

Ketik saja di pencarian, ketik sertifikat juara lalu jika muncul klik saja seperti contoh gambar di bawah ini:



Gambar 3. 19 Cara mencari template

Jika sudah pilih template yang di ingin kan lalu pilih dan klik seperti contoh gambar di bawah ini:



Gambar 3. 20 memilih template

Lalu jika sudah memilih template nya edit la kata kata nya sesuai yang dingin kan, kita juga bisa mengganti tata letak nya, font nya dan lain lain seperti contoh di bawah ini:



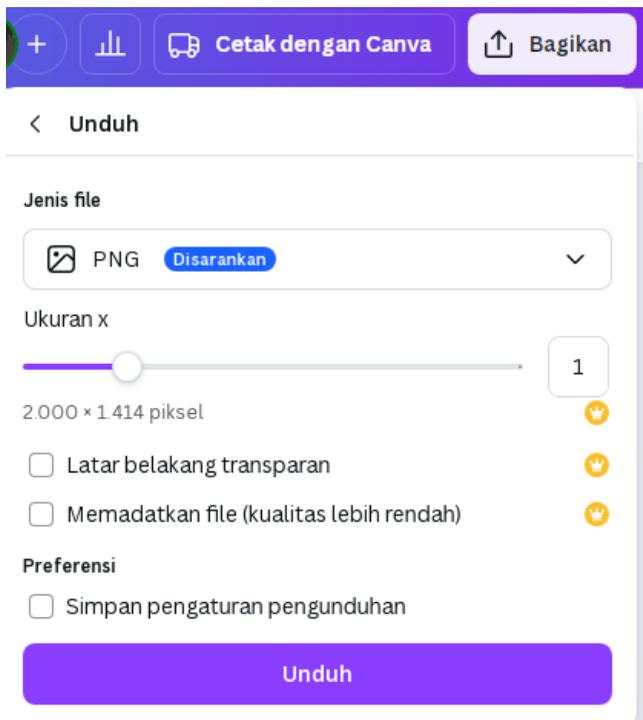
Gambar 3. 21 tamplate sebelum di edit



Gambar 3. 22 template sesudah di edit

Seperti gambar di atas terlihat perbedaannya template yang belum di edit dan yang sudah di edit.

Jika ingin menyimpan hasilnya atau ingin mendownloadnya adalah seperti contoh di bawah ini:



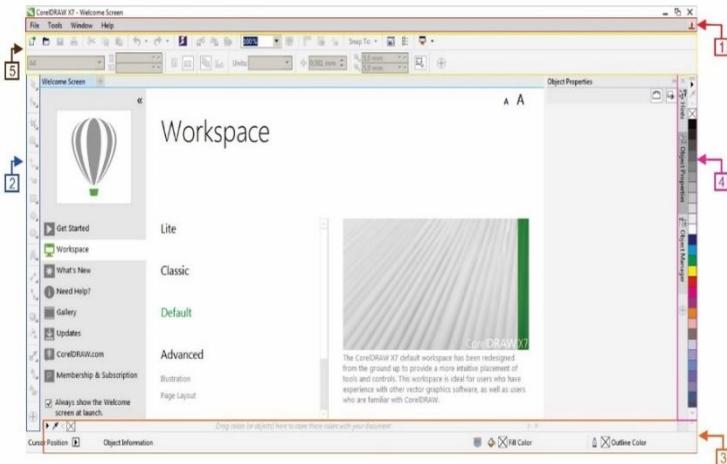
Gambar 3. 23 Contoh mengunduh file

BAB IV

BEKERJA DENGAN CORELDRAW X7

A. Layar

Antarmuka CorelDRAW X7 dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia. Layar utama terdiri dari beberapa bagian penting:



Gambar 4.1 layar CorelDraw X7

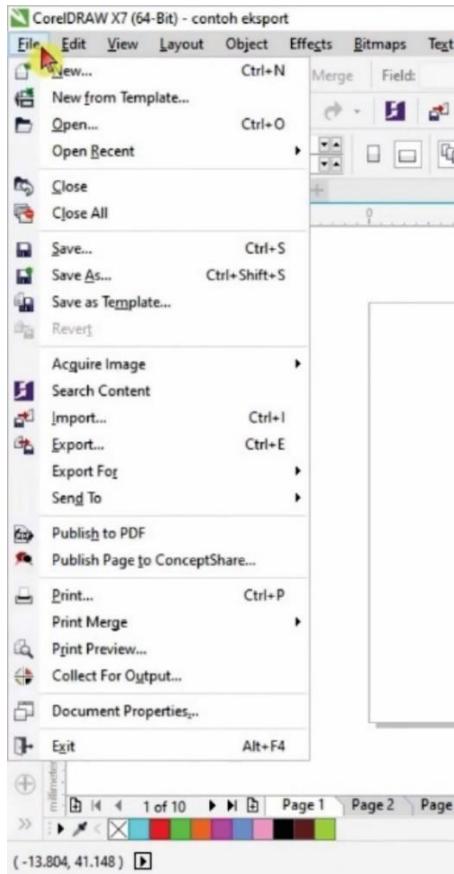
1. **Menu Bar:** Terletak di bagian atas layar, berisi menu-menu utama seperti File, Edit, View, Layout, dan lainnya.

2. **Toolbox:** Terletak di sebelah kiri layar, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar dan mengedit objek, seperti Pick Tool, Shape Tool, dan lainnya.
3. **Property Bar:** Terletak di bawah Menu Bar, menampilkan opsi-opsi yang terkait dengan alat yang sedang aktif.
4. **Docker:** Terletak di sebelah kanan layar, berisi panel-panel yang dapat ditampilkan atau disembunyikan sesuai kebutuhan, seperti Object Properties, Color Palette, dan lainnya.
5. **Status Bar:** Terletak di bagian bawah layar, menampilkan informasi tentang dokumen, seperti ukuran halaman, posisi kursor, dan lainnya.

Antarmuka ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dengan mengatur posisi dan tampilan panel-panel yang ada, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang sering digunakan.

B. File

Menu File menyediakan berbagai opsi untuk mengelola dokumen di CorelDRAW X7. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.2 File CorelDraw X7

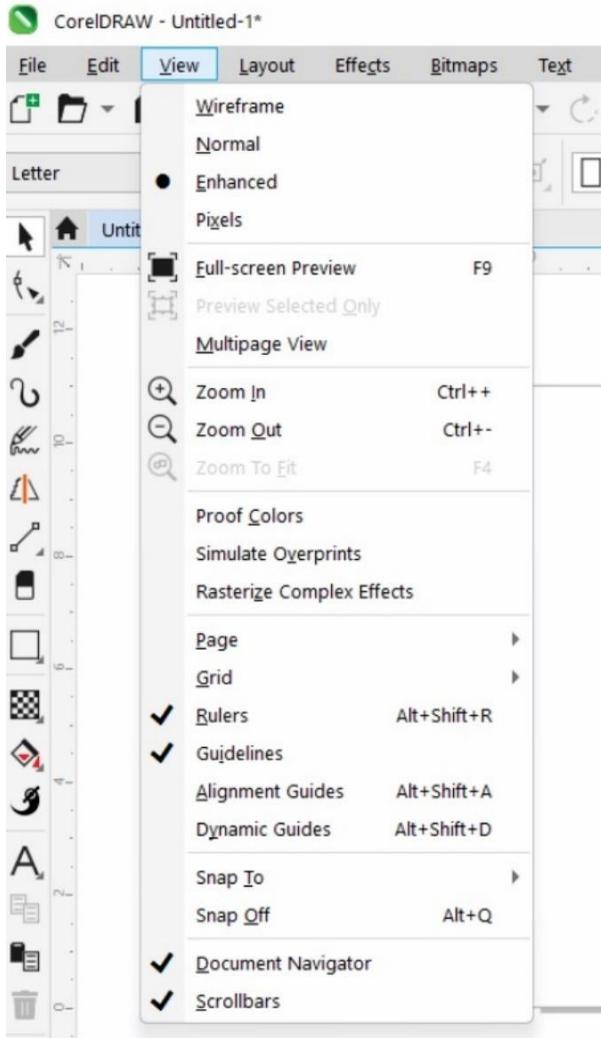
1. **New:** Membuat dokumen baru.
2. **Open:** Membuka file yang sudah ada, mendukung berbagai format seperti CDR, AI, EPS, PDF, dan SVG.

3. **Save:** Menyimpan dokumen yang sedang dikerjakan.
4. **Save As:** Menyimpan dokumen dengan nama atau lokasi yang berbeda.
5. **Import:** Mengimpor file dari format lain ke dalam dokumen.
6. **Export:** Mengekspor dokumen ke berbagai format, seperti PNG, JPG, PDF, dan lainnya.
7. **Print:** Mengatur dan mencetak dokumen.

Menu ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua pekerjaan yang dilakukan dapat disimpan dan dikelola dengan baik.

C. View

Menu View memungkinkan pengguna untuk mengatur tampilan dokumen di layar. Beberapa fitur yang tersedia di menu ini antara lain:



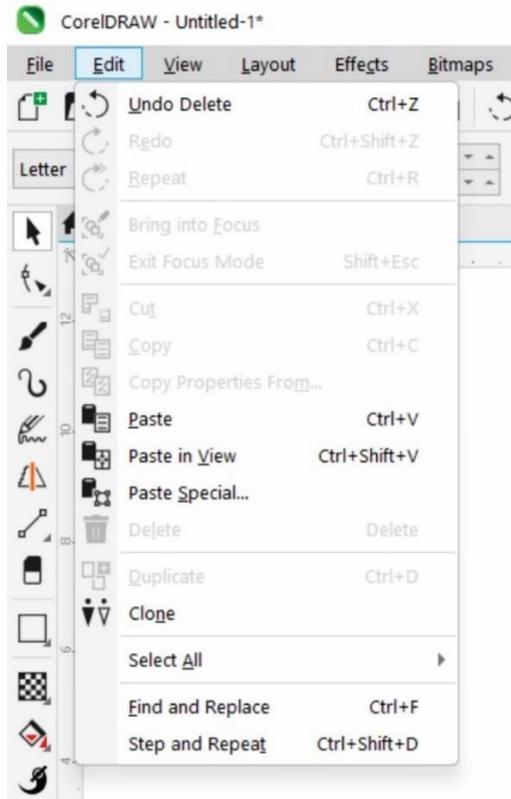
Gambar 4.3 View CorelDraw X7

1. **Zoom:** Memperbesar atau memperkecil tampilan dokumen.
2. **Rulers:** Menampilkan atau menyembunyikan penggaris di sekitar area kerja.
3. **Grid:** Menampilkan atau menyembunyikan grid, yang membantu dalam penyelarasan objek.
4. **Guidelines:** Menampilkan atau menyembunyikan garis panduan yang bisa disesuaikan.
5. **Page Sorter View:** Menampilkan semua halaman dalam dokumen secara bersamaan, memudahkan pengaturan dan navigasi.

Dengan menu ini, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tampilan dokumen agar lebih nyaman dan efisien dalam bekerja.

D. Edit

Menu Edit menyediakan berbagai perintah untuk mengedit objek dan teks dalam dokumen. Beberapa fitur utama di menu ini antara lain:



Gambar 4.4 Edit CorelDraw X7

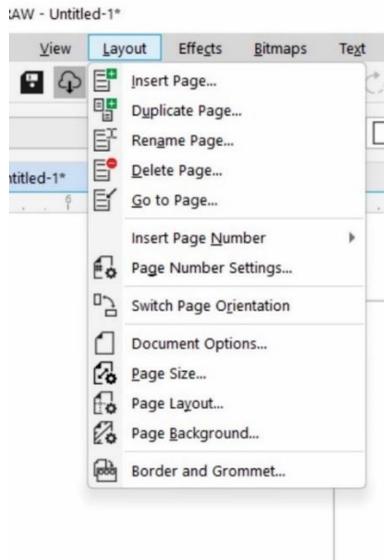
1. **Cut, Copy, Paste:** Memotong, menyalin, dan menempelkan objek atau teks.
2. **Delete:** Menghapus objek atau teks yang dipilih.
3. **Undo, Redo:** Membatalkan atau mengulang tindakan terakhir.

4. **Find and Replace:** Mencari dan mengganti teks atau objek tertentu di dokumen.
5. **Duplicate:** Membuat salinan objek yang dipilih.

Fitur-fitur ini sangat penting untuk mengelola dan memanipulasi konten dalam dokumen dengan cepat dan efisien.

E. Layout

Menu Layout membantu dalam mengatur tata letak halaman dan objek di dalam dokumen. Beberapa fitur yang tersedia di menu ini antara lain:



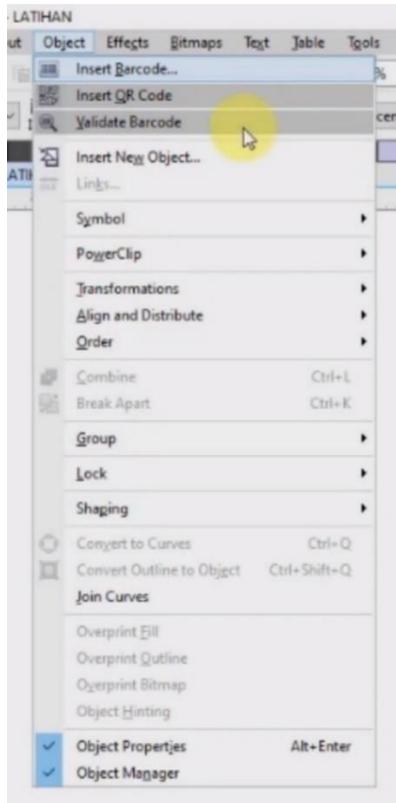
Gambar 4.5 Layout CorelDraw X7

1. **Page Setup:** Mengatur ukuran halaman, orientasi, dan margin.
2. **Insert Page:** Menambah halaman baru ke dalam dokumen.
3. **Delete Page:** Menghapus halaman yang dipilih.
4. **Page Background:** Mengatur latar belakang halaman, termasuk warna dan gambar.
5. **Guides Setup:** Mengatur dan mengelola garis panduan untuk penyalarsan objek.

Dengan menu ini, pengguna dapat dengan mudah mengatur dan menyesuaikan tata letak dokumen agar sesuai dengan kebutuhan desain.

F. Object

Menu Object digunakan untuk mengelola objek dalam dokumen. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.6 Object CorelDraw X7

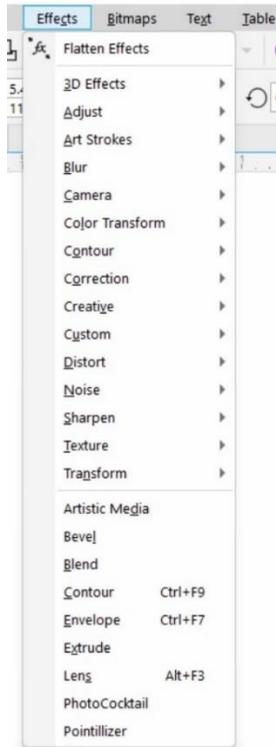
1. **Order:** Mengatur urutan tumpukan objek, seperti membawa ke depan atau mengirim ke belakang.
2. **Group, Ungroup:** Mengelompokkan atau memisahkan objek yang dipilih.

3. **Convert to Curves:** Mengubah bentuk objek menjadi kurva yang dapat diedit.
4. **Align and Distribute:** Menyelaraskan dan mendistribusikan objek dengan jarak yang sama.
5. **Lock, Unlock:** Mengunci atau membuka kunci objek agar tidak bisa diedit atau dipindahkan.

Fitur-fitur ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua objek di dokumen dapat dikelola dan dimanipulasi dengan mudah.

G. Effects

Menu Effects menawarkan berbagai efek khusus yang dapat diterapkan pada objek untuk meningkatkan visual desain. Beberapa efek yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.7 Effect CorelDraw X7

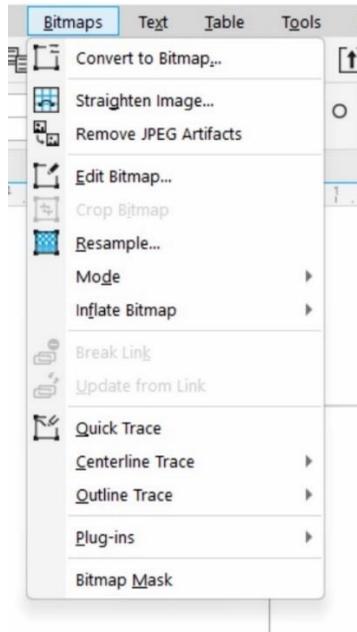
1. **Drop Shadow:** Menambahkan bayangan di belakang objek untuk memberikan efek kedalaman.
2. **Contour:** Membuat garis tepi di sekitar objek dengan jarak yang dapat disesuaikan.

3. **Blend:** Menggabungkan dua objek dengan membuat transisi yang mulus di antara mereka.
4. **Distort:** Menerapkan distorsi pada objek, seperti putaran, gelombang, atau kerut.
5. **Envelope:** Mengubah bentuk objek dengan menyesuaikan titik kontrol di sekitarnya.

Dengan menggunakan efek-efek ini, pengguna dapat memperindah dan memperkaya desain dengan berbagai gaya visual yang menarik.

H. Bitmaps

Menu Bitmaps menyediakan alat untuk mengelola dan mengedit gambar bitmap. Beberapa fitur utama di menu ini antara lain:



Gambar 4.8 Bitmaps CorelDraw X7

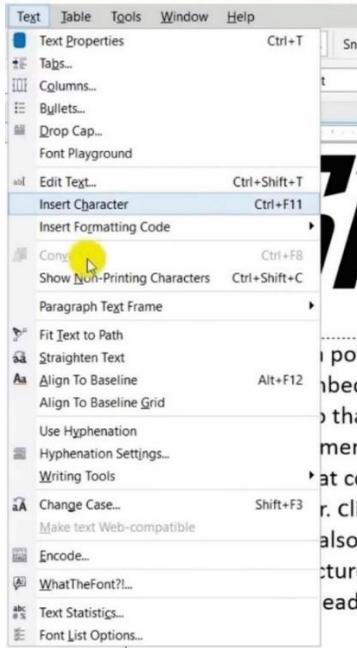
1. **Convert to Bitmap:** Mengubah objek vektor menjadi gambar bitmap.
2. **Edit Bitmap:** Membuka gambar bitmap untuk diedit menggunakan Corel PHOTO-PAINT.
3. **Resample:** Mengubah ukuran gambar bitmap dengan menyesuaikan resolusi.

4. **Mode:** Mengubah mode warna gambar, seperti RGB, CMYK, atau grayscale.
5. **Bitmap Effects:** Menerapkan berbagai efek pada gambar bitmap, seperti sharpen, blur, dan color adjustments.

Menu ini sangat penting untuk pengolahan gambar dan foto dalam dokumen desain.

I. Text

Menu Text memungkinkan pengguna untuk menambahkan dan mengedit teks dalam dokumen. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.8 Text CorelDraw X7

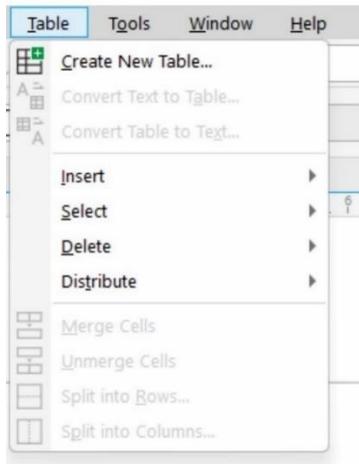
1. **Insert Text:** Menambahkan teks baru ke dalam dokumen.
2. **Format Text:** Mengatur format teks, termasuk jenis font, ukuran, warna, dan gaya (bold, italic, underline).
3. **Paragraph Formatting:** Mengatur format paragraf, seperti perataan, indentasi, dan spasi antar baris.

4. **Fit Text to Path:** Mengatur teks agar mengikuti jalur atau bentuk objek tertentu.
5. **Spell Check:** Memeriksa ejaan dan tata bahasa teks dalam dokumen.

Dengan menu ini, pengguna dapat mengelola dan memformat teks dengan fleksibilitas yang tinggi.

J. Table

Menu Table memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit tabel dalam dokumen. Beberapa fitur utama di menu ini antara lain:



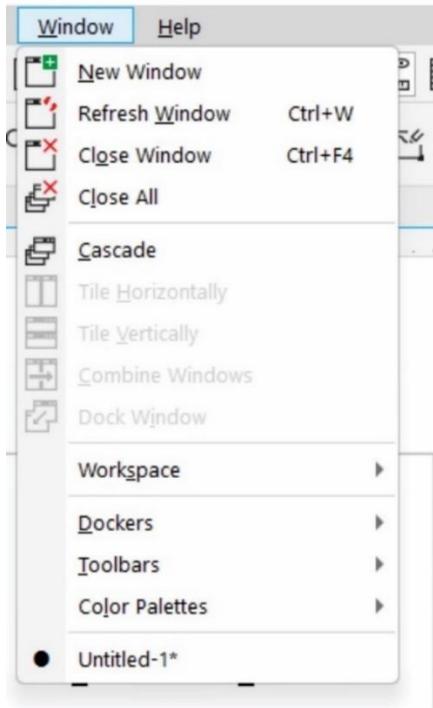
Gambar 4.8 Table CorelDraw X7

1. **Insert Table:** Menambahkan tabel baru ke dalam dokumen.
2. **Edit Table:** Mengedit tabel yang sudah ada, termasuk menambah atau menghapus baris dan kolom.
3. **Table Format:** Mengatur format tabel, seperti border, shading, dan alignment.
4. **Convert Text to Table:** Mengubah teks yang dipisahkan oleh tanda tertentu menjadi tabel.
5. **Merge Cells:** Menggabungkan beberapa sel menjadi satu sel.

Fitur ini sangat berguna untuk menyusun data secara terstruktur dan rapi dalam dokumen desain.

K. Window

Menu Window di CorelDRAW X7 memungkinkan pengguna untuk mengatur tata letak dan tampilan jendela kerja. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.8 Window CorelDraw X7

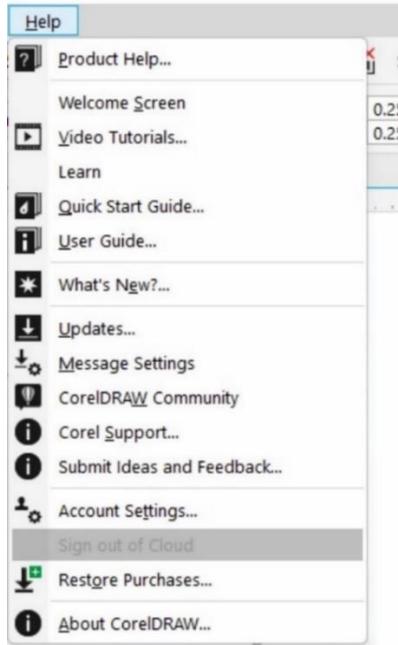
1. **New Window:** Membuka jendela baru dari dokumen yang sama.
2. **Cascade:** Menata semua jendela dokumen yang terbuka dalam format kaskade.
3. **Tile:** Menata semua jendela dokumen yang terbuka berdampingan, baik secara horizontal maupun vertikal.

4. **Dockers:** Mengatur panel-panel tambahan yang dapat ditampilkan atau disembunyikan sesuai kebutuhan, seperti Object Properties, Color Palette, dan lainnya.
5. **Toolbars:** Mengatur toolbar yang ingin ditampilkan di layar kerja.

Menu ini memudahkan pengguna dalam mengelola berbagai jendela dan panel, sehingga meningkatkan efisiensi kerja.

L. Help

Menu Help menyediakan akses ke berbagai sumber daya bantuan yang berguna bagi pengguna CorelDRAW X7. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 4.8 Window CorelDraw X7

1. **Help Topics:** Membuka panduan pengguna yang berisi informasi rinci tentang berbagai fitur dan alat di CorelDRAW X7. Pengguna dapat mencari topik tertentu atau menelusuri daftar isi untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.
2. **Hints:** Menampilkan panel petunjuk yang memberikan tips dan informasi kontekstual

berdasarkan alat atau fitur yang sedang digunakan. Fitur ini sangat berguna bagi pengguna baru yang ingin mempelajari cara menggunakan CorelDRAW X7 dengan lebih efektif.

3. **Welcome Screen:** Mengakses layar sambutan yang berisi tautan cepat ke tutorial, dokumentasi, dan sumber daya online lainnya. Layar ini juga menampilkan proyek terbaru dan template yang tersedia.
4. **Product Help:** Menghubungkan pengguna ke situs web dukungan resmi CorelDRAW, di mana mereka dapat menemukan artikel bantuan, video tutorial, dan forum pengguna untuk mendapatkan bantuan dari komunitas.
5. **CorelDRAW Community:** Mengarahkan pengguna ke komunitas online di mana mereka dapat berinteraksi dengan pengguna lain, berbagi tip dan trik, serta mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban.
6. **Check for Updates:** Memeriksa pembaruan perangkat lunak untuk memastikan bahwa pengguna memiliki versi terbaru dari CorelDRAW X7 dengan semua perbaikan dan fitur terbaru.

7. **About CorelDRAW:** Menampilkan informasi tentang versi perangkat lunak yang sedang digunakan, termasuk nomor versi dan informasi lisensi.

Dengan menggunakan menu Help, pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber daya yang diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan CorelDRAW X7 dan mengatasi masalah yang mungkin dihadapi selama proses desain.

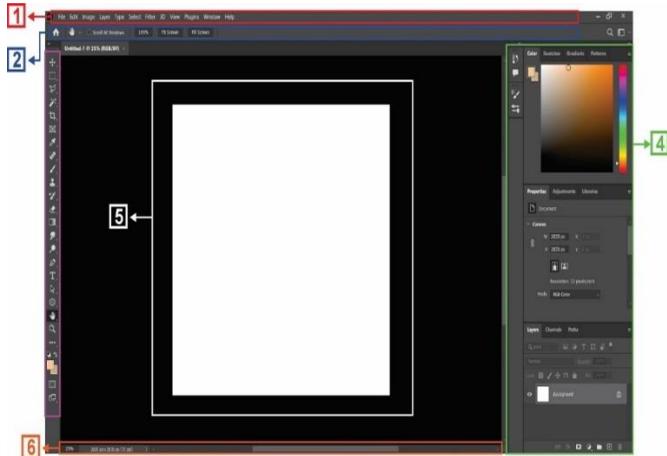
Dengan memahami dan menguasai berbagai menu dan fitur dalam CorelDRAW X7, pengguna dapat memaksimalkan kreativitas dan efisiensi dalam bekerja dengan desain grafis. Setiap menu dan fitur dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan kontrol penuh atas proses desain, sehingga memungkinkan pengguna untuk menghasilkan karya yang profesional dan menarik.

BAB V

BEKERJA DENGAN PHOTOSHOP CS6

1. Layar

Antarmuka Adobe Photoshop CS6 dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur dan alat yang tersedia. Layar utama terdiri dari beberapa bagian penting:



Gambar 5.1 Window Photoshop

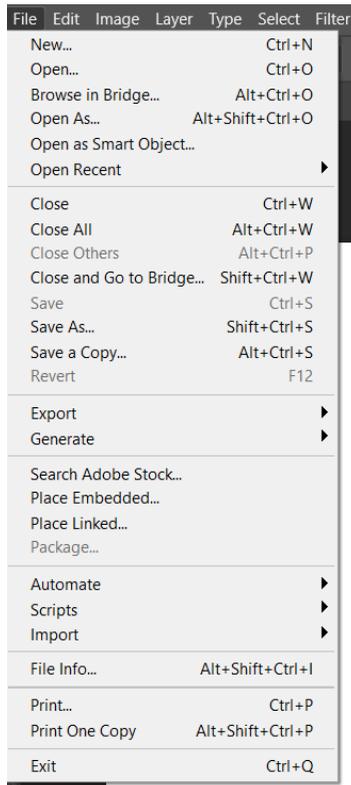
1. **Menu Bar:** Terletak di bagian atas layar, berisi menu-menu utama seperti File, Edit, Image, Layer, dan lainnya.

2. **Options Bar:** Terletak di bawah Menu Bar, menampilkan opsi-opsi yang terkait dengan alat yang sedang aktif.
3. **Toolbox:** Terletak di sebelah kiri layar, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar, mengedit, dan memanipulasi gambar, seperti Move Tool, Brush Tool, dan lainnya.
4. **Panels:** Terletak di sebelah kanan layar, berisi panel-panel yang dapat ditampilkan atau disembunyikan sesuai kebutuhan, seperti Layers, Adjustments, dan lainnya.
5. **Document Window:** Bagian utama layar di mana gambar atau proyek sedang ditampilkan dan diedit.
6. **Status Bar:** Terletak di bagian bawah layar, menampilkan informasi tentang dokumen, seperti zoom level, ukuran file, dan lainnya.

Antarmuka ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dengan mengatur posisi dan tampilan panel-panel yang ada, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang sering digunakan.

2. File

Menu File menyediakan berbagai opsi untuk mengelola dokumen di Photoshop CS6. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



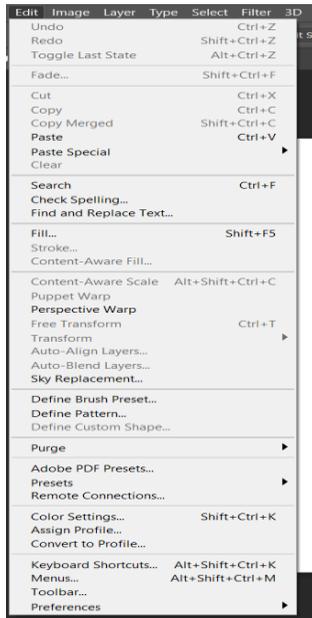
Gambar 5.2 File Photoshop

1. **New:** Membuat dokumen baru.
2. **Open:** Membuka file yang sudah ada, mendukung berbagai format seperti PSD, JPEG, PNG, dan lainnya.
3. **Save:** Menyimpan dokumen yang sedang dikerjakan.
4. **Save As:** Menyimpan dokumen dengan nama atau lokasi yang berbeda.
5. **Import:** Mengimpor file dari format lain ke dalam dokumen.
6. **Export:** Mengekspor dokumen ke berbagai format, seperti JPEG, PNG, TIFF, dan lainnya.
7. **Print:** Mengatur dan mencetak dokumen.
8. **File Info:** Menambahkan metadata ke dalam file.

Menu ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua pekerjaan yang dilakukan dapat disimpan dan dikelola dengan baik.

3. Edit

Menu Edit menyediakan berbagai perintah untuk mengedit gambar dan teks dalam dokumen. Beberapa fitur utama di menu ini antara lain:



Gambar 5.3 Edit Photoshop

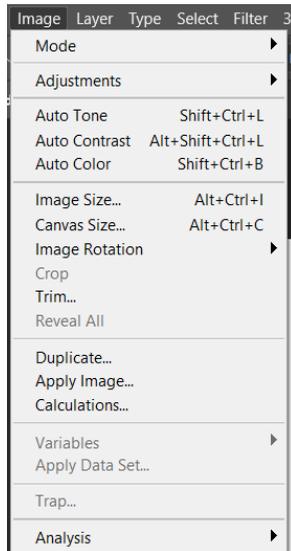
1. **Undo, Redo:** Membatalkan atau mengulang tindakan terakhir.
2. **Cut, Copy, Paste:** Memotong, menyalin, dan menempelkan objek atau teks.
3. **Fill:** Mengisi area yang dipilih dengan warna atau pola.

4. **Stroke:** Menambahkan garis tepi pada area yang dipilih.
5. **Free Transform:** Mengubah ukuran, memutar, dan mendistorsi objek atau area yang dipilih.
6. **Puppet Warp:** Menyesuaikan bentuk objek dengan menempatkan titik kontrol pada bagian-bagian tertentu.

Fitur-fitur ini sangat penting untuk mengelola dan memanipulasi konten dalam dokumen dengan cepat dan efisien.

4. Image

Menu Image memungkinkan pengguna untuk mengatur dan memodifikasi gambar. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.4 Image Photoshop

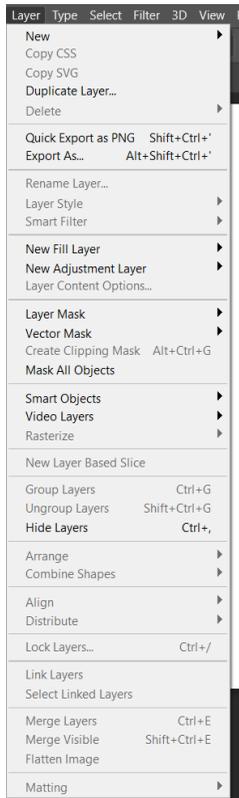
1. **Adjustments:** Menyediakan berbagai opsi penyesuaian warna dan tonalitas gambar, seperti Brightness/Contrast, Levels, Curves, dan Hue/Saturation.
2. **Image Size:** Mengubah ukuran gambar dengan menyesuaikan resolusi dan dimensi.
3. **Canvas Size:** Mengubah ukuran kanvas tanpa mengubah ukuran gambar.
4. **Image Rotation:** Memutar gambar dengan sudut tertentu.

5. **Crop:** Memotong gambar untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan.
6. **Trim:** Menghapus area kosong di sekitar gambar.

Menu ini sangat berguna untuk mengatur dan memodifikasi gambar sesuai dengan kebutuhan desain.

5. Layer

Menu Layer digunakan untuk mengelola lapisan (layer) dalam dokumen. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.5 Layer Photoshop

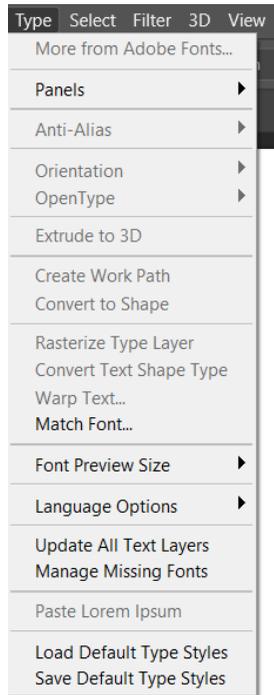
1. **New:** Membuat layer baru.
2. **Duplicate Layer:** Membuat salinan layer yang dipilih.
3. **Delete:** Menghapus layer yang dipilih.

4. **Layer Styles:** Menerapkan efek khusus pada layer, seperti Drop Shadow, Bevel and Emboss, dan Stroke.
5. **Adjustment Layers:** Menambahkan layer penyesuaian untuk mengatur warna dan tonalitas tanpa merusak gambar asli.
6. **Layer Mask:** Menyembunyikan atau menampilkan bagian dari layer dengan menggunakan masker.
7. **Smart Objects:** Mengubah layer menjadi objek pintar yang dapat diedit tanpa kehilangan kualitas.

Fitur-fitur ini sangat penting untuk mengatur dan memanipulasi layer dalam dokumen dengan fleksibilitas yang tinggi.

6. Type

Menu Type memungkinkan pengguna untuk menambahkan dan mengedit teks dalam dokumen. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



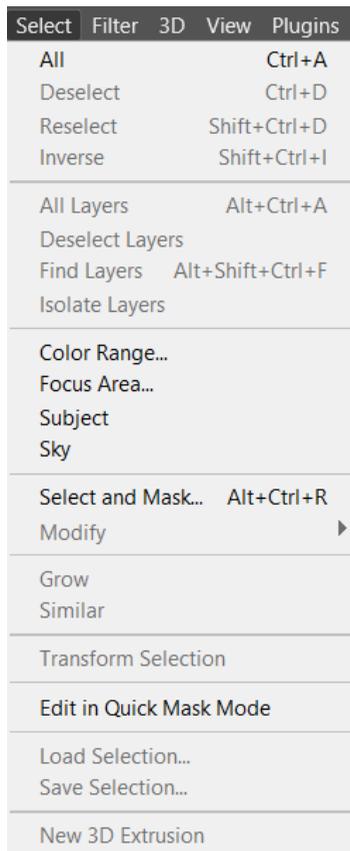
Gambar 5.6 Type Photoshop

1. **Warp Text:** Menerapkan efek warp pada teks untuk mengubah bentuknya.
2. **Paragraph Panel:** Mengatur format paragraf, seperti perataan, indentasi, dan spasi antar baris.

Dengan menu ini, pengguna dapat mengelola dan memformat teks dengan fleksibilitas yang tinggi.

7. Select

Menu Select menyediakan berbagai perintah untuk memilih dan memanipulasi area dalam dokumen. Beberapa fitur utama di menu ini antara lain:



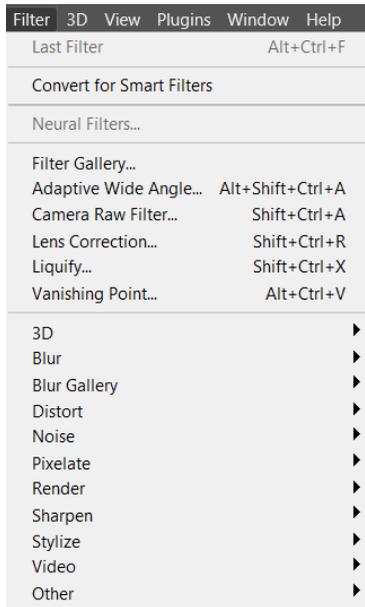
Gambar 5.7 Select Photoshop

1. **All:** Memilih seluruh area dalam dokumen.
2. **Deselect:** Menghapus seleksi yang aktif.
3. **Reselect:** Memilih kembali area yang terakhir dipilih.
4. **Inverse:** Membalikkan seleksi, memilih area yang tidak dipilih sebelumnya.
5. **Modify:** Mengubah seleksi dengan opsi seperti expand, contract, feather, dan smooth.
6. **Color Range:** Memilih area berdasarkan warna yang serupa dalam gambar.

Fitur-fitur ini sangat berguna untuk mengelola dan memanipulasi seleksi dalam dokumen dengan cepat dan efisien.

8. Filter

Menu Filter menawarkan berbagai efek khusus yang dapat diterapkan pada gambar untuk meningkatkan visual desain. Beberapa filter yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.8 Filter Photoshop

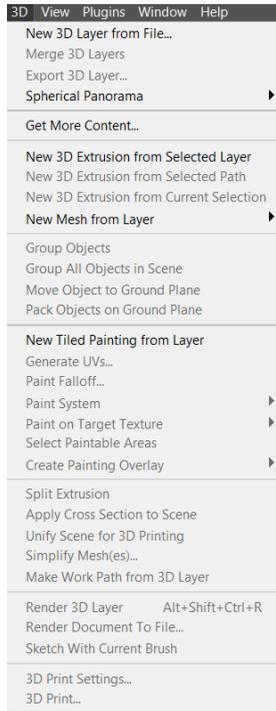
1. **Blur:** Menerapkan efek blur pada gambar untuk mengurangi detail.
2. **Sharpen:** Meningkatkan ketajaman gambar.
3. **Distort:** Menerapkan distorsi pada gambar, seperti Ripple, Twirl, dan Spherize.
4. **Noise:** Menambahkan atau mengurangi noise pada gambar.

5. **Render:** Menerapkan efek render, seperti Lighting Effects dan Lens Flare.
6. **Other:** Berbagai filter tambahan seperti High Pass dan Custom.

Dengan menggunakan filter-filter ini, pengguna dapat memperindah dan memperkaya desain dengan berbagai gaya visual yang menarik.

9. 3D

Menu 3D memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit objek tiga dimensi dalam dokumen. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.9 3D Photoshop

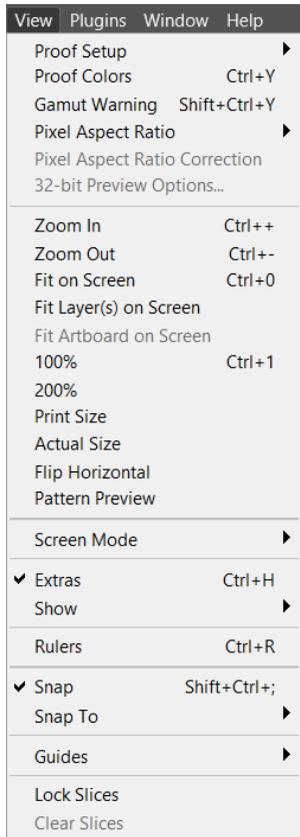
1. **New 3D Layer from File:** Membuat layer 3D baru dari file yang ada.
2. **New Mesh from Layer:** Mengubah layer menjadi mesh 3D.
3. **3D Extrusion:** Membuat objek 3D dari teks atau bentuk vektor.

4. **3D Postcard:** Mengubah layer menjadi kartu pos 3D.
5. **Render Settings:** Mengatur pengaturan render untuk objek 3D.
6. **3D Print:** Mempersiapkan objek 3D untuk dicetak dengan printer 3D.

Menu ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk menciptakan dan mengedit objek tiga dimensi dalam desain mereka.

10. View

Menu View memungkinkan pengguna untuk mengatur tampilan dokumen di layar. Beberapa fitur yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.10 View Photoshop

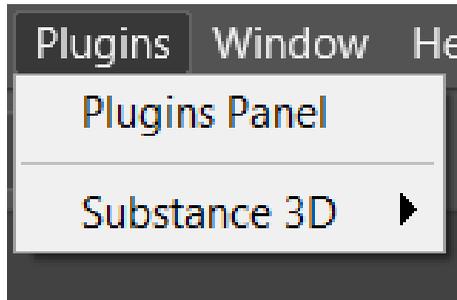
1. **Zoom In/Out:** Memperbesar atau memperkecil tampilan dokumen.
2. **Fit on Screen:** Menyesuaikan tampilan dokumen agar seluruhnya terlihat di layar.

3. **Actual Pixels:** Menampilkan gambar pada ukuran sebenarnya (100%).
4. **Rulers:** Menampilkan atau menyembunyikan penggaris di sekitar area kerja.
5. **Guides:** Menampilkan atau menyembunyikan garis panduan.
6. **Grid:** Menampilkan atau menyembunyikan grid, yang membantu dalam penyelarasan objek.
7. **Snap To:** Mengatur objek agar otomatis menempel pada penggaris, grid, atau panduan lainnya.

Dengan menu ini, pengguna dapat dengan mudah menyesuaikan tampilan dokumen agar lebih nyaman dan efisien dalam bekerja.

11. Plugins

Menu Plugins menyediakan akses ke berbagai plugin pihak ketiga yang dapat diinstal untuk menambahkan fungsionalitas tambahan ke Photoshop CS6.

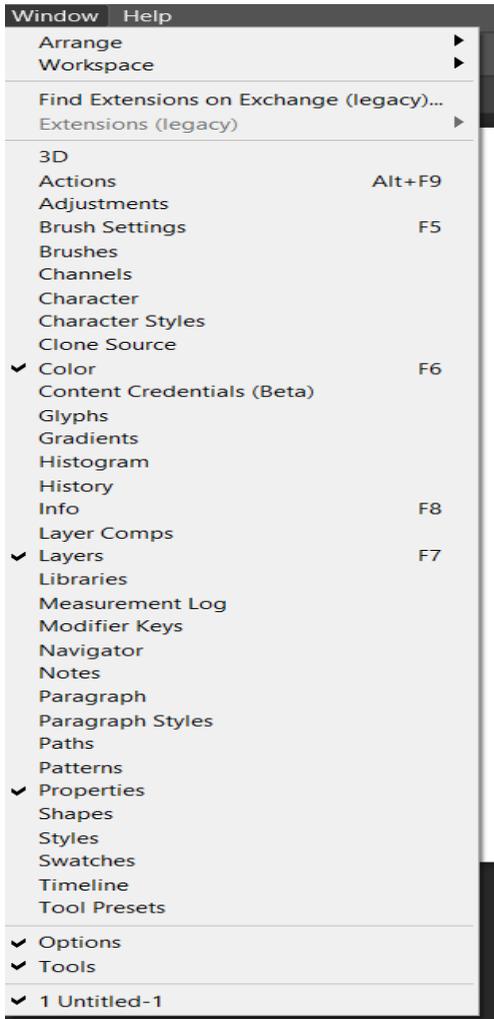


Gambar 5.11 Plugins Photoshop

Menu ini memungkinkan pengguna untuk memperluas kemampuan Photoshop CS6 dengan menambahkan alat dan fitur tambahan yang tidak termasuk dalam versi standar.

12. Window

Menu Window di Photoshop CS6 memungkinkan pengguna untuk mengatur tata letak dan tampilan jendela kerja. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



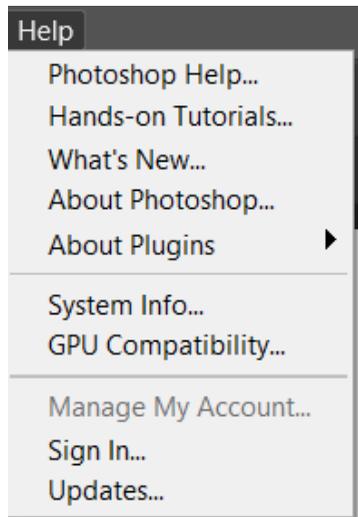
Gambar 5.12 Window Photoshop

1. **Arrange:** Menata semua jendela dokumen yang terbuka dalam berbagai format seperti cascade, tile, dan float in window.
2. **Workspace:** Memilih atau membuat workspace khusus yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti Photography, Painting, atau Motion.
3. **Panels:** Menampilkan atau menyembunyikan panel-panel yang digunakan untuk mengedit dan mengelola dokumen, seperti Layers, History, Adjustments, dan lainnya.
4. **New Window for:** Membuka jendela baru dari dokumen yang sama, memungkinkan pengguna untuk melihat atau mengedit dokumen dari sudut pandang yang berbeda.
5. **Close:** Menutup jendela dokumen yang sedang aktif.
6. **Close All:** Menutup semua jendela dokumen yang terbuka.

Menu ini memudahkan pengguna dalam mengelola berbagai jendela dan panel, sehingga meningkatkan efisiensi kerja.

13. Help

Menu Help menyediakan akses ke berbagai sumber daya bantuan yang berguna bagi pengguna Photoshop CS6. Beberapa fitur utama yang tersedia di menu ini antara lain:



Gambar 5.13 Help Photoshop

1. **Photoshop Help:** Membuka panduan pengguna yang berisi informasi rinci tentang berbagai fitur dan alat di Photoshop CS6. Pengguna dapat mencari

topik tertentu atau menelusuri daftar isi untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.

2. **Support Center:** Menghubungkan pengguna ke situs web dukungan resmi Adobe, di mana mereka dapat menemukan artikel bantuan, video tutorial, dan forum pengguna untuk mendapatkan bantuan dari komunitas.
3. **System Info:** Menampilkan informasi sistem yang berguna untuk pemecahan masalah, seperti versi perangkat lunak, spesifikasi komputer, dan plugin yang terinstal.
4. **Updates:** Memeriksa pembaruan perangkat lunak untuk memastikan bahwa pengguna memiliki versi terbaru dari Photoshop CS6 dengan semua perbaikan dan fitur terbaru.
5. **About Photoshop:** Menampilkan informasi tentang versi perangkat lunak yang sedang digunakan, termasuk nomor versi dan informasi lisensi.

Dengan menggunakan menu Help, pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber daya yang diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan Photoshop CS6 dan mengatasi masalah yang mungkin dihadapi selama proses desain.

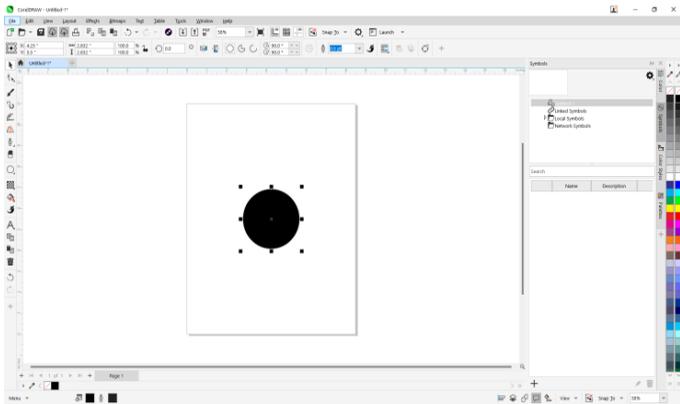
Kesimpulan

Dengan memahami dan menguasai berbagai menu dan fitur dalam Adobe Photoshop CS6, pengguna dapat memaksimalkan kreativitas dan efisiensi dalam bekerja dengan desain grafis. Setiap menu dan fitur dirancang untuk memberikan fleksibilitas dan kontrol penuh atas proses desain, sehingga memungkinkan pengguna untuk menghasilkan karya yang profesional dan menarik.

BAB VI

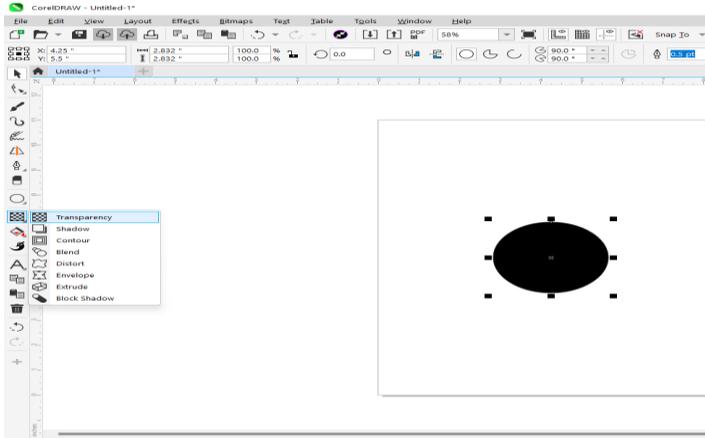
MEMBUAT OBJEK SEDERHANA DI COLERDRAW

1. Memberi Efek Pada Objek
 - a. Untuk memberi efek pada objek di CorelDRAW, Anda bisa menggunakan berbagai fitur dan alat yang tersedia. Berikut adalah beberapa langkah dasar untuk menambahkan efek pada objek:
2. Menggunakan Efek Transparansi:
 - a. Pilih objek.



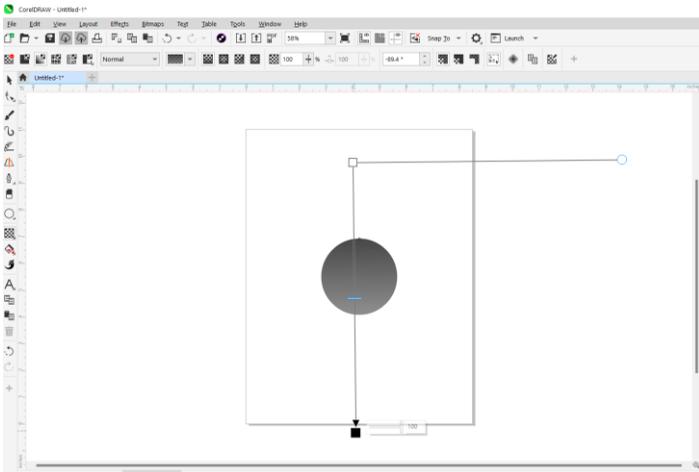
Gambar 5.1 Efek 1

- b. Di toolbar, pilih "Transparency Tool".



Gambar 5.2 Efek 2

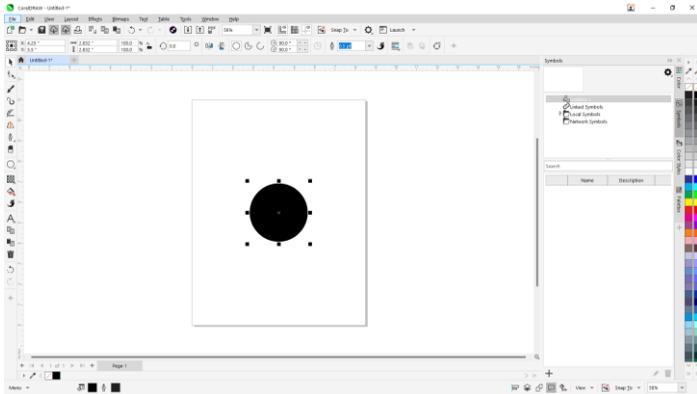
c. Seret di sepanjang objek untuk menambahkan transparansi.



Gambar 5.3 Efek 3

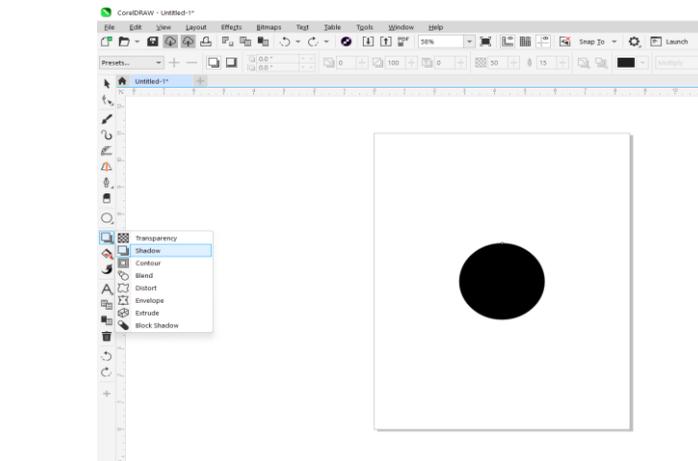
3. Menggunakan Efek Bayangan:

a. Pilih objek.



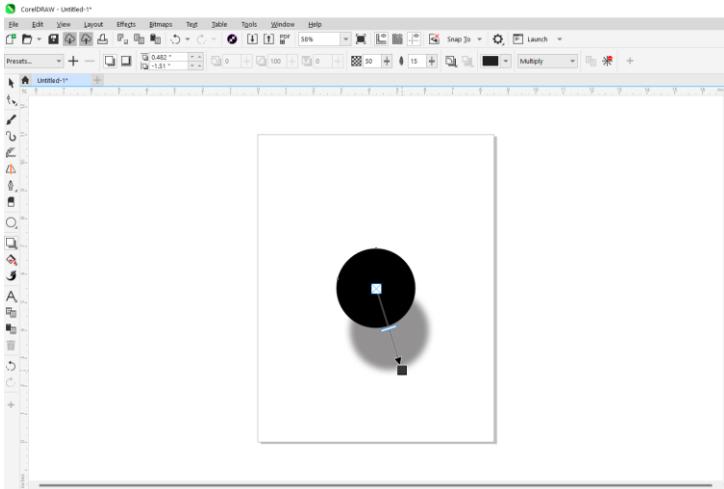
Gambar 5.4 Efek 4

b. Di toolbar, pilih "Drop Shadow Tool".



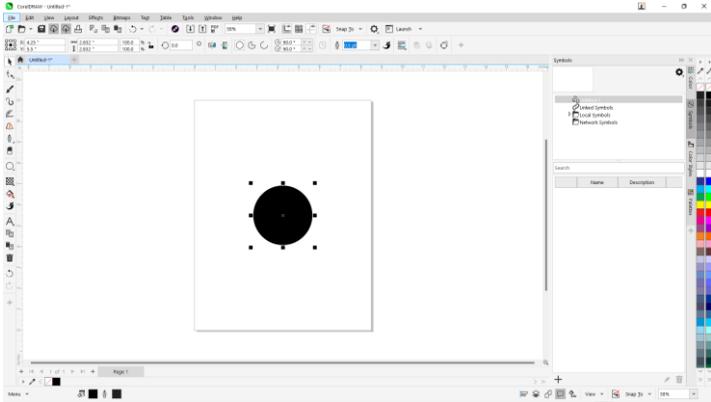
Gambar 5.5 Efek 5

- c. Klik dan seret dari objek untuk membuat bayangan.



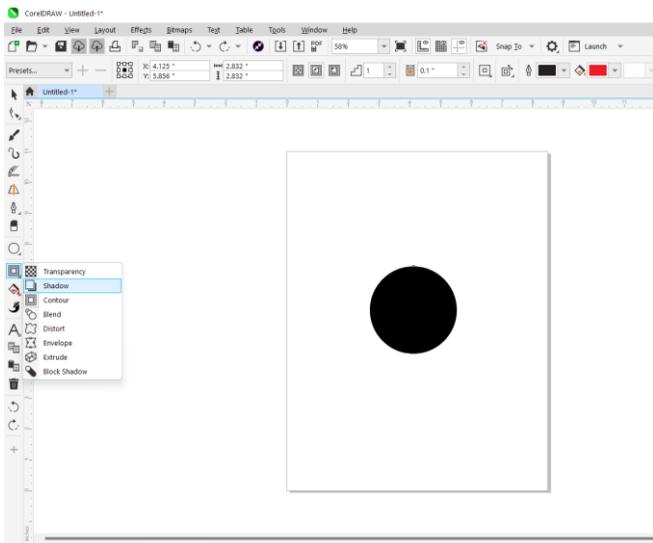
Gambar 5.6 Efek 6

4. **Menggunakan Efek Contour:**
 - a. Pilih objek.



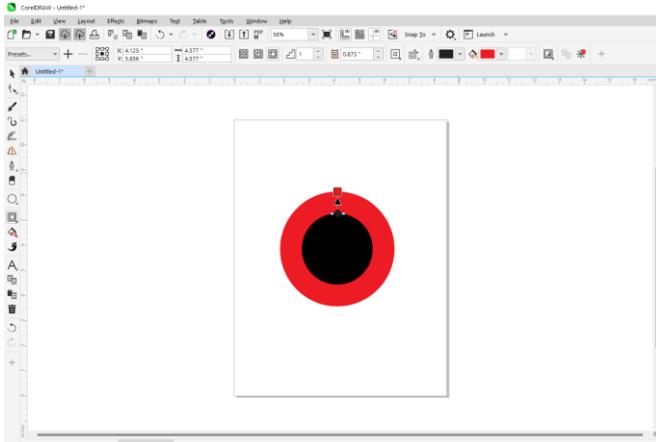
Gambar 5.7 Efek 7

b. Di toolbar, pilih "Contour Tool".



Gambar 5.8 Efek 8

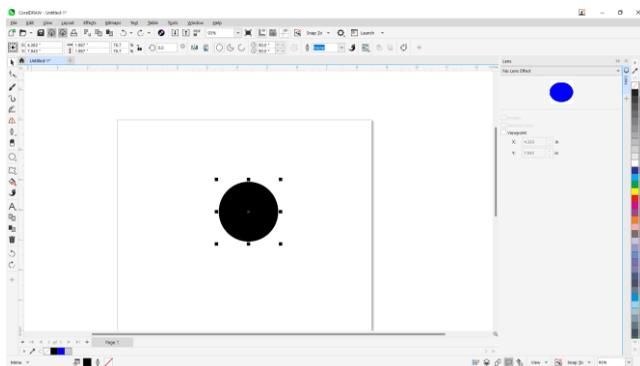
- c. Klik dan seret untuk menambahkan kontur di sekitar objek.



Gambar 5.8 Efek 8

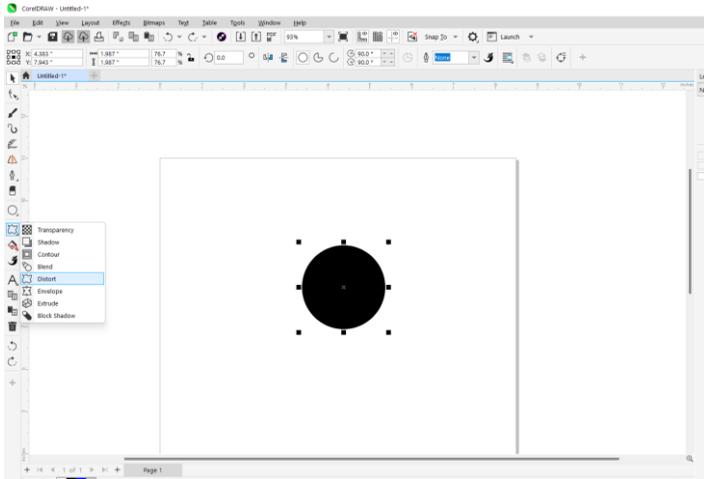
5. Menggunakan Efek Distort:

- a. Pilih objek.



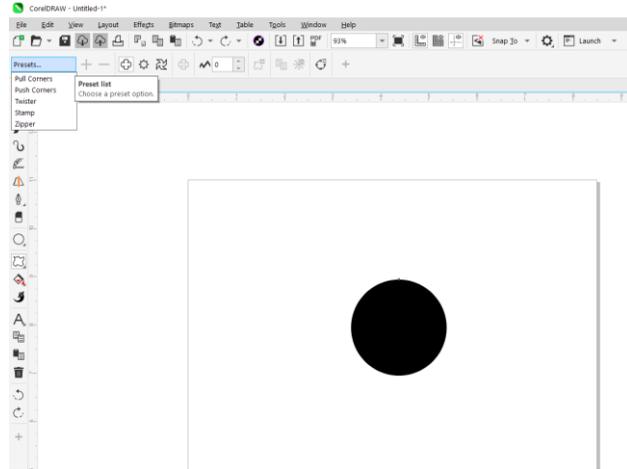
Gambar 5.9 Efek 9

b. Di toolbar, pilih "Distort Tool".



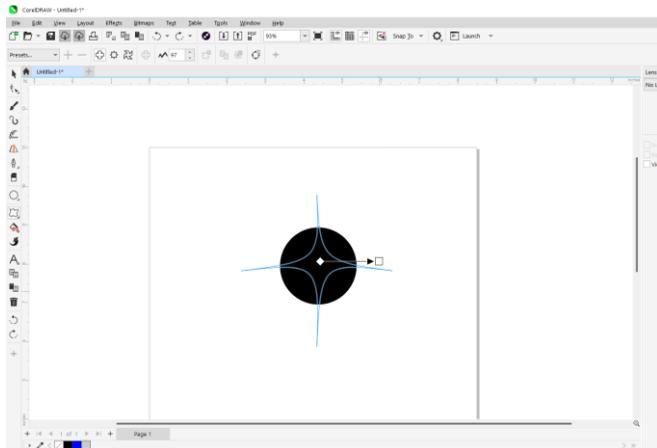
Gambar 5.10 Efek 10

c. Pilih jenis distorsi (misalnya, "Push and Pull", "Zipper", "Twister").



Gambar 5.11 Efek 11

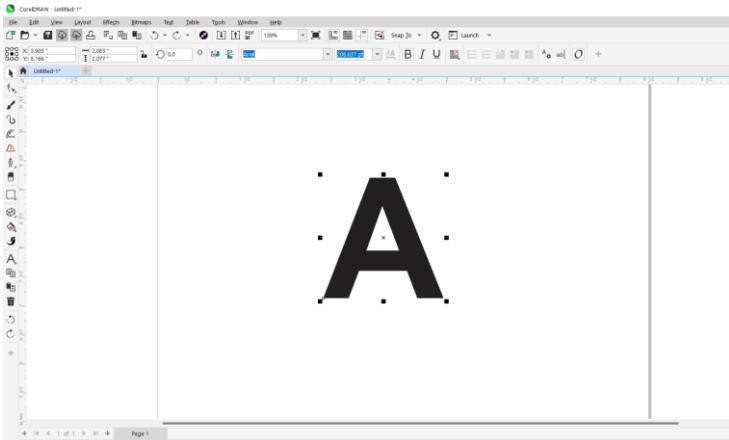
- d. Sesuaikan distorsi dengan menyeret kontrol pada objek.



Gambar 5.12 Efek 12

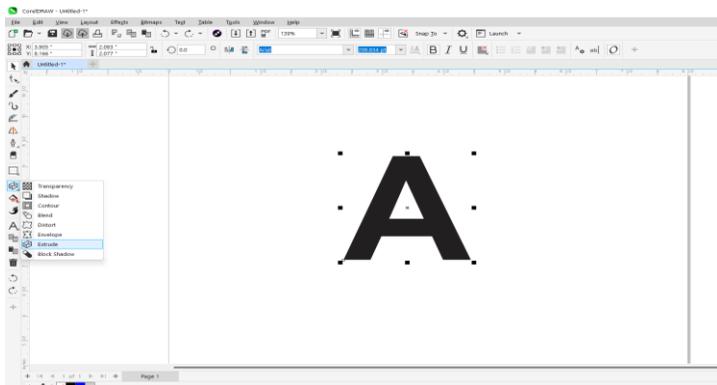
6. Menggunakan Efek 3D:

a. Pilih objek.



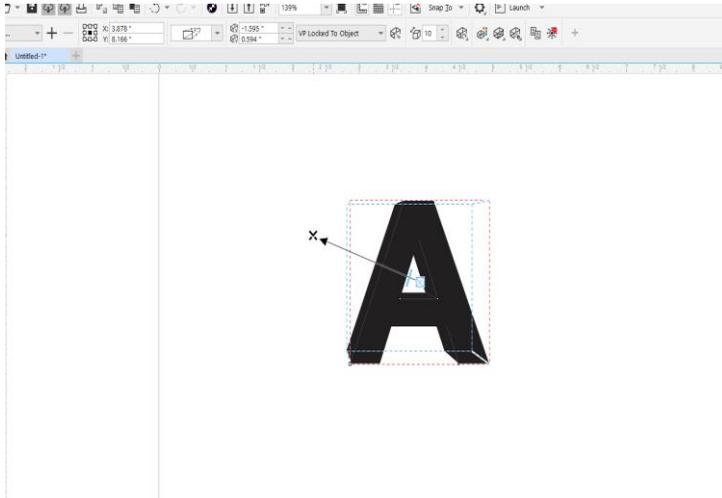
Gambar 5.13 Efek 13

b. Di toolbar, pilih "Extrude".



Gambar 5.14 Efek 14

- c. Sesuaikan distorsi dengan menyeret kontrol pada objek.



Gambar 5.15 Efek 15

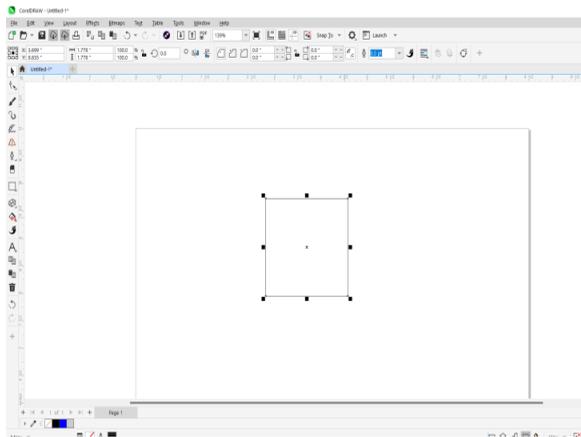
Dengan menggunakan langkah-langkah di atas, Anda bisa memberikan berbagai efek menarik pada objek di CorelDRAW. Pastikan untuk bereksperimen dengan berbagai efek dan pengaturan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

2. Memberi Warna Pada Objek

Untuk memberi warna pada objek di CorelDRAW, Anda bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

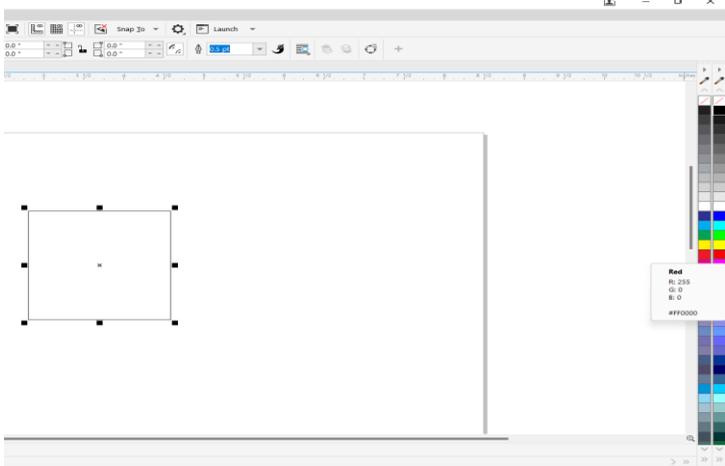
1. Menggunakan Color Palette:

a. Pilih objek.



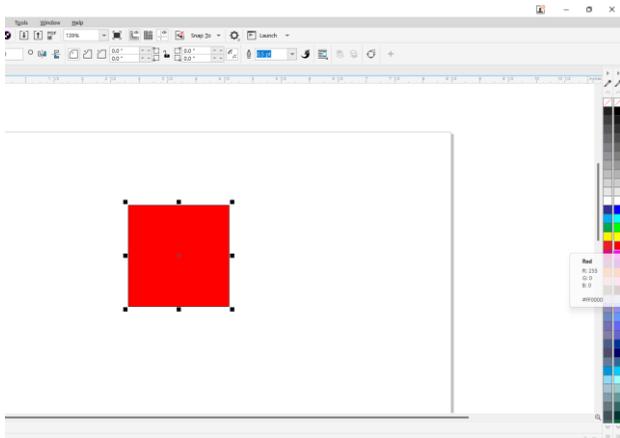
Gambar 5.16 Warna 1

- b. Setelah objek dipilih, klik warna yang diinginkan pada Color Palette yang biasanya terletak di sisi kanan layar.



Gambar 5.17 Warna 2

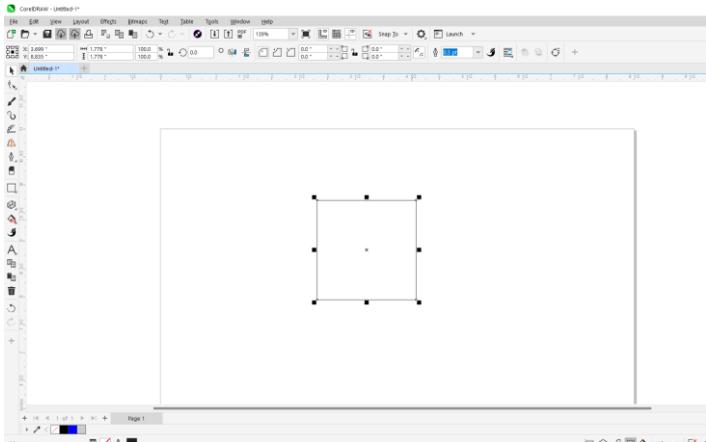
- c. Warna akan langsung diterapkan pada objek yang dipilih.



Gambar 5.18 Warna 3

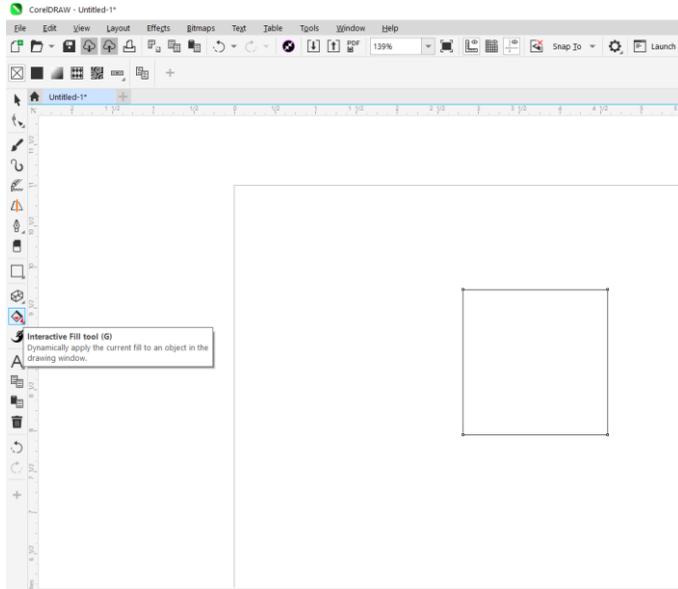
2. Menggunakan Fill Tool:

a. Pilih objek.



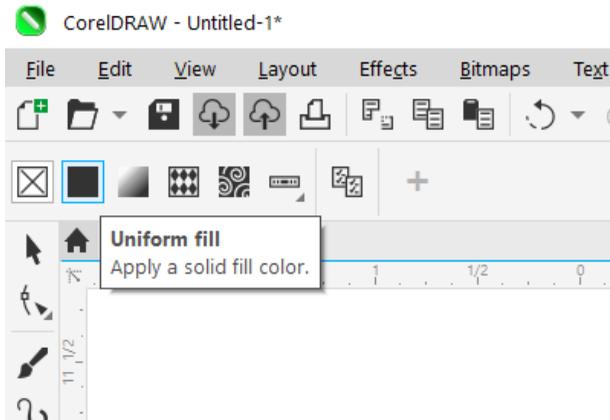
Gambar 5.18 Warna 3

b. Di toolbar, pilih "Fill Tool."



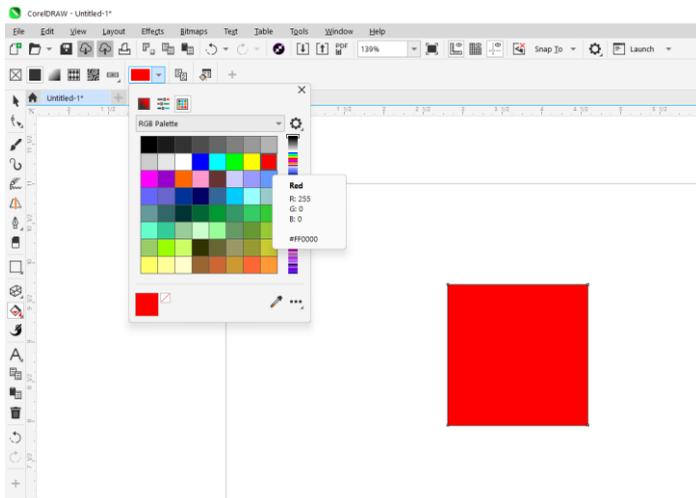
Gambar 5.19 Warna 4

- c. Klik pada objek yang dipilih untuk membuka dialog Fill.
- d. Pilih jenis fill yang diinginkan (Solid, Fountain, Pattern, Texture, atau PostScript).



Gambar 5.20 Warna 5

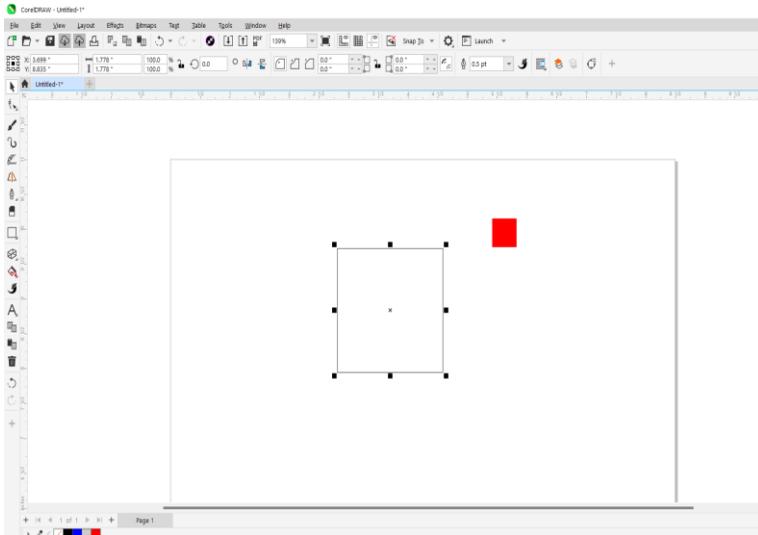
- e. Atur warna sesuai keinginan dan klik "OK" untuk menerapkan.



Gambar 5.21 Warna 6

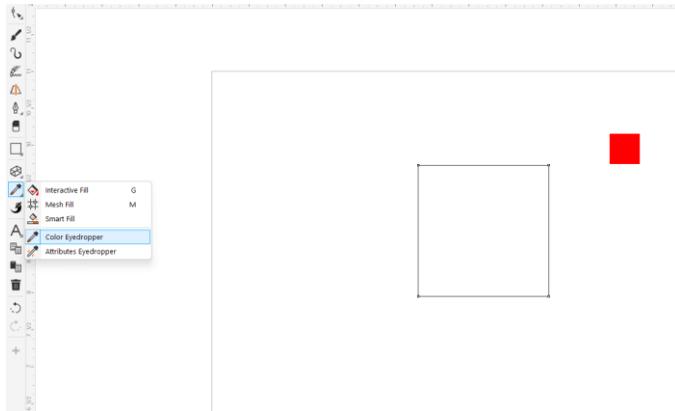
3. Menggunakan Eyedropper Tool:

a. Pilih objek.



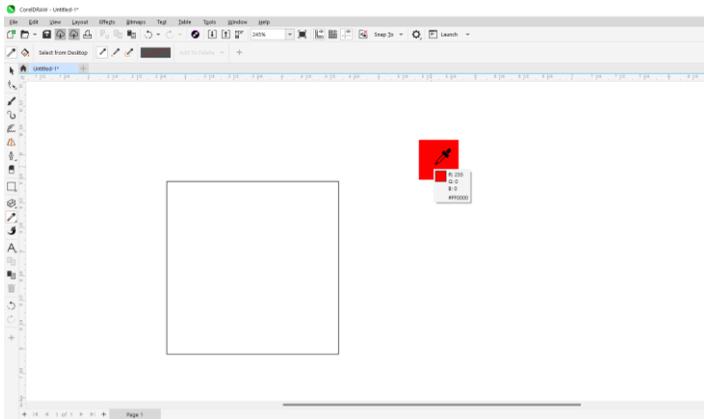
Gambar 5.22 Warna 7

b. Di toolbar, pilih "Eyedropper Tool".



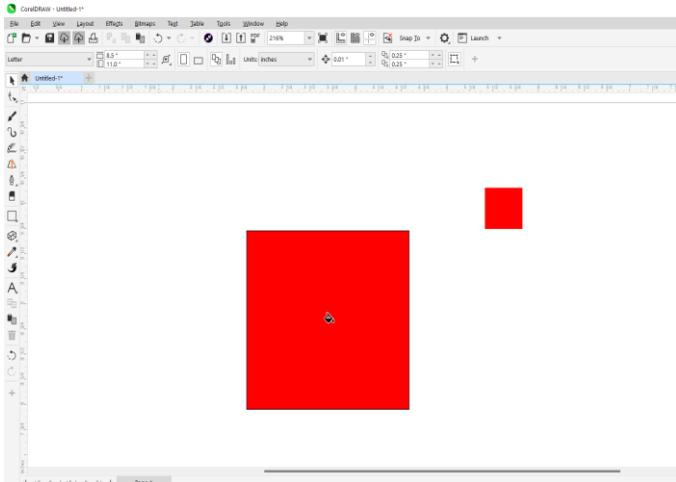
Gambar 5.23 Warna 8

- c. Klik pada warna yang ingin diambil dari objek lain atau area di dalam CorelDRAW.



Gambar 5.24 Warna 9

- d. Setelah warna diambil, klik objek yang ingin diwarnai dengan warna tersebut.



Gambar 5.25 Warna 10

4. Menggunakan Object Properties Docker:

- a. Pilih objek.
- b. Buka Docker "Object Properties" (biasanya di sisi kanan layar).
- c. Pada bagian Fill, pilih jenis fill dan warna yang diinginkan.

Dengan langkah-langkah tersebut, Anda dapat dengan mudah memberi warna pada objek di

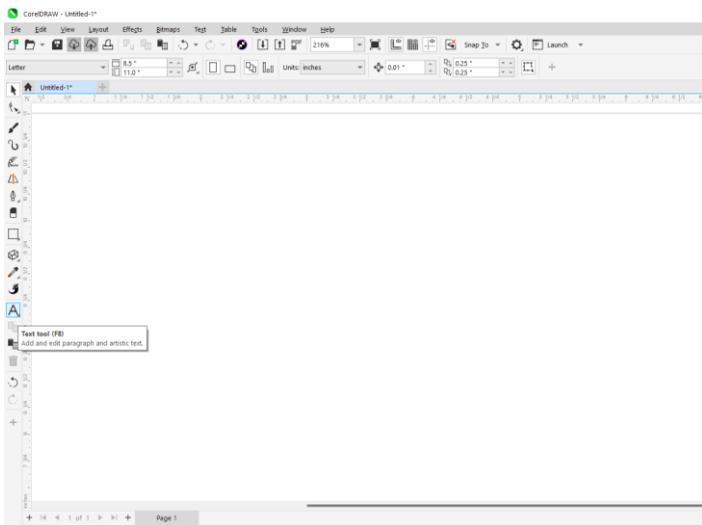
CoreIDRAW 2024. Pastikan untuk bereksperimen dengan berbagai jenis fill dan warna untuk mendapatkan hasil yang optimal.

3. Memberi Tulisan Pada Objek

Untuk memberi tulisan pada objek di CoreIDRAW 2024, Anda bisa mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Pilih Text Tool:

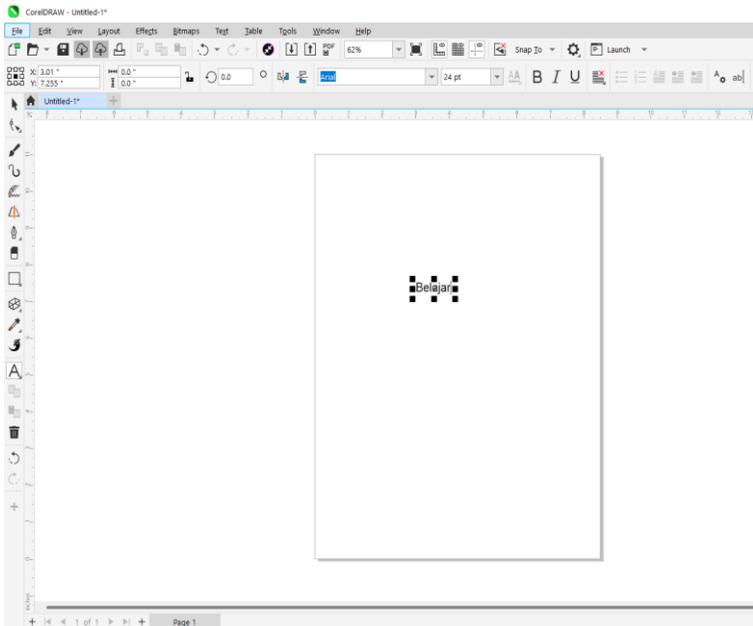
- a. Di toolbar, pilih "Text Tool" (ikon huruf "A").



Gambar 5.25 Text 1

2. Menambahkan Teks:

- a. Klik di area kerja atau pada objek di mana Anda ingin menambahkan teks.
- b. Ketik teks yang Anda inginkan.

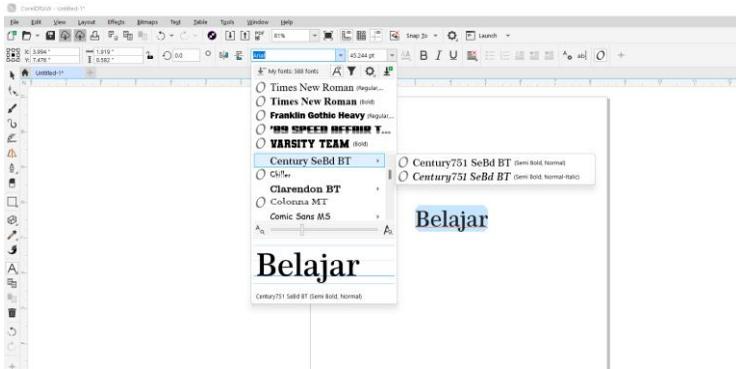


Gambar 5.26 Text 2

3. Mengatur Format Teks:

- a. Setelah teks ditambahkan, Anda bisa mengubah formatnya seperti font, ukuran,

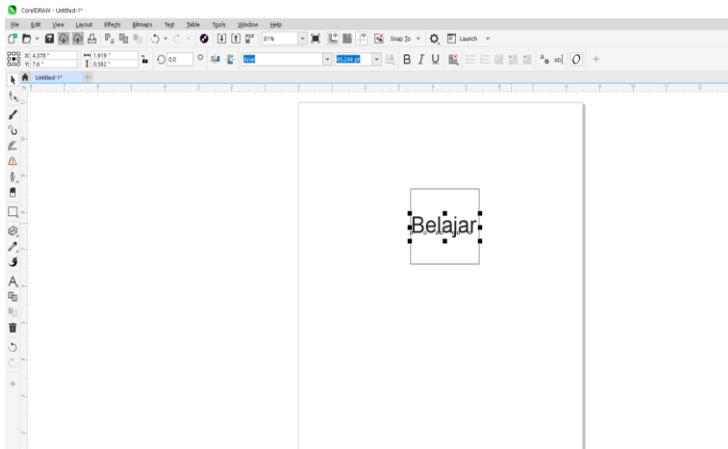
warna, dan gaya menggunakan toolbar di atas atau "Text Properties" docker.



Gambar 5.27 Text 3

4. Memposisikan Teks pada Objek:

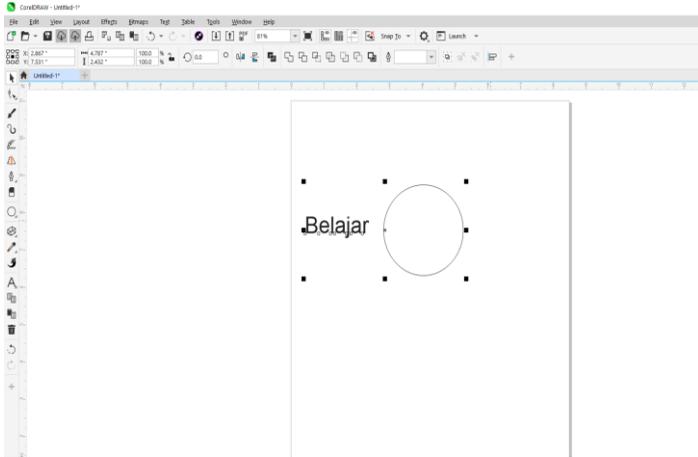
- a. Pilih teks yang telah Anda buat.
- b. Seret teks ke lokasi yang diinginkan pada objek atau di area kerja.



Gambar 5.28 Text 4

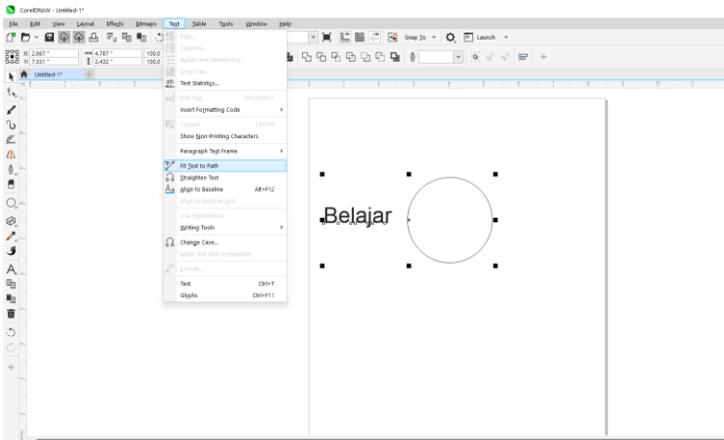
5. Menggunakan Fit Text to Path:

- a. Pilih teks dan objek (misalnya, lingkaran atau bentuk lain).



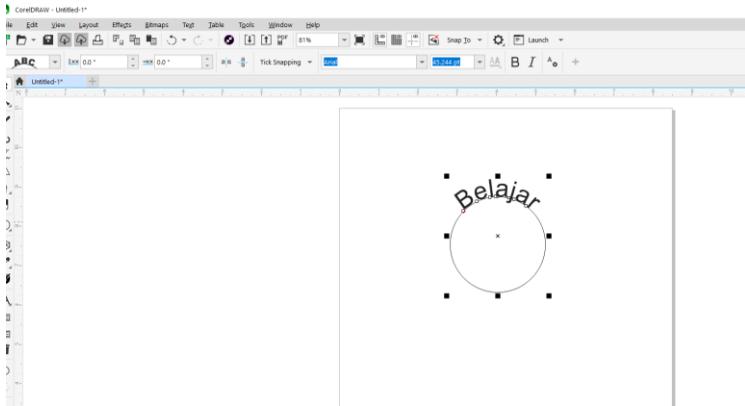
Gambar 5.29 Text 5

- b. Pergi ke menu "Text" > "Fit Text to Path".



Gambar 5.30 Text 6

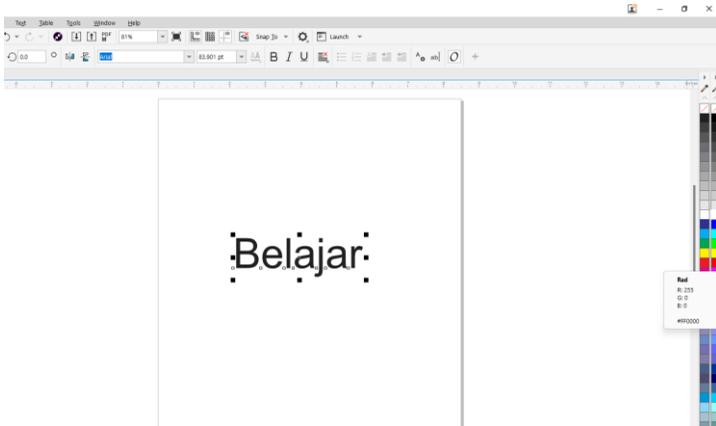
- c. Teks akan mengikuti kontur objek yang dipilih.



Gambar 5.31 Text 7

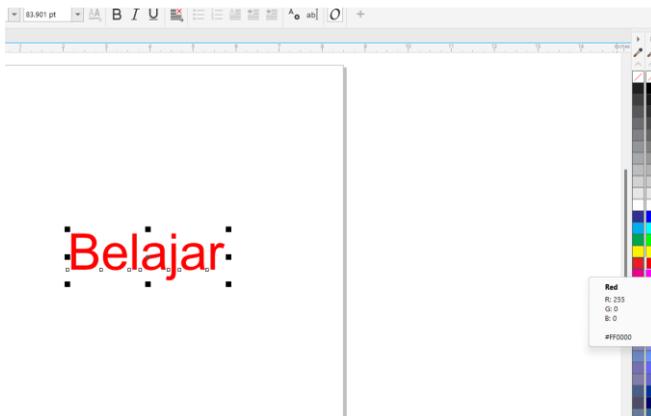
6. Mengubah Warna Teks:

- a. Pilih teks.



Gambar 5.32 Text 8

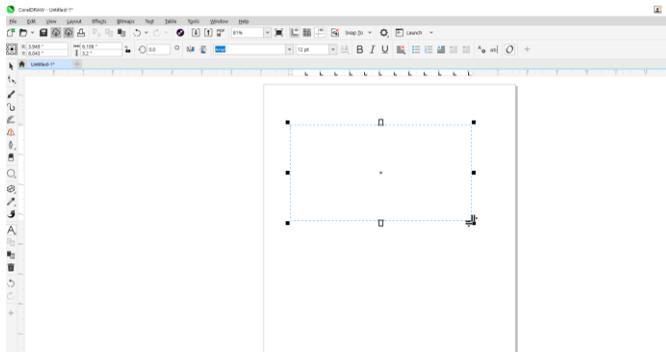
- b. Di Color Palette, klik warna yang diinginkan untuk mengubah warna teks.



Gambar 5.33 Text 9

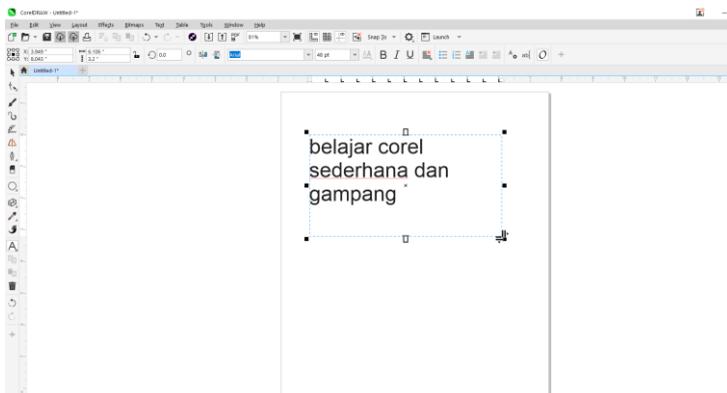
7. Menggunakan Paragraph Text:

- a. Pilih "Text Tool".
- b. Klik dan seret untuk membuat kotak teks.



Gambar 5.34 Text 10

- c. Ketik teks Anda dalam kotak tersebut.



Gambar 5.35 Text 11

- d. Anda bisa mengatur paragraf, spasi, dan perataan teks dengan lebih detail.

8. Mengatur Efek pada Teks:

- a. Setelah menambahkan teks, Anda juga bisa menambahkan efek seperti bayangan, kontur, dan transparansi menggunakan alat yang tersedia di toolbar atau menu "Effects".

Dengan langkah-langkah tersebut, Anda bisa dengan mudah menambahkan dan mengatur tulisan pada objek di CorelDRAW 2024. Bereksperimen dengan berbagai alat dan pengaturan dapat membantu Anda mendapatkan hasil desain yang diinginkan

BAB VII

MEMBUAT OBJEK SEDERHANA PADA PHOTOSHOP

A. Memberi Efek Pada Objek

Memberi efek pada objek di Photoshop adalah proses di mana Anda menerapkan berbagai perubahan visual untuk meningkatkan, mengubah, atau memindahkan tampilan objek dalam gambar atau desain Anda. Photoshop menyediakan banyak alat dan fitur yang memungkinkan Anda menambahkan efek dari yang sederhana hingga yang kompleks, yang bisa sangat meningkatkan kualitas dan daya tarik visual dari karya Anda. Berikut adalah penjelasan detail tentang berbagai teknik dan metode untuk memberi efek pada objek di Photoshop:

1. Layer Styles (Gaya Lapisan)

Layer Styles adalah fitur di Photoshop yang memungkinkan Anda menambahkan berbagai efek seperti bayangan, cahaya, emboss, dan lainnya pada suatu layer. Efek ini dapat diterapkan tanpa merusak gambar asli dan bisa diubah atau dihapus kapan saja.

Jenis-Jenis Layer Styles:

- a. **Drop Shadow (Bayangan Jatuh):**
 - Digunakan untuk menambahkan bayangan di belakang objek, memberikan efek tiga dimensi.
 - **Langkah-langkah:**
 - Klik kanan pada layer objek dan pilih Blending Options.
 - Centang kotak Drop Shadow dan sesuaikan parameter seperti jarak, sebaran, dan ukuran bayangan untuk mendapatkan efek yang diinginkan.
- b. **Inner Shadow (Bayangan Dalam):**
 - Menambahkan bayangan di dalam tepi objek, memberikan kesan kedalaman.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih Inner Shadow dari Blending Options dan sesuaikan parameter untuk menambahkan bayangan di dalam tepi objek.

c. **Outer Glow dan Inner Glow:**

- **Outer Glow** menambahkan efek cahaya di luar tepi objek.
- **Inner Glow** menambahkan efek cahaya di dalam tepi objek.
- **Langkah-langkah:**
 - Pilih efek yang diinginkan dan sesuaikan warna, opacity, dan ukuran untuk mencapai efek yang diinginkan.

d. **Bevel and Emboss (Garis dan Tekstur):**

- Memberikan efek tiga dimensi dengan menambahkan highlight dan bayangan pada tepi objek.
- **Langkah-langkah:**
 - Pilih Bevel and Emboss dan sesuaikan parameter seperti kedalaman, arah cahaya, dan ukuran untuk mendapatkan efek yang realistis.

e. **Gradient Overlay (Lapisan Gradasi):**

- Menambahkan gradasi warna pada objek.
- **Langkah-langkah:**
 - Pilih Gradient Overlay dan atur warna, gaya, dan sudut gradasi sesuai kebutuhan.

2. Filter

Filter di Photoshop adalah cara untuk menerapkan efek pada gambar atau objek yang dapat mengubah tampilan secara dramatis. Filter dapat digunakan untuk menambahkan tekstur, distorsi, blur, dan berbagai efek artistik.

Jenis-Jenis Filter:

- **Gaussian Blur (Kabur Gaussian):**
 - Menambahkan efek kabur yang halus pada objek.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih Filter > Blur > Gaussian Blur.
 - Sesuaikan radius untuk menambahkan efek kabur pada objek.

- **Motion Blur (Kabur Gerak):**
 - Memberikan efek gerakan pada objek, menciptakan kesan kecepatan.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih Filter > Blur > Motion Blur.
 - Atur sudut dan jarak untuk menciptakan efek gerakan pada objek.
- **Sharpen (Pertajam):**
 - Meningkatkan ketajaman detail pada objek.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih Filter > Sharpen untuk meningkatkan ketajaman gambar.
- **Liquify:**
 - Mengubah bentuk objek dengan menarik, mendorong, memutar, dan membentuk kembali.
 - **Langkah-langkah:**

- Pilih Filter > Liquify dan gunakan alat yang tersedia untuk mendistorsi objek sesuai keinginan.

3. Adjustment Layers (Lapisan Penyesuaian)

Adjustment Layers memungkinkan Anda untuk mengubah warna dan nada objek tanpa merusak gambar asli. Ini adalah cara yang sangat fleksibel untuk mengedit gambar karena Anda dapat mengubah pengaturan kapan saja tanpa mengubah piksel asli.

Jenis-Jenis Adjustment Layers:

- **Brightness/Contrast (Kecerahan/Kontras):**
 - Mengubah kecerahan dan kontras objek.
 - **Langkah-langkah:**
 - Tambahkan Brightness/Contrast dari menu Adjustment Layers dan sesuaikan slider untuk mengubah kecerahan dan kontras objek.
- **Hue/Saturation:**
 - Mengubah warna dan saturasi objek.
 - **Langkah-langkah:**

- Tambahkan Hue/Saturation dan sesuaikan slider untuk mengubah warna dan saturasi objek.
- **Curves (Kurva):**
 - Mengubah tonal range dan kontras objek.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih Curves dari Adjustment Layers dan sesuaikan kurva untuk mengubah tonal range dan kontras objek.

4. Smart Objects dan Smart Filters

Smart Objects memungkinkan Anda menerapkan Smart Filters yang dapat diedit kapan saja. Ini memberikan fleksibilitas tambahan karena Anda dapat menyesuaikan atau menghapus filter tanpa merusak gambar asli.

Langkah-Langkah Menggunakan Smart Objects dan Smart Filters:

- **Smart Objects:**
 - Klik kanan pada layer objek dan pilih Convert to Smart Object.

- **Smart Filters:**
 - Setelah mengonversi ke Smart Object, terapkan filter seperti biasa. Smart Filters memungkinkan Anda untuk mengubah pengaturan filter kapan saja tanpa merusak gambar asli.

5. Blend Modes (Mode Campuran)

Blend Modes menentukan bagaimana warna pada layer yang dipilih berinteraksi dengan warna di layer di bawahnya. Ini bisa digunakan untuk menciptakan berbagai efek visual yang menarik.

Jenis-Jenis Blend Modes:

- **Multiply:**
 - Menggelapkan gambar dengan mengalikan warna dasar dengan warna campuran.
 - **Contoh Penggunaan:** Menambahkan bayangan atau menciptakan efek gelap.

- **Screen:**
 - Mencerahkan gambar dengan mengalikan kebalikan dari warna dasar dan warna campuran.
 - **Contoh Penggunaan:** Mencerahkan gambar atau menciptakan efek cahaya.
- **Overlay:**
 - Menggabungkan efek Multiply dan Screen, tergantung pada warna dasar.
 - **Contoh Penggunaan:** Meningkatkan kontras dan memperkaya warna gambar.

6. Clipping Masks

Clipping Masks digunakan untuk membatasi efek atau penyesuaian hanya pada layer tertentu. Ini sangat berguna ketika Anda ingin mengaplikasikan penyesuaian hanya pada satu objek tanpa mempengaruhi objek lain.

Cara Membuat Clipping Mask:

- Tempatkan layer yang ingin Anda gunakan sebagai Clipping Mask di atas layer objek.
- Klik kanan pada layer tersebut dan pilih Create Clipping Mask.

7. Penambahan Tekstur

Menambahkan tekstur pada objek dapat memberikan kesan realistis atau artistik. Photoshop menyediakan berbagai cara untuk menambahkan tekstur, termasuk penggunaan gambar tekstur, filter, dan pattern.

Langkah-Langkah Menambahkan Tekstur:

- **Menggunakan Gambar Tekstur:**
 - Impor gambar tekstur ke dalam proyek Anda.
 - Tempatkan gambar tekstur di atas layer objek.
 - Atur blending mode dan opacity untuk menggabungkan tekstur dengan objek.
- **Menggunakan Filter:**
 - Pilih Filter > Texture dan pilih jenis tekstur yang diinginkan.
 - Sesuaikan pengaturan untuk mencapai efek yang diinginkan.
- **Menggunakan Pattern:**
 - Pilih Layer > New Fill Layer > Pattern.

- Pilih pola dari library dan sesuaikan pengaturan untuk menerapkan tekstur.

8. Penggunaan Masking

Masking adalah teknik yang sangat berguna untuk mengendalikan bagian mana dari layer yang terlihat. Dengan masking, Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan bagian tertentu dari layer tanpa menghapusnya secara permanen.

Jenis-Jenis Masking:

- **Layer Mask:**
 - Digunakan untuk menyembunyikan atau menampilkan bagian dari layer.
 - **Langkah-langkah:**
 - Pilih layer yang ingin Anda mask.
 - Klik ikon Add Layer Mask di panel Layers.
 - Gunakan Brush Tool untuk melukis pada mask. Warna hitam menyembunyikan bagian layer, sementara warna putih menampilkan bagian layer.

- **Clipping Mask:**
 - Membatasi visibilitas layer berdasarkan konten dari layer di bawahnya.
 - **Langkah-langkah:**
 - Tempatkan layer yang ingin Anda gunakan sebagai Clipping Mask di atas layer objek.
 - Klik kanan pada layer tersebut dan pilih Create Clipping Mask.

Memberi efek pada objek di Photoshop adalah proses yang melibatkan berbagai teknik dan alat yang memungkinkan Anda untuk meningkatkan atau mengubah tampilan visual objek dalam gambar atau desain. Dengan memahami dan menguasai berbagai teknik ini, Anda dapat menciptakan karya yang menarik, profesional, dan sesuai dengan visi kreatif Anda.

B. Memberi Warna Pada Objek

Memberi warna pada objek di Photoshop adalah proses penting dalam pengeditan gambar dan desain grafis. Photoshop menyediakan berbagai alat dan teknik

yang memungkinkan Anda untuk memberi warna pada objek dengan cara yang tepat dan efektif. Berikut adalah penjelasan lengkap tentang berbagai metode untuk memberi warna pada objek di Photoshop:

1. Menggunakan Alat Brush (Kuasa)

Alat Brush adalah salah satu alat paling dasar di Photoshop yang memungkinkan Anda melukis langsung pada objek dengan warna yang Anda pilih. Ini sering digunakan untuk pewarnaan yang lebih bebas dan artistik.

Langkah-langkah:

- Pilih alat Brush dari toolbar (tekan B sebagai pintasan keyboard).
- Pilih warna dari Color Picker yang ada di bagian bawah toolbar atau di panel Colors.
- Atur ukuran dan kekerasan kuas sesuai kebutuhan menggunakan opsi di bagian atas layar atau dengan mengklik kanan di kanvas kerja.

- Mulailah melukis pada objek yang diinginkan dengan mengklik dan menyeret kuas di atas area yang ingin diwarnai.

2. Menggunakan Layer Fill atau Adjustment

Layer Fill atau Adjustment memungkinkan Anda mengubah warna suatu objek tanpa merusak gambar asli. Teknik ini sangat berguna untuk perubahan warna yang lebih presisi dan non-destruktif.

Hue/Saturation:

- Pilih objek yang akan diwarnai menggunakan alat seleksi seperti Lasso Tool atau Quick Selection Tool.
- Klik pada ikon Create new fill or adjustment layer di panel Layers, kemudian pilih Hue/Saturation.
- Atur slider Hue, Saturation, dan Lightness untuk mengubah warna objek sesuai keinginan.

Solid Color Fill:

- Buat seleksi pada objek yang ingin diwarnai.

- Klik pada ikon Create new fill or adjustment layer, lalu pilih Solid Color.
- Pilih warna yang diinginkan dari Color Picker dan klik OK.
- Sesuaikan blending mode dari layer tersebut (misalnya, Multiply, Overlay) untuk mendapatkan efek yang diinginkan.

3. Menggunakan Alat Gradient

Gradient Tool memungkinkan Anda mengaplikasikan gradasi warna pada objek, menciptakan transisi warna yang halus dan menarik.

Langkah-langkah:

- Pilih Gradient Tool dari toolbar (tekan G sebagai pintasan keyboard).
- Pilih jenis gradasi dan warna dari opsi di bagian atas layar.
- Klik dan seret di atas objek untuk menerapkan gradasi. Anda dapat mengatur sudut, skala, dan gaya gradasi (linear, radial, dll.) sesuai kebutuhan.

4. Menggunakan Alat Paint Bucket (Ember Cat)

Paint Bucket Tool digunakan untuk mengisi area yang dipilih dengan warna solid. Ini sangat berguna untuk pewarnaan cepat pada area yang besar.

Langkah-langkah:

- Pilih Paint Bucket Tool dari toolbar (tekan G, dan jika tidak muncul, tahan tombol G untuk membuka opsi alat dan pilih Paint Bucket Tool).
- Pilih warna dari Color Picker.
- Klik pada area yang diinginkan untuk mengisi warna. Pastikan layer yang ingin diwarnai sudah dipilih.

5. Menggunakan Blending Options

Blending Options pada Layer Styles memungkinkan Anda untuk mengubah warna objek dengan berbagai efek pencampuran yang tersedia di Photoshop.

Langkah-langkah:

- Klik kanan pada layer objek di panel Layers dan pilih Blending Options.
- Pilih Color Overlay.

- Pilih warna yang diinginkan dan atur blending mode serta opacity sesuai kebutuhan.

6. Menggunakan Selective Color

Selective Color memungkinkan Anda mengubah warna tertentu dalam gambar tanpa mempengaruhi warna lain. Ini sangat berguna untuk penyesuaian warna yang presisi.

Langkah-langkah:

- Klik pada ikon Create new fill or adjustment layer, lalu pilih Selective Color.
- Pilih warna yang ingin diubah dari menu dropdown Colors.
- Atur slider untuk Cyan, Magenta, Yellow, dan Black untuk mengubah warna tersebut.

7. Menggunakan Layer Mask

Layer Mask memungkinkan Anda menerapkan perubahan warna hanya pada bagian tertentu dari objek, tanpa mempengaruhi area lain. Teknik ini sangat berguna untuk pewarnaan yang lebih detail dan presisi.

Langkah-langkah:

- Tambahkan layer adjustment atau fill (seperti Hue/Saturation atau Solid Color).
- Klik ikon Add Layer Mask di panel Layers.
- Gunakan Brush Tool dengan warna hitam untuk melukis pada mask dan menyembunyikan perubahan warna pada area tertentu, atau dengan warna putih untuk menampilkan perubahan warna.

8. Menggunakan Clip to Layer (Potong ke Lapisan)

Teknik ini digunakan untuk membatasi efek warna hanya pada satu layer tertentu tanpa mempengaruhi layer lainnya.

Langkah-langkah:

- Tempatkan layer warna (Solid Color, Gradient, atau Adjustment Layer) di atas layer objek.
- Klik kanan pada layer warna dan pilih Create Clipping Mask.

Photoshop menawarkan berbagai alat dan teknik untuk memberi warna pada objek. Dengan menguasai metode-metode ini, Anda dapat dengan mudah menyesuaikan

dan meningkatkan tampilan visual objek dalam proyek desain Anda. Pilih alat dan teknik yang paling sesuai dengan kebutuhan spesifik Anda untuk hasil yang optimal.

C. Memberi Tulisan Pada Objek

Menambahkan tulisan pada objek di Photoshop adalah proses penting dalam desain grafis, yang memungkinkan Anda untuk menambahkan teks sebagai elemen desain atau informasi pada gambar. Photoshop menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menambahkan dan mengatur teks sesuai kebutuhan Anda. Berikut adalah penjelasan lengkap tentang cara memberi tulisan pada objek di Photoshop:

1. Menggunakan Horizontal Type Tool (Alat Teks Horizontal)

Horizontal Type Tool adalah alat utama yang digunakan untuk menambahkan teks di Photoshop.

Langkah-langkah:

1. Pilih Alat Teks:

- Klik ikon Horizontal Type Tool di toolbar atau tekan T sebagai pintasan keyboard.

2. Klik dan Ketik:

- Klik di area gambar di mana Anda ingin menambahkan teks dan mulai mengetik.

3. Sesuaikan Teks:

- Gunakan panel Character dan Paragraph (Window > Character dan Window > Paragraph) untuk menyesuaikan font, ukuran, warna, spasi huruf, dan atribut teks lainnya.

4. Pindahkan dan Sesuaikan Posisi:

- Gunakan Move Tool (tekan V sebagai pintasan keyboard) untuk memindahkan teks ke posisi yang diinginkan.

2. Menggunakan Vertical Type Tool (Alat Teks Vertikal)

Vertical Type Tool memungkinkan Anda menambahkan teks secara vertikal, yang bisa berguna untuk desain tertentu.

Langkah-langkah:

1. Pilih Alat Teks Vertikal:

- Klik dan tahan ikon Horizontal Type Tool di toolbar untuk membuka opsi alat teks, lalu pilih Vertical Type Tool.

2. Klik dan Ketik:

- Klik di area gambar di mana Anda ingin menambahkan teks vertikal dan mulai mengetik.

3. Sesuaikan Teks:

- Gunakan panel Character dan Paragraph untuk menyesuaikan teks sesuai kebutuhan.

3. Menambahkan Efek pada Teks

Photoshop memungkinkan Anda untuk menambahkan berbagai efek pada teks untuk membuatnya lebih menarik.

Langkah-langkah:

1. Pilih Layer Teks:

- Pastikan layer teks yang ingin Anda tambahkan efek sudah dipilih di panel Layers.
2. **Buka Blending Options:**
 - Klik kanan pada layer teks dan pilih Blending Options.
 3. **Tambahkan Efek:**
 - Centang kotak efek yang diinginkan seperti Drop Shadow, Stroke, Outer Glow, atau Bevel and Emboss.
 - Sesuaikan pengaturan efek untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

4. Menggunakan Warp Text (Membentuk Teks)

Warp Text memungkinkan Anda membentuk teks menjadi berbagai bentuk dan gaya.

Langkah-langkah:

1. **Pilih Layer Teks:**
 - Pilih layer teks yang ingin Anda bentuk.
2. **Pilih Warp Text:**

- Klik ikon Create Warped Text di toolbar atas (ikon ini terlihat seperti huruf T dengan busur di bawahnya).

3. Pilih Gaya Warp:

- Pilih gaya warp dari menu dropdown dan sesuaikan pengaturan seperti Bend, Horizontal Distortion, dan Vertical Distortion.

5. Menggabungkan Teks dengan Objek Menggunakan Clipping Mask

Clipping Mask memungkinkan Anda menggabungkan teks dengan objek atau gambar, membuat teks tampak seperti mengambil tekstur atau warna dari layer di bawahnya.

Langkah-langkah:

1. Buat Teks:

- Tambahkan teks seperti biasa menggunakan Horizontal Type Tool atau Vertical Type Tool.

2. Posisikan Teks di Atas Layer Objek:

- Pastikan layer teks berada di atas layer objek atau gambar yang ingin digunakan sebagai clipping mask.

3. Buat Clipping Mask:

- Klik kanan pada layer teks dan pilih Create Clipping Mask.

6. Menggunakan Shape Tool untuk Teks di Dalam Bentuk

Anda bisa memasukkan teks ke dalam bentuk untuk desain yang lebih kreatif.

Langkah-langkah:

1. Buat Bentuk:

- Pilih alat Shape dari toolbar dan gambar bentuk di area kerja.

2. Pilih Alat Teks:

- Pilih Horizontal Type Tool atau Vertical Type Tool.

3. Klik di Dalam Bentuk:

- Klik di dalam bentuk yang telah dibuat dan mulailah mengetik. Teks akan mengisi bentuk yang telah Anda gambar.

7. Menyesuaikan Teks dengan Path

Anda juga bisa membuat teks mengikuti garis atau path yang Anda buat dengan Pen Tool atau alat bentuk lainnya.

Langkah-langkah:

1. Buat Path:

- Pilih Pen Tool atau alat Shape dan gambar path di area kerja.

2. Pilih Alat Teks:

- Pilih Horizontal Type Tool atau Vertical Type Tool.

3. Klik pada Path:

- Klik pada path yang telah dibuat dan mulailah mengetik. Teks akan mengikuti jalur path.

Dengan berbagai alat dan teknik yang tersedia di Photoshop, Anda dapat dengan mudah menambahkan dan mengatur teks pada objek untuk menciptakan desain yang menarik dan informatif. Menguasai berbagai metode ini

memungkinkan Anda untuk lebih fleksibel dan kreatif dalam pekerjaan desain grafis Anda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230.
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Gunawan, H., Kurikulum, S. J., Pendidikan, T., & Mataram, F. (2017). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS. In *Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram* (Vol. 2).
- Haryani, P. (n.d.). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CORELDRAW BAGI PEMUDA PEMUDI KARANG TARUNA DESA POGUNG DALANGAN*.
- Nafis Marzuqi, M., Adhi Santoso, N., & Dwi Kurniawan, R. (n.d.). *TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS: PENERAPAN MULTIMEDIA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Program Studi Teknik Informatika STMIK Tegal 12 ,Program Studi Sistem Informasi STMIK Tegal 34 Indonesia*.
<https://jetbis.al-makkipublisher.com/index.php/al/index>

Pendidikan, J., Khusus, K., Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (n.d.). *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android*.
<http://jpkk.ppj.unp.ac.id><http://jpkk.ppj.unp.ac.id>

Priyanto, D. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.

TENTANG PENULIS



Nama Anggi Febriani Hasibuan, Seorang mahasiswa aktif di Prodi Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, UNIVERSITAS LABUHAN BATU (ULB) SUMATERA UTARA. Lahir di Dusun Batu Bujur Desa Janji Kecamatan Bilah Barat kabupaten

Labuhanbatu Provinsi Sumatera Utara. Anak dari pasangan bapak Samsul Hasibuan dan ibu Nurlela Munthe, yang mana penulis merupakan anak terakhir dari tujuh bersaudara, ia memiliki 4 saudara perempuan dan 2 saudara laki-laki. Penulis saat ini menempuh pendidikan Strata (S1) pada prodi Teknologi informasi di Universitas Labuhan Batu "ULB" . Ia menempuh pendidikan sekolah dasar di SD negeri 117468 batu bujur bilah barat, dan pendidikan SMP di SMP di SMP Negeri 3 Bilah Barat , dan untuk tingkat SMA ia menempuh di SMK Negeri 1 Rantau Utara.

Alamat email : anggiyahasibuan@gmail.com,

Ig : [anggi__27](#) Facebook Anggi Febriani.



Nama Sahat Parulian Sitorus, S.T., M.Kom adalah lulusan dari SD Negeri 010183 Ujung Kubu pada tahun 1998, lulus SLTP Negeri 3 Tanjung Tiran pada tahun 2001, lulus Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Budhi Darma pada tahun 2004. Penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Asahan Program Studi Teknik Informatika dan menyelesaikannya pada Tahun 2014 dan mendapat gelar akademik Sarjana Teknik (S.T). Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Strata Dua (S2) di Universitas Sumatera Utara Program Studi Teknik Informatika dan memperoleh gelar akademik Magister Komputer (M.Kom). Penulis saat ini berprofesi sebagai Dosen Tetap di Universitas Labuhanbatu Fakultas Sains dan Teknologi pada Program Studi Teknologi Informasi, Kemudian aktif juga menulis buku, buku pertama berjudul "JAGO MICROSOFT POWERPOINT 2016" terbit pada tahun 2021, buku kedua berjudul "MAHIR MENGGUNAKAN APLIKASI BANK JURNAL | PT.JNDI VERSI 3.2.1" buku ketiga berjudul "BIG DATA | PT.JNDI" terbit pada tahun 2024 dan penulis juga beberapa kali memenangkan Program MBKM dari Kemdikbud serta program skema Penelitian Dosen Pemula pada tahun 2022. Penulis juga aktif menulis pada media elektronik yang berjudul "BON : Berita Online Nasional" pada halaman website <https://berita.jndi.my.id>. Penulis juga

sebagai Pendamping PPH Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan sekaligus pendiri “PT. Jasa Niaga Digital Indonesia”, di halaman website <https://jndi.my.id>. Penulis dapat dihubungi melalui email : sahatparuliansitorus4@gmail.com



Nama Ali Akbar Ritonga, S.T.,M.Kom lahir di Dusun Panduan Desa Silumajang Kec. NA.IX-X pada tanggal 24 Januari 1993. Menempuh pendidikan Sekolah Dasar di Sekolah Dasar

Negeri 116901 Montong pada tahun 2006. Dan Melanjutkan Pendidikan Di MTS AT- Taufiqurrahman untuk tingkat Sekolah.

Menengah Pertama dan melanjutkan pendidikan di SMKN Negeri 4 Padang dengan konsentrasi Multimedia Komputer dan menyelesaikannya pada tahun 2011, Penulis melanjutkan pendidikan tingkat tinggi ke Institut Teknologi Padang dan mengambil Jurusan Teknik Informatika. Dengan memperoleh Serjana Teknik. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan program pasca serjana di Universitas Putra Indonesia YPTK Padang Sumatera Barat dan memperoleh gelar Magister Komputer pada tahun 2018. Penulis sekarang berprofesi sebagai Dosen Tetap di Universitas Labuhanbatu, Penulis dapat dihubungi melalui email : aliakbarritonga@gmail.com

TEKNIK DAN APLIKASI MULTIMEDIA & DESAIN GRAFIS

"SINOPSIS"

"Buku 'Teknik dan Aplikasi Multimedia & Desain Grafis' adalah panduan komprehensif yang menggabungkan teori dan praktik dalam dunia multimedia dan desain grafis. Dilengkapi dengan teknik terbaru dan aplikasi terkini, buku ini membahas dasar-dasar desain grafis, mulai dari pengenalan alat hingga teknik lanjutan seperti animasi, editing video, dan pengolahan gambar digital. Penulis menyajikan berbagai studi kasus, tutorial langkah demi langkah, serta tips dan trik dari para ahli, sehingga pembaca dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh secara langsung. Dengan pendekatan yang mudah dipahami dan disertai dengan ilustrasi yang mendalam, buku ini cocok untuk pemula hingga profesional yang ingin memperdalam pengetahuan dan keterampilan mereka dalam bidang multimedia dan desain grafis."

ISBN 978-623-10-2400-8 (PDF)



9 786231 024008