

**CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS
(Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)**

ASRUL HUDA

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NO 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA
PASAL 72
KETENTUAN PIDANA SANGSI PELANGGARAN

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan denda paling sedikit Rp 1.000.000, 00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan denda paling banyak Rp 5.000.000.000, 00 (lima milyar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp 500.000.000, 00 (lima ratus juta rupiah).

CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS (Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)

ASRUL HUDA



2019

**CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS
(Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)**

editor, Tim editor UNP Press
Penerbit UNP Press, Padang, 2019
1 (satu) jilid; 17.6 x 25 cm (B5)
320 hal.

ISBN : 978-602-1178-53-9

**CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS
(Corel Draw, Photoshop dan Sablon Digital)**

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang pada penulis
Hak penerbitan pada UNP Press

Penyusun: Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom
Editor Substansi: TIM UNP Press

Editor Bahasa: Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd
Desain Sampul & Layout: Dr. Asrul Huda, M.Kom - Edi Prasetio, S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas tersusunnya buku ni, dengan harapan dapat digunakan sebagai buku pembelajaran untuk mahasiswa program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Buku "**CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS**" yang didalamnya membahas Corel Draw, Adobe Photoshop dan Sablon Digital ini disusun berdasarkan tuntutan pengajaran dan pembelajaran diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains.

Dalam buku ini masih banyak terdapat berbagai kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Padang, November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1 PENGANTAR DESAIN GRAFIS	1
1. Proses Perancangan Grafis.....	1
2. Komponen Desain Grafis.....	2
3. Prinsip Desain Grafis	5
4. Warna	8
5. Tipografi	8
6. Layout	8
7. Garis Bantu (guideline)	11
8. Gambar Bitmap dan Gambar Vector	11
BAB 2 PROSES PERANCANGAN DESAIN GRAFIS	15
A. Tujuan.....	15
B. Uraian Materi.....	15
C. Rangkuman	18
D. Tugas (Essay)	19
E. Test Objektif	19
F. Lembar Kerja Praktek	21
BAB 3 KOMPONEN DESAIN GRAFIS	41
A. Tujuan.....	41
B. Uraian Materi.....	41
C. Rangkuman	45
D. Tugas (Essay)	46
E. Test Objektif	47
F. Lembar Kerja Praktek	48
BAB 4 PRINSIP DESAIN GRAFIS	59
A. Tujuan.....	59
B. Uraian Materi.....	59
C. Rangkuman.....	62
D. Tugas (Essay)	63

E. Test Objektif	63
F. Lembar Kerja Praktek	64
BAB 4 PRINSIP DESAIN GRAFIS	59
A. Tujuan	59
B. Uraian Materi	59
C. Rangkuman	62
D. Tugas (Essay)	63
E. Test Objektif	63
F. Lembar Kerja Praktek	64
BAB 5 WARNA	88
A. Tujuan	88
B. Uraian Materi	88
C. Rangkuman	99
D. Tugas (Essay)	99
E. Test Objektif	99
F. Lembar Kerja Praktek	102
BAB 6 TIPOGRAFI	116
A. Tujuan	116
B. Uraian Materi	116
C. Rangkuman	121
D. Tugas (Essay)	121
E. Test Objektif	122
F. Lembar Kerja Praktek	124
BAB 7 LAYOUT (TATA LETAK)	132
A. Tujuan	132
B. Uraian Materi	132
C. Rangkuman	138
D. Tugas (Essay)	138
E. Test Objektif	138
F. Lembar Kerja Praktek	141

BAB 8 GARIS BANTU (<i>GUIDELINE</i>)	148
A. Tujuan.....	148
B. Uraian Materi.....	148
C. Rangkuman	150
D. Tugas (Essay)	150
E. Test Objektif	150
F. Lembar Kerja Praktek	152
BAB 9 GAMBAR BITMAP DAN VEKTOR	161
A. Tujuan	161
B. Uraian Materi	161
C. Rangkuman	170
D. Tugas (Essay).....	170
E. Test Objektif.....	170
F. Lembar Kerja Praktek	173
BAB 10 ALAT PEREKAM GAMBAR	183
A. Tujuan.....	183
B. Uraian Materi.....	183
C. Rangkuman	203
D. Tugas (Essay)	203
E. Test Objektif	204
F. Lembar Kerja Praktek	206
BAB 11 RETOUCH PHOTO	210
A. Tujuan.....	210
B. Uraian Materi.....	210
C. Rangkuman	219
D. Tugas (Essay)	220
E. Test Objektif	220
F. Lembar Kerja Praktek	222
BAB 12 BRUSH PHOTOSHOP.....	231
A. Tujuan.....	231
B. Uraian Materi.....	231

C. Rangkuman	239
D. Tugas (Essay)	239
E. Test Objektif	240
F. Lembar Kerja Praktek	242
BAB 13 DESAIN DAN CETAK PIN	257
A. Tujuan	257
B. Uraian Materi	257
C. Rangkuman	259
D. Tugas (Essay)	260
E. Test Objektif	260
F. Lembar Kerja Praktek	261
BAB 14 RETOUCH PHOTO	271
A. Tujuan	271
B. Uraian Materi	271
C. Rangkuman	274
D. Tugas (Essay).....	274
E. Test Objektif.....	274
F. Lembar Kerja Praktek	276
BAB 15 DESAIN DAN CETAK POSTER.....	287
A. Tujuan.....	287
B. Uraian Materi.....	287
C. Rangkuman	290
D. Tugas (Essay)	290
E. Test Objektif	290
F. Lembar Kerja Praktek	291
BAB 16 DESAIN DAN SABLON MUG.....	297
A. Tujuan.....	297
B. Uraian Materi.....	297
C. Rangkuman	299
D. Tugas (Essay)	300
E. Test Objektif	300

F. Lembar Kerja Praktek	301
BAB 17 DESAIN DAN SABLON BAJU DIGITAL	308
A. Tujuan	308
B. Uraian Materi	308
C. Rangkuman	310
D. Tugas (Essay)	311
E. Test Objektif	311
F. Lembar Kerja Praktek	312
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Perancangan Grafis	1
Gambar 1.2 Contoh Titik	2
Gambar 1.3 Contoh Macam – Macam Garis.....	3
Gambar 1.4 Contoh Bidang 2 Dimensi dan 3 Dimensi	3
Gambar 1.5 Contoh Macam-Macam Tekstur	4
Gambar 1.6 Color Chart.....	5
Gambar 1.7. Vektor <i>Tampilan 100% dengan Tampilan 500%</i>	14
Gambar 2.1. Membuka Aplikasi Corel Draw.....	21
Gambar 2.2. Welcome Screen	22
Gambar 2.3. <i>Workspace</i>	22
Gambar 2.4. Standard Toolbar	23
Gambar 2.5. <i>Page Size Setting</i>	25
Gambar 2.6. <i>Tool Box</i>	26
Gambar 2.7. Pengelompokan <i>Toolbox</i> Bagian I.....	26
Gambar 2.8. Hasil <i>Rectangle Tool</i> dan <i>Elipse Tool</i>	28
Gambar 2.9. Pengelompokan <i>Toolbox</i> Bagian II.....	28
Gambar 2.10. Hasil <i>Object Tool</i>	29
Gambar 2.11. Hasil <i>Perfect Shapes</i>	29
Gambar 2.12. Macam-macam garis menggunakan freehand tool ...	31
Gambar 2.13. Macam-macam garis menggunakan Bezier Tool.....	31
Gambar 2.14. <i>Property Bar</i> untuk <i>Artistic Media Tool</i>	32
Gambar 2.15. <i>Artistic Media Line</i>	32
Gambar 2.16. Pen line	32
Gambar 2.17. Polyline	33
Gambar 2.18. 3 point curve line	33
Gambar 2.19. Interactive Connector Tool	33
Gambar 2.20. Dimension Tool Property.....	34
Gambar 2.21. Dimension lin	34
Gambar 2.22. Smart Drawing line	34
Gambar 2.23. Rectangular	35
Gambar 2.24. Ellips.....	35
Gambar 2.25. Graph property bar	35
Gambar 2.26. Graph Paper.....	36
Gambar 2.27. Obyek polygon	36
Gambar 2.28. Property spiral	36
Gambar 2.29. Beberapa obyek spiral	36
Gambar 2.30. Macam obyek dasar.....	37
Gambar 2.31. Macam anak panah.....	37

Gambar 2.32. Macam obyek flowchart	37
Gambar 2.33. Macam obyek banner	38
Gambar 2.34. Macam obyek callout	38
Gambar 2.35. Property text tool.....	38
Gambar 2.36. Save As	39
Gambar 2.37. Open Drawing	41
Gambar 3.1. Kombinasi Garis horisontal dan vertikal	42
Gambar 3.2. Kombinasi Garis Diagonal.....	43
Gambar 3.3. Gambar Sketsa dengan metode manua.....	43
Gambar 3.4. Gambar Sketsa dengan metode Computerized.....	44
Gambar 3.5. Kombinasi Warna	44
Gambar 3.6. Ruang	45
Gambar 3.7. Pembesaran obyek.....	48
Gambar 3.8. Mencerminkan obyek	49
Gambar 3.9. Rotasi obyek.....	49
Gambar 3.10. Skewing obyek.....	49
Gambar 3.11. Duplikasi obyek	50
Gambar 3.12. Zoom tool	50
Gambar 3.13. Perubahan pada sudut obyek.....	51
Gambar 3.14. Perubahan bentuk obyek	52
Gambar 3.15. Property shape tool.....	52
Gambar 3.16. Editing shape	52
Gambar 3.17. Memecah kurva	53
Gambar 3.18. Menggabung Node kurva	53
Gambar 3.19. Konversi segmen lurus ke segmen lengkung	53
Gambar 3.20. Perubahan posisi control point	54
Gambar 3.21. Cusp Node.....	54
Gambar 3.22. Smooth Node.....	55
Gambar 3.23. Symetrical node	55
Gambar 3.24. Menutup Kurva.....	55
Gambar 3.25. Auto-Close Curve	56
Gambar 3.26. Memisah obyek dengan extract subpath.....	56
Gambar 3.27. Mengecilkan sebagian obyek dengan node.....	57
Gambar 3.28. Rotate dan skew nodes	57
Gambar 3.29. Node Align dialog.....	57
Gambar 3.30. Align Node.....	58
Gambar 4.1. Penggunaan Jenis Huruf Blackletter Pada Bodytext.....	60
Gambar 4.2. Keseimbangan Formal.....	61
Gambar 4.3. Pembentukan Penegasan.....	62
Gambar 4.4. Window Docker Transformation.....	65

Gambar 4.5. Rotasi Obyek	67
Gambar 4.6. Pembesaran obyek dengan berbagai proporsi	68
Gambar 4.7. Scaling dan mirroring	69
Gambar 4.8. Skew Transformation Docker	71
Gambar 4.9. Skewing obyek	71
Gambar 4.10. Skew vertical	72
Gambar 4.11. Obyek-obyek dasar.....	72
Gambar 4.12. Menu Align and Distribute.....	73
Gambar 4.13. Align and Distribute	73
Gambar 4.14. Align and Distribute	74
Gambar 4.15. Distribusi left vertical	75
Gambar 4.16. Center vertical.....	75
Gambar 4.17. Distribusi Spacing vertical	75
Gambar 4.18. Distribusi kanan vertical	75
Gambar 4.19. Rata sisi-atas obyek.....	76
Gambar 4.20. Rata tengah horizontal.....	76
Gambar 4.21. Distribusi spasi horizontal.....	77
Gambar 4.22. Distribusi bottom	77
Gambar 4.23. Berbagai obyek dasar	78
Gambar 4.24. Obyek setelah diberi warna dan ditumpuk.....	78
Gambar 4.25. Order to front.....	79
Gambar 4.26. Order to back	79
Gambar 4.27. Order forward one.....	79
Gambar 4.28. Order back one.....	79
Gambar 4.29. Order In Front of... ..	80
Gambar 4.30. Order Behind	80
Gambar 4.31. Reverse Order	80
Gambar 4.32. Ordering Obyek Shotcut	81
Gambar 4.33. Rotasi obyek.....	81
Gambar 4.34. Obyek pita dan segi enam	81
Gambar 4.35. Obyek lingkaran dan pita	82
Gambar 4.36. Obyek dalam keadaan terkunci.....	83
Gambar 4.37. Rotasi obyek.....	84
Gambar 4.38. Weld	84
Gambar 4.39. Trim.....	85
Gambar 4.40. Intersect.....	85
Gambar 4.41. Rotasi obyek 45 ⁰ sebanyak 3 kali	85
Gambar 4.42. Simplify	86
Gambar 4.43. Front minus back.....	86
Gambar 4.44. Back Minus Front	87

Gambar 4.45. Window docker weld.....	87
Gambar 5.1 Panjang gelombang cahaya.....	89
Gambar 5.2 Warna Primer	90
Gambar 5.3 Warna Sekunder	91
Gambar 5.4 Warna Tersier.....	92
Gambar 7.1. Contoh <i>Layout</i>	134
Gambar 9.1. Bitmap <i>Tampilan 100% dengan Tampilan 500%</i>	163
Gambar 9.2. Vektor <i>Tampilan 100% dengan Tampilan 500%</i>	168
Gambar 9.3. Lembar Kerja Photoshop	173
Gambar 9.4. Tool Box Photoshop.....	173
Gambar 9.5. Menjalankan Fungsi New	174
Gambar 9.6. Kotak Dialog New	174
Gambar 9.7. Lembar Kerja White.....	175
Gambar 9.8 Lembar Kerja Background Color	175
Gambar 9.9 Lembar Kerja Transarent.....	176
Gambar 9.10 Menu File.....	176
Gambar 9.11 Kotak Dialog Open	176
Gambar 9.12. Tampilan Image yang Telah Dibuka	177
Gambar 9.13. Menyimpan Gambar.....	178
Gambar 9.14. Kotak Dialog Save As	179
Gambar 9.15. Kotak Dialog JPEG	179
Gambar 9.16 Open Photoshop.....	180
Gambar 9.17. Photo Yang Akan Diedit.....	180
Gambar 9.18. Gambar Background.....	181
Gambar 9.20. Hasil Magnetic Lasso Tool	181
Gambar 9.21. Rectangular Marquee Tool.....	182
Gambar 9.22. Drag Photo	182
Gambar 9.23. Sebelum diedit	182
Gambar 9.24. Sesudah diedit.....	182
Gambar 10.1. Teknologi kamera di Era 1000 M	187
Gambar 10.2 Ilustrasi Camera Obscura.....	187
Gambar 10.3 Camera Obscura.....	187
Gambar 10.4 Foto Pertama 1824	189
Gambar 10.5. Daguerreotype.....	189
Gambar 10.6. lembar Aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>	194
Gambar 10.7. <i>Tool-tool</i> pada <i>Adobe Photoshop</i>	197
Gambar 10.8. Buka file.....	206
Gambar 10.9. Memilih file foto.....	206
Gambar 10.10. Seleksi <i>Polygonal Lasso</i>	207
Gambar 10.11. Pengisian <i>feather</i>	207

Gambar 10.12. Pemilihan menu <i>variations</i>	208
Gambar 10.13. Tampilan warna <i>variations</i>	208
Gambar 10.14. Tampilan Sebelum.....	209
Gambar 10.15. Tampilan Sesudah	209
Gambar 11.1. Layer Photoshop	210
Gambar 11.2. Tampilan New Layer.....	211
Gambar 11.3. Duplicate Layer Pada Palet Layer.....	211
Gambar 11.4. Duplicate Layer Pada Menu Layer	212
Gambar 11.5. Membuka Background Terkunci Melalui Image.....	212
Gambar 11.6. Tampilan Palet Layer.....	213
Gambar 11.7. Menampilkan Blending Option	214
Gambar 11.8. Layer Set Dalam Palet Layers	216
Gambar 11.9. Palet Action.....	217
Gambar 11.10. Button Mode Aktif.....	218
Gambar 11.11. Tampilan Playback Option.....	219
Gambar 11.12. Open File Apel.....	222
Gambar 11.13. Open File Wajah	222
Gambar 11.14. Arrange	223
Gambar 11.15. Drag Wajah.....	223
Gambar 11.16. Hasil Drag Wajah.....	223
Gambar 11.17. Lasso Tool	224
Gambar 11.18. Seleksi Mata	224
Gambar 11.19. Duplikasi Layar 2.....	224
Gambar 11.20. Disabel Layer 1	225
Gambar 11.21. Pilih Layer 2	225
Gambar 11.22. Zoom Tool.....	225
Gambar 11.23. Hapus Bagian Mata	226
Gambar 11.24. Pilih Color Balance	226
Gambar 11.25. Kotak Dialog New Layer	226
Gambar 11.26. Mengatur Adjustmant	226
Gambar 11.27. Klik Select	227
Gambar 11.28. Seleksi Bagian Mata	227
Gambar 11.29. Klik Multiply	227
Gambar 11.30. Pilih Merg Layer	228
Gambar 11.31. Mengubah Arah Mata	228
Gambar 11.32. Seleksi Bagian Mulut.....	229
Gambar 11.33. Duplikat Layer 1	229
Gambar 11.34. Hapus Bagian Mulut.....	229
Gambar 11.35. Pilih Multiply.....	230
Gambar 11.36. Me-flatten-kan Image	230

Gambar 11.37. Kotak Dialog Hidden.....	230
Gambar 11.38. Hasil Sebelum.....	230
Gambar 11.39. Hasil Sesudah	230
Gambar 12.1. Brush Tool.....	231
Gambar 12.2 Special Effect Brushes.....	232
Gambar 12.3. Icon Brush Tool	232
Gambar 12.4. Klik Tanda Panah Ke Bawah	233
Gambar 12.5. Menu Pengaturan Brush Tool.....	233
Gambar 12.6. Pemilihan Load Brush	233
Gambar 12.7. Tampilan Brush Tool.....	234
Gambar 12.8. Macam Brush Tool.....	234
Gambar 12.9. Option Brush Tool	235
Gambar 12.10. Tampilan Menu Brush	235
Gambar 12.11. Open Photoshop.....	242
Gambar 12.12. Open File.....	242
Gambar 12.13. Menu Filter.....	242
Gambar 12.14. Tampilan Liquify	243
Gambar 12.15. Edit Mata.....	243
Gambar 12.16. Edit Rahang.....	243
Gambar 12.17. Edit Bibir.....	244
Gambar 12.18. Hasil Edit Liquify.....	244
Gambar 12.19. Duplikat Layer.....	244
Gambar 12.20. Pilih Highpass.....	245
Gambar 12.21. Kotak Dialog High Pass.....	245
Gambar 12.22. Hasil High Pass.....	245
Gambar 12.23. Mode Multiply.....	246
Gambar 12.24. Hasil Multiply.....	246
Gambar 12.25. Flatten Image	247
Gambar 12.26. Pilih Diffuse	247
Gambar 12.27. Hasil Diffuse.....	248
Gambar 12.28. Pilih Smartsharpen	248
Gambar 12.29. Kotak Dialog Smart Sharpen.....	248
Gambar 12.30. Pilih Photocopy.....	249
Gambar 12.31. Kotak Dialog Photocopy.....	249
Gambar 12.32. Hasil Sementara	250
Gambar 12.33. Pilih Stamp	250
Gambar 12.34. Kotak Dialog Stamp	251
Gambar 12.35. Kotak Shape	251
Gambar 12.36. Ubah Posisi Layer 1.....	252
Gambar 12.37. Ubah Posisi Layer Background Copy.....	252

Gambar 12.38. Hasil Sementara	252
Gambar 12.39. Pilih Rasterize Layer	253
Gambar 12.40. Hasil Eraser Tool	253
Gambar 12.41. Pilih Cutout.....	254
Gambar 12.42. Kotak Dialog Cutout.....	254
Gambar 12.43. Hasil Cutout.....	254
Gambar 12.44. Hasil Multiply	255
Gambar 12.45. Pilih Curves	255
Gambar 12.46. Kotak Dialog Curves	255
Gambar 12. 47. Hasil Sebelum	256
Gambar 12.48. Hasil Sesudah	256
Gambar 14.1. Gambar Desain Tampilan ID Card.....	273