

# Pengenalan software graphic dalam disain dan proses cetak

Disain merupakan satu rangkaian dari proses publikasi yang didalamnya menyangkut ide/ penciptaan, konsep, penggambaran secara manual atau komputerisasi pengolahan gambar dan layout.hingga siap cetak

Dalam hal ini dikenal dua istilah yaitu image/gambar dan vector/garis. Keduanya selalu berkaitan satu sama lain. Sudah tentu keduanya mempunyai sifat yang berbeda, gambar atau image mempunyai keterbatasan pada resolusi sedangkan vector tidak. Artinya gambar yang kecil dengan resoulsi rendah akan menjadi pecah saat di blow-up ke yang lebih besar, sedangkan vector, kita bisa kita perbesar sesuai kebutuhan tanpa pecah (tetap tajam). Dalam proses cetak akan kelihatan sekali perbedaan dari keduanya.

Dalam dunia disain dan publikasi dikenal banyak sekali software yang mendukung dalam pengolahan gambar ataupun vector, misalnya, Adobe photoshop, Photopaint, ACDsee, Photo Suite, macromedia Freehand, Adobe Illustrator, Corel draw, Adobe In Design, Ms Publisher, Ms Powerpoint dan banyak lagi. Namun kali ini kita hanya akan membahas 3 (tiga) software saja yaitu Photoshop, Freehand dan Illustrator.

## Photoshop

Photohop merupakan sebuah aplikasi olah gambar yang sangat populer dikalangan disainer dan fotografer, bahkan hampir semua desainer menggunakannya, karena berbagai fasilitas dan efek yang sangat baik dalam mengolah dan memanipulasi gambar.

## Sekilas Photoshop

### Setting Preferences

Sebelum kita memulai bekerja dengan Photoshop baiknya kita menyesuaikan setting yang lebih akrab dengan kebiasaan kita,

### Olah Dasar ... Image Size dan File Format

Yang paling awal dalam pemilihan gambar yang akan kita pakai dalam layout suatu media adalah muatan/isi dari gambar itu sendiri, besarnya file yang terbagi atas volume gambar dan resolusi. Kemudian lihat pula jenis file-nya (file Format). Biasanya hasil photo dari camera digital menggunakan format JPEG tetapi kita bisa konversi ke TIFF yang mana format ini paling bagus untuk cetak.

### Gelap-terang dan warna

Ketika kita mengambil gambar dengan camera film ataupun digital sering kali kita mendapatkan moment yang kurang bagus terutama pada pencahayaan, terlalu gelap atau justru terlalu terang. Selain men-set dari

kamera saat pengambilan gambar, photoshop juga menyediakan fasilitas untuk merubah dan menyempurnakan pencahayaan,, tetapi tentunya tidak semua gambar dapat diolah sesempurna yang kita mau.

Beberapa fasilitas untuk itu antara lain:

- level
- Auto level
- Brightness & Contrasts
- Auto contrasts
- Hue and Saturation

Pada kasus tertentu misalnya hanya sebagian kecil yang ingin kita buat lebih terang atau justru ingin lebih gelap bisa menggunakan Burn tool atau Dodge tool.

### **Crop untuk memotong bagian terbaik**

Pada kondisi tertentu disaat kita membutuhkan sebuah foto dan kebetulan ada bagian yang tidak dikehendaki terekam saat pengambilan gambar kita bisa menggunakan tool ini untuk memotong bagian pinggirnya. Selain itu bisa juga dengan menggunakan fasilitas lasso dan marquee

## **Olah Lanjutan**

### **Mengenal Layer**

Layer mempunyai arti sama yaitu lapisan. Bekerja dengan photoshop tidak terlepas dari layer karena disitulah kita bisa memilah, memperbaiki gambar secara terpisah bahkan untuk merubah objek per-objek.

### **Menggabungkan dua gambar menjadi satu kesatuan**

Ada kalanya kita terbentur masalah dalam penyajian gambar (foto) seperti misalnya, kekurangan objek pada suatu gambar dan objek yang kita inginkan ada di gambar lain. Photoshop mempunyai kemampuan untuk itu dengan sempurna sejauh kedua gambar itu:

- mempunyai kaitan aktifitas
- resolusinya sama
- jatuhnya cahaya saat pengambilan sama

selanjutnya kita bisa mengambil langkah sbb:

- memotong objek yang akan kita tambahkan dengan lasso
- tambahkan feather lalu drag pada objek yang dikehendaki
- atur besarnya objek secara proporsional dengan fasilitas transform

### **Menghapus sebagian gambar**

Layaknya kita menggambar diatas kertas, dalam photoshop kita juga dapat menghapus bagian2 yang tidak kita kehendaki dengan menggunakan tool erase berbagai ukuran diameter dan jarak tenggang

### **Bekerja dengan Effect**

Effect biasanya digunakan untuk merubah dari gambar asli menjadi lebih menarik, dramatis atau justru untuk menyelamatkan gambar yang kurang diinginkan. Beberapa effect yang akan kita bahas nantinya adalah:

- Blur & Sharpen
- Rendering
- Artistic poster edge,
- Stylize emboss, shadow, glow.
- Transparency

### **Menambahkan text pada gambar**

Kadangkala kita ingin sekali apa yang sudah kita kerjakan dapat dilihat orang lain sebagai hasil karya kita seutuhnya. Apalagi kalau hasil karya itu terlihat bagus. Disini kita akan bahas bagaimana untuk menyisipkan layer teks dan merubah teks itu sendiri menjadi sifat gambar.

### **Bekerja dengan Path**

Path dalam photoshop biasanya digunakan untuk membuat vector / garis bentuk sebagai ilustrasi dan kadang digunakan untuk membuat garis cetakan pada gambar yang dikehendaki agar tidak terlihat latar belakangnya (misalnya pada pembuatan logo), untuk hal ini biasanya digunakan istilah Clipping Path.

*\* catatan: Clipping path sering terjadi tidak terlihat pada beberapa computer yang diakibatkan oleh system dan biasanya solusi yang diambil adalah dengan membuat ulang logo tersebut langsung di program layout*

### **Pemberian warna pada bidang atau bentuk yang telah dibuat dengan Path**

Cukup mudah, dengan warna yang cukup kaya pada photoshop kita bisa memilihnya dan menempatkannya dengan tool paint bucket dan Brush, flat atau gradasi

### **Menyimpan File dan membuat format File**

Setelah kita yakin dengan apa yang telah kita buat, maka kita tentukan format apa yang akan kita pilih, TIFF dengan mode warna CMYK atau RGB, JPEG, GIF atau yang lainnya.

Demikian sekilas Photoshop. Uraian dari kilasan diatas akan dibahas tahap demi tahap secara langsung dengan peserta.

# Macromedia Freehand

Freehand termasuk salah satu software populer dalam dunia desain terutama karena fasilitas-fasilitas yang diberikan cukup lengkap. Selain dapat dipakai seperti Illustrator tetapi freehand juga dapat digunakan sebagai program untuk layout. Program ini dilengkapi dengan pembagian halaman yang memungkinkan kita untuk membuat buku atau majalah dengan program ini.

Tidak banyak berbeda dengan program sejenisnya seperti Illustrator dan CoreDraw kecuali beberapa perbedaan istilah saja. Dan dalam hal ini saya akan lebih menekankan pada cara pembuatan layout buku. Uraian berikut pun lebih pada bagian-bagian yang paling sering dilakukan pada saat pembuatan buku atau media sejenisnya.

## Lembar kerja

Seperti halnya aplikasi atau program lain, freehand mengenal istilah file → New untuk membuka suatu lembar kerja. Disini kita bisa menambahkan lembar kerja tersebut sesuai yang kita butuhkan dengan satu langkah mudah yaitu dengan men-klik tanda “+” di panel bagian bawah dari lembar kerja. Kalau kita perhatikan setelah kita klik tanda tersebut akan muncul angka yang menunjukkan jumlah halaman disebelahnya.

Adapun mengenai ukuran kertas kita bisa mengaturnya dengan panel yang ada di bagian kanan bertuliskan Document. Disini kita dapat merubah ukuran dari yang sudah umum sampai sesuai ukuran yang kita kehendaki.

## Meng-import gambar

Gambar atau foto adalah bagian pendukung yang dirasa cukup penting dalam penyajian sebuah berita atau artikel. Selain sebagai pendukung informasi tapi juga dapat menjadi bagian artistik agar pembaca tidak terlalu bosan dengan text yang memenuhi halaman per-halaman.

Untuk mengimport atau menempatkan sebuah gambar pada lembar kerja sangatlah mudah. Ada dua cara yang bisa kita pakai yaitu dengan meng-klik file → Import atau dengan menekan Ctrl+R kemudian pilih file yang dikehendaki

## Selection tools

Ada dua perangkat seleksi (penunjuk) dalam freehand dimana keduanya berbeda fungsi yang bagian kiri untuk memilih object dan yang sebelah kanan untuk membentuk suatu garis atau path.

## Bekerja dengan pencil

Seperti biasanya kita menggunakan kuas dan pensil, tangan kita bebas bergerak dengan fasilitas ini. Beberapa style dari sapuan baik kuas maupun pensil juga disediakan,

## Bekerja dengan Pen Tool

Berbeda dengan ballpoint, pen disini akan bergerak dari titik ke titik yang kita susun dalam membentuk suatu gambar, juga dapat melengkungkan dan

melancipkan sudut. Besarnya garis juga dapat kita atur dengan merubah nilai stoke.

### **Membuat bentuk kotak, elips, polygon, dan bintang**

Telah disediakan tool untuk membuat keempatnya yang berbentuk kotak yang dapat dimodifikasi sesuai kemauan kita baik dari bentuk dan besarnya garis.

### **Memberi warna**

Pemberian warna dapat dibagi dua yaitu fill (bagian dalam) dan stoke (bagian luar / outline). Sama halnya dengan photoshop, pada freehand juga kita bisa membuat gradasi dan transparansi warna. Semuanya ada pada panel bagian kanan (Object) → add effect

### **Transparency**

Baik photo maupun vector tentunya yang menggunakan warna dapat diturunkan intensitas warnanya dengan merubah nilai kepekatannya. Pada freehand MX kita bisa menambahkan beberapa efek pada satu gambar dengan memilih panel object di bagian kanan. Pada panel tersebut akan berubah-ubah fungsi sesuai apa yang sedang kita kerjakan, misalnya text akan muncul atribut untuk text seperti jenis huruf besarnya dll. Sedangkan kalau kita sedang bekerja dengan objek akan berubah juga fungsinya dengan effect dll.

### **Memindahkan objek ke belakang dan kedepan**

Ketika muncul ide dalam membuat suatu layout untuk menempatkan satu objek yang baru dibuat dan ingin objek itu berada di belakang atau sebaliknya, kita dapat melakukannya dengan fasilitas arrange. Atau dengan menekan Ctrl+panah atas/bawah

### **Bekerja dengan teks**

Teks adalah bagian terpenting dalam penyampaian informasi visual, maka dari itu jenis huruf (font), tata letak dan warna akan sangat mendukung visualisasi dan informasinya. Seperti pada Ms Word, Freehand juga mengenal beberapa bentuk paragraph, kerning dan tabulasi. Selain itu kita juga dapat merubah teks tersebut menjadi vector dan membentuknya hingga berbeda dengan aslinya

### **File Export**

File export adalah suatu fasilitas dari freehand untuk merubah format file menjadi file yang lebih umum seperti JPEG, TIFF, GIF dll.

### **Menyimpan dan mencetak File**

Ini adalah hal umum, tidak ada perbedaan perintah dalam menyimpan dan mencetak suatu dokumen, biasanya perbedaan itu tergantung pada software yang disediakan oleh produsen Printer dengan berbagai kelebihannya.