

Modul Diklat Teknologi Informasi

# **MODUL ADOBE PHOTOSHOP 7.0**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL**  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU (PPP) KEJURUAN  
JAKARTA 2005

Modul Diklat Teknologi Informasi

# **MODUL ADOBE PHOTOSHOP 7.0**

Penyusun : Karno Nano

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL**  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU (PPP) KEJURUAN  
JAKARTA 2005

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Deskripsi .....	1
B. Prasyarat .....	1
C. Petunjuk Penggunaan .....	1
D. Tujuan Akhir .....	1
<b>BAB II     PENGENALAN ADOBE PHOTOSHOP 7.0</b> .....	<b>2</b>
A. Uraian Materi .....	2
B. Tugas 1 .....	14
<b>BAB III    MEMULAI PENGGUNAAN PHOTOSHOP 7.0</b> .....	<b>15</b>
A. Uraian Materi .....	15
B. Tugas 2 .....	21
<b>BAB IV    MENYUNTING IMAGE DENGAN PHOTOSHOP 7.0</b> .....	<b>22</b>
A. Uraian Materi .....	22
B. Tugas 3 .....	38
<b>BAB V     PENUTUP</b> .....	<b>39</b>
<b>BAB VI    DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>

## KATA PENGANTAR

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan, Pusat Pengembangan Penataran Guru Kejuruan Bidang Bisnis dan Pariwisata menyelenggarakan beberapa Program Pendidikan dan Pelatihan/Penataran bagi Kepala Sekolah Menengah Kejuruan, Guru-guru dan Tenaga Kependidikan lainnya.

Guna mendukung kegiatan Pendidikan dan Pelatihan tersebut, Perlu disiapkan materi/bahan berupa modul/bahan ajar yang relevan dengan program pendidikan dan pelatihan.

Materi/bahan Pendidikan dan Pelatihan Teknologi Informasi dengan judul *Macromedia Adobe Photoshop 7.0*, merupakan komponen Pendidikan dan Pelatihan sebagai bentuk kegiatan nyata peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan yang berdasarkan pada pendekatan “Competency Based Training” (CBT).

Materi Pendidikan dan Pelatihan ini terbatas dilingkungan PPPG Kejuruan Bidang Bisnis dan Pariwisata. Diharapkan materi ini dapat pula dijadikan referensi positif bagi Kepala Sekolah, Guru-guru dan Tenaga Kependidikan lainnya didalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sehari-hari.

Sawangan, Mei 2005  
Kepala,

Ttd  
Drs. Andono  
NIP.500045910



# Bab 1

## Pendahuluan

### A. Deskripsi Modul

Modul ini berisikan tentang program menyunting image (gambar). Modul ini merupakan modul yang harus dikuasai oleh peserta diklat sebelum mempelajari VOD dan MOD untuk menyunting image (gambar).

### B. Prasyarat

Untuk mempelajari modul ini, peserta diklat harus sudah paham mengenai penggunaan komputer dan software standard yang ada pada PC.

### C. Petunjuk Penggunaan Modul

Bacalah dengan teliti semua langkah-langkah yang ada pada modul ini.

### D. Tujuan Akhir

Setelah mempelajari modul ini, peserta diharapkan dapat:

1. Mengetahui Photoshop 7.0
2. Mulai menggunakan Photoshop 7.0
3. Menyunting Image
4. Mengetahui dan menggunakan Layer
5. Bekerja dengan Teks

## Bab 2

# Pengenalan Photoshop 7.0

### 2.1. Mengenal Photoshop 7.0

Adobe Photoshop merupakan salah satu program aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi image (image-editing). Dengan Adobe Photoshop 7.0 Anda dapat dengan mudah membuat dan menyunting image dengan kualitas yang tinggi yang siap untuk dicetak, ditempatkan di situs Web dan untuk keperluan lainnya.

Adobe Photoshop 7.0 merupakan program aplikasi pengolah image atau gambar Bitmap. Image atau gambar Bitmap yang sering disebut Raster, merupakan gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah image atau gambar yang disebut pixel atau picture elements. Pada saat Anda menyunting image atau gambar, proses yang terjadi sebenarnya adalah Anda hanya menyunting lokasi pixel-pixel ini. Gambar bitmap ini biasanya digunakan pada fotografi atau digital painting sehingga mode ini sangat bergantung pada tingkat kepadatan (resolusi) grid pixel-nya. Semakin tinggi resolusi sebuah image atau gambar, maka pixel yang dikandungnya akan semakin banyak dan semakin rapat sehingga image atau gambar akan mempunyai detail yang lebih baik atau nyata. Namun perlu diperhatikan bahwa semakin besar resolusi sebuah image atau gambar akan berakibat ukuran filenya semakin besar.

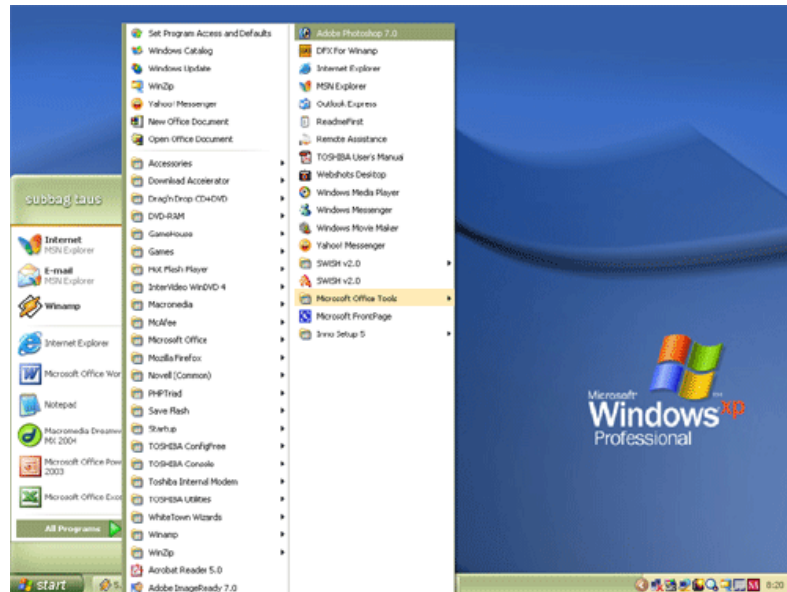
Adobe Photoshop 7.0 mempunyai tiga mode warna yang digunakan, yaitu RGB, CMYK, dan index color. Struktur image atau gambar yang dihasilkan monitor dengan image atau gambar cetak mempunyai perbedaan. Layar komputer atau monitor mempunyai elemen pembentukan warna Red, Green dan Blue (RGB), sedangkan warna yang dihasilkan oleh media cetak mempunyai empat kali proses pewarnaan yaitu Cyan, Magenta, Yellow, dan Black (CMYK)

## 2.2. Memulai Photoshop 7.0

Untuk memulai atau membuka program aplikasi Photoshop 7.0, ikuti langkah berikut ini:

1. Nyalakan komputer Anda, tunggu sampai komputer menampilkan area kerja (Desktop).
2. Klik tombol **Start** yang ada di taskbar
3. Pilih **All Programs > Adobe Photoshop 7.0**

Lihat Gambar 1.1

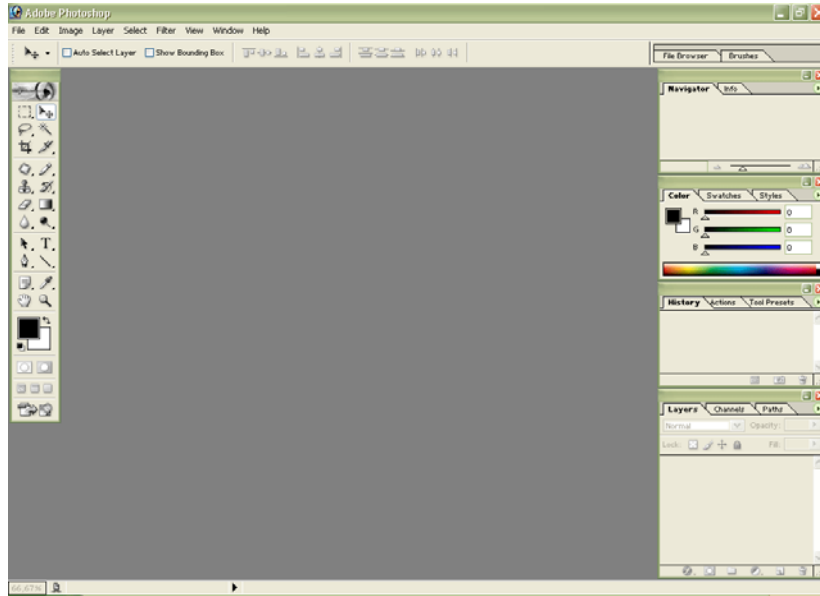


*Gambar 2.1 Cara Memulai Photoshop 7.0*

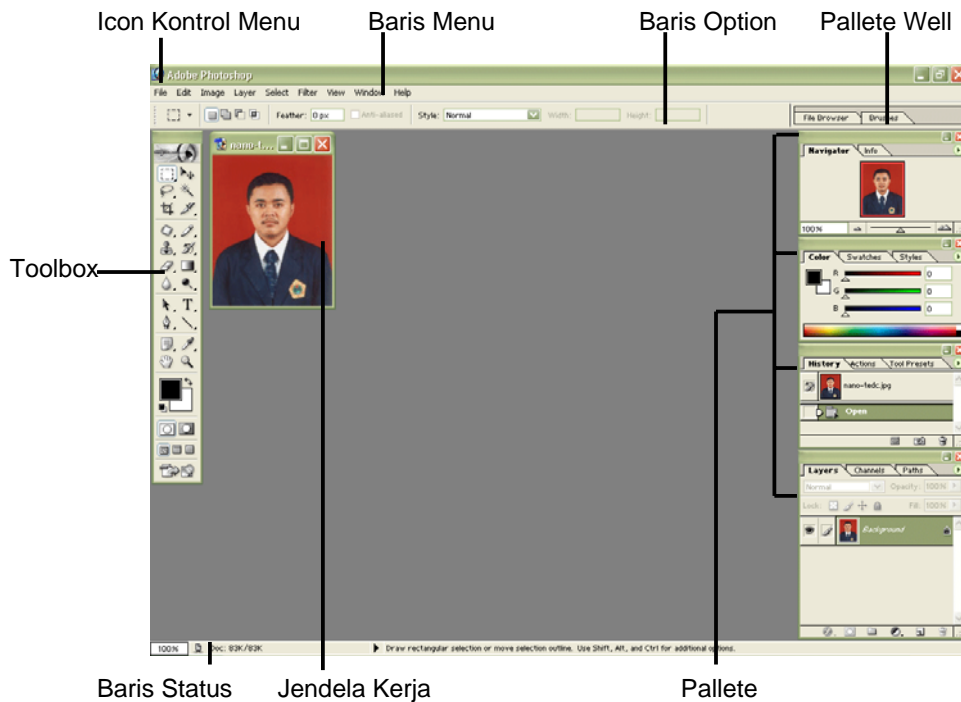
4. Kemudian tunggu sampai jendela kerja program aplikasi Photoshop 7.0 ditampilkan. Lihat Gambar 1.2

## 2.3. Mengenal Elemen Dasar Jendela Kerja Photoshop 7.0

Pemahaman elemen dasar dari jendela kerja Photoshop 7.0 secara tidak langsung akan meningkatkan produktivitas kerja Anda. Dan hal ini mutlak Anda ketahui sebagai dasar menggunakan Photoshop 7.0.



*Gambar 2.2 Jendela Kerja Photoshop 7.0*



*Gambar 2.3 Elemen Dasar Jendela Kerja Photoshop 7.0*



Elemen dasar dari jendela kerja Photoshop 7.0 yang perlu Anda ketahui di antaranya:

- Icon Kontrol Menu** Digunakan untuk mengontrol jendela yang sedang aktif
- Baris Menu** Berisi barisan perintah berupa menu, seperti menu **File**, **Edit**, **Image**, **Layer**, **Select**, **Filter**, **View**, **Window**, dan **Help**. Baris menu ini terkelompok berdasarkan topiknya.
- Toolbox** Berisi tombol-tombol yang mewakili alat atau peranti yang digunakan untuk membuat dan menyunting image atau objek.
- Baris Option** Berisi tombol-tombol pengaturan tambahan, sesuai dengan toolbox yang sedang dipilih. Sebagai contoh apabila Anda memilih peranti Lasso Tool (L) pada toolbox, baris option (option bar) akan menyesuaikan untuk Lasso Tool (L) (Lasso Option Bar). Lihat gambar 1.4



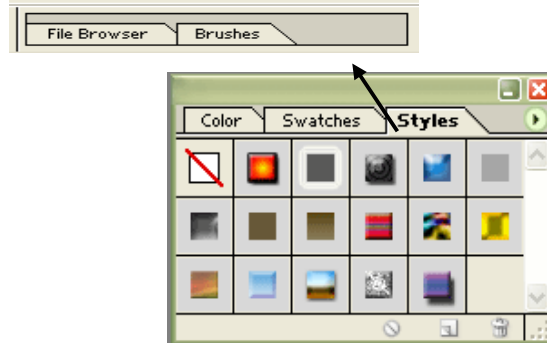
*Gambar 2.4 Tampilan Lasso Options Bar*

Apabila baris option (Option Bar) ini tidak tampil, Anda dapat menampilkannya dengan memilih menu **Window>Options**.

- Jendela Kerja** Merupakan jendela kerja yang digunakan untuk berkreasi atau menyunting image.
- Baris Status** Menampilkan berbagai informasi tentang objek dan perkakas yang sedang Anda pilih.
- Pallette** Digunakan untuk memilih dan mengatur berbagai parameter ketika Anda menyunting suatu image. Untuk menampilkan pallette dapat dilakukan dengan memilih menu **Window**, kemudian pilih pallette yang Anda inginkan.

**Pallete Well**

Pada Photoshop 7.0 Anda dapat dengan mudah mengorganisasikan seluruh pallete yang akan digunakan pada area kerja, dengan cara menggeser (drag) tab Pallete Well. Lihat Gambar 1.5.

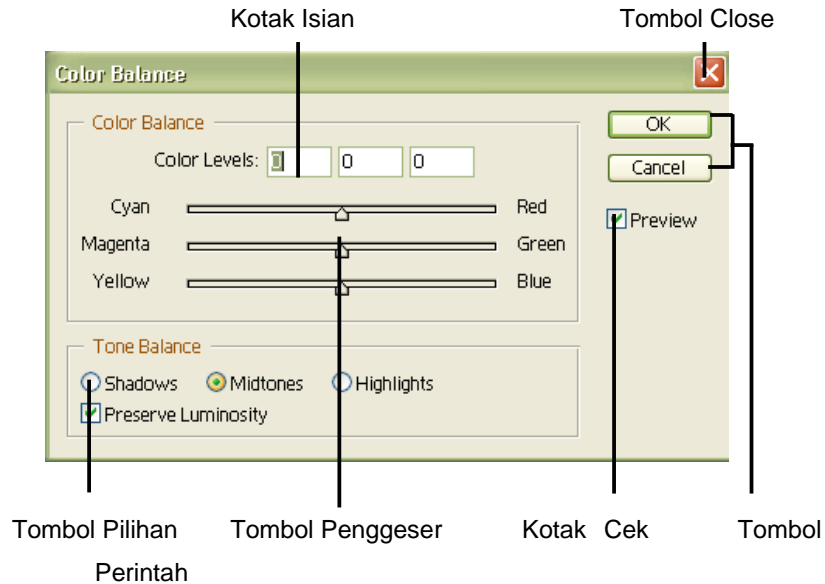


*Gambar 2.5 Penempatan Pallete pada Pallete Well*

2.4. Mengenal Kotak Dialog Photoshop 7.0

Kotak dialog ditampilkan apabila Anda memilih perintah pada menu yang ditandai dengan lambang elipsis (...). Kotak dialog tersebut akan memberikan informasi yang lebih banyak kepada Anda dan juga dapat digunakan sebagai alat untuk meminta respons dari Anda. Elemen-elemen yang biasanya ada pada kotak dialog di antaranya:

- **Tombol Close**, untuk menutup kotak dialog.
- **Tombol Perintah**, untuk mengakses, melaksanakan atau membatalkan operasi.
- **Tombol Daftar Pilihan**, biasa juga disebut tombol drop-down, berfungsi untuk menampilkan daftar pilihan perintah.
- **Kotak Cek**, untuk memilih alternatif perintah yang telah disediakan pada kotak dialog.
- **Tombol Pilihan**, biasanya bentuknya bulat yang fungsinya hampir sama dengan kotak cek. Tombol pilihan yang sudah Anda pilih biasanya menampilkan tanda titik hitam di tengahnya.
- **Kotak Contoh Tampilan (Kotak Preview)**, menampilkan contoh tampilan image atau foto.



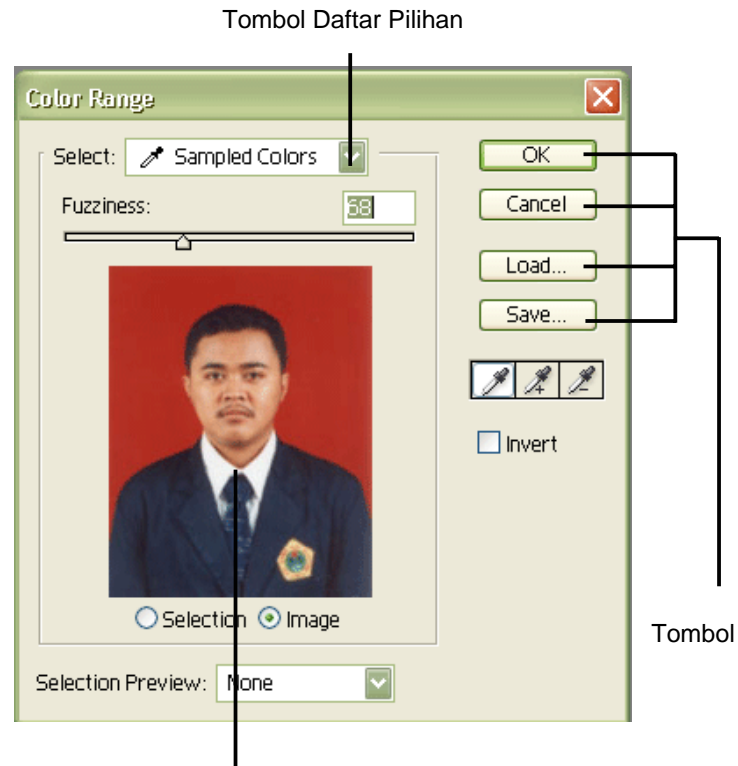
*Gambar 2.6 Elemen Kotak Dialog Photoshop 7.0*

- **Kotak Isian**, digunakan agar Anda dapat mengetikkan nilai sesuai dengan keinginan.
- **Tombol Penggeser**, digunakan untuk melakukan pengaturan dengan cara menggeser tombol (slider).
- **Kotak Daftar Pilihan**, berisi beberapa pilihan perintah yang ditampilkan dalam bentuk daftar. Apabila daftar pilihan perintah jumlahnya banyak, digunakan garis penggulung untuk melihat daftar perintah lainnya.

Untuk memilih salah satu elemen pada kotak dialog selain dengan menggunakan mouse, Anda juga dapat menggunakan tombol-tombol keyboard berikut ini:

- Tombol **Tab** untuk pindah dari satu item ke item berikutnya.
- Tombol **Shift+Tab** untuk pindah dari satu item ke item sebelumnya
- Tombol **Alt**+huruf yang digarisbawahi untuk memilih suatu item atau perintah.
- Tombol **Enter** atau klik tombol **OK** untuk menutup kotak dialog dan menerima semua perintah.

- Tombol **Esc** atau klik tombol **Cancel** untuk menutup kotak dialog tanpa mengadakan perubahan.



Kotak Contoh Tampilan

**Gambar 2.7. Elemen Kotak Dialog Photoshop 7.0**

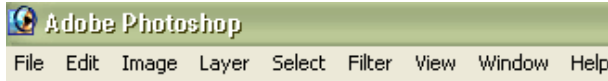
## 2.5. Mengakhiri Photoshop 7.0

Setelah Anda selesai bekerja dengan Photoshop 7.0, Anda dapat mengakhirinya dengan cara berikut ini:

1. Simpan seluruh hasil pekerjaan Anda
2. Kemudian pilih salah satu langkah untuk mengakhiri penggunaan Photoshop 7.0:
  - Pilih dan klik menu **File>Exit (Ctrl+Q)**.
  - Klik tombol **Close (X)** yang berada di pojok kanan atas jendela.
  - Klik ganda Icon Kontrol Menu yang berada di pojok kiri atas dari jendela Photoshop 7.0
3. Tunggu sampai jendela Photoshop 7.0 ditutup.

## 2.6. Mengenal Baris Menu Photoshop 7.0

Penjelasan bagian bagian ini tidak mencakup secara keseluruhan, tetapi menjelaskan hal- hal yang penting dan perlu bagi pemula dalam membuat desain.



**Gambar 2.8. Baris Menu Photoshop 7.0**

### *File*

Menu File berisi pilihan-pilihan seperti, membuat gambar baru, menampilkan gambar, menyimpan, mencetak, mengimpor gambar, mengekspor gambar, dan keluar program. Menu file ini sudah umum dan hampir semua program mempunyai isi yang sama sehingga tidak perlu dijelaskan lebih lanjut.

### *Edit*

Terdiri dari pilihan-pilihan, seperti, copy, paste, dan tool tool untuk modifikasi gambar. Tool tool dibagian edit sebagian besar sudah diwakili oleh toolbox dan pallete

### *Image*

Bagian bagian yang penting:

- **Mode**, untuk menentukan mode dari gambar. Mode ini sudah ditanyakan pada saat membuat gambar baru, dan fasilitas ini kita gunakan untuk mengubah mode gambar yang telah kita tentukan sebelumnya.

Misal pada saat membuat file baru kita tentukan mode dari gambar adalah grayscale sehingga gambar yang dibuat tidak bisa mempunyai warna lain selain hitam dan putih. Kemudian ditengah perjalanan kita berubah pikiran untuk mengisikan warna lain selain hitam dan putih maka mode warna harus diubah ke mode warna yang lain, misal RGB.

- **Adjust**, untuk memanipulasi pewarnaan pada gambar. Dalam adjust diberikan fasilitas yang sangat banyak yang digunakan untuk mengubah pewarnaan dari gambar. Untuk dapat memahaminya tidak bisa melalui pengertian tetapi harus sering melakukan latihan. Bagian ini tidak dijelaskan tetapi langsung diterapkan pada latihan latihan pada bab bab selanjutnya. Diharapkan melalui latihan tersebut bisa lebih bisa memahami kegunaannya masing masing.
- **Duplicate**, digunakan untuk menduplikat gambar yang sudah dibuat. Jika kita menggunakan fasilitas ini maka akan terbentuk dua gambar yang sama.
- **Image size**, untuk mengubah ukuran gambar baik memperbesar maupun memperkecil. Image size tidak bisa merubah bagian bagian tertentu saja dari gambar tetapi mengubah secara keseluruhan.
- **Canvas size**, untuk mengubah ukuran kertas. Perubahan ukuran kertas tidak akan berpengaruh pada ukuran gambar
- **Rotate canvas**, untuk memutar gambar:
  - 90°cw = clock wise artinya memutar gambar 90 derajat searah jarum jam
  - 90° ccw = counter clock wise artinya memutar gambar 90 derajat berlawanan arah jarum jam
  - arbitrary memutar gambar sesuai dengan nilai derajat yang dimasukkan
  - flip horizontal mencerminkan gambar horisontal. Artinya bagian kiri gambar pindah ke kanan dan sebaliknya
  - flip vertikal mencerminkan gambar vertikal. Gambar yang diatas akan berada di bawah dan juga sebaliknya. Hal ini berbeda dengan memutar 180°.

### ***Layer***

Berhubungan dengan layer akan dibahas pada bab selanjutnya.

### ***Select***

Berhubungan dengan seleksi akan dibahas pada bab selanjutnya

### ***Filter***

Berguna untuk memberikan efek pada gambar akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

### ***View***

Bagian bagian yang penting:

- show/hide rulers untuk menampilkan alat bantu penggaris
- show >grid untuk menampilkan alat bantu grid
  - snap berguna pada saat kita menggeser sebuah object. Jika fasilitas snap digunakan maka pada saat menggeser object akan mudah menyesuaikan atau menempel pada grid atau dengan object lain.
  - Setting dari grid dan rullers, misalnya satuan yang digunakan, warna dari grid, dapat diubah melalui menu **edit>preferences>units and rulers.../guides and grid...**

Fasilitas fasilitas diatas dapat kita gunakan untuk membantu mengatur posisi gambar agar letaknya lebih presisi. Karena hanya merupakan alat bantu maka tidak akan muncul jika gambar dicetak.

### ***Window***

Digunakan untuk mengatur lingkungan kita bekerja membuat desain seperti pilihan yang menampilkan atau menyembunyikan toolbox dan pallete, serta pilihan untuk mengatur gambar di dalam workspace.

### ***Help***

Terdiri dari pilihan, online help, informasi plug-in dan versi photoshop. Help digunakan untuk mencari solusi dari masalah yang dihadapi ketika menggunakan photoshop serta mencari tahu kegunaan dari tool dan pallete.

Help yang paling sering digunakan adalah content yaitu semua informasi tentang tool tool yang ada dalam photoshop dan bagaimana memakainya.

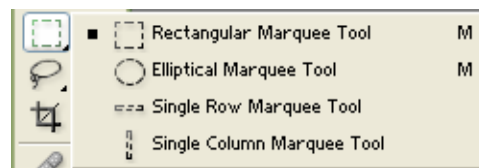
## 2.7. Mengenal Tool-tool di Photoshop 7.0

Toolbox ini adalah bagian yang paling penting didalam kita bekerja untuk membuat desain. Bagian ini terdiri dari banyak tool yang digunakan untuk membuat gambar dan memanipulasi gambar. Tidak semua tool akan dijelaskan disini karena ada tool-tool tertentu yang membutuhkan pemahaman yang agak lama dan kegunaanya untuk tingkat yang lanjut.
















Setiap tombol tool yang tampak didalam toolbox bisa mempunyai lebih dari satu pilihan tool karena masih ada kemungkinan tool tersebut terbagi lagi menjadi sub tool.






Misal Marque Tool, memiliki empat pilihan yaitu Marque Rectangular Tool (M), Elliptical Marque Tool (M), Single Row Marque Tool, dan Single Column Marque Tool. Untuk mengetahui apakah tool tersebut hanya terdiri satu macam atau lebih maka tekan tool tersebut sekitar satu detik. Jika tool tersebut memiliki lebih dari satu macam, maka pilihan tersebut akan muncul. Begitu juga untuk memilih macam bentuk tool yang diinginkan.



**Gambar 2.10. Toolbox di Photoshop 7.0**



Toolbox	Keterangan
	<b>Marque Tool (M)</b> digunakan untuk membuat seleksi sesuai dengan bentuk yang tersedia, yaitu kotak atau lingkaran.
	<b>Move Tool (V)</b> digunakan untuk memindahkan sebuah objek pada layer yang sedang aktif ke tempat lain.
	<b>Lasso Tool (L)</b> digunakan untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang kita inginkan.
	<b>Magic Wand Tool (W)</b> digunakan untuk melakukan pemilihan bagian dari suatu image dengan berdasarkan kesamaan warna.
	<b>Pencil Tool (B)</b> digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
	<b>Pen Tool (P)</b> digunakan untuk menggambar path-path garis lurus atau kurva secara tepat dan untuk menggambar garis bebas (freehand).
	<b>Line Tool (N)</b> digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
	<b>Zoom Tool (Z)</b> digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek.
	<b>Eraser Tool (E)</b> digunakan untuk menghapus bagian image tertentu pada suatu layar.
	<b>Hand Tool (H)</b> digunakan untuk menggeser objek pada jendela kerja.
	<b>Gradien Tool (G)</b> digunakan untuk memberi efek gradasi warna bagian image tertentu pada suatu layar.
	<b>Type Tool (T)</b> digunakan untuk membuat objek berupa teks
	<b>Clone Stamp Tool (S)</b> digunakan untuk membuat duplikat image atau memberi efek tertentu pada image dengan cara menyalin dari bagian image tertentu untuk ditempatkan di image lain.

	<p><b>Healing Brush Tool (J)</b> digunakan untuk memperbaiki latar belakang image, memperbaiki atau memulas bagian image tertentu dengan cara menyalin dari bagian image lain, membuat duplikat image dan lain-lain.</p>
	<p><b>History Brush Tool &amp; Art History Brush Tool</b>, digunakan untuk memberi efek buram pada image dengan cara dipulas.</p>
	<p><b>Crop Tool (C)</b> digunakan untuk memotong atau mengambil sebagian image yang akan dijadikan image baru yang berdiri sendiri (Cropping).</p>
	<p><b>Eyedropper Tool (I)</b> digunakan untuk memilih warna untuk ditempatkan sebagai warna foreground.</p>
	<p><b>Dodge Tool (O)</b> digunakan untuk memberi efek pewarnaan yang lebih terang (cerah) pada bagian image, terutama bila ingin memberi efek cahaya yang jatuh pada bagian image tertentu.</p>
	<p><b>Foreground dan Background Color</b>, digunakan untuk mengatur warna atas dan warna latar belakang.</p>

Tugas 1.

1. Berikan penjelasan secara singkat tentang program Adobe Photoshop 7.0
2. Sebutkan elemen dasar jendela kerja Photoshop 7.0
3. Sebutkan dan jelaskan secara singkat tool-tool yang ada pada toolbox

## Bab 3

# Memulai Penggunaan Photoshop 7.0

### 3.1. Menyiapkan Jendela Kerja Baru

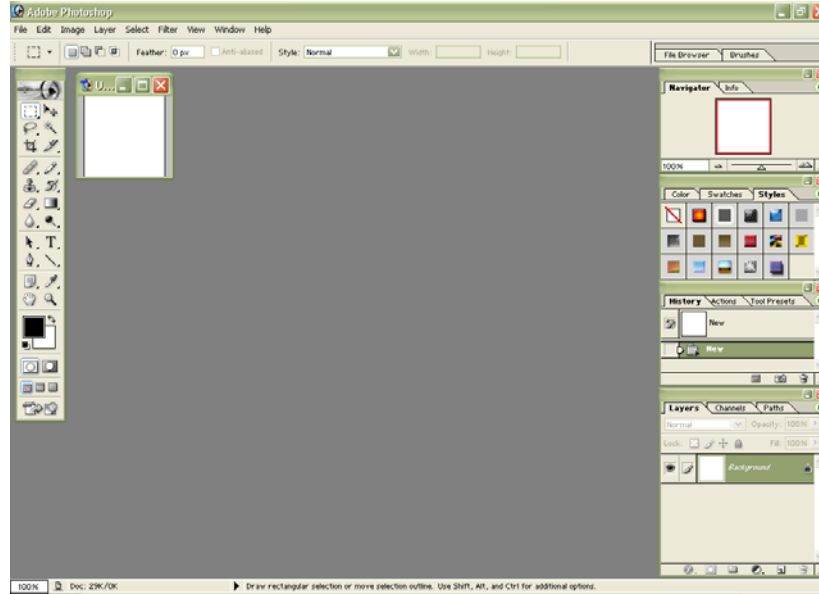
Untuk menyiapkan jendela kerja baru yang masih kosong, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu **File > New (Ctrl+N)**. Kotak dialog New akan ditampilkan. Lihat gambar 3.1.



*Gambar 3.1 Kotak Dialog New*

2. Pada kotak isian **Name**, ketikkan nama jendela kerja baru yang Anda inginkan
3. Dengan menggunakan tombol daftar pilihan Preset Size, pilih dan klik ukuran jendela kerja yang Anda inginkan.
4. Jika perlu lakukan pengaturan lebar (**Width**), tinggi (**Height**), tingkat resolusi (**Resolution**), dan jenis pewarnaan (**Mode**).
5. Klik **OK**, dengan langkah ini jendela kerja baru yang masih kosong dan siap Anda sunting akan ditampilkan. Lihat gambar 3.2



**Gambar 3.2** Tampilan Jendela Kerja Baru yang masih kosong

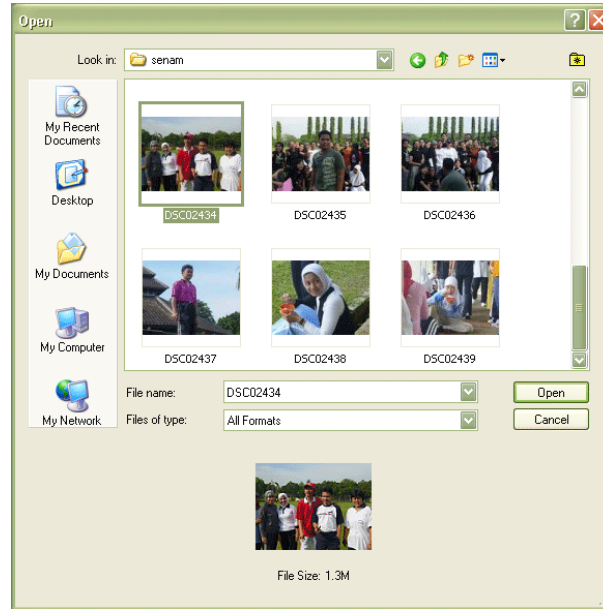
### 3.2. Membuka File Image

Apabila Anda bermaksud menyunting file image yang sudah ada, Anda harus membuka file tersebut terlebih dahulu dengan langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu File > Open (Ctrl+O). Kotak dialog Open akan ditampilkan. Lihat Gambar 3.3
2. Pada tombol daftar pilihan **Look in**, pilih dan klik drive dan folder tempat dimana file tersimpan.

**Catatan:**

Anda juga dapat membuka kembali file yang tersimpan pada folder tertentu yang terdapat pada folder bar. Untuk menampilkan isi folder yang ada pada folder bar, cukup dilakukan dengan cara mengklik icon foldernya.



**Gambar 3.3 Kotak Dialog Open**

3. Pada kotak isian **File name**, ketikkan nama file yang Anda ingin buka atau klik-ganda pada nama file yang Anda inginkan.

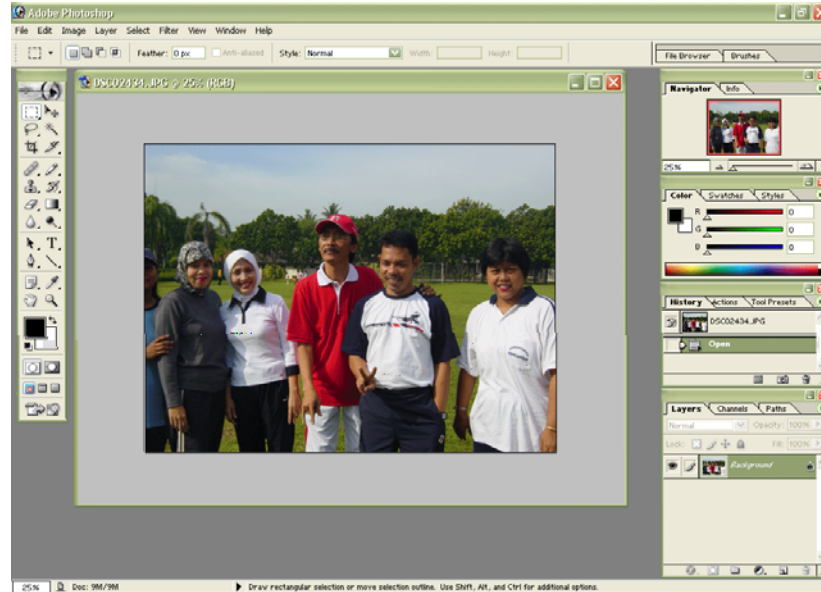
**Catatan:**

Jika diperlukan pada tombol daftar pilihan **Files of type**, Anda dapat memilih jenis dan bentuk format penyimpanan file image yang ingin ditampilkan atau dibuka kembali.

4. Klik tombol perintah **Open**. Tunggu hingga jendela kerja Photoshop 7.0 dan image yang Anda inginkan terbuka. Lihat gambar 3.4.

**Catatan:**

- Untuk membuka kembali file image yang pernah dibuka atau disunting sebelumnya, Anda akan lebih cepat dengan menggunakan menu **File > Open Recent**, kemudian klik nama file yang Anda inginkan.
- Untuk membuka file image yang telah disimpan dalam format Photoshop seperti file **\*.PSD** dan **\*.PDD**, Anda dapat membukanya dengan memilih menu **File > Open As (Alt+Ctrl+O)**.



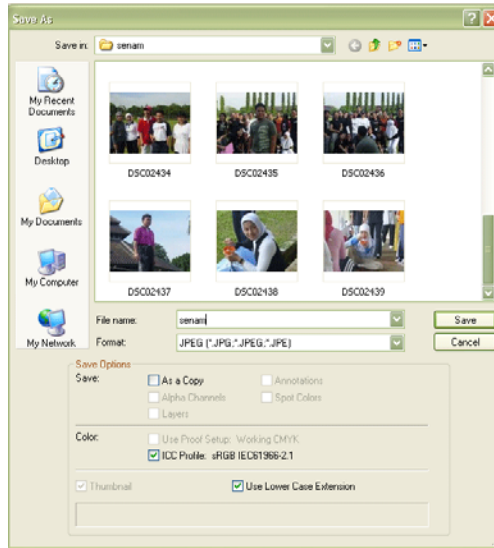
*Gambar 3.4 Tampilan Image yang sudah dibuka*

### 3.3. Menyimpan Image yang Telah Disunting

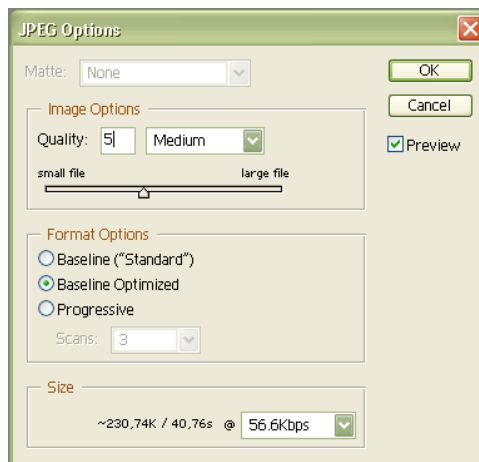
Setelah Anda menyunting image, jangan lupa untuk menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan memilih dan mengklik menu **File > Save (Ctrl+S)**.

Apabila Anda bermaksud menyimpan hasil penyuntingan tersebut dengan nama file baru atau apabila image tersebut sebelumnya belum pernah disimpan, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu **File > Save As (Shift+Ctrl+S)**. Kotak dialog Save As akan ditampilkan. Lihat Gambar 3.5
2. Pada tombol daftar pilihan **Save in**, pilih dan klik nama drive atau folder tempat penyimpanan file.
3. Pada kotak isian **File name**, ketikkan nama file baru yang Anda inginkan.
4. Apabila perlu tentukan pula format penyimpanan filenya, dengan melakukan pemilihan pada tombol daftar pilihan **Format**.
5. Klik tombol perintah Save. Apabila Anda memilih format file JPEG, kotak dialog JPEG Option akan ditampilkan. Lihat Gambar 3.6



**Gambar 3.5 Kotak Dialog Save As**



**Gambar 3.6 Kotak Dialog JPEG Options**

Pada kotak dialog JPEG Options, lakukan pengaturan dan pemilihan berikut ini:

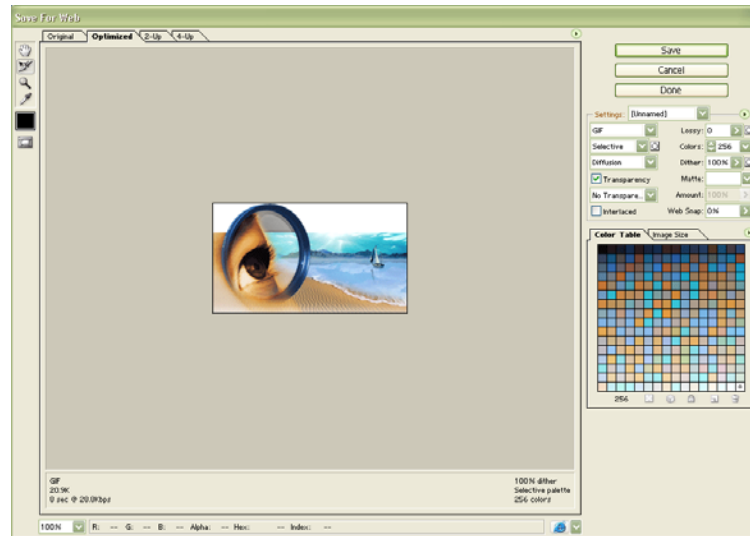
- Pada kotak Image Options, tentukan kualitas image yang ingin Anda simpan.
- Pada kotak Size, akan ditampilkan perkiraan ukuran file yang akan terbentuk dan lamanya waktu download bila akan dikirim dengan melalui modem.

Klik **OK**, untuk mulai melakukan proses penyimpanan.

### 3.4. Menyimpan Image yang akan ditempatkan pada Halaman Web

Untuk menyimpan image yang nantinya akan ditempatkan pada halaman web, ikuti langkah berikut ini:

1. Pilih dan klik menu File > Save for Web (Alt+Shift+Ctrl+S). Kotak dialog Save for Web akan ditampilkan. Lihat Gambar 3.7



**Gambar 3.7 Kotak Dialog Save for Web**

2. Pada kotak dialog tersebut Anda dapat melihat image dengan berbagai pilihan berikut ini:
  - Tab Original, menampilkan image aslinya.
  - Tab Optimized, menampilkan image hasil konversi ke format GIF lengkap dengan ukuran file dan waktu download yang dibutuhkan.
3. Apabila pemilihan dan pengaturan yang telah Anda lakukan ingin tersimpan, pilih dan klik tombol perintah **Done**. Sedangkan untuk menyimpan image yang nantinya akan ditempatkan pada halaman Web, pilih dan klik tombol perintah **Save**.

### 3.5. Menutup Image yang Telah Disunting.

Apabila image yang Anda sunting telah disimpan, Anda dapat menutupnya dengan cara memilih dan mengklik menu **File > Close (Ctrl+W)**.



Tugas 2.

1. Berikan penjelasan secara singkat tentang pembuatan jendela kerja baru
2. Berikan penjelasan cara menyimpan image yang telah disunting
3. Berikan penjelasan cara menyimpan image untuk ditempatkan pada website.
4. Apa arti dari 230,74 K/ 40,6 s @ 56,6 Kbps

## Bab 4


# Menyunting Image dengan Photoshop 7.0

### 4.1. Memilih Bagian dari Suatu Image dengan Selection Tools

Untuk dapat menyunting atau memodifikasi bagian dari suatu image, Anda terlebih dahulu harus melakukan pemilihan (seleksi) bagian dari image yang akan disunting atau dimodifikasi tersebut. Dengan melakukan pemilihan dari image, proses penyuntingan hanya berlaku pada bagian yang telah dipilih saja, tanpa mengganggu objek atau bagian image lain di luar daerah yang telah Anda pilih. Banyak cara yang dapat Anda lakukan dalam memilih bagian dari suatu image.

#### 4.1.1. Memilih Bagian dari Suatu Image dengan Marquee Tool

Untuk melakukan pemilihan bagian dari suatu image dengan menggunakan Marquee Tool, ikuti langkah berikut ini:

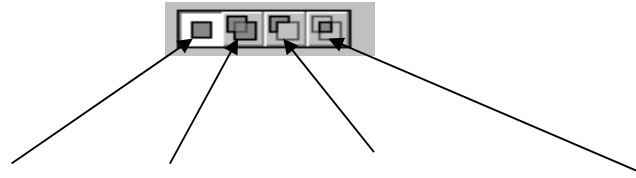
1. Jika Anda bermaksud memilih bagian dari suatu image dengan bentuk pemilihan persegi, gunakan peranti  (**Rectangular Marquee Tool**) pada toolbox.

**Catatan:**

Jika Anda bermaksud melakukan pemilihan bagian dari suatu image dengan bentuk pemilihan lain, gunakan tombol mouse kanan pada peranti Marquee Tool yang ada, kemudian pilih dan klik bentuk pemilihan yang Anda inginkan.

2. Sorot atau blok area image yang Anda inginkan dengan cara menggeser (drag) mouse.
3. Pada saat Anda menggunakan **Marquee Tools**, Anda dapat menggunakan beberapa tombol option yang ada pada baris Option (Option Bar).
  - Untuk melakukan pemilihan baru bagian dari suatu image, gunakan **New selection**.
  - Untuk menambahkan atau menggabungkan daerah pemilihan, gunakan **Add to selection**.

- Untuk mengurangi atau memotong daerah pemilihan, gunakan **Subtract from selection.**
- Untuk mengambil daerah pemilihan yang berpotongan, gunakan **Intersection with selection.**




New Selection Add to selection Subtract from selection Intersection

4. Setelah melakukan pemilihan bagian dari suatu image, selanjutnya Anda dapat mengedit atau menyunting sesuai keinginan Anda.

#### 4.1.2. Memilih Secara Bebas Bagian dari Suatu Image dengan Lasso Tool

Lasso tool adalah untuk membuat seleksi dengan bentuk yang tidak beraturan sesuai dengan yang kita inginkan. Pilihan dari lasso tool ada tiga macam yaitu: lasso tool, polygonal lasso tool, magnetik lasso tool.


Lasso tool 

Lasso tool berguna untuk membuat seleksi yang bentuknya tidak beraturan. Cara memakainya adalah klik dimana lintasan dari seleksi akan dimulai. Dengan keadaan masih mengklik gerakkan mouse dengan lintasan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah selesai lepaskan mouse maka akan terbentuk seleksi tertutup mengikuti lintasan yang telah dibuat.




Magnetik lasso tool 

Ketika kita suatu obyek dengan menggunakan lasso tool terkadang mengalami kesulitan untuk menggerakkan agar tepat berada di sisi terluar gambar. Untuk mengatasi hal tersebut maka dapat kita gunakan magnetik lasso tool. Jika kita gerakkan magnetik lasso secara otomatis akan mengikuti sisi terluar gambar walaupun gerakan kita tidak persis di sisi gambar. Cara melakukannya klik di awal lintasan dari seleksi lalu lepaskan dan sisir lintasan gambar yang dikehendaki. Setelah kedua ujung bertemu lalu double klik maka akan terbentuk seleksi.

Polygonal lasso tool 

Polygonal lasso tool berfungsi untuk menyeleksi dengan bentuk polygon atau banyak sisi. Cara membuatnya klik titik sudut dari poligon seleksi yang dikehendaki

#### 4.1.3. Memilih Bagian dari Suatu Image dengan Magic Wand Tool

Magic wand tool  adalah salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh photoshop didalam membuat seleksi. Prinsipnya adalah tool ini akan menyeleksi daerah yang warnanya sama atau hampir sama. Daerah yang diseleksi akan meliputi tempat yang diklik dan daerah disekitarnya yang memiliki warna hampir sama. Caranya klik daerah yang dikehendaki maka seleksi akan terbentuk.

**Catatan:**

Magic wand akan mencari warna yang hampir sama dengan warna pada daerah yang diklik. Jika grafiknya sangat kompleks dan menggunakan banyak warna yang berbeda, misalnya foto, maka magic wand tidak akan berfungsi dengan optimal.

## 4.2. Menggunakan Menu Select

Di atas telah dijelaskan bahwa untuk menyunting atau memodifikasi bagian dari suatu image, Anda terlebih dahulu harus melakukan pemilihan (seleksi) bagian dari image yang akan disunting atau dimodifikasi. Untuk mengoptimalkan cara melakukan pemilihan bagian dari image, Anda sebaiknya mengenal pula penggunaan Menu Select.

- All: digunakan untuk menyeleksi seluruh area dari gambar
- Deselect: digunakan untuk menghilangkan seleksi yang sudah dibuat sebelumnya
- Reselect: kembali memunculkan seleksi yang sebelumnya telah dihilangkan.
- Inverse: untuk membalikkan daerah yang diseleksi. Misal daerah yang diseleksi adalah setengah area gambar bagian bawah. Jika kita perintahkan operasi inverse maka seleksi akan berpindah pada daerah yang sebelumnya tidak terseleksi yaitu setengah area gambar bagian atas.
- Color range: digunakan untuk menyeleksi warna yang kita inginkan.
- Feather: digunakan untuk mengaburkan batas antara daerah yang diseleksi dengan daerah luarnya. Jika kita memberikan warna pada seleksi yang telah diberikan feather maka batas dari gambarnya akan kabur.
- Modify: digunakan untuk mengubah seleksi yang sudah dibuat. Terdapat empat pilihan yaitu border, smooth, expand, contract
  - Border: digunakan untuk membuat seleksi baru dengan ketebalan tertentu yang mengikuti lintasan dari seleksi sebelumnya.
  - Smooth: digunakan untuk memperhalus lintasan dari seleksi yang sudah dibuat
  - Expand: digunakan untuk memperbesar ukuran seleksi
  - Contract: digunakan untuk memperkecil ukuran seleksi
- Grow: digunakan untuk memperbesar area dari seleksi hingga seleksi memenuhi daerah yang memiliki warna yang sama. Fungsi ini hampir sama dengan magic wand tool.

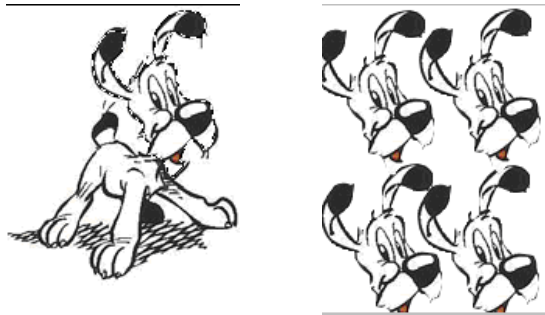
- Transform selection: digunakan untuk mengubah seleksi sesuai dengan keperluan.
- Save selection: digunakan untuk menyimpan seleksi yang sudah kita buat sehingga bisa kita gunakan lagi pada lain waktu. Fasilitas ini umumnya digunakan untuk menyimpan seleksi yang cukup rumit dan membutuhkan waktu untuk membuatnya.

### 4.3. Memanipulasi Image dengan Selection Tools

Seleksi juga mampu memanipulasi gambar yang sudah ada sehingga menjadi sesuai dengan yang kita inginkan. berikut ini beberapa hal yang bisa dilakukan oleh seleksi.

#### 4.3.1 Menduplikat Image

Gambar yang telah diseleksi bisa dikopi dan ditempel sebanyak yang kita suka atau ditempelkan ke gambar yang lain. Caranya bagian gambar yang telah diseleksi dikopi dengan memilih menu **E**dit > **C**opy. Kemudian tempel di gambar tersebut atau di gambar lain dengan memilih menu **E**dit > **P**aste.



#### 4.3.2 Memotong Image

Seleksi juga bisa kita gunakan untuk memotong. Jadi hanya bagian yang diseleksi yang akan hilang. Caranya dengan menekan keyboard delete atau memilih menu **E**dit > **C**ut.

### 4.3.2 Mengkopi Image ke Image yang lain

Untuk mengkopi gambar yang diseleksi ke gambar lain bisa dilakukan dengan cara didrag lalu dimasukkan ke dalam gambar lain.

Caranya buat seleksi untuk gambar yang akan dikopi, lalu buka file gambar yang akan ditempel oleh gambar yang telah diseleksi tersebut. Letakkan kedua gambar berdampingan agar pada saat mendragnya lebih mudah. Lalu drag gambar yang diseleksi dengan menggunakan move tool



menuju gambar yang kedua. Atur posisinya agar sesuai.

## 4.4. Menenal dan Menggunakan Layer

### 4.4.1 Menenal Layer

Layer digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar. Setiap gambar diletakkan dalam satu lapisan layer dan digabungkan dengan lapisan lapisan layer yang lain sehingga membentuk gambar. Lapisan tersebut saling bertumpuk sehingga menghasilkan sebuah gambar. Gambar yang berada pada layer atas maka akan berada pada tumpukan yang paling atas dan bisa menutupi tumpukan gambar yang berada dibawahnya.

Pada saat membuat gambar baru maka secara default akan mempunyai sebuah layer yaitu layer background. Layer tersebut adalah layer dasar didalam membuat desain. Jika kita membuat beberapa layer baru maka layer background akan tetap berada pada lapisan yang terbawah.

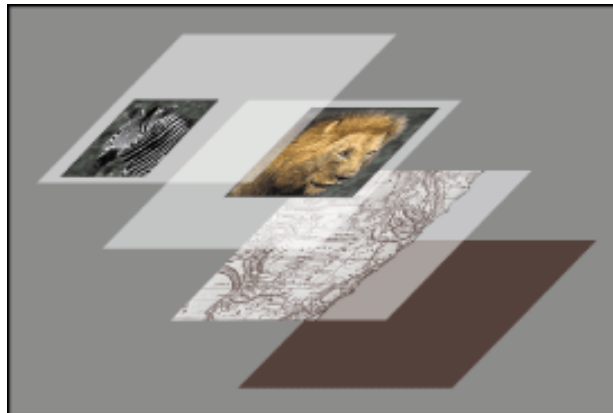
Sebaiknya dalam membuat desain, setiap obyek berada pada layer yang berbeda. Sehingga jika kita memanipulasi salah satu obyek maka perubahannya tidak akan mempengaruhi obyek yang lain.

#### 4.4.2 Pallette Layer

Untuk memudahkan penggunaan dan pengaturan layer, Photoshop 7.0 menyediakan Layers Pallette



Dari gambar di atas dapat kita lihat, gambar zebra berada pada layer diatas layer gambar singa. Oleh karena itu gambar zebra dapat menutupi gambar singa karena zebra berada pada tumpukan yang paling atas. Sedangkan background dapat ditutupi oleh gambar singa dan zebra karena layer background berada paling bawah.

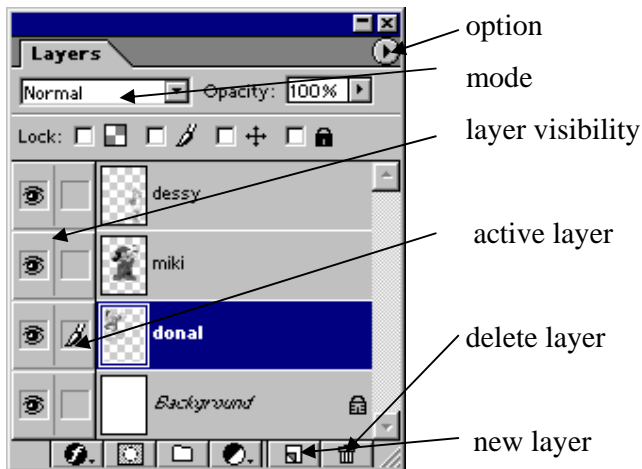


Gambar singa masih tampak walaupun ditutup oleh gambar zebra. Hal ini karena layer zebra adalah transparan sehingga hanya gambar zebra yang menutupi gambar singa.

Jika kita membuat layer baru maka layer tersebut adalah transparan.



Sekarang kita akan membahas fungsi dari masing masing bagian dalam pallete layer.



### ***layer visibility***

Layer visibility digunakan untuk memunculkan atau menyembunyikan tiap tiap layer. Misal layer visibility dari miki dihilangkan dengan cara mengkliknya, maka gambar dari miki tersebut tidak akan tampak dalam gambar. Hal ini diperlukan jika kita ingin mengedit salah satu layer, agar tidak terganggu dengan adanya gambar gambar dari layer yang lain maka untuk sementara layer lain dihilangkan sehingga yang muncul dalam gambar hanya layer yang akan kita edit saja.


### ***Active layer***


Active layer berguna untuk menentukan di layer mana kita akan bekerja. Seperti contoh diatas berarti kita sedang bekerja di layer miki. Jika kita memasukkan gambar, coretan atau yang lainnya maka kesemuanya hanya akan masuk ke layer miki dan tidak ke layer yang lain. Jika ingin bekerja di layer lain maka kita cukup memindah active layer ke layer yang kita inginkan. Didalam keseluruhan layer kita tidak bisa memberikan lebih dari satu active layer.


Active layer adalah bagian yang penting, dan kita harus selalu memastikan dilayer mana kita bekerja sebelum memanipulasi layer.


### ***lock***

Lock berfungsi untuk mengunci layer agar tidak dapat kita edit. Lock ada 4 macam yaitu:

 lock transparant pixel : untuk mengunci layer yang transparan. Misalkan jika kita memberikan coretan pada gambar, maka yang tercoret hanya gambarnya saja sedangkan yang bagian transparan tidak berubah

 lock image pixel: untuk mengunci layer agar tidak bisa dimanipulasi. Tetapi letak gambar masih bisa diubah.

 lock position: kebalikan dari lock image pixel, gambar bisa dimanipulasi tetapi posisi tidak bisa dirubah.

 lock all: untuk mengunci layer agar tidak bisa dilakukan apapun terhadapnya


untuk melakukan lock maka pastikan terlebih dahulu layer mana yang akan dikunci, letakkan active layer di tempat tersebut, kemudian layer dikunci.


### ***Opacity***

Opacity digunakan untuk menentukan tingkat transparansi suatu layer terhadap layer yang lain. Seperti contoh gambar diatas memiliki opacity 100 yang artinya gambar sama sekali tidak transparan. Jika opacity diberi nilai kurang dari 100 maka layer akan tampak transparan dan semakin kecil nilainya maka layer akan semakin transparan. Jika suatu layer dibuat transparan maka gambar yang berada pada layer dibawahnya akan dapat menembus gambar pada layer transparan tersebut.

### ***Mode***

Didalam menu mode disediakan berbagai model layer dan pengaruhnya terhadap layer yang lain. Untuk mengetahui fungsi dan hasilnya terhadap layer maka sebaiknya dicoba satu persatu dan dilihat perubahan pada layernya. Pada saat membuat layer baru secara default mode layer diset sebagai normal dan selanjutnya dapat diganti ke mode yang lain.

 new layer digunakan untuk membuat layer baru.

 delete layer digunakan untuk menghapus layer yang sudah dibuat. Caranya letakkan tanda active layer pada layer yang akan dihapus. Baru kemudian menekan tombol delete layer.

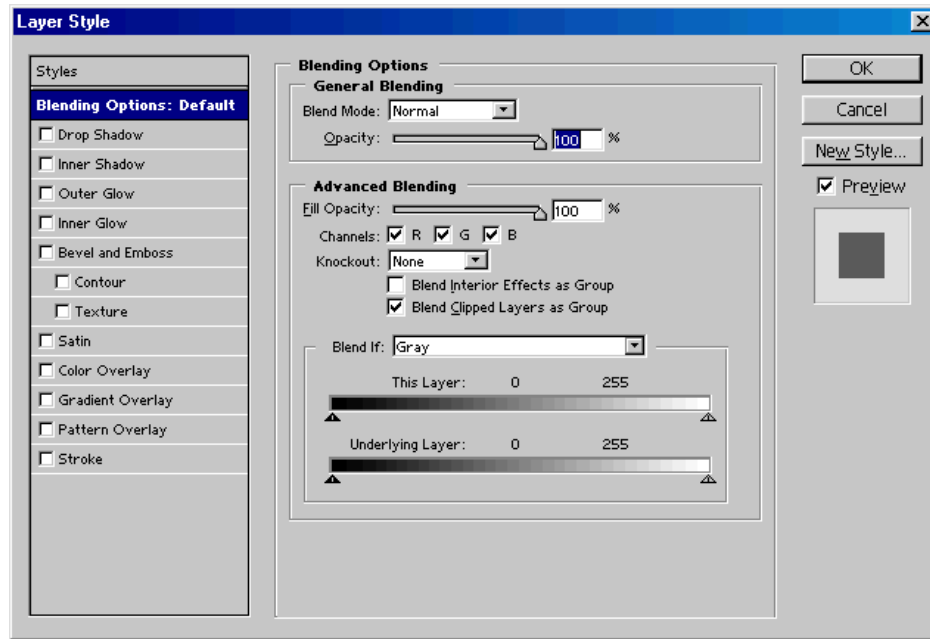
Jika kita tekan panah kecil yang berada di ujung kanan atas maka akan muncul option. Diantara option tersebut yang paling penting adalah bagian merge.

Merge berfungsi untuk menggabungkan beberapa layer menjadi satu layer. Merge down artinya menggabungkan layer yang sedang aktif dengan layer dibawahnya. Merge visible menggabungkan semua layer yang visibility-nya diset aktif. Sedangkan layer yang visibility-nya tidak diset aktif masih tetap berdiri sendiri.

#### 4.4.3 Layer Style

Layer style adalah tambahan efek yang akan diberikan terhadap suatu layer. Effect effect tersebut telah disediakan kita tinggal memilih dan menerapkannya pada layer tersebut. Kita akan sering menggunakan efek ini karena cara penggunaannya yang mudah dan hasilnya yang bagus. Sebenarnya kita bisa membuat sendiri efek yang dihasilkan oleh layer style dengan menggunakan drawing tool tetapi akan membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh karena itu kita menggunakan efek ini dengan tujuan penghematan waktu. Effect tersebut hanya bisa diberikan pada layer baru dan tidak bisa diberikan kepada layer background.

Macam macam layer style dapat dilihat pada menu **Layer > Layer Style** dan akan muncul pilihan pilihan. Untuk bisa melihat semua pilihan tersebut maka pilih menu blending option sehingga muncul kotak dialog seperti berikut:



- *drop shadow* untuk memberikan bayangan dibawah obyek
- *inner shadow* untuk memberikan bayangan didalam obyek
- *outer glow* untuk memberikan sinar dibawah obyek
- *inner glow* untuk memberikan sinar didalam obyek
- *bevel and emboss* untuk memberikan effect timbul dari obyek
- *satın* untuk memberikan effect bayangan yang menyeluruh dalam obyek
- *color overlay* untuk menimpa obyek dengan warna lain
- *gradient overlay* untuk menimpa obyek dengan warna gradient
- *pattern overlay* untuk menimpa obyek dengan warna pattern
- *stroke* untuk memberikan warna di tepi obyek

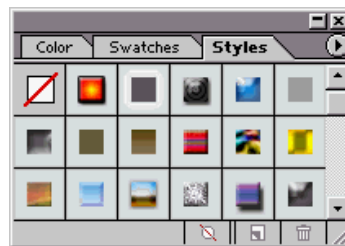
Setiap option diatas mempunyai setting tersendiri yang satu dengan lainnya berbeda. Untuk melihat dan merubah settingnya klik salah satu dari option diatas maka akan muncul setting dari option yang diklik tersebut. Misal jika dipilih option color overlay maka akan muncul option warna, ketebalan, dan mode.

Untuk mengaplikasikan layer style tersebut ke dalam obyek cukup dengan memberi tanda cek disamping tulisan option masing masing. Option bisa dipilih lebih dari satu atau bahkan bisa dipilih semuanya sesuai dengan kebutuhan.


Agar lebih memahami dan membiasakan menggunakan layer style ini maka sebaiknya setiap layer style dicoba satu persatu dan dilihat pengaruhnya terhadap obyek.


### 4.4.4 Style

Photoshop juga memberikan fasilitas layer style yang sudah jadi dan kita tinggal memakainya. Layer style yang sudah jadi tersebut dapat dilihat pada pallete style. Dalam pallete style tersebut dapat dilihat bentuk bentuk style yang bisa dipilih.

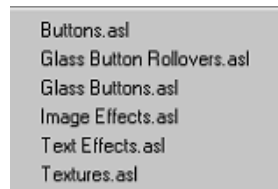


Cara menggunakannya hampir sama dengan penjelasan sebelumnya, yaitu tentukan terlebih dahulu layer yang akan dikenai layer style pada pallete layer dengan memberikan tanda aktif layer pada layer tersebut. Lalu klik salah satu style pada pallete styles, maka layer tersebut otomatis akan mengikuti style yang sudah kita pilih.

Jika kita sudah memberikan layer style pada suatu layer dan ingin menghilangkan layer style tersebut maka klik tanda  yang berada di bagian ujung kiri atas pada pallete styles. Dengan mengklik tanda tersebut maka semua layer style yang kita berikan pada suatu layer akan hilang.

Tidak semua style yang dimiliki oleh photoshop dimasukkan dalam pallete styles. Untuk memunculkan style dari photoshop yang lain, klik tombol menu  dibagian kanan atas pada pallete styles.

Dibagian paling bawah terdapat beberapa pilihan yaitu buttons, glass buttons rollover, glass buttons, image effects, text effects, textures.



#### 4.5. Membuat Desain dengan Layer

Pada bab ini kita akan berlatih mendesain dengan memanipulasi gambar yang sudah ada serta dengan mengaplikasikan pallete layer. Pertama kita buka gambar yang akan digunakan sebagai gambar utamanya dengan nama bear.psd pada folder :

C:\Program Files\Adobe\Photoshop 7.0\samples\flower.psd



Klik menu **File > Save As** dan beri nama, misal berlatih.psd lalu save.

Untuk memulai bekerja dengan layer kita buka file gambar yang lain untuk kita gabungkan dengan gambar file gambarnya bernama ducky.tiff dan letaknya pada folder yang sama dengan yang atas.

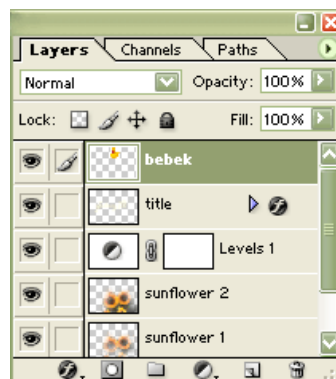
Gambar dari ducky terlalu besar, akan kita perkecil ukurannya dengan memilih menu **Image > Image Size** sehingga muncul kotak dialog. Lalu isikan ukuran yang baru yaitu 120X131 pixel.

#### 4.5.1 Menggabungkan Gambar

1. Klik Move Tool di toolbox dan tunjuk ducky.tiff lalu geser ke berlatih.psd sehingga gambar bebek tersebut menumpuk diatas gambar bunga. Gambar bebek sekarang mempunyai layer tersendiri pada pallete layer berlatih.psd. sekarang kita tidak memerlukan lagi gambar ducky.tiff karena gambar tersebut sudah dimasukkan ke dalam gambar berlatih.psd. Untuk seterusnya kita hanya bekerja pada gambar be



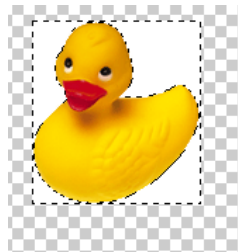
2. Pada layer palette akan muncul gambar bebek berada pada layer 1. Agar lebih mudah nama layer 1 diganti bebek caranya dengan mengklik kanan layer tersebut dan pilih menu layer properties lalu ganti nam



#### 4.5.1 Memilih, Menghapus Objek pada Layer dan Mengumpulkan Layer-Layer

Pada gambar diatas masih terdapat kotak putih dibelakang gambar bebek. Gambar putih tersebut akan kita hilangkan dengan cara seperti berikut:

1. Pastikan aktif layer berada pada layer bebek karena kita akan bekerja pada layer tersebut.
2. Agar tidak mengganggu, layer visible dari layer lain dihilangkan untuk sementara
3. Gunakan magic wand tool lalu klik daerah yang berwarna putih. Maka seleksi akan melingkupi seluruh daerah yang berwarna putih tersebut.
4. Tekan keyboard delete untuk menghilangkan daerah yang dilingkupi oleh seleksi, dalam hal ini adalah daerah yang berwarna putih.
5. Kembalikan layer visible dari layer yang lain agar kembali bergabung dengan gambar bebek



6. Sekarang akan kita buat empat gambar bebek yang sama dengan cara mengkopi layer bebek. Caranya klik kanan layer bebek lalu pilih menu duplicate layer dan beri nama bebek 2, bebek 3, bebek 4.
7. Setelah kita kopi menjadi 4 buah gambar bebek, gambar yang tampak hanya satu, hal ini disebabkan keempat gambar bebek tersebut bertumpuk sehingga saling menutupi. Agar gambar bebek tampak berjumlah empat buah maka tiap gambar harus kita geser satu persatu. Pertama letakkan aktif layer pada layer bebek 1, kemudian geser gambar bebek dengan menggunakan move tool. Lalu pindah aktif layer ke layer dua dan pindahkan gambar bebek 2 ke tempat yang lain lagi, dan begitu seterusnya hingga gambar yang keempat.
8. Selanjutnya akan kita putar dan kita balik sedemikian rupa sehingga gambar akan menjadi seperti di bawah ini. Untuk memutar atau



membalik gunakan menu **Edit > Transform**. Ada lebih dari satu operasi yang dilakukan terhadap masing-masing gambar. misal gambar bebek yang berada di kiri atas diberi operasi flip horisontal untuk membalikkan gambar secara horisontal.



9. Simpan hasil pekerjaan Anda.

#### 4.6. Bekerja dengan Teks

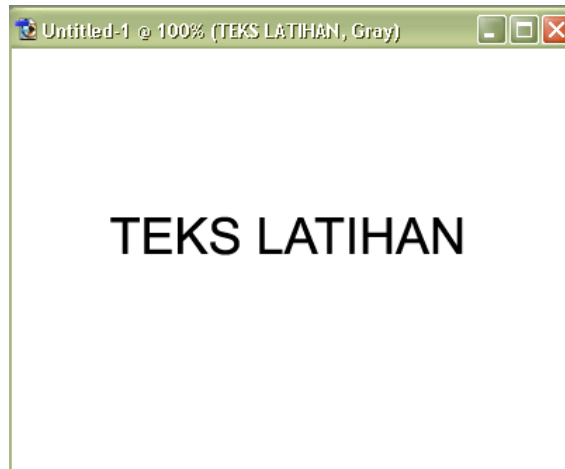
Dengan Photoshop 7.0 Anda dapat dengan mudah menempatkan teks pada image. Teks di dalam Photoshop merupakan kumpulan dari tiap-tiap pixel yang mempunyai resolusi yang sama dengan file images.

##### 4.6.1 Menempatkan Teks

Untuk menempatkan teks pada image yang masih kosong, ikuti langkah berikut ini:

1. Buat jendela kerja baru dengan ukuran 400x300 pixel
2. Pilih peranti **T**, (**Horizontal Type Tools**) pada toolbox, kemudian tempatkan penunjuk mouse pada posisi yang Anda inginkan di area image yang ada.

3. Ketikkan teks yang Anda inginkan pada area image tersebut.



***Catatan:***

Penempatan teks tidak selalu harus pada rancangan image baru yang masih kosong, tetapi juga dapat langsung ditempatkan pada image tertentu yang sudah ada. Pada saat Anda mengetikkan teks pada image, layer baru akan otomatis terbentuk pada layer pallete. Anda dapat menempatkan teks dengan arah horizontal maupun arah vertikal.

**Tugas 3**

1. Sebutkan macam-macam Selection Tools berikut fungsi dan cara penggunaannya!
2. Jelaskan tentang Layer!
3. Jelaskan langkah-langkah menggabungkan dua buah gambar!

## **Bab 5**

### **Penutup**

- Adobe Photoshop 7.0 merupakan salah satu program aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi image (image-editing). Program aplikasi yang canggih membantu para pemula maupun profesional dalam dunia fotografi dan pracetak.
- Diharapkan setelah mengikuti diklat ini, Peserta dapat mempelajari dan memahami penggunaan Adobe Photoshop 7.0 secara praktis, cepat dan mudah sesuai dengan kebutuhan.

## Bab 5

### Daftar Pustaka

Permana, Budi, *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop 7.0*, Elek Media Komputindo, 2003

Team Training SMK TI, Modul Photoshop, 2001