

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 6 Kab. Tangerang
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Komp Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI (Sebelas) / Gasal
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 3 pertemuan 12 JP x 45 Menit (Pertemuan Ke-15)

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

3.8.1 menjelaskan fungsi pemberian efek pada gambar bitmap
3.8.2 mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar
4.8.1 membandingkan efek manipulasi pada gambar bitmap
4.8.2 menunjukkan efek gambar hasil manipulasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan daring, Melalui diskusi dan demonstrasi dalam pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat :

1. Memahami fungsi efek gambar bitmap pada tingkat teknis
2. Menguraikan proses penggunaan efek gambar bitmap pada tingkat teknis

D. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai;➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik;➤ Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab Menjelaskan fungsi efek pada Teks serta proses penggunaan efek gambar bitmap serta menyampaikan garis besar cakupan materi➤ Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan.	10 Menit	Tanya jawab	Google Classroom, Google Formulir Smartphone dan Laptop	Blog dan Youtube
Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan stimulus berupa materi di google classroom berupa PDF .➤ Peserta didik mengidentifikasi materi tersebut;➤ Pada kegiatan ini diharapkan muncul pertanyaan-pertanyaan kritis dari peserta didik/guru, antara lain: efek efek yang dapat digunakan dalam Photoshop➤ Peserta didik dengan teliti mencari dan mengumpulkan data/informasi; Peserta didik memilih informasi yang diperlukan pada materi	40 Menit	Pembelajaran Daring		
Penutup	<ul style="list-style-type: none">➤ Memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan.➤ Berdoa bersama dan memberi salam	10 Menit	Diskusi		
Pembelajaran Mandiri	Pembelajaran Pada google classroom	120 Menit	Pembelajaran Mandiri		

E. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan selama proses pembelajaran daring berlangsung, kehadiran dalam daring, beretika dalam berkomentar di forum daring

Penilaian Pengetahuan : Tes Pilihan ganda dan penugasan

Penilaian Keterampilan : berupa penilaian proyek dan penilaian produk portofolio

Kepala SMK Negeri 6 Kab. Tangerang

Tangerang, Juli 2020
Guru Mapel

DIANNA HERMANTO, S.Pd.

AA NOVIARNA N, S.Kom

Lampiran

1. Materi
2. Penilaian Sikap
3. Penilaian Keterampilan
4. Daftar Nilai Siswa

1. Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Keaktifan	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Komunikasi	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Sosial

- Lembar Observasi
- Rubrik Penilaian Ranah Sosial

No	Nama Peserta didik	Kriteria Aspek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Nilai akhir ranah sosial berdasarkan maksimum dari nilai Peserta didik pada masing-masing Indikator

- Lembar Penskoran
- Indikator Penilaian Ranah Sosial

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Tepat waktu dalam absensi					
2	Keaktifan					
	Bertanya pada saat pembelajaran memasuki sesi forum diskusi					
	Menanggapi atau menyangga pernyataan selama diskusi forum					
3	Komunikasi					
	Tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara Peserta didik dan guru dalam daring					
	Jumlah					

Keterangan:

- 1 = Peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 2 = Peserta didik kurang menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 3 = Peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 4 = Peserta didik sangat menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang dinilai} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$

2. Penilaian Pengetahuan Kisi Kisi Soal Pengetahuan
Bentuk Tes : Tes Tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat menjelaskan gambar bitmap	Gambar Bitmap	1. Gambar yang terbentuk dari rangkaian titik-titik yang berhubungan disebut.... a. Bitmap b. Kurva c. Vektor d. Node e. grafik
2	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pegolah Gambar Bitmap	Gambar Bitmap	2. Salah Satu program untuk memanipulasi gambar adalah a. Adobe Photoshop b. CorelDraw c. Dreamweaver d. Macromedia Flash e. Swish Max
3	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat menjelaskan gambar bitmap	Gambar Bitmap	3. Sifat grafis bitmap sangat bergantung pada a. Tampilan layar komputer b. Ukuran File c. Kerapatan pixel yang menyusunnya d. Jenis File e. Koordinat gambar
4	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat menjelaskan gambar bitmap	Gambar Bitmap	4. Titik-titik penyusun image bitmap dikenal dengan istilah a. Vector b. Tiff c. JPEG d. <i>Pixel</i> e. Gif
5	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat menjelaskan gambar bitmap	Gambar Bitmap	5. Secara teknis bitmap disebut juga dengan ... a. Solid b. <i>Raster</i> c. Simentris d. Gradient e. Grafir

Penskoran Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor										Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												

Rumus Pengolahan Nilai : Jumlah jawaban benar x 10 = Nilai Akhir

3. Penilaian Keterampilan Kisi- Kisi Soal
Keterampilan Bentuk Tes : Unjuk kerja

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat mempraktikkan penggunaan tool adobe photoshop	Program Adobe Photoshop	Praktikkan penggunaan Adobe Photoshop Tampilan program adobe photoshop di screenshot

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Indikator soal	Kategori			
		1 (Nilai 25)	2 (Nilai 50)	3 (Nilai 75)	4 (Nilai 100)
1	Dapat mempraktikkan penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 1 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 2 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 3 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 4 Penggunaan tool adobe photoshop

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 6 Kab. Tangerang
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Komp Keahlian : Multimedia
 Kelas/Semester : XI (Sebelas) / Gasal
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Alokasi Waktu : 3 pertemuan 12 JP x 45 Menit (Pertemuan Ke-16)

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
- 4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan daring, Melalui diskusi dan demonstrasi dalam pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat :

1. Menggunakan efek pada gambar bitmap secara efektif
2. Memproduksi gambar bitmap dengan efek secara kreatif

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai; ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik; ➤ Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab Menjelaskan fungsi efek filter gambar bitmap serta proses penggunaan efek gambar bitmap serta menyampaikan garis besar cakupan materi ➤ Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan 	10 Menit	Tanya jawab	Google Classroom, Google Formulir Smartphone dan Laptop	Blog dan Youtube
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan stimulus berupa materi di goole classroom berupa PDF ➤ Peserta didik Membuat desain merch menggunakan Photoshop; ➤ Mengelompokan siswa dan menugaskan untuk saling mengevaluasi tugas satu sama lain 	40 Menit	Pembelajaran Daring		
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan. ➤ Memberikan informasi mengenai diskusi yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya ➤ Memberikan tugas kepada peserta didik berupa mengumpulkan contoh efek desain melalui aplikasi classroom ➤ Berdoa bersama dan memberi salam 	10 Menit	Diskusi		
Pembelajaran Mandiri	Pembelajaran Pada google classroom	120 Menit	Pembelajaran Mandiri		

D. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan selama proses pembelajaran daring berlangsung seperti, kehadiran dalam forum daring, beretika dalam berkomentar di forum daring

Penilaian Pengetahuan : Tes Pilihan ganda dan penugasan

Penilaian Keterampilan : berupa penilaian proyek dan penilaian produk portofolio

Kepala SMK Negeri 6 Kab. Tangerang

Tangerang, Juli 2020

Guru Mapel

Lampiran

1. Materi
2. Penilaian Sikap
3. Penilaian Keterampilan
4. Daftar Nilai Siswa

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Keaktifan	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Komunikasi	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Sosial

- Lembar Observasi
- Rubrik Penilaian Ranah Sosial

No	Nama Peserta didik	Kriteria Aspek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Nilai akhir ranah sosial berdasarkan maksimum dari nilai Peserta didik pada masing-masing Indikator

- Lembar Penskoran
- Indikator Penilaian Ranah Sosial

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Tepat waktu dalam absensi					
2	Keaktifan					
	Bertanya pada saat pembelajaran memasuki sesi forum diskusi					
	Menanggapi atau menyangga pernyataan selama diskusi forum					
3	Komunikasi					
	Tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara Peserta didik dan guru dalam daring					
	Jumlah					

Keterangan:

- 1 = Peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 2 = Peserta didik kurang menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 3 = Peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 4 = Peserta didik sangat menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dinilai} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

4. Penilaian Pengetahuan Kisi Kisi Soal Pengetahuan
Bentuk Tes : Tes Tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat memahami Efek filter	Efek Gambar Bitmap	1. Efek yang digunakan untuk menggulung sisi pojok sebuah gambar kertas adalah.... a. Wet paint b. Partikel c. Frame d. Tilt e. Page curl
2	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Efek Gambar Bitmap	2. Pada PhotoShop arti dari Mode RGB Color adalah a. RISE GO BLACK b. RED GREEN BLUE c. RED GREY BLUE d. RED GREEN BLACK e. ROW GROUND BLACK
3	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Efek Gambar Bitmap	3. Untuk memberi efek seperti gosokan tangan pada pengolah fokus, kita harus memilih....tool. a. Blur tool b. Dodge Tool c. Burn Tool d. Smudge Tool e. Sharp Tool
4	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Efek Gambar Bitmap	4. Fasilitas pada photoshop yang digunakan untuk membuat teks di atas gambar adalah.... a. Type tool b. Photography Tool c. History Brush Tool d. Selection Tool e. Brush Tool
5	Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Efek Gambar Bitmap	5. Panel yang berfungsi untuk menyimpan status perubahan yang telah dilakukan terhadap sebuah tampilan lembar kerja adalah a. Panel History b. Panel navigator c. Panel swatches d. Panel Color e. Control Panel

Penskoran Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor										Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												

Rumus Pengolahan Nilai : Jumlah jawaban benar x 10 = Nilai Akhir

a. Penilaian Keterampilan Kisi- Kisi Soal
Keterampilan Bentuk Tes : Unjuk kerja

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Menganalisis tool software pengolah gambar bitmap	Dapat mempraktikkan penggunaan software adobe photoshop	Program Adobe Photoshop	Praktikkan penggunaan Adobe Photoshop Tampilan program adobe photoshop di screenshot

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Indikator soal	Kategori			
		1 (Nilai 25)	2 (Nilai 50)	3 (Nilai 75)	4 (Nilai 100)
1	Dapat mempraktikkan penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 1 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 2 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 3 Penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 4 Penggunaan tool adobe photoshop

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 6 Kab. Tangerang
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Komp Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI (Sebelas) / Gasal
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 3 pertemuan 12 JP x 45 Menit (Pertemuan Ke-17)

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
- 4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan daring, Melalui diskusi dan demonstrasi dalam pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat :

1. Menggunakan efek pada gambar bitmap secara efektif
2. Memproduksi gambar bitmap dengan efek secara kreatif

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber
Pendahuluan	Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai; Guru mengecek kehadiran peserta didik; ii. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada subbab Menjelaskan fungsi efek gambar bitmap layer style dan style serta proses penggunaan efek gambar bitmap serta menyampaikan garis besar cakupan materi Guru menyampaikan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan	10 Menit	Tanya jawab	Google Classroom, Google Formulir Smartphone dan Laptop	Blog dan Youtube
Inti	v. Guru memberikan stimulus berupa materi di goolge classroom . Peserta didik Membuat desain merch menggunakan Photoshop; Memasarkan desain dalam media sosial	40 Menit	Pembelajaran Daring		
Penutup	Memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan. Memberikan informasi mengenai diskusi yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya Peserta didik diberikan beberapa sumber mengenai materi selanjutnya Mengakhiri pembelajaran dengan doa Berdoa bersama dan memberi salam	10 Menit	Diskusi		
Pembelajaran Mandiri	Pembelajaran Pada google classroom	120 Menit	Pembelajaran Mandiri		

E. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan selama proses pembelajaran daring berlangsung seperti, kehadiran dalam forum daring, beretika dalam berkomentar di forum daring

Penilaian Pengetahuan : Tes Pilihan ganda dan penugasan

Penilaian Keterampilan : berupa penilaian proyek dan penilaian produk fortfolio

Kepala SMK Negeri 6 Kab. Tangerang

Tangerang, Juli 2020

Guru Mapel

DIANNA HERMANTO, S.Pd

AA NOVIARNA N, S.Kom

Lampiran

1. Materi
2. Penilaian Sikap
3. Penilaian Keterampilan
4. Daftar Nilai Siswa

Penilaian Sikap

No.	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
2.	Keaktifan	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	
3.	Komunikasi	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan	

Instrumen Penilaian

a) Penilaian Aspek Sosial

- Lembar Observasi
- Rubrik Penilaian Ranah Sosial

No	Nama Peserta didik	Kriteria Aspek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Nilai akhir ranah sosial berdasarkan maksimum dari nilai Peserta didik pada masing-masing Indikator

- Lembar Penskoran
- Indikator Penilaian Ranah Sosial

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Tepat waktu dalam absensi					
2	Keaktifan					
	Bertanya pada saat pembelajaran memasuki sesi forum diskusi					
	Menanggapi atau menyangga pernyataan selama diskusi forum					
3	Komunikasi					
	Tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara Peserta didik dan guru dalam daring					
	Jumlah					

Keterangan:

- 1 = Peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 2 = Peserta didik kurang menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 3 = Peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan
- 4 = Peserta didik sangat menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dinilai} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

6. Penilaian Pengetahuan Kisi Kisi Soal Pengetahuan
Bentuk Tes : Tes Tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat menjelaskan Efek filter	Teknik Efek Gambar Bitmap	1. Fungsi Blur dalam mengedit suatu image/gambar adalah.. a. suatu filter untuk menghapus image b. suatu filter untuk membuat image menjadi tidak jelas/halus c. suatu filter untuk membuat image menjadi tajam d. suatu filter untuk membuat image terkesan timbul e. suatu filter untuk memberi efek pada image
2	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat menggunakan efek pada gambar bitmap secara efektif	Teknik Efek Gambar Bitmap	2. Pada PHOTO SHOP perintah HUE/SATURATION digunakan untuk.. a. Memutar CANVAS b. Memberi Teks c. Merubah Warna Image d. Duplikat Image e. Merubah Ukuran Imag
3	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Teknik Efek Gambar Bitmap	3. Perintah untuk membuat image menjadi hitam putih adalah.. a. Brightness b. Desaturate c. Curves d. Hue e. Croop
4	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Teknik Efek Gambar Bitmap	4. Apakah yang dimaksud LAYER pada PHOTO SHOP.. a. Mengatur resolusi b. Mengatur bidang kerja c. Memberi lapisan pada bidang kerja d. Memberi Efek Khusus e. Mengolah Image
5	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat Menjelaskan Software Pengolah Gambar Bitmap	Teknik Efek Gambar Bitmap	5. Fasilitas untuk merubah warna sesuai dengan keinginan anda, adalah ... a. Palet Navigator b. Palet Color c. Palet Layer e. Palet Propertie

Penskoran Aspek Pengetahuan

No	Nama Peserta didik	Skor Setiap Nomor										Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												

Rumus Pengolahan Nilai : Jumlah jawaban benar x 10 = Nilai Akhir

**a. Penilaian Keterampilan Kisi- Kisi Soal
Keterampilan Bentuk Tes : Unjuk kerja**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Materi	Soal
1	Mendesain efek pada gambar bitmap	Dapat mempraktikkan penggunaan software adobe photoshop	Program Adobe Photoshop	Praktikkan penggunaan Adobe Photoshop mendesain logo Tampilan program adobe photoshop di screenshot

Instrumen Penilaian Keterampilan

No	Indikator soal	Kategori			
		1 (Nilai 25)	2 (Nilai 50)	3 (Nilai 75)	4 (Nilai 100)
1	Dapat mempraktikkan penggunaan tool adobe photoshop	Menerapkan 1 Penggunaan tool beserta efek lainnya adobe photoshop	Menerapkan 2 Penggunaan tool beserta efek lainnya adobe photoshop	Menerapkan 3 Penggunaan tool beserta efek lainnya adobe photoshop	Menerapkan 4 Penggunaan tool beserta efek lainnya adobe photoshop

EFEK GAMBAR BITMAP

- 3.1 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
 - 3.1.1 Menerapkan pemberian efek pada gambar bitmap
 - 3.1.2 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap
- 4.1. Mendesain efek pada gambar bitmap
 - 4.1.1 Menjelaskan efek pada gambar bitmap
 - 4.1.2 Mendesain efek pada gambar bitmap

PERTEMUAN-15

A. Materi

1. Efek Pada Teks

Teks merupakan objek yang secara sistematis membentuk shape huruf, simbol dan angka. Teks di dalam Photoshop merupakan kumpulan piksel-piksel yang mempunyai resolusi sama dengan file objek, sehingga bila dilakukan pembesaran objek atau zooming, teks akan tampak berundak (jaged) apabila melewati batas besar resolusi objek asli. Untuk membuat huruf atau kata, caranya berbeda dengan membuat paragraph. Huruf dibuat dengan klik pada objek yang aktif dan kemudian menuliskan teks yang akan dimasukkan. Sedangkan paragraph dapat dibuat dengan melakukan dragging terlebih dahulu untuk menentukan area paragraph baru, kemudian menuliskan teks yang telah didefinisikan tersebut.

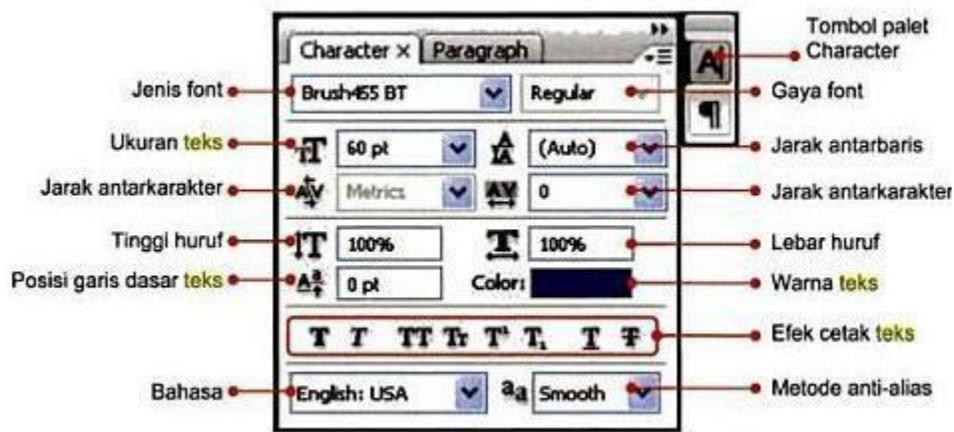


Layer teks otomatis akan terbentuk saat mengklik objek yang aktif.

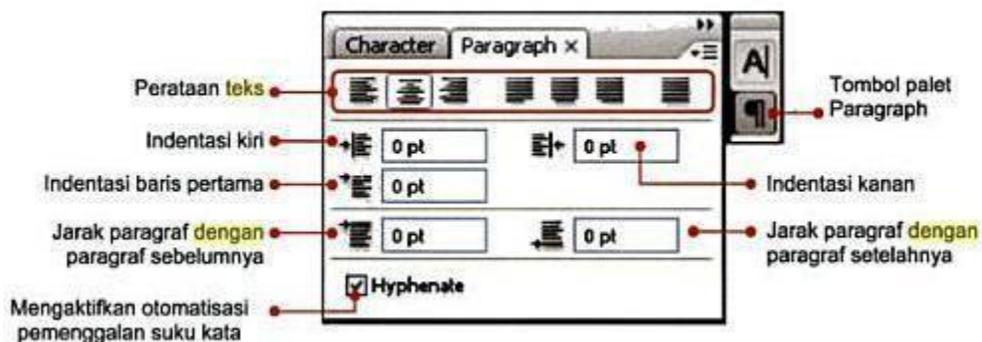


Layer type tidak akan muncul sebagai layer baru saat menggunakan mode multichannel, bitmap, maupun indexed color, sebab mode ini tidak mendukung layer, sehingga teks hanya akan tampil pada layer background saja.

Dalam mengatur teks. Teks dapat diatur menggunakan palet *character* yang dapat diaktifkan melalui **Window > Character**.



Untuk mengatur paragraph teks, pilih tab Paragraph.

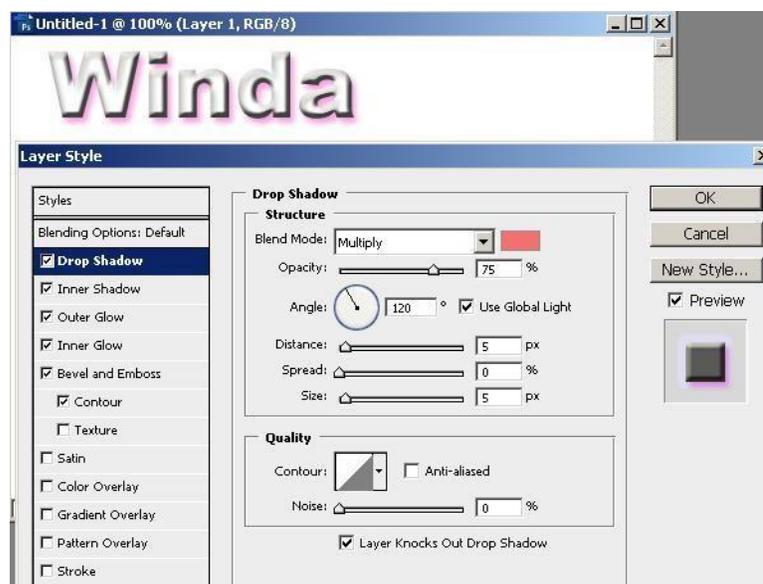


Type mask digunakan untuk membentuk seleksi dengan bentuk font yang dipilih, dengan orientasi horizontal maupun vertikal. Seleksi type mask ini akan ditampilkan pada layer yang aktif, yang dapat dipindah, disalin, diisi warna dan diberi stroke. Cara membuatnya adalah :

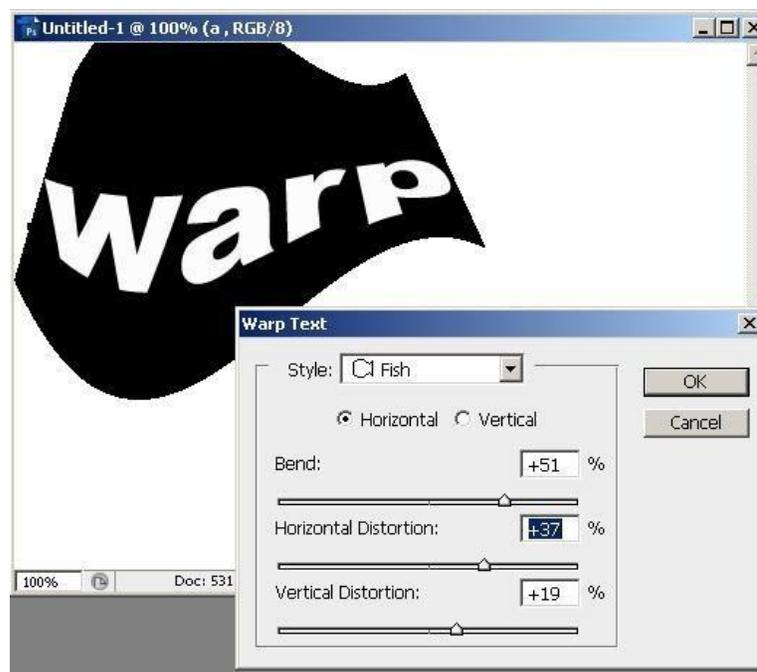
- Pilih layer yang akan diberi type mask.
- Pilih Type Mask Tool, baik vertikal maupun horizontal.
- Ketikkan pada layer baru. Teks akan tampil dengan warna mask.
- Klik pada layer palet atau klik **Commit any current edits** di sebelah kanan pada option bar untuk memunculkan marquee huruf.



- Pilih layer via copy (**Ctrl+J**) untuk membentuk layer baru dari hasil salinan marquee teks tersebut. Teks tidak akan tampak karena tekstur dan fill teks sama persis dengan background.
- Tambahkan layer style glow untuk memberikan kontras objek dengan latar belakang dengan mengklik menu **Layer > Layer Style > Drop Shadow**.



Warping adalah fasilitas untuk mendistorsi bentuk objek dengan beberapa variasi bentuk. Teks tersebut akan mengikuti bentuk shape yang dipilih.



Cara melakukan warp adalah:

- Pilih **layer type**
- Pilih **Type Tool**, klik tombol **Warp** 
- Pilih warp style dari menu Style Pup-up.
- Pilih orientasi warp teks, horizontal atau vertikal.
- Tentukan beberapa option:
Bend, digunakan untuk mengatur besar distorsi warp.
Horizontal dan Vertikal Distortion, untuk menerapkan perspektif objek.
- Untuk membatalkan Warp, klik **None**.

Pada halaman web sering digunakan berbagai efek teks sehingga teks akan terlihat lebih indah dan menarik perhatian pengunjung. Efek teks biasanya digunakan sebagai logo, banner, link dan judul. Jenis-jenis efek teks antara lain :

- Teks Melengkung
 Photoshop mempunyai fasilitas yaitu Warp Text yang di dalamnya menyediakan berbagai style yang bisa digunakan secara langsung untuk melengkungkan teks.

- Teks 3D

Teks Melengkung

Bentuk 3D menjadi populer dan banyak digunakan oleh para desainer untuk menambah keindahan desainnya.

The word "3D" is rendered in a bold, orange, three-dimensional font with a slight shadow, giving it a 3D appearance.

- Teks Lembut

Teks lembut adalah teks yang berlatar belakang kabur, sehingga teks yang ada di atasnya terkesan lembut. Teks ini banyak digunakan dalam mendesain halaman web.

The word "Soft" is rendered in a white, rounded font with a soft, glowing blue and white gradient background, giving it a soft, ethereal appearance.

- Teks Gradasi

Teks gradasi adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek gradasi warna, sehingga perpindahan atau transisi warna pada teks terlihat secara halus. Gradasi warna bisa terdiri atas dua warna atau lebih.

The word "GRADASI" is rendered in a bold, blue font with a vertical gradient from light blue at the top to yellow at the bottom, giving it a colorful, gradient effect.

- Teks Warna Warni

Teks warna warni adalah teks yang terdiri atas beberapa warna dalam suatu tulisan, antara satu huruf dengan huruf lainnya mempunyai warna yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan kesan ceria, ramai dan periang.

The word "BEDA" is rendered in a bold, colorful font where each letter has a different color: B (red), E (yellow), D (green), and A (blue).

- Teks Outline Ganda

Teks outline ganda adalah teks yang mempunyai dua garis pinggir dengan menggunakan warna garis pinggir yang berbeda antara garis yang satu dengan yang lain, sehingga terlihat seperti tiga buah teks dalam satu tulisan.

The letters "XP" are rendered in a bold, black font with a double outline effect. The inner outline is red and the outer outline is black, giving it a thick, stylized appearance.

- Teks Menyala

Teks menyala adalah efek yang menambah pencahayaan atau sinar yang memudar secara bertahap di luar sisi teks, sehingga teks akan terlihat menyala seperti api lilin.

The word "PIJAR" is rendered in a bold, black font with a glowing orange and yellow gradient outline, giving it a fiery, glowing appearance.

- Teks Garis Bersusun

Teks garis bersusun adalah teks yang menggunakan pola garis-garis lurus bersusun secara horizontal sebagai motifnya, sehingga teks akan terlihat lebih elegan. Teks ini banyak digunakan untuk membuat logo suatu perusahaan atau produk.



- Teks Berkarat

Teks berkarat adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek seperti besi yang sudah karatan karena sudah dimakan usia alias using.



- Teks Emas

Teks emas adalah teks yang dibuat dengan menerapkan efek kuning keemasan yang terlihat mengkilap gemerlapan pada teks, sehingga menimbulkan kesan mewah.



- Teks Aqua

Teks aqua adalah teks yang menggunakan efek seperti kaca bening pada galon plastik minuman aqua dengan pendaran cahaya berwarna kebiru-biruan.



- Teks Bertabur Perak

Teks bertabur perak adalah teks yang menggunakan efek berupa taburan perak di atas permukaan teks.



- Teks Api

Teks api adalah teks yang menggunakan efek seperti api yang mengelilingi teks tersebut.



- Efek Ice

Teks efek ice adalah teks yang memberikan kesan seperti terbungkus es.



PERTEMUAN-16

2. Filter

Filter adalah fasilitas yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop untuk memberikan efek tertentu pada obyek gambar bitmap sehingga desain gambar yang dihasilkan akan lebih hidup . Dengan adanya efek dari filter desain gambar bitmap yang dibuat akan menjadi special.

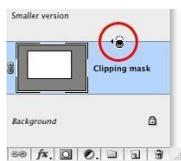
Cukup banyak filter yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop jumlahnya mencapai ratusan buah , sehingga pada kegiatan belajar ini tidak akan dibahas semuanya secara detail, namun akan diajarkan secara garis besarnya serta cara pemakaian fasilitas filter. Filter yang ada dalam dapat ditambah lagi macamnya dengan jalan menambahkan plug-ins filter. Plugin filter bisa didapatkan dengan cara mendownload, mengkopi atau membeli, seperti perintah digimarc yang terdapat di menu filter. Tiap - tiap filter mempunyai option untuk mengatur hasilnya sesuai agar sesuai dengan keinginan desainer grafis. Pada saat memilih salah satu filter maka akan muncul kotak dialog untuk mengatur parameter – parameter filter lebih lanjut sehingga nantinya akan didapatkan efek yang sesuai.

Untuk dapat mengaplikasikan salah satu filter maka harus dipilih dahulu bagian mana dari gambar yang akan diberi effect, lalu bagian tersebut diseleksi. Efek filter bisa diberikan ke obyek gambar bitmap maupun obyek teks. Untuk efek filter pada teks akan dibahas lebih lanjut pada kegiatan belajar selanjutnya. Filter secara garis besar dibagi menjadi 13 jenis filter.

Cukup banyak filter yang disediakan oleh aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop, dan tiap - tiap filter mempunyai option untuk mengatur hasilnya sesuai agar sesuai dengan keinginan desainer grafis. Untuk dapat mengaplikasikan salah satu filter maka harus dipilih dahulu bagian mana dari gambar yang akan diberi effect, lalu bagian tersebut diseleksi. Saat mengolah gambar bitmap fitur filter dapat dikombinasikan dengan fitur – fitur yang lainnya, misalnya selection, pewarnaan, layer mask, quick masking, adjusment image maupun adjusment layer dan lain sebagainya. Pada kegiatan belajar kali akan dipelajari bagaimana cara menerapkan filter yang dipadukan dengan fitur lainnya pada gambar bitmap.

Penerapan filter - clipping mask – adjusment layer

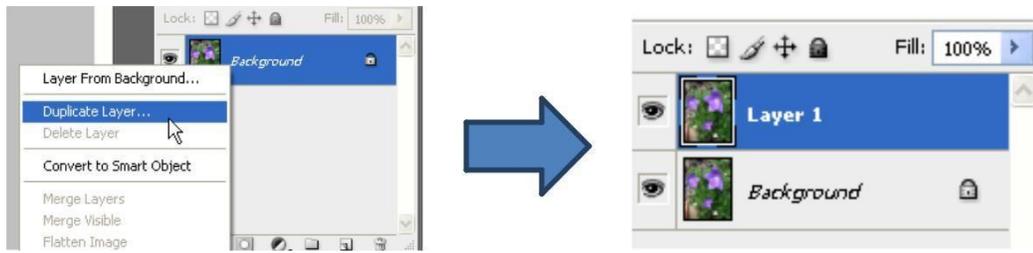
Clipping mask merupakan suatu fitur untuk membuat sebuah gambar menyesuaikan dengan bentuk objek yang berada di bawahnya. Clipping Mask dapat diberikan ke semua tipe objek diantaranya shape, gambar bitmap, maupun teks.



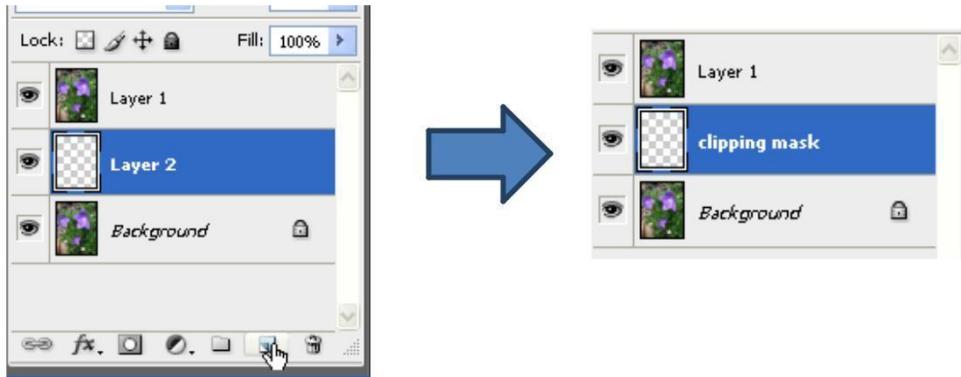
Untuk membuat suatu layer menjadi clipping mask tekan dapat dilakukan dengan menekan tombol Alt dan gerakkan kursor mouse diantara “layer 1” dan layer “clipping mask” sampai kursor berubah menjadi icon clipping mask.

Pengunaan adjusment kali ini bersifat non destruktif. Pada percobaan kali ini akan menyajikan hasil pengolahan gambar bitmap bunga yang sebagian bungan diberi bingkai sehingga tampak fokus, bingkai diolah menggunakan clipping mask, obyek diluar bingkai akan nampak blur. Berikut ini adalah pengolahan gambar bitmap filter dan clipping mask.

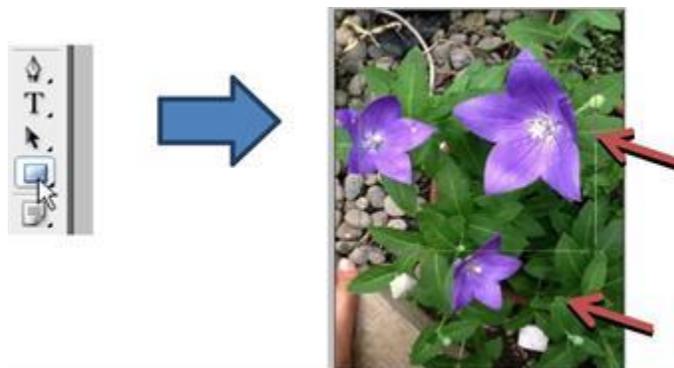
- Buka gambar bitmap yang akan di edit sebagai background layer, misal gambar bunga
- Kemudian background layer (tekan ctrl+J) atau dengan cara klik kanan  pada layer



- Buat layer baru di bawah *layer 1* dengan cara klik **create new layer** pada bagian bawah layers palette sambil menekan **Ctrl** sehingga otomatis akan membuat layer baru di bawah layer yang sedang di pilih dan beri nama *clipping mask*.



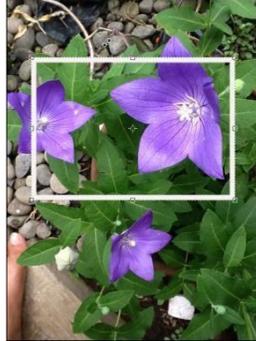
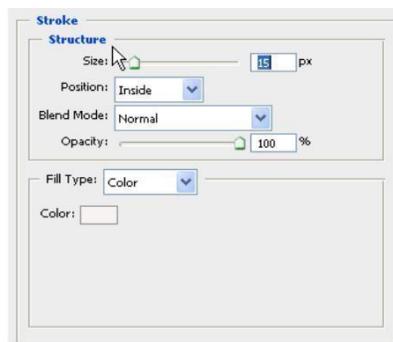
- Pilih layer *clipping mask* pada layer palette dan klik **Rectangle tool** atau tekan **U** pada keyboard. buat bentuk *Rectangle* pada bagian yang ingin di fokuskan



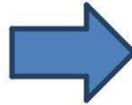
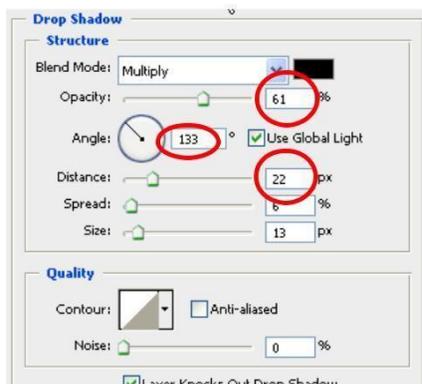
- Langkah berikutnya me-clipping mask layer clipping mask dengan cara tekan **Alt** dan gerakkan kursor mouse diantara “layer 1” dan layer “clipping mask” sampai kursor berubah menjadi icon clipping mask.
- Ketika icon clipping mask sudah muncul maka klik dengan mouse untuk membuat clipping mask. terlihat tidak terjadi apa-apa pada image akan tetapi pada layer palette “layer 1” akan ada tanda indent ke kanan yang berarti telah di potong oleh vector shape di bawahnya.



- Pastikan layer “clipping mask” masih terpilih kemudian klik pada icon **layer styles** pada bagian bawah palette dan pilih **Stroke** dari daftar layer styles dan atur **size** sesuaikan dengan ukuran image, **position** set pada **Inside** yang berarti border berada di dalam shape kemudian atur juga ganti **color** dengan warna putih.



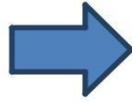
- Tambahkan bayangan dengan menambahkan drop shadow pada blending option,atur angle,distance & opacity



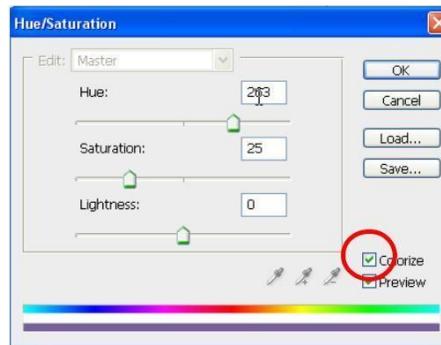
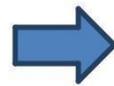
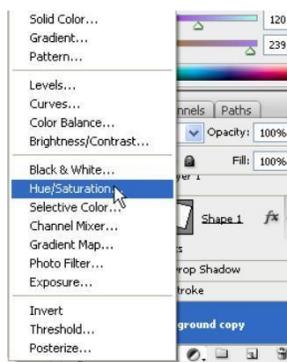
- Gunakan free transform atau tekan **Ctrl+T** untuk merotasi objek “clipping mask” dan juga menskala sesuai dengan yang di kehendaki.tekan enter jika sudah mendapatkan skala dan rotasi yang inginkan.



- Copy background layer kemudian gunakan eyedropper tool untuk mengambil sampel warna yang nantinya akan di gunakan untuk mewarnai layer background copy.



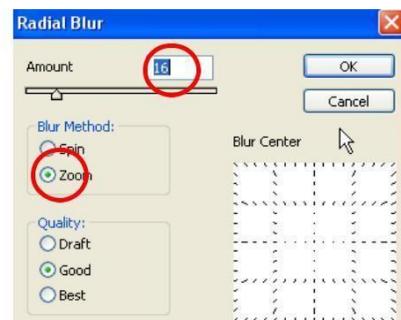
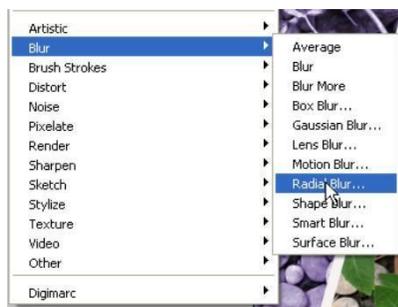
- Pilih layer background copy kemudian klik pada New adjustment layer pada bagian bawah palette layer dan pilih Hue/saturation dan ketika muncul kotak dialog hue/saturation centang bagian colorize.



- Dari hasil hue/saturation akan terlihat gambar bitmap seperti berikut:



- Tetap pada layer background copy tambahkan **filter blur** pilih **blur radial**, pada dialog box blur radial pilih **zoom** dan atur juga nilai **amount** dari radial blur.



- Klik Ok untuk mengakhiri perintah dan terlihat hasil seperti gambar dibawah



PERTEMUAN-17

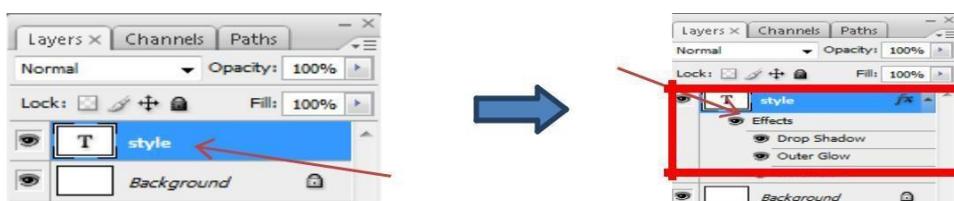
3. Layer Style dan Style

Layer styles merupakan salah satu cara untuk memberikan spesial efek yang dapat diterapkan untuk obyek pada layer aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop. Layer Styles berhubungan dengan layer content. Efek blending option pada layer dapat diubah

- ubah layer sesuai dengan kebutuhan desain. Layer style bisa diberikan ke obyek layer, shape maupun obyek teks.

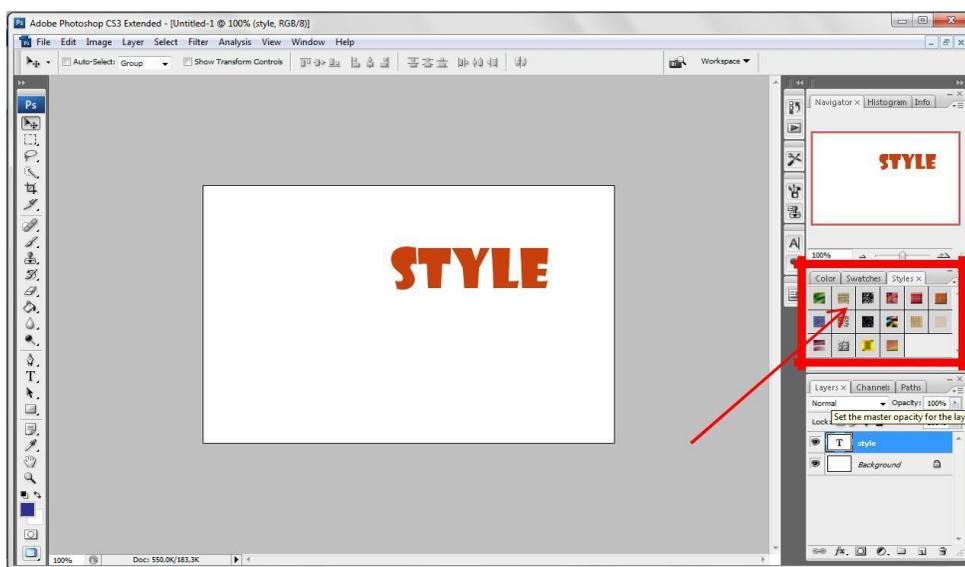
Layer style secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 yaitu style dan blending options. Saat menggunakan style efek tercipta lebih cepat namun sering kali efek yang disediakan masih kurang pas dengan yang diinginkan desainer.

Bila ingin membuat efek yang detail sesuai dengan keinginan dapat menggunakan layer style – blending option sebagai jalan keluarnya. Efek layer style- blending options dapat bisa dibuat sendiri dengan menggunakan macam efek pilihan serta seting parameter. Saat layer diberi efek maka akan terlihat pada layernya



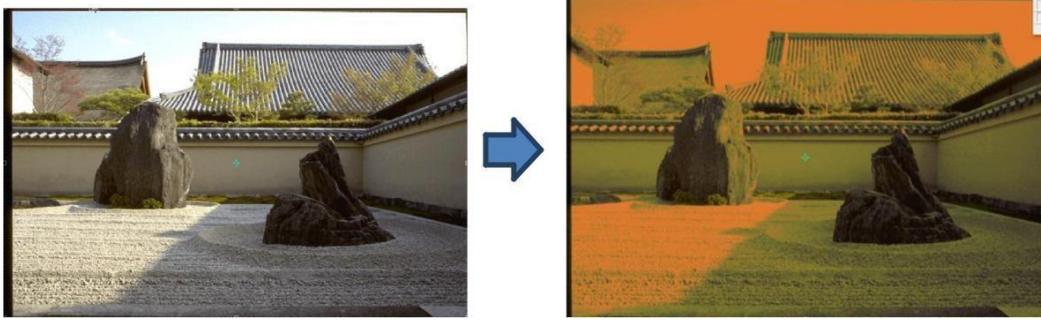
Styles merupakan cara cepat untuk memberikan spesial efek yang dapat diterapkan untuk suatu layer pada aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop dimana efek-efek blending option sudah diramu tinggal digunakan di pilihan style. Bisa dikatakan bahwa style adalah tambahan efek yang akan diberikan terhadap suatu layer. Efek – efek pada style tersebut telah disediakan, tinggal memilih dan menerapkannya pada layer tersebut.

Dengan menggunakan efek layer style dapat mempercantik desain sekaligus mempercepat pekerjaan karena style yang disediakan pada layer style tinggal di klik maka langsung bisa dilihat hasilnya. Pemberian efek style pada layer merupakan cara instan untuk mendapat efek pada layer desain. Berikut ini adalah posisi palette layer pada lembar kerja aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop.



Aplikasi pengolah gambar bitmap photoshop menyediakan banyak **Layer Style Presets**, semua efek tersebut dapat diakses melalui (*Window Styles*). Maka akan muncul **Palette Styles** seperti pada gambar berikut





Untuk menerapkan layer mode pada aplikasi pengolah gambar bitmap ini, sedikitnya dibutuhkan 2 layer agar terlihat efek dari layer mode tersebut. Berikut adalah langkah-langkah untuk menerapkan layer mode.

- Buat file baru yang terdiri dari minimal 2 layer. 1 layer berisi gambar bitmap dan 1 layer diberi warna



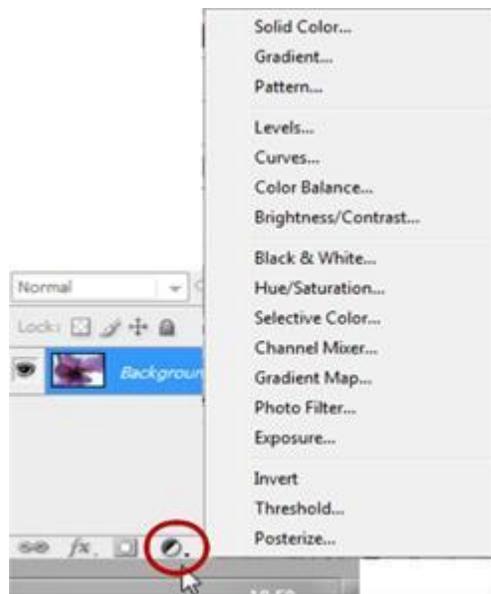
- Pilih layer aktif pada layer atas ganti layer mode normal dengan blend mode yang di inginkan



4. Adjustments

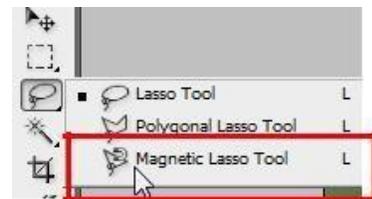
Istilah adjustment sering kali ditemukan saat membuka membaca tutorial atau saat mencoba tool pada aplikasi pengolah gambar bitmap. Pada dasarnya adjustment itu sendiri ada dua jenis penerapan, yaitu image adjustment dan layer adjustment. Fungsi dari image adjustment dan layer adjustment hampir sama, yaitu sama-sama untuk pengaturan/pengubahan warna. Namun ada hal yang paling mendasari yang membedakan kedua, yaitu jika layer adjustment bersifat non destruktif sedangkan image adjustment bersifat destruktif.

Layer adjustment merupakan fitur yang bekerja pada layer untuk menyesuaikan warna gambar bitmap. Ketika melakukan editing gambar bitmap dengan Layer adjustment maka tidak akan merubah pixel asli dari gambar tersebut (non destruktif). Icon layer adjustment terdapat pada bagian bawah layer berupa lingkaran setengah hitam dan setengah bagian berwarna putih. Ketika icon layer adjustment diklik maka akan muncul pilihan layer adjustment yang dibagi 4 kelompok yang berisi 17 adjustment layer

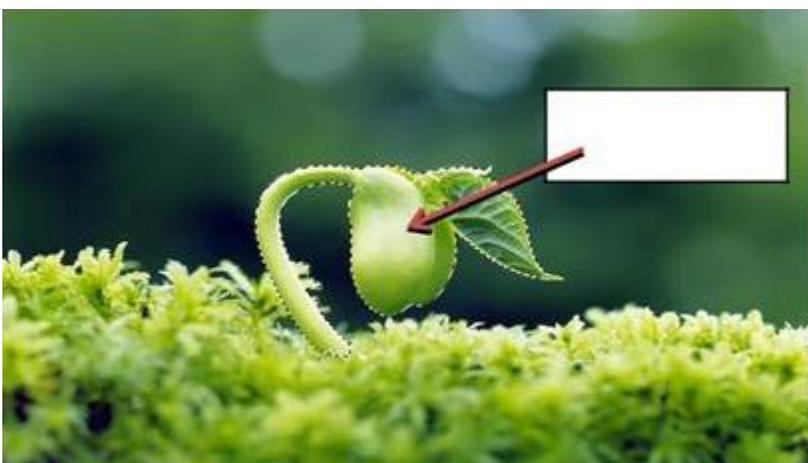


Berikut ini penerapan layer adjustment untuk sebagian area dari gambar yang diseleksi. Area yang klasik hitam putih menggunakan layer adjustment > detailnya adalah sebagai berikut.

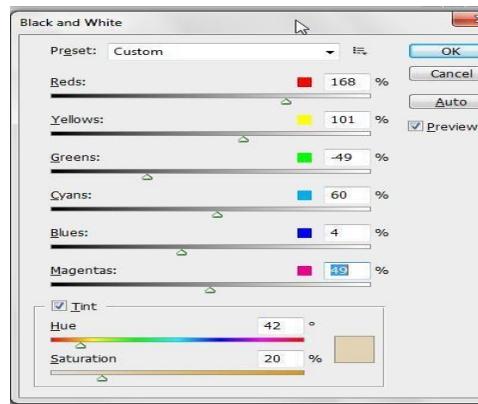
- Buka gambar yang akan di beri efek adjustment memberikan efek pada diseleksi diberi nuansa black white. Klik magnetic lasso tool untuk menyeleksi area yang tidak terkena efek klasik black&white



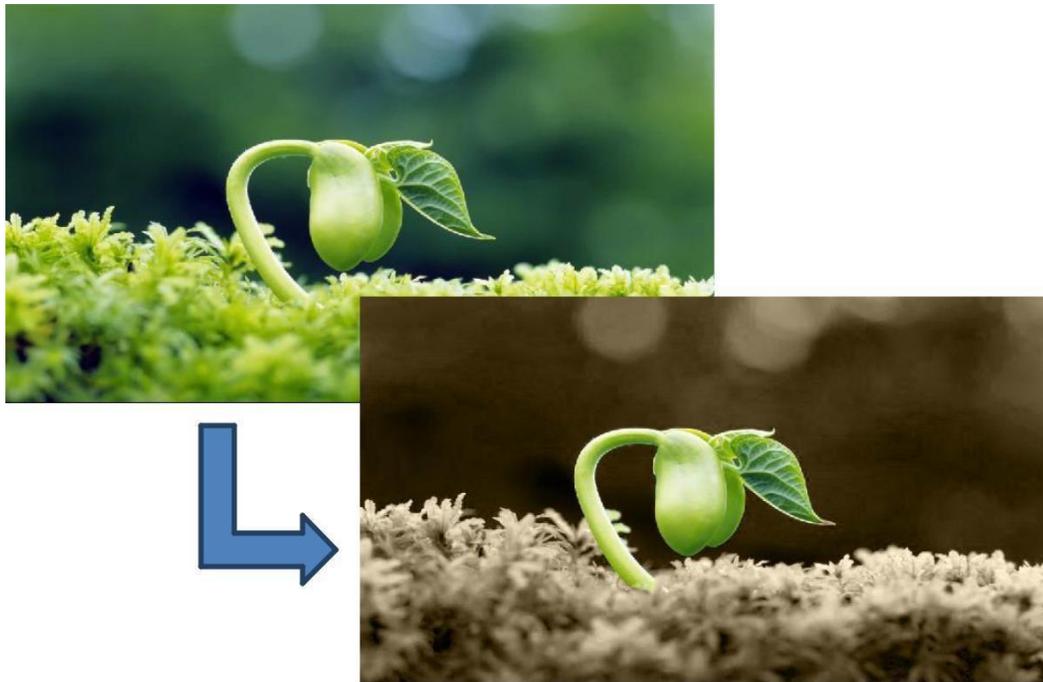
- Arahkan magnetic lasso tool ke bagian kecambah



- Klik menu select > inverse, hal ini bertujuan untuk membalik area yang terseleksi
- Klik icon adjustment > black&white maka akan muncul kotak dialog adjustment – black&white.
- Atur parameter adjustment > black&white seperti pada contoh berikut



- Klik OK untuk mengakhiri perintah dan akan menghasilkan perubahan tampilan sebagai berikut



B. Evaluasi

1. Efek teks apa saja yang sering digunakan dalam web?
2. Bagaimana proses penerapan filter sampai bisa memberikan efek pada gambar?
3. Bandingkan antara efek inner glow dan inner shadow, apakah perbedaan keduanya ?
4. Pada layer mode terdapat 5 group mode, jelaskan perbedaan fungsi darken mode dan Lighten modes!
5. Apakah fungsi selection saat penerapan efek layer adjustment?