



BAB IV

MEMBUAT KARYA GRAFIS SEDERHANA

Kompetensi Dasar : Membuat karya grafis sederhana

Indikator : - **Membuat proyek baru**
- **Melakukan format pada teks**
- **Melakukan format pada grafis**
- **Melakukan penggabungan grafis dan teks**

A. Pengantar

Pada bab sebelumnya telah dipelajari mengenai kegunaan menu-menu dan ikon-ikon di Corel DrawX3. Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana membuat sebuah karya grafis sederhana. Bahan ajar ini memberikan materi bagaimana cara membuat karya informasi dengan layanan objek grafis dan teks. Berupa karya grafis dan text sederhana seperti menggambar grafis dan teks, mengedit objek dasar, membuat logo sederhana, mencetak hasil kerja.

B. Memulai Mengoprasikan CorelDRAW X3

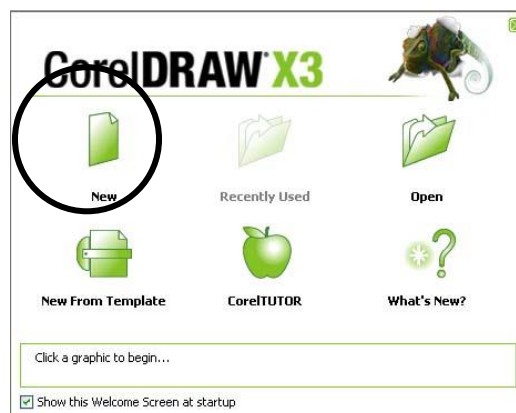
1. Membuka Jendela CorelDRAW X3

Untuk membuka CorelDRAW X3, ada beberapa langkah yang dapat kita lakukan, di antaranya adalah :



Gambar 23. Membuka jendela CorelDRAW

1. Klik tombol *Start* yang terdapat pada *taks bar*.
2. Kemudian pilih *All Program*
3. Klik *CorelDRAW Graphic Suite X3*.
4. Terakhir klik program aplikasi *CorelDRAW*.
5. Tunggu sampai jendela *CorelDRAW* menampilkan menu dibawah ini:

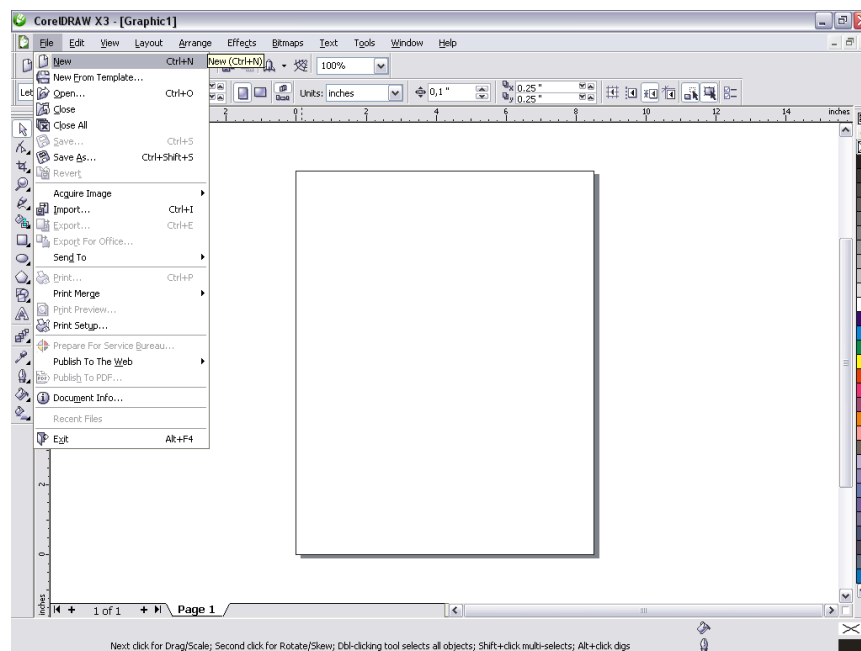


Gambar 24. Tampilan menu welcome CorelDRAW

6. Pilih *New* dan *CorelDRAW X3* siap untuk digunakan.

2. Membuat Lembar Kerja Baru


Apabila kita memulai mengoperasikan *CorelDRAW*, akan langsung ditampilkan lembar kerja kosong yang siap digunakan. Namun, jika kita sedang membuat dokumen tertentu dan ingin membuat dokumen lain di lembar kerja baru, langkah yang kita lakukan adalah dengan membuat dokumen baru. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:



Gambar 25. Membuka lembar kerja baru

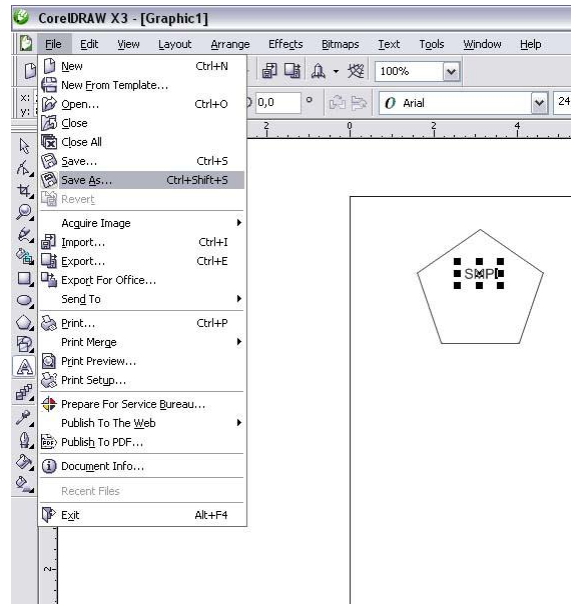
1. Pada jendela *CorelDRAW*, pilih menu ***File***.
2. Klik ***New***.
3. maka akan keluar lembar kerja baru.

Selain cara di atas kita dapat menggunakan alternatif atau cara lain, yaitu:

1. Klik ikon  (*new*) pada *Standard toolbar*.
2. Bisa juga dengan langsung menekan tombol kombinasi *keyboard Ctrl+N*, sehingga lembar kerja baru akan keluar dilayar.

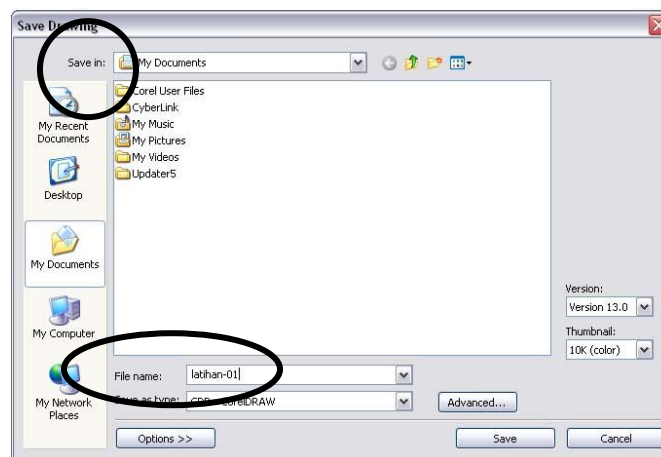
3. Menyimpan dokumen

Setelah selesai melakukan pekerjaan mengolah grafis kita dapat menyimpannya, agar dapat dibuka kembali. Adapun cara menyimpan lembar kerja adalah sebagai berikut :



Gambar 26. Menyimpan lembar kerja baru

1. Klik menu File.
2. Klik SaveAs..
3. Pada layar akan ditampilkan kotak dialog Save As




Gambar 27. Kotak dialog save

4. Pada tombol daftar pilih Save in, pilih dan klik *drive* atau *folder* yang diinginkan.
5. Pada kotak isian File name, ketikkan nama file dokumen.

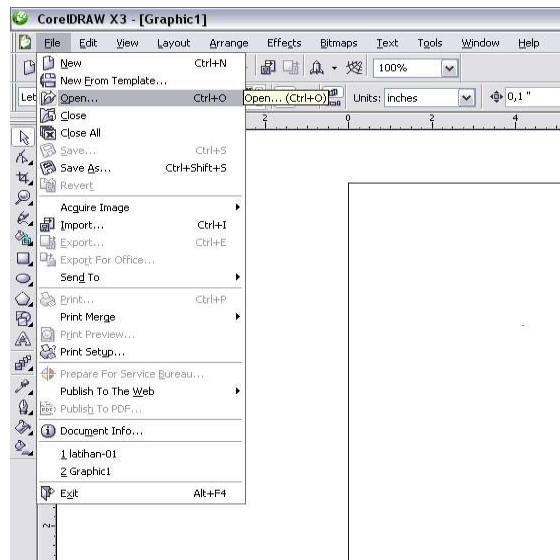
6. Klik tombol perintah *Save* atau enter untuk menyimpannya.
7. Lakukan penyimpanan *file* sesering mungkin untuk menghindari kemungkinan komputer padam mendadak.

Selain cara di atas kita dapat menggunakan cara lain, yaitu :

1. Klik tombol ikon  (*save*) pada *Standard Toolbar*.
2. Bisa juga dengan menekan tombol kombinasi **Ctrl+S**.

4. Membuka Dokumen atau lembar kerja yang tersimpan

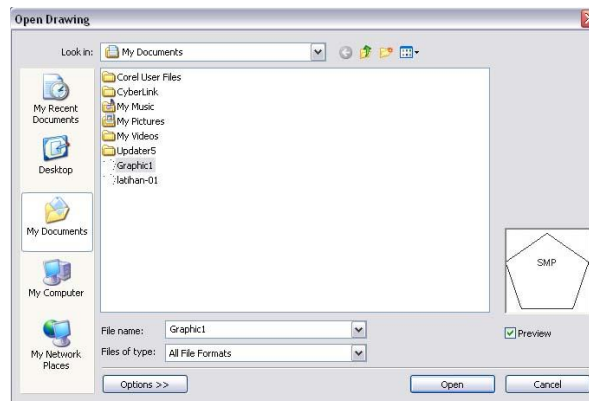
Suatu ketika kita akan membuka *file* lembar kerja yang telah dibuat untuk keperluan edit atau cetak, untuk itu kita dapat membuka kembali dengan cara sebagai berikut:




Gambar 28. Kotak dialog *save*

1. Klik menu *File*


2. Klik tombol ***Open***
3. Maka akan tampil kotak dialog *open*



Gambar 29. Kotak dialog *Open*

4. Pilih *file* yang akan kita buka.
5. Klik pada nama *file* yang akan kita buka.
6. Klik tombol , maka *file* yang dipilih akan terbuka.

Selain cara di atas kita dapat menggunakan cara lain, yaitu:

1. Klik tombol ikon  (*open*) pada *Standard Toolbar*.
2. Bisa juga dengan menekan tombol *keyboard* kombinasi ***Ctrl+O***.

5. Menutup *File Lembar Kerja*

Setelah kita selesai bekerja dan ingin menutupnya tanpa keluar dari jendela *CorelDRAW*, kita dapat menutupnya dengan 2 cara, yaitu :

Cara 1 :

1. Setelah menyimpan *file* lembar kerja, untuk menutup *file* lembar kerja, pada *Menu Bar*, pilih menu ***F*ile**,
2. Klik ***C*lose**, maka *CorelDRAW* akan menutup *file* dokumen yang sedang aktif.

Cara 2:

Dengan menekan tombol ***X*** (*close*) pada baris menu.

6. Menutup Jendela *CorelDRAW X3*

Setelah kita selesai melakukan pengolahan grafis pada lembar kerja dan ingin menutup jendela *CorelDRAW*, kita dapat melakukannya dengan 3 cara.

Cara 1 :

1. Setelah menyimpan *file* lembar kerja, untuk menutup jendela *CoreDRAW*, pada *Menu Bar*, pilih menu **F**ile,
2. Klik **E**xit, maka *CorelDRAW* akan menutup.

Cara 2:



Dengan menekan tombol  (*close*) pada pojok kanan atas.


Cara 3:


Dengan menekan keyboard kombinasi **Alt+F4**.

C. Membuat Objek Bidang, Garis, dan Teks Dasar

1. Membuat kotak persegi panjang dan kubus



1. Klik ikon  **Rectangle Tool** pada *tool box*. Maka pointer akan berubah menjadi .
2. Klik-tahan-geser menuju kanan bawah membentuk kotak.
3. Lepaskan *mouse*, maka akan terbentuk sebuah persegi panjang.
4. Tekan-tahan tombol **Ctrl** pada *keyboard*, klik-tahan-geser menuju kanan bawah membentuk kotak.
5. Lepaskan *mouse*, maka akan membentuk sebuah objek bujur sangkar.
Contoh hasilnya :

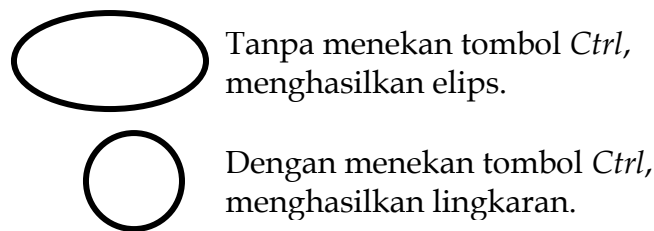
 Tanpa menekan tombol *Ctrl*,
menghasilkan persegi panjang

 Dengan menekan tombol *Ctrl*,
menghasilkan bujur sangkar.

Gambar 30. Objek kotak



2. Membuat lingkaran dan *ellipse*




1. Klik icon  **Ellipse Tool** pada *Tool box* agar pointer berubah menjadi  .
2. Klik-tahan-geser menuju kanan bawah membentuk kotak.
3. Lepaskan *mouse*, maka akan membentuk sebuah *ellipse*.
4. Tekan-tahan tombol **Ctrl** pada *keyboard*, klik-tahan-geser menuju kanan bawah membentuk kotak.
5. Lepaskan *mouse*, maka akan membentuk sebuah objek lingkaran.
Contoh hasilnya :



Gambar 31. Objek lingkaran

3. Membuat *Polygon*, *Spiral* dan *Graph Paper*

Klik panah bawah yang terdapat pada sudut kanan bawah icon  **Polygon Tool**, maka akan muncul icon seperti berikut  :


1. Klik icon  **Polygon** untuk membuat *polygon*. Bawa posisi kursor atau pointer ke halaman dan klik-tahan-geser menuju kanan bawah. maka akan terbentuk objek segilima.
2. Klik icon  **Spiral Tool** . Bawa posisi kursor atau pointer ke halaman dan klik-tahan geser menuju kanan bawah, maka akan terbentuk objek *spiral*.
3. Klik icon  **Graph Paper Tool** . Bawa posisi kursor atau pointer ke halaman dan klik tahan-geser menuju kanan bawah, maka akan terbentuk objek tabel.

Contoh hasilnya :



Gambar 32. Objek *Polygon*, *Spiral* dan *Graph*.


4. Membuat Garis menggunakan *Freehand Tool*

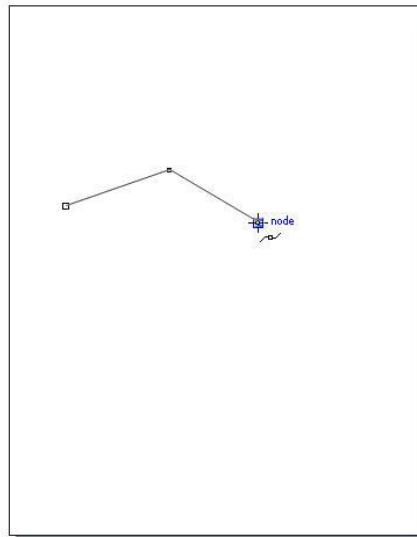
1. Klik ikon  **Freehand Tool**.
 2. Klik-tahan-geser ke sembarang tempat secukupnya lalu lepas.
- Contoh hasilnya :



Gambar 33. Objek garis menggunakan *freehand tool*



5. Membuat garis Menggunakan *Bezier Tool*


1. Klik ikon  **Bezier Tool** .
2. Letakkan di halaman, lalu klik sembarang tempat.
3. Klik lagi di tempat lain, lanjutkan klik ditempat lain lagi sehingga saling tersambung.



Gambar 34. Objek garis menggunakan *Bezier Tool*

6. Membuat Teks

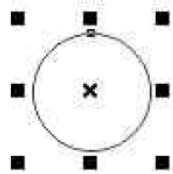
1. Klik ikon  **Text Tool** , maka pointer akan berubah menjadi  **A**
2. Klik di bagian bawah halaman, lalu ketik naskah “**YOGYAKARTA**”

Catatan : Setiap selesai membuat objek, selalu klik icon  **Pick Tool** . Hal ini untuk menghindari pembuatan objek baru yang sama bentuknya.

D. Mengedit Objek Dasar

1. Menggeser Objek

1. Aktifkan objek *elips*, maka di bagian sisi objek terdapat delapan kotak kecil yang disebut dengan *node* serta terdapat tanda silang pada bagian tengah *elips*.

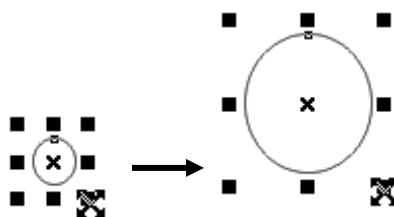


Gambar 35. Node

2. Letakkan *pointer* pada tanda silang dibagian tengah objek *elips* sehingga *pointer* berubah menjadi panah empat arah.
3. Klik-tahan-geser ke tempat lain, maka objek *elips* tersebut akan bergeser.

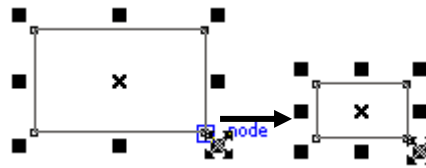
2. Memperbesar dan memperkecil ukuran objek

1. Klik objek lingkaran sehingga muncul *node*.
2. Letakkan *pointer* pada *node* di pojok kanan bawah sehingga berubah menjadi panah memojok.
3. Klik-tahan-geser ke arah kanan bawah, sehingga objek lingkaran menjadi lebih besar.



Gambar 36. Membesarkan Objek

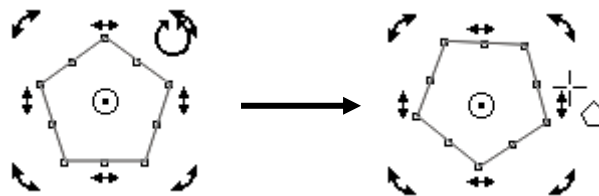
4. Klik objek persegi panjang sehingga muncul *node*.
5. Letakkan *pointer* pada *node* di pojok kanan bawah sehingga berubah menjadi panah memojok.
6. Klik-tahan-geser ke arah kiri-atas, sehingga objek persegi panjang menjadi lebih kecil.



Gambar 37. Mengecilkan Objek


3. Rotasi / Memutar Objek

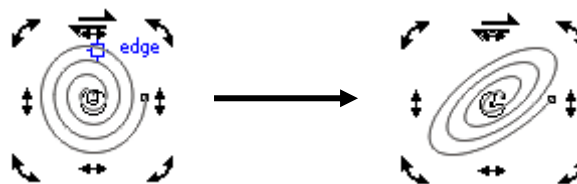
1. Aktifkan objek segi lima sehingga muncul *node*.
2. Klik sekali lagi pada objek tersebut sehingga *node* akan berubah menjadi anak panah.
3. Letakkan *pointer* pada salah satu anak panah pada salah satu pojok, sehingga berubah menjadi *pointer* panah melingkar.
4. Klik-tahan-putar searah jarum jam, lalu lepaskan. Anda perhatikan hasilnya.



Gambar 38. Memutar Objek

4. Skewing Objek

1. Aktifkan objek Spiral sehingga muncul *node*.
2. Klik sekali lagi pada objek tersebut sehingga *node* akan berubah menjadi anak panah.
3. Letakkan *pointer* pada panah horizontal yang terdapat pada bagian atas atau bawah objek sehingga berubah menjadi .
4. Klik-tahan-geser kanan atau ke kiri, lalu lepaskan. Anda perhatikan hasilnya.



Gambar 39. Skewing Objek

5. Memberi Warna *Fill* dan *Outline* pada objek

1. Aktifkan objek persegi panjang sehingga muncul *node*.
2. Klik salah satu warna yang terdapat pada *palet* warna sebelah kanan untuk memberi warna *fill*.
3. Klik kanan pada warna yang lain untuk mengganti warna *outline*.
4. Lakukan perintah di atas untuk memberi warna pada objek-objek yang lain.

E. Membuat Logo Sederhana

1. Perancangan Logo

Setelah ide mengenai logo yang akan dibuat kita peroleh, kini saatnya kita tuangkan ide tersebut. Pertama - tama kita buat coret - coretan yang berisi ide murni atau ide kasar kita. Pada kesempatan kali ini, contoh yang akan kita gunakan adalah ide tentang logo perusahaan rifqi yang mempunyai ciri elegan dan dinamis. Jenis huruf atau *Font* yang akan digunakan adalah salah satu jenis huruf *Serif* atau huruf berkait, yaitu *Times New Roman*. Ide awalnya adalah sebagai berikut:

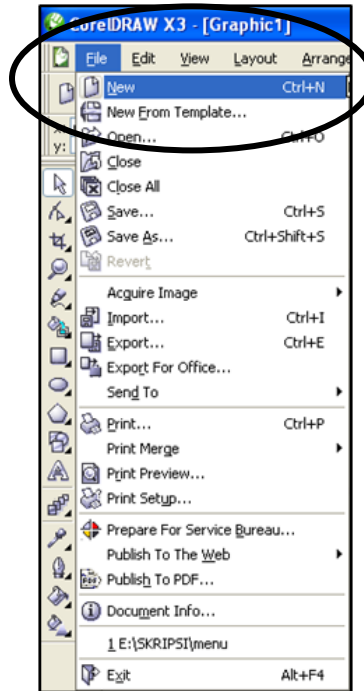


Gambar 40. Rancangan Logo



2. Pembuatan Logo

Selanjutnya kita masuk ke tahap awal desain grafis yaitu sketsa atau kerangka logo. Tahap ini merupakan tahap pembuatan bentuk awal dari logo. Langkah - langkahnya adalah sebagai berikut:

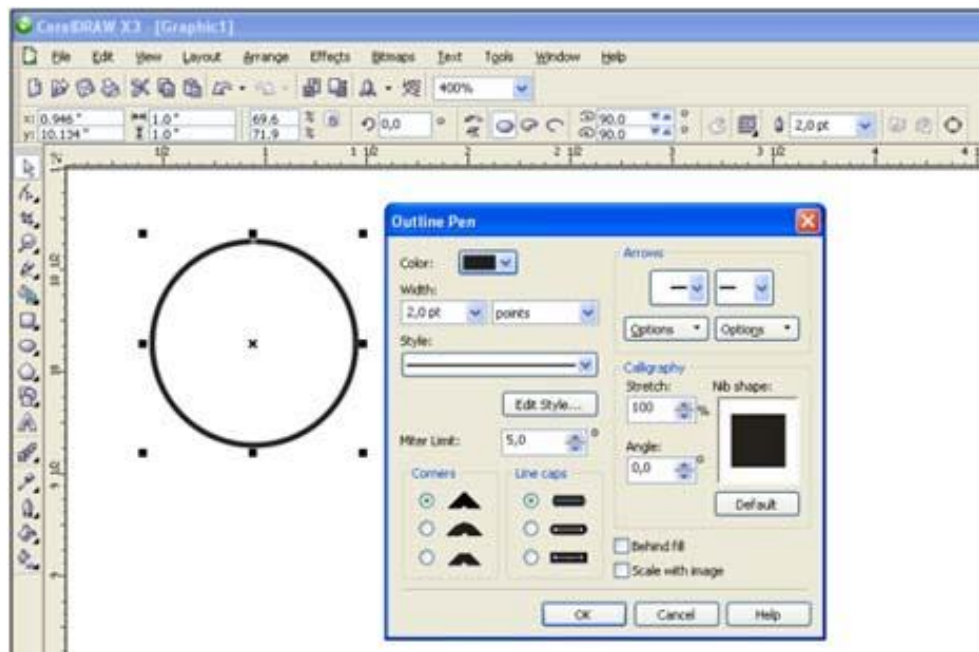
1. Klik **File-New** pada *Main Menu* untuk membuat *workspace* baru.



Gambar 41. Membuat lembar kerja baru

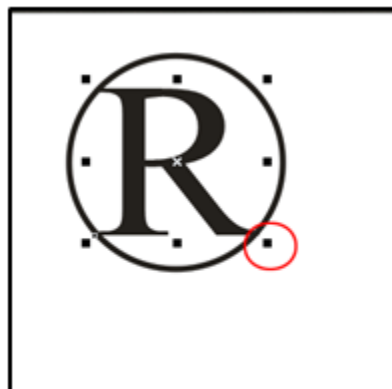
2. Buat sebuah lingkaran dengan diameter= 1.0 “(1.0 inci) dan lebar garis=2 dengan  **Ellips Tools**. Gunakan  **Zoom Tools** untuk

memudahkan pengeditan gambar. Untuk mengubah lebar garis, klik *2x property* garis (persegi panjang hitam di pojok kanan bawah) kemudian klik *list* pada *width* kemudian pilih 2 dan pilih OK atau klik *outline width* pada *property bar* kemudian pilih 2.



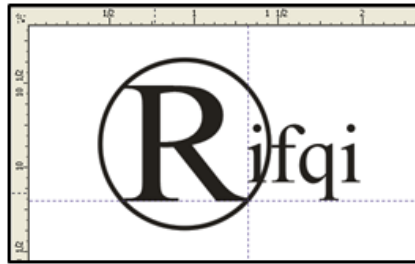
Gambar 42. Membuat dan mengatur lingkaran

3. Buat sebuah huruf "R" dan sesuaikan ukurannya dengan lingkaran dengan cara memperbesar atau memperkecil ukuran huruf "R" itu. Untuk mengatur ukuran "R" cukup dengan klik "R" kemudian klik - drag persegi hitam yang ada pada sisi dan sudut "R" sesuai yang diinginkan.



Gambar 43. Membuat dan mengatur huruf R

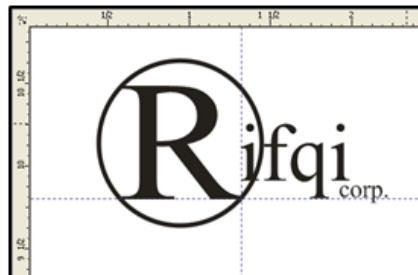
4. Buat objek tulisan "ifqi" dengan ukuran *Font=36* dan tempatkan kurang lebih seperti gambar di bawah ini.




Gambar 44. Menempatkan tulisan "rifqi"

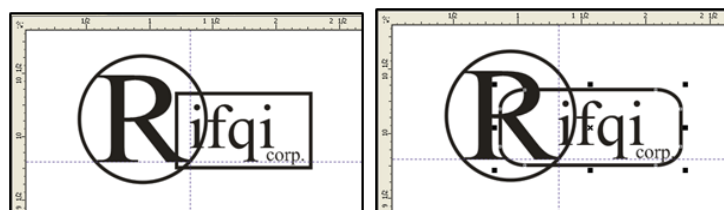
Catatan : Garis putus - putus merupakan garis bantu dari *ruler*

5. Kemudian buat objek tulisan "corp." dengan ukuran *Font=11* dan tempatkan kurang lebih seperti gambar di bawah ini.





Gambar 45. Menempatkan tulisan "corp."

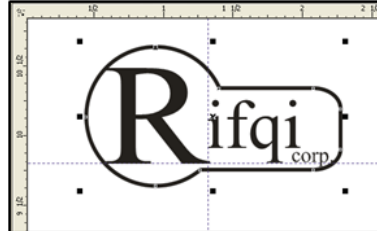
6. Buat objek segi empat dengan ukuran 1,06x0.587 inci dan lebar garis=2 kemudian letakkan pada "rifqi corp." seperti pada gambar di bawah ini. Tumpulkan keempat sudut dengan  *Shape tools* dan panjangkan sisi kiri dari segi empat dengan menarik persegi hitam pada sisi kiri segi empat dengan *pick tools*.



Gambar 46. Membuat objek segi empat dan menumpulkan

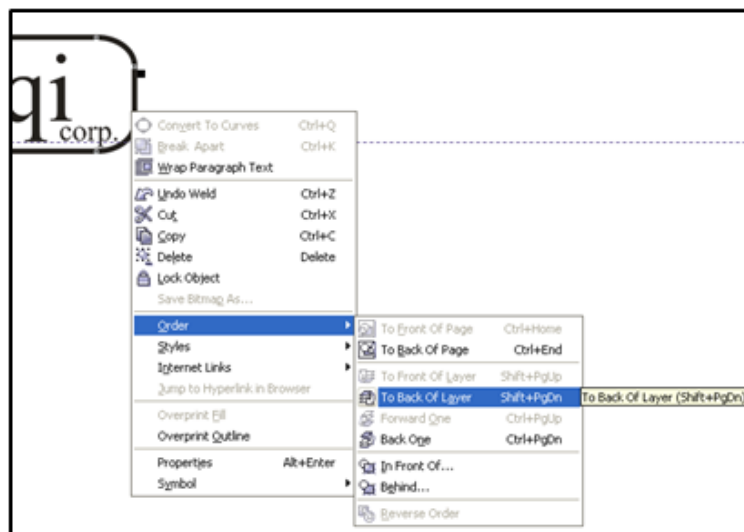
7. Pilih objek lingkaran dan objek segi empat tadi dengan cara pilih  *Pick Tool*, tahan [*Shift*] dan klik masing-masing objek. Pada opsi

Property Bar, pilih  **Weld** untuk menggabungkan 2 objek tadi. Objek ini kita namakan R1. Hasilnya tampak pada gambar berikut ini.



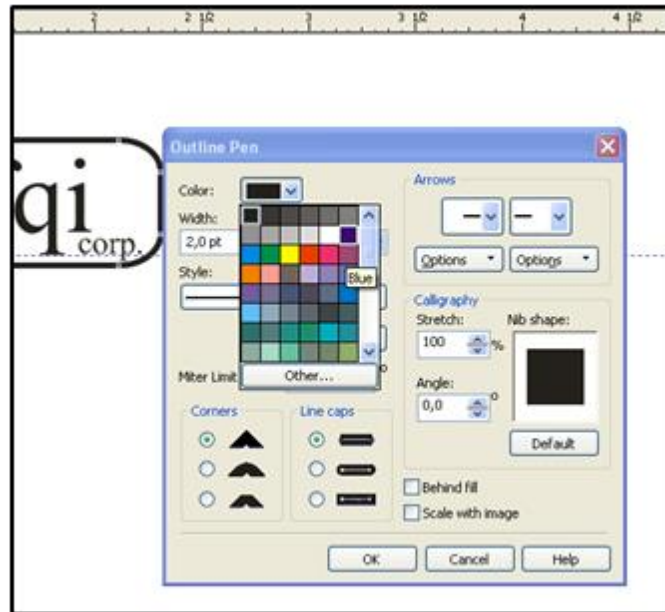
Gambar 47. Objek R1

- Letakkan objek R1 tadi ke belakang. Caranya adalah dengan klik kanan objek kemudian pilih **Order - To Back Of Layer** atau **Shift + PgDn**.



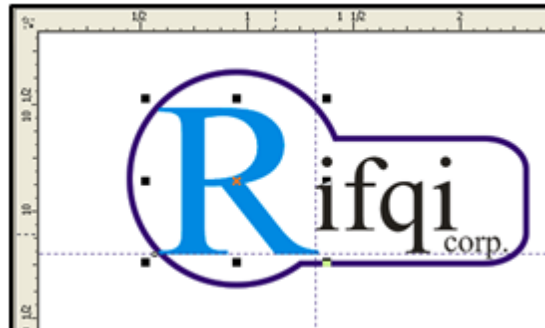
Gambar 48. Meletakkan objek R1 ke belakang layar

- Pilih Objek R1 dan klik 2x *property* garis. Kemudian pilih warna biru pada *list Color* dan pilih **OK**.



Gambar 49. Memberi warna biru pada objek R1

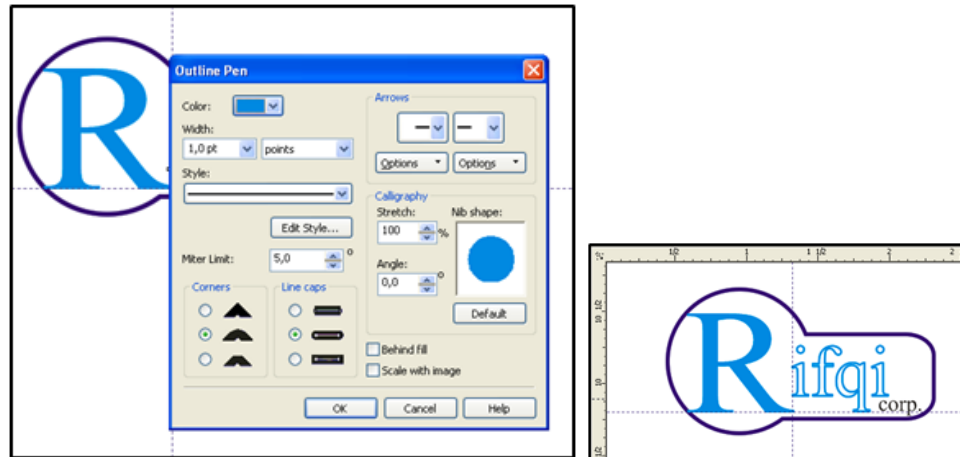
10. Pilih "R", kemudian pilih warna *light blue* pada opsi warna yang ada di sebelah kanan *workspace*.



Gambar 50. Memberi warna light blue pada objek R

11. Pilih "ifqi", kemudian klik 2x *property* garis. Ubah ketebalan menjadi 1. Pilih warna *blue* dan pilihan kedua dari *Corner* dan *Line caps* untuk

menumpulkan sudut dari masing - masing huruf dan pilih OK. Selanjutnya hilangkan warna dalam "ifqi" dengan memilih warna putih dengan tanda silang pada opsi warna sebelah kanan.



Gambar 51. Hasil Akhir logo

F. Mencetak Lembar Kerja

Langkah terakhir yang paling ditunggu - tunggu adalah proses pencetakan dokumen. Proses ini dilakukan terakhir kali karena harus melalui proses berikut: membuat dokumen baru, melakukan pengetikan, menyimpan dokumen, membuka dokumen lama, melakukan editing dokumen dan meformat dokumen sehingga menjadi berkas yang siap cetak.

Mencetak adalah proses menjadikan berkas dalam bentuk tampilan dilayar menjadi bentuk cetakan di kertas. Proses ini bisa berjalan jika komputer yang sedang dipakai telah terhubung dengan printer.

1. *Print Preview*

Untuk memastikan bahwa lembar kerja kita sudah rapi, maka sebaiknya terlebih dahulu kita melihat hasil kerja kita pada fasilitas *print preview*. Hal ini fungsinya untuk melakukan koreksi apabila ada kesalahan dalam pengetikan. Langkah - langkahnya sebagai berikut :

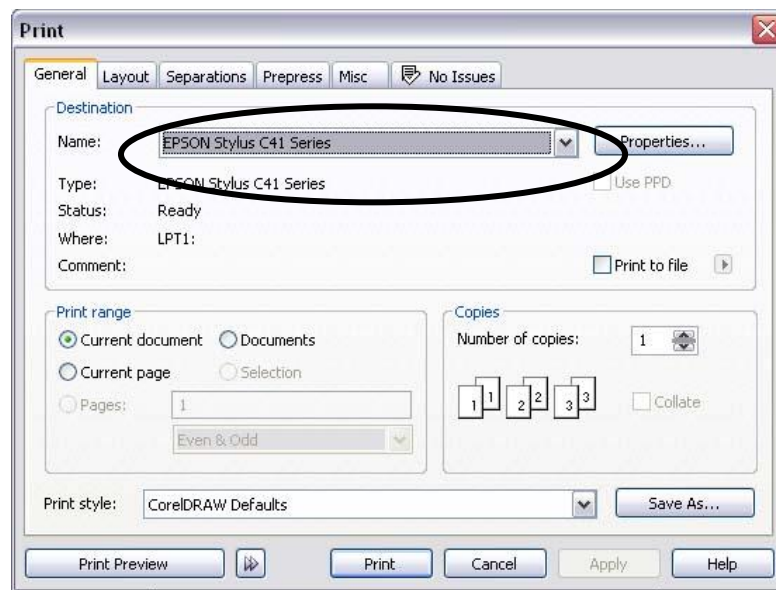
- Pilih dan klik **F**ile pada *Menu Bar*.
- Klik **P**rint *Preview*.
- Jendela *print preview* telah terbuka.

2. *Print*

Di dalam menggunakan komputer dikenal dengan istilah *hardcopy* dan *softcopy*, dan masing-masing mempunyai fungsi untuk mencetak dokumen. *Softcopy* adalah mencetak dokumen ke layar monitor, sedangkan *hardcopy* adalah mencetak dokumen melalui printer.

Langkah – langkah mencetak dokumen ke printer :

- a. klik menu ***File***.
- b. Lalu pilih dan klik ***Print***.
- c. Pilih jenis *printer*.



Gambar 52. Kotak dialog print

- d. Klik ***OK***