



BAB I

MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS

Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis

Indikator : Mengidentifikasi menu dan ikon pada:

- *Menu Bar*
- *Standard Toolbar*
- *Toolbox*
- *Property Bar*

A. Pengantar

Program pengolah grafis dilihat dari perkembangannya mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Terlihat di masyarakat banyak beredar program - program pengolah grafis, yang tentu terkait pada kebutuhan akan tingkat penggunaan dan kelebihan dari program - program tersebut. Untuk itu, setiap program mempunyai tampilan, karakteristik, dan menu program yang berbeda. Bahan ajar akan mengulas salah satu program pengolah grafis yang terpopuler saat ini, yaitu *CorelDRAW X3*. Materi yang diberikan memberikan gambaran tentang tampilan perangkat lunak pengolah grafis, khususnya *CorelDRAW X3*, sehingga nantinya siswa dapat mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis.

B. Elemen Dasar Lembar Kerja *Corel Draw*

CorelDRAW X3 adalah sebuah program aplikasi buatan *Corel Corporation* yang mempunyai kemampuan pengolahan grafis. *CorelDRAW X3* akan sangat membantu kita dalam hal membentuk objek baru, membentuk teks baru, menggabungkan objek, menggabungkan objek dengan teks, dan memotong objek. Dengan demikian, sangat dibutuhkan kemampuan dalam membuat desain logo, desain kartu nama, desain iklan, maupun desain kaos.

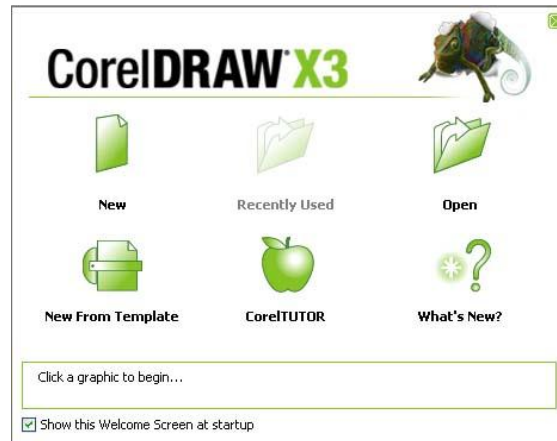
Langkah – langkah menjalankan program *CorelDRAW X3*:



Gambar 1. Menjalankan Program *CorelDRAW X3*







1. Klik tombol *Start* yang terdapat pada *taksbar*.
2. Kemudian pilih menu *All Programs*
3. Klik *Corel Draw Graphis Suit X3*
4. Terakhir pilih dan klik program aplikasi *CorelDRAW X3*.
5. Tunggu sampai jendela *Welcome Screen CorelDRAW X3* ditampilkan dan siap untuk menerima perintah.

Tampilan *menu Welcome Screen CorelDRAW X3* terlihat pada gambar 2, jika anda tidak ingin tampilan di atas muncul kembali, hilangkan tanda centang pada kotak periksa *Show this Welcome Screen at start up*.

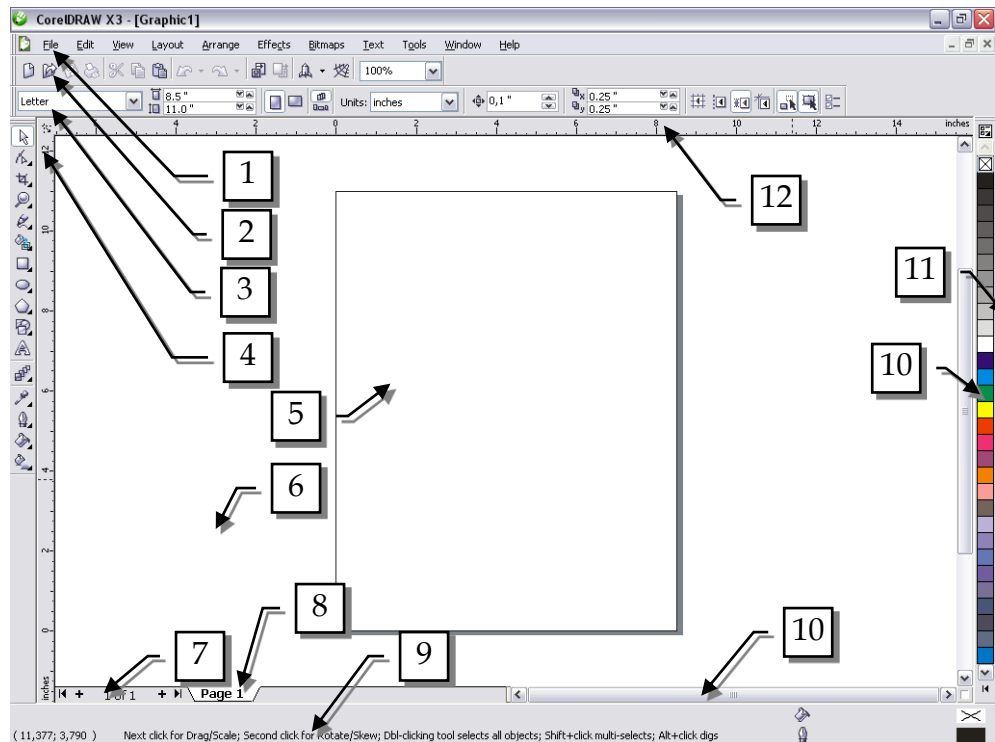


Gambar 2. Tampilan *Welcome Screen* CorelDRAW X3

Tabel 1. Keterangan Tampilan *Welcome Screen* CorelDRAW X3

No	Tombol	Keterangan
1	 New	Berfungsi untuk membuka lembar kerja baru dengan ukuran lembar kerja standar.
2	 Recently Used	Berfungsi untuk membuka beberapa <i>file</i> terakhir yang pernah dibuka sebelumnya.
3	 Open	Berfungsi untuk membuka <i>file</i> Corel Draw yang telah disimpan.
4	 New From Template	Berfungsi untuk membuka format <i>file</i> <i>template</i> atau desain yang disediakan CorelDRAW X3, seperti desain WEB, desain amplop, desain label, dan lain-lain.
5	 CorelTUTOR	Berfungsi untuk membuka <i>file</i> tutorial dari CorelDRAW X3.
6	 What's New?	Berfungsi untuk mengetahui fasilitas terbaru dari program CorelDRAW X3.

Tampilan CorelDRAW X3 mempunyai elemen dasar dalam pengoperasiannya seperti yang terlihat pada gambar 3, setelah menekan tombol *New*.



Gambar 3. Elemen dasar CoreDRAW X3

Tabel 2. Keterangan elemen dasar CoreDRAW X3

No.	Nama	Fungsi
1.	<i>Menu Bar</i>	Barisan menu yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah objek.
2.	<i>Tool Bar</i>	Barisan berisi tombol untuk menjalankan perintah.
3.	<i>Property Bar</i>	Tombol pendukung untuk mengolah objek lebih lanjut. Tampilan <i>property bar</i> akan berubah sesuai dengan objek atau <i>tool</i> yang dipilih.
4.	<i>Tool Box</i>	Kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek.
5.	<i>Drawing Page</i>	Lembar kerja, yang dapat diatur oleh <i>scroll bar</i>
6.	<i>Drawing Window</i>	Area kerja.
7.	<i>Page Navigator</i>	Navigasi halaman lembar kerja.
8.	<i>Page</i>	Halaman lembar kerja.
9.	<i>Status Bar</i>	Memberikan informasi objek seperti tipe, ukuran, warna, resolusi.
10.	<i>Scroll Bar</i>	Untuk menggulung <i>Drawing Page</i>

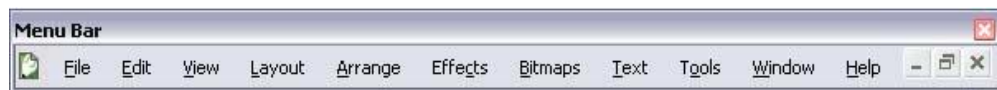
No.	Nama	Fungsi
11.	Color Palette	Palet warna
12.	Ruler	Penggaris

C. Menu dan Ikon

Jika kita melihat elemen dasar tampilan *CorelDRAW X3* terdapat perintah-perintah untuk menjalankan program. Perintah-perintah tersebut terbagi dan terdapat dalam sebuah ikon dan menu program. Ikon adalah bentuk perintah yang ditampilkan secara gambar (*visual*) pada setiap *bar* (kumpulan ikon), sedangkan menu adalah perintah-perintah berupa teks/tulisan yang terdapat dalam *Menu Bar*.

1. Menu Bar

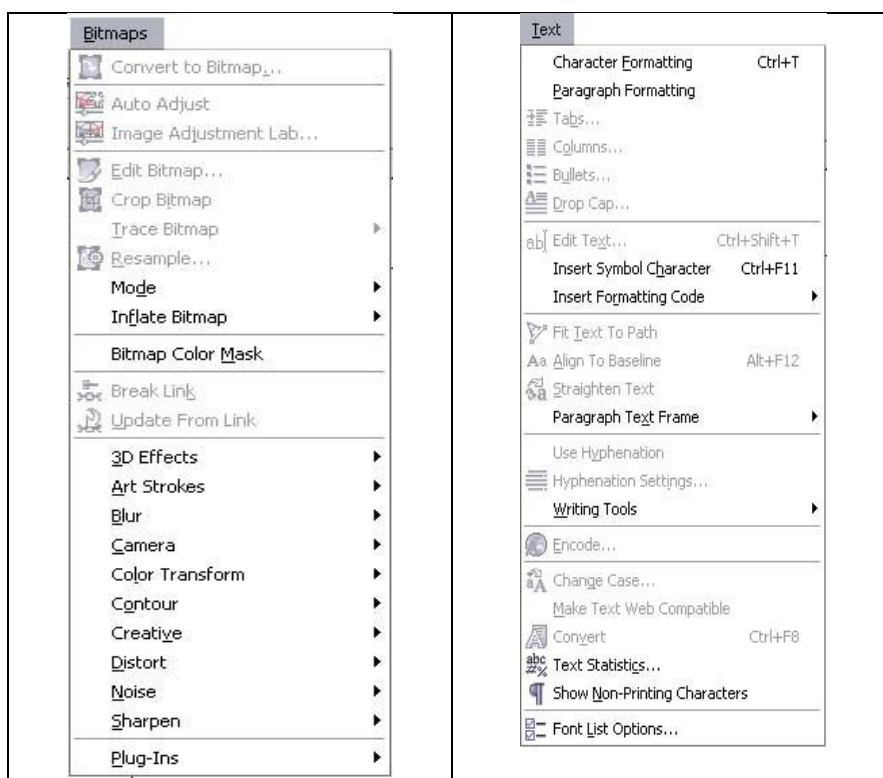
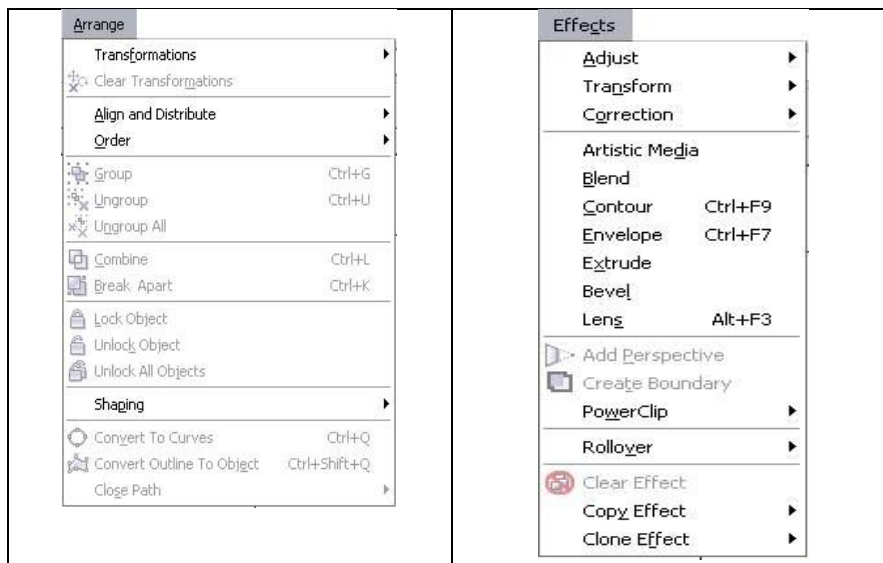
Menu bar adalah barisan menu yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah objek. Masing-masing menu mempunyai submenu dan perintah, seperti yang tampak pada Gambar 4 dan Tabel 3. Berikut ini tampilan menu dan ikonnya.

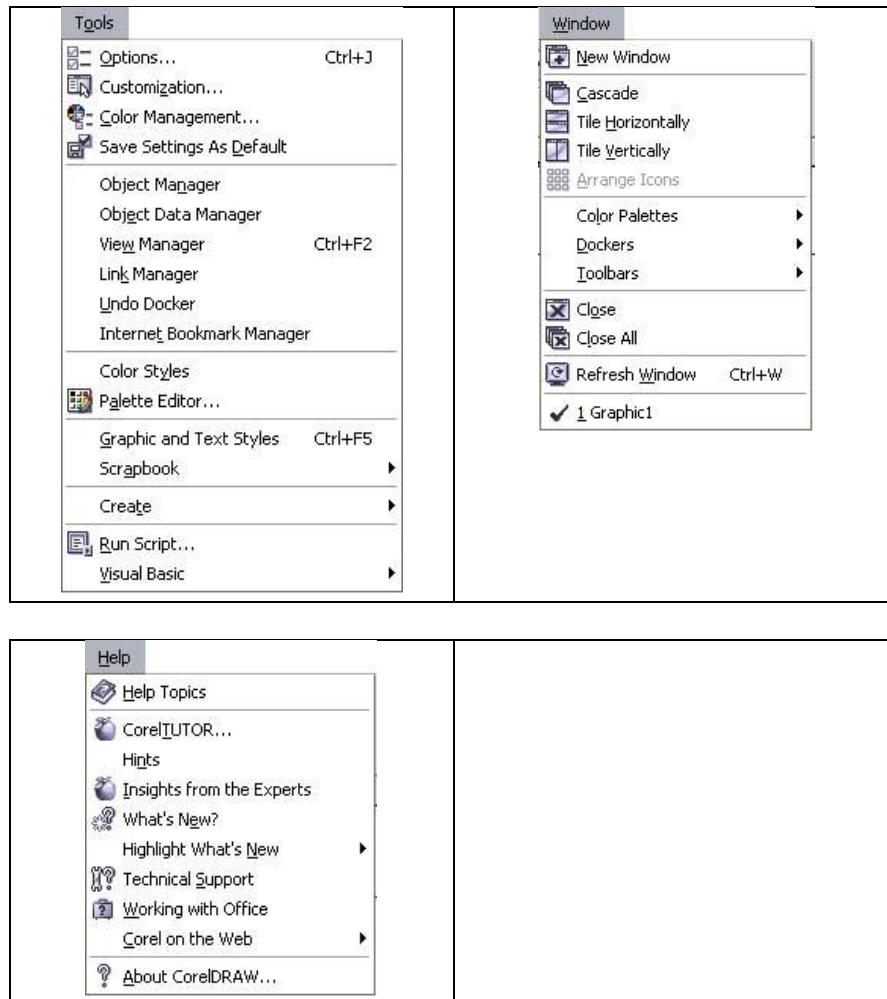


Gambar 4. Tampilan *Menu Bar*

Tabel 3. Tampilan submenu/ perintah dan ikon Menu Bar

<p>File</p> <ul style="list-style-type: none"> New Ctrl+N New From Template... Open... Ctrl+O Close Close All Save... Ctrl+S Save As... Ctrl+Shift+S Revert Acquire Image Import... Ctrl+I Export... Ctrl+E Export For Office... Send To Print... Ctrl+P Print Merge Print Preview... Print Setup... Prepare For Service Bureau... Publish To The Web Publish To PDF... Document Info... Recent Files Exit Alt+F4 	<p>Edit</p> <ul style="list-style-type: none"> Undo Ctrl+Z Redo Ctrl+Shift+Z Repeat Ctrl+R Cut Ctrl+X Copy Ctrl+C Paste Ctrl+V Paste Special... Delete Delete Symbol Duplicate Ctrl+D Clone Copy Properties From... Step and Repeat... Ctrl+Shift+D Overprint Outline Overprint Fill Overprint Bitmap Select All Find and Replace Insert Internet Object Insert Barcode... Insert New Object... Object Links... Properties Alt+Enter
<p>View</p> <ul style="list-style-type: none"> Simple Wireframe Wireframe Draft Normal Enhanced Enhanced with Overprints Full-Screen Preview F9 Preview Selected Only Page Sorter View Rulers Grid Guidelines Show Enable Rollover Snap to Grid Ctrl+Y Snap to Guidelines Snap to Objects Alt+Z Dynamic Guides Alt+Shift+D Grid and Ruler Setup... Guidelines Setup... Snap to Objects Setup... Dynamic Guides Setup... 	<p>Layout</p> <ul style="list-style-type: none"> Insert Page... Delete Page... Rename Page... Go To Page... Switch Page Orientation Page Setup... Page Background...



















2. Standard Toolbar

Standard Toolbar merupakan kumpulan dari ikon-ikon yang berfungsi untuk pengolahan layar utama *CorelDRAW X3*, misalnya untuk membuat lembar kerja baru, membuka lembar kerja yang telah disimpan, mencetak lembar kerja. Gambar 5 menunjukkan tampilan menu ikon untuk *Standard Toolbar*, berikut ikon seperti yang dijelaskan pada tabel 4.



Gambar 5. Tampilan Standar Toolbar

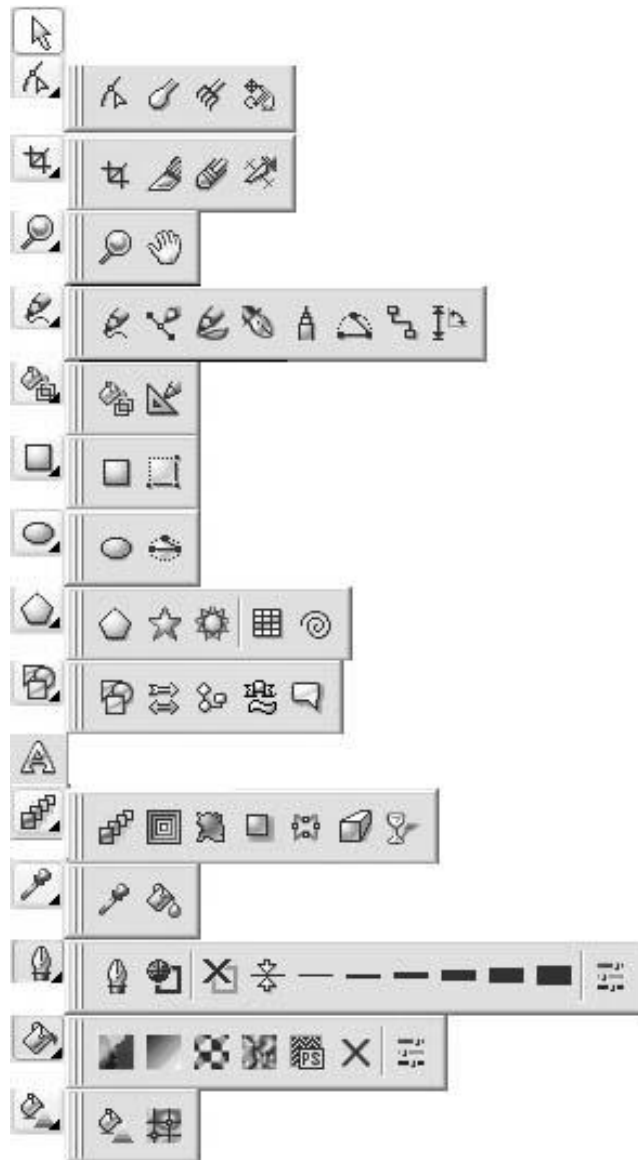
Tabel 4. Tampilan menu ikon pada *standar toolbar*

Ikon	Nama Perintah
	<i>New (Ctrl+N)</i>
	<i>Open (Ctrl+O)</i>
	<i>Save (Ctrl+S)</i>
	<i>Print (Ctrl+P)</i>
	<i>Cut (Ctrl+X)</i>
	<i>Copy (Ctrl+C)</i>
	<i>Paste (Ctrl+V)</i>
	<i>Undo</i>
	<i>Redo</i>
	<i>Import (Ctrl+I)</i>
	<i>Export (Ctrl+E)</i>
	<i>Application launcher</i>
	<i>Corel online</i>
	<i>Zoom level</i>

3. *Tool Box*





Toolbox merupakan kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek. Secara *default toolbox* terletak di bagian kiri lembar kerja. Dengan fasilitas *toolbox* anda dapat memodifikasi objek, seperti mengubah bentuk objek, mendistorsi objek, mewarnai objek, memberikan efek-efek tertentu, dan sebagainya.

























Tombol-tombol yang berada dalam *toolbox* ada yang mempunyai subtombol dan ada yang tidak. Tombol yang mempunyai tanda panah di sudut kanan bawah berarti mempunyai subtombol. Gambar 6 menunjukkan tampilan menu ikon untuk *Tool Box* dan *Sub ikon*, seperti ditunjukkan pada tabel 5.
























Gambar 6. Tampilan menu ikon untuk *Tool Box* dan *Sub ikon*

Tabel 5. Tampilan menu ikon untuk *Tool Box* dan *Sub ikon*

Ikon	Nama Perintah
	<i>Pick tool</i>
	<i>Shape tool</i>
	<i>Smudge brush</i>
	<i>Roughen brush</i>

Ikon	Nama Perintah
	<i>Free transform tool</i>
	<i>Crop tool</i>
	<i>Knife tool</i>
	<i>Eraser tool</i>
	<i>Virtual segment delete</i>
	<i>Zoom</i>
	<i>Hand tool</i>
	<i>Freehand tool</i>
	<i>Bezier tool</i>
	<i>Artistic media tool</i>
	<i>Pen tool</i>
	<i>Polyline tool</i>
	<i>3 point curve tool</i>
	<i>Interactive connector tool</i>
	<i>Dimension tool</i>
	<i>Smart fill tool</i>
	<i>Smart drawing tool</i>
	<i>Rectangle tool</i>
	<i>3 point rectangle tool</i>
	<i>Ellipse tool</i>
	<i>3 point ellipse tool</i>
	<i>Polygon tool</i>
	<i>Star tool</i>
	<i>Complex star tool</i>

Ikon	Nama Perintah
	<i>Graph paper tool</i>
	<i>Spiral tool</i>
	<i>Basic shape</i>
	<i>Arrow shapes</i>
	<i>Flow chart shapes</i>
	<i>Banner shapes</i>
	<i>Callout shapes</i>
	<i>Text tool</i>
	<i>Interactive blend tool</i>
	<i>Interactive contour tool</i>
	<i>Interactive distortion tool</i>
	<i>Interactive drop shadow tool</i>
	<i>Interactive envelope tool</i>
	<i>Interactive extrude tool</i>
	<i>Interactive transparency tool</i>
	<i>Eyedropper tool</i>
	<i>Paintbucket tool</i>
	<i>Outline tool</i>
	<i>Fill tool</i>
	<i>Interactive fill tool</i>
	<i>Interactive mesh fill tool</i>

4. Property Bar

Property Bar merupakan baris perintah yang unik karena tampilannya akan selalu berubah dan perintah-perintah yang ada di dalamnya akan menyesuaikan dengan ikon yang sedang aktif pada *tool box*. Misalnya *tool box* sedang aktif pada *Zoom Tool*, maka akan memunculkan *property* dari *Zoom Tool*, demikian juga dengan *tool-tool* yang lain. Di sini kita akan dapat lebih cepat dalam mengakses perintah-perintah yang berhubungan dengan *tool* yang sedang aktif.

Berikut tampilan *property bar* yang sering digunakan :



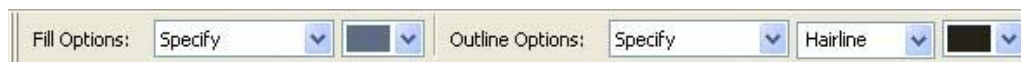
Gambar 7. *Property bar* dari *no selection*



Gambar 8. *Property bar* dari *zoom tool*



Gambar 9. *Property bar* dari *free hand tool*



Gambar 10. *Property bar* dari *smart fill tool*



Gambar 11. *Property bar* dari *rectangle tool*



Gambar 12. *Property bar* dari *ellipse tool*







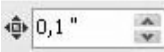








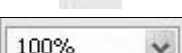







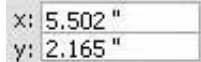

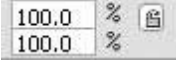
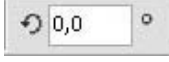



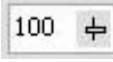




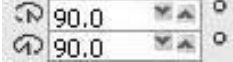
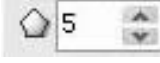








Gambar 13. *Property bar* dari *polygon tool*









Gambar 14. *Property bar* dari *text*

Tabel 6. Keterangan perintah tampilan ikon *property bar*

Ikon	Nama Perintah
	<i>Paper type/size</i>
	<i>Paper width and height</i>
	<i>Portrait</i>
	<i>Landscape</i>
	<i>Set default or current page size and orientation</i>
	<i>Drawing unit</i>
	<i>Nudge offset</i>
	<i>Duplicate distance</i>
	<i>Snap to grid</i>
	<i>Snap to guideline</i>
	<i>Snap to object</i>
	<i>Dynamic guide</i>
	<i>Draw complex object when moving or transforming</i>
	<i>Treat as field</i>
	<i>Option</i>
	<i>Zoom level</i>
	<i>Zoom in</i>
	<i>Zoom out</i>
	<i>Zoom page</i>
	<i>Zoom to page width</i>
	<i>Zoom to page height</i>

Ikon	Nama Perintah
	<i>Object(s) position</i>
	<i>Object(s) size</i>
	<i>Scale factor</i>
	<i>Angle of rotation</i>
	<i>Mirror</i>
	<i>Start arrowhead selector, Outline style selector, End arrowhead selector</i>
	<i>Outline width</i>
	<i>Free hand smoting</i>
	<i>Rectangle corner roundness</i>
	<i>Ellipse</i>
	<i>Pie</i>
	<i>Arc</i>
	<i>Starting and ending angle</i>
	<i>Number of point or side on polygon</i>
	<i>Warp paragraph text</i>
	<i>To front of layer</i>
	<i>to back of layer</i>
	<i>Convert to curves</i>
	<i>Font list</i>
	<i>Font size</i>
	<i>Bold</i>
	<i>Italic</i>

Ikon	Nama Perintah
	<i>Underline</i>
	<i>Horizontal alignment</i>
	<i>Show/hide bullet</i>
	<i>Show/hide drop cap</i>
	<i>Character formatting</i>
	<i>Edit text</i>



BAB II

FUNGSI MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS

Kompetensi Dasar : Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis

Indikator : Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada:

- *Menu Bar*
- *Standard Toolbar*
- *Toolbox*
- *Property Bar*

D. Pengantar

Menu adalah tempat untuk meletakkan semua perintah-perintah di dalam *CorelDRAW X3*. Menu di dalam *CorelDRAW X3* tersusun dalam sebelas (11) pilihan yang antara lain menu *File*, *Edit*, *View*, *Layout*, *Arrange*, *Effects*, *Bitmaps*, *Text*, *Tools*, *Windows*, *Help*. Di dalam menu-menunya tersebut terdapat banyak perintah yang sudah terkategori menurut menu di atasnya.

1. Menu *File* berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan *file*(berkas).
2. Menu *Edit* berisi perintah-perintah penyuntingan.
3. Menu *View* berisi perintah-perintah pengaturan layar tampilan.
4. Menu *Layout* berisi perintah-perintah pengaturan lembar kerja.
5. Menu *Arrange* berisi perintah-perintah pengaturan object.
6. Menu *Effects* berisi perintah-perintah memberi efek pada *object*.
7. Menu *Bitmaps* berisi perintah-perintah penyunting gambar.
8. Menu *Text* memberi perintah-perintah penyuntingan tulisan.
9. Menu *Tools* berisi perintah-perintah alat bantu yang digunakan untuk melengkapi perintah-perintah sebelumnya.
10. Menu *Windows* berisi perintah-perintah jendela kerja dan jendela objek lain.
11. Menu *Help* berisi perintah meminta bantuan.

Ikon adalah sebuah gambar (simbol) yang mewakili perintah dan operasi tertentu. Ikon merupakan simbol yang mudah dikenal oleh pengguna, dan tidak jarang gambarnya disesuaikan dengan bentuk fisiknya, misalnya menyimpan *file* disimbolkan dengan bentuk disket. *CorelDRAW X3* lebih banyak menekankan kemudahan pengguna dengan memberikan bentuk ikon yang mudah diatur (*customize*) sesuai dengan kebutuhan pengguna agar layar tidak dipenuhi dengan ikon-ikon yang tidak dipakai.

E. Fungsi Menu dan Ikon














1. Menu Bar





Menu bar adalah barisan menu yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah obyek. Masing-masing menu mempunyai submenu dan perintah.

Pada modul ini dijelaskan fungsi sub-submenu yang sering digunakan dalam perangkat pengolah grafis *CorelDraw X3*.

a. Menu *File*








Tabel 7. Fungsi menu *File*

Menu	Fungsi
 New Ctrl+N	Membuat lembar kerja baru
 New From Template...	Membuat lembar kerja dari <i>template</i>
 Open... Ctrl+O	Membuka lembar kerja yang tersimpan
 Close	Menutup lembar kerja
 Close All	Menutup semua halaman lembar kerja
 Save... Ctrl+S	Menyimpan lembar kerja
 Save As... Ctrl+Shift+S	Menyimpan lembar kerja baru atau dengan nama lain
 Import... Ctrl+I	Meyisipkan objek dari file lain (bukan <i>corel</i>) kedalam lembar kerja
 Export... Ctrl+E	Mengirim lembar kerja ke <i>file</i> lain (bukan <i>corel</i>)
 Export For Office...	Mengirim lembar kerja ke <i>Ms. Office</i>
 Send To	Mengirim lembar kerja ke <i>desktop, mail, my document</i>
 Print... Ctrl+P	Mencetak lembar kerja
 Print Preview...	Melihat lembar kerja yang akan dicetak

Menu	Fungsi
 Print Setup...	Mengatur lembar kerja yang akan dicetak
Publish To The <u>W</u> eb	Menjadikan <i>file web</i>
 Publish To PDF...	Menjadikan <i>file pdf</i>
Recent Files	Membuka <i>file</i> yang telah dibuka
 Document Info...	Informasi lembar kerja
 Exit Alt+F4	Keluar program <i>CorelDRAW X3</i>


b. Menu Edit

Tabel 8. Fungsi menu *Edit*

Menu	Fungsi
 Undo Ctrl+Z	Kembali ke kondisi sebelumnya
 Redo Ctrl+Shift+Z	Menuju ke kondisi berikutnya
 Cut Ctrl+X	Memotong objek atau teks
 Copy Ctrl+C	Menyalin objek atau teks
 Paste Ctrl+V	Meletakkan hasil <i>copy</i> atau <i>paste</i>
 Insert Barcode...	Menyisipkan <i>barcode</i> dalam lembar kerja
 Insert New Object...	Menyisipkan objek baru
Propertjes Alt+Enter	Menampilkan keterangan dari objek.







c. Menu View

Tabel 9. Fungsi menu *View*

Menu	Fungsi
 Full-Screen Preview F9	Menampilkan lembar kerja pada layar monitor secara penuh
<input checked="" type="checkbox"/> Guidelines	Menampilkan garis bantu
<input type="checkbox"/> Grid	Menampilkan <i>grid</i> (kotak-kotak) pada lembar kerja
<input checked="" type="checkbox"/> Rulers	Menampilkan pengaris







d. Menu Layout

Tabel 10. Fungsi menu *Layout*

Menu	Fungsi
 Insert Page...	Menambahkan halaman lembar kerja
 Rename Page...	Menganti nama halaman lembar kerja
 Delete Page...	Menghapus halaman lembar kerja
 Go To Page...	Loncat ke halaman
 Page Setup...	Mengatur halaman lembar kerja
 Page Background...	Mengatur layar lembar kerja

e. Menu Arrange

Tabel 11. Fungsi menu *Arrange*

Menu	Fungsi
 Group Ctrl+G	Menjadikan satu semua objek yang dipilih
 Ungroup Ctrl+U	Memisahkan kumpulan objek
 Ungroup All	Memisahkan kumpulan - kumpulan objek
 Lock Object	Mengunci objek agar tidak dapat dipindahkan
 Unlock Object	Membuka kunci objek
 Unlock All Objects	Membuka semua kunci objek

f. Menu Effects

Tabel 12. Fungsi menu *Effects*

Menu	Fungsi
Artistic Media	Memberi efek objek <i>artistic media</i>
Blend	Memberi efek objek <i>blend</i>
Contour Ctrl+F9	Memberi efek objek <i>contour</i>
Envelope Ctrl+F7	Memberi efek objek <i>envelope</i>
Extrude	Memberi efek objek <i>extrude</i>
Bevel	Memberi efek objek <i>bevel</i>
Lens Alt+F3	Memberi efek objek <i>lensa</i>

g. Menu Text

Tabel 13. Fungsi menu *Text*

Menu	Fungsi
Character Formatting Ctrl+T	Memformat teks
Paragraph Formatting	Memformat paragraf
 Tabs...	Memformat <i>tabs</i>
 Columns...	Memformat kolom
 Bullets...	Memformat <i>bulet</i>
 Drop Cap...	Memformat <i>drop cap</i>
 Edit Text... Ctrl+Shift+T	Mengedit text
Insert Symbol Character Ctrl+F11	Memasukan teks simbol

2. **Standard Toolbar**

Standard Toolbar merupakan kumpulan dari ikon-ikon yang berfungsi untuk pengolahan layar utama *CorelDRAW X3*, misalnya untuk membuat lembar kerja baru, membuka lembar kerja yang telah disimpan, mencetak lembar kerja.

Tabel 14. Fungsi ikon pada *standard toolbar*







Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>New (Ctrl+N)</i>	Membuat lembar kerja baru
	<i>Open (Ctrl+O)</i>	Membuka dokumen lembar kerja
	<i>Save (Ctrl+S)</i>	Menyimpan lembar kerja
	<i>Print (Ctrl+P)</i>	Mencetak lembar kerja
	<i>Cut (Ctrl+X)</i>	Memotong objek
	<i>Copy (Ctrl+C)</i>	Menyalin objek
	<i>Paste (Ctrl+V)</i>	Meletakkan data hasil menyalin
	<i>Undo</i>	Kembali ke kondisi sebelumnya
	<i>Redo</i>	Menuju kondisi berikutnya

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Import (Ctrl+I)</i>	Memasukan/menyisipkan objek kedalam lembar kerja
	<i>Export (Ctrl+E)</i>	Mengirim lembar kerja ke file lain
	<i>Application launcher</i>	Membuka <i>CorelDRAW</i> , <i>CorelPHOTO_PAINT</i> , <i>CorelBARCODE</i> , <i>CorelCAPTURE</i>
	<i>Corel online</i>	Menuju website corel
	<i>Zoom level</i>	Pengatur besar tampilan lembar kerja pada area kerja.

















3. Tool Box

Toolbox merupakan kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi obyek. Secara *default toolbox* terletak di bagian kiri lembar kerja. Dengan fasilitas *toolbox* anda dapat memodifikasi obyek, seperti mengubah bentuk obyek, mendistorsi obyek, mewarnai obyek, memberikan efek-efek tertentu, dan sebagainya.

Tabel 15. Fungsi ikon dan Sub ikon untuk *Tool Box*

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Pick tool</i>	Untuk memilih objek, memindah objek, memutar objek, mengubah ukuran objek dan lain - lain
	<i>Shape tool</i>	Untuk mengubah bentuk objek, seperti melengkung garis kurva, mengeser dan menghapus node edit, dan lain-lain
	<i>Smudge brush</i>	Untuk mendistorsi suatu objek dengan klik dan geser pada garis objek tersebut
	<i>Roughen brush</i>	Untuk mencacah objek kurva
	<i>Free transform tool</i>	Untuk memutar objek secara bebas
	<i>Crop tool</i>	Untuk memotong objek dengan menyeleksi terlebih dahulu

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Knife tool</i>	Untuk memotong objek secara langsung
	<i>Eraser tool</i>	Untuk menghapus objek seperti menggunakan alat penghapus
	<i>Virtual segment delete</i>	Untuk menghapus objek tertentu
	<i>Zoom</i>	Untuk memperbesar tampilan lembar kerja
	<i>Hand tool</i>	Untuk menggeser lembar kerja seperti menggunakan tangan
	<i>Freehand tool</i>	Untuk membuat garis bebas seperti menggambar dengan pensil
	<i>Bezier tool</i>	Untuk membuat garis kurva lengkung maupun garis lurus dengan klik atau klik dan geser
	<i>Artistic media tool</i>	Untuk membuat garis artistik seperti menggunakan spidol kaligrafi.
	<i>Pen tool</i>	Memiliki fungsi yang sama dengan Bezier Tool, yaitu untuk menggambar objek kurva lengkung atau garis lurus. Bedanya, kalau Pen Tool saat membuat titik-titik penghubung diikuti garis lurus tetapi pada Bezier Tool tidak.
	<i>Polyline tool</i>	Berfungsi sama dengan Freehand Tool, digunakan untuk menggambar objek bebas. Bedanya kalau menggambar dengan Polyline Tool maka saat anda mengeklik titik kedua dari objek yang dibuat maka masih ada garis yang mengikuti arah panah mouse, sementara Freehand Tool tidak.
	<i>3 point curve tool</i>	Untuk menggambar garis kurva lengkung dengan langkah simpel
	<i>Interactive connector tool</i>	Untuk menghubungkan satu objek dengan objek lain
	<i>Dimension tool</i>	Untuk membuat garis dimensi dengan alat bantu untuk mengukur tinggi objek

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Smart fill tool</i>	Untuk memberi warna pada objek tertutup dengan cepat. Tombol ini juga menghasilkan bentuk objek baru sesuai dengan bidang yang diberi warna
	<i>Smart drawing tool</i>	Untuk menggambar garis bebas yang dapat dikenali dengan bentuk dasar objek dan selanjutnya akan dikonversi secara otomatis oleh CoreDRAW menjadi suatu bentuk objek tertentu.
	<i>Rectangle tool</i>	Untuk menggambar objek persegi panjang atau bujur sangkar
	<i>3 point rectangle tool</i>	Untuk menggambar objek persegi empat atau bujur sangkar dengan tiga titik point
	<i>Ellipse tool</i>	Untuk menggambar objek lingkaran
	<i>3 point ellipse tool</i>	Untuk membuat objek elips dengan tiga titik point
	<i>Polygon tool</i>	Untuk membuat objek polygon
	<i>Star tool</i>	Untuk menggambar objek bentuk bintang
	<i>Complex star tool</i>	Untuk menggambar objek bintang yang lebih kompleks dibanding hasil Star Tool
	<i>Graph paper tool</i>	Untuk membuat kertas grafik atau tabel
	<i>Spiral tool</i>	Untuk menggambar objek bentuk spiral
	<i>Basic shape</i>	Untuk menggambar bentuk objek yang telah disediakan CoreDRAW X3
	<i>Arrow shapes</i>	Untuk menggambar berbagai variasi bentuk objek anak panah
	<i>Flow chart shapes</i>	Untuk menggambar berbagai variasi bentuk objek diagram alur yang telah disediakan CoreDRAW X3
	<i>Banner shapes</i>	Untuk menggambar berbagai bentuk baner yang telah disediakan
	<i>Callout shapes</i>	Untuk menggambar berbagai variasi bentuk objek untuk teks keterangan gambar






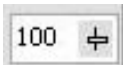
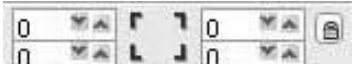



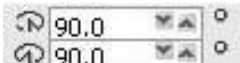
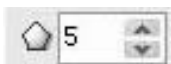

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Text tool</i>	Untuk mengetik teks di dalam lembar kerja.
	<i>Interactive blend tool</i>	Untuk membaurkan dua objek atau lebih
	<i>Interactive contour tool</i>	Untuk membuat garis - garis kontour objek
	<i>Interactive distortion tool</i>	Untuk mendistorsi objek seolah - olah objek mendapat gesekan atau tekanan dari objek yang lain
	<i>Interactive drop shadow tool</i>	Untuk memberi efek bayangan pada objek
	<i>Interactive envelope tool</i>	Untuk melipat/ mengubah bentuk objek dengan car menggeser handle
	<i>Interactive extrude tool</i>	Untuk mengubah objek menjadi 3 dimensi
	<i>Interactive transparency tool</i>	Untuk membuat warna objek menjadi transparan
	<i>Eyedropper tool</i>	Untuk mengambil warna dari objek tertentu
	<i>Paintbucket tool</i>	Untuk mewarnai sebuah objek setelah mengambil warna dari objek lain menggunakan eyedropper tool
	<i>Outline tool</i>	Untuk mengatur pembuatan garis outline. Tombol ini mempunyai pilihan tombol lain yang berfungsi untuk mewarnai dan mengubah ukuran objek garis
	<i>Fill tool</i>	Untuk mewarnai bidang objek. Tombol ini mempunyai pilihan tombol lain yang berfungsi untuk mengisi atau menghapus warna bidang objek
	<i>Interactive fill tool</i>	Untuk mewarnai bidang objek dengan berbagai macam pilihan warna
	<i>Interactive mesh fill tool</i>	Untuk memecah warna dalam sebuah objek














4. Property Bar

Property Bar merupakan baris perintah yang unik karena tampilannya akan selalu berubah dan perintah-perintah yang ada di dalamnya akan menyesuaikan dengan *icon* yang sedang aktif pada *tool Box*. Misalnya, *tool Box* sedang aktif pada *Zoom Tool* akan memunculkan *property* dari *Zoom tool*. Demikian juga dengan *tool-tool* yang lain. Di sini kita akan dapat lebih cepat dalam mengakses perintah-perintah yang berhubungan dengan tool yang sedang aktif.

Tabel 16. Fungsi ikon dari *property bar* yang sering digunakan

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Paper type/size</i>	Untuk mengatur tipe/ukuran kertas/lembar kerja secara <i>default</i>
	<i>Paper width and height</i>	Untuk mengatur ukuran kertas/lembar kerja
	<i>Portrait</i>	Untuk mengatur posisi kertas berdiri/memanjang
	<i>Landscape</i>	Untuk mengatur posisi kertas tidur/melebar
	<i>Drawing unit</i>	Untuk mengatur satuan ukuran yang digunakan
	<i>Zoom level</i>	Untuk mengatur tampilan lembar kerja
	<i>Zoom in</i>	Untuk membesarkan tampilan lembar kerja
	<i>Zoom out</i>	Untuk mengecilkan tampilan lembar kerja
	<i>Zoom page</i>	Untuk menampilkan semua lembar kerja
	<i>Zoom to page width</i>	Untuk memperbesar lebar halaman
	<i>Zoom to page height</i>	Untuk memperbesar tinggi halaman
	<i>Object(s) position</i>	Untuk mengatur posisi objek pada lembar kerja

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>Object(s) size</i>	Untuk mengatur ukuran objek
	<i>Scale factor</i>	Untuk mengatur skala ukuran objek
	<i>Angle of rotation</i>	Untuk mengatur posisi kemiringan objek
	<i>Mirror</i>	Untuk membalikan objek
	<i>Start arrowhead selector, Outline style selector, End arrowhead selector</i>	Untuk memberikan berbagai bentuk ujung garis
	<i>Outline width</i>	Untuk memberikan berbagai ukuran ketebalan garis
	<i>Free hand smoting</i>	Untuk mengatur kehalusan dari <i>Freehand Tool</i>
	<i>Rectangle corner roundness</i>	Untuk mengatur sudut - sudut pada objek persegi empat
	<i>Ellipse</i>	Untuk membuat bentuk elipse pada <i>Elippse Tool</i>
	<i>Pie</i>	Untuk membuat bentuk <i>Pie</i> pada <i>Elippse Tool</i>
	<i>Arc</i>	Untuk membuat bentuk <i>Arc</i> pada <i>Elippse Tool</i>
	<i>Starting and ending angle</i>	Untuk menentukan titik mulai dan akhir untuk <i>Ellipse Tool</i>
	<i>Number of point or side on polygon</i>	Untuk mengatur jumlah sisi yang akan digunakan pada <i>polygon tool</i>
	<i>Warp paragraph text</i>	Untuk memasukan paragraf

Ikon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>To front of layer</i>	Untuk menampilkan objek di atas layar
	<i>to back of layer</i>	Untuk menyembunyikan objek di bawah layar
	<i>Convert to curves</i>	Untuk mengubah objek menjadi kurva
	<i>Font list</i>	Untuk memilih jenis huruf pada <i>Text Tool</i>
	<i>Font size</i>	Untuk mengatur besar huruf pada <i>Property Bar Text Tool</i>
	<i>Bold</i>	Untuk menebalkan huruf pada <i>Property Bar Text Tool</i>
	<i>Ilalic</i>	Untuk memiringkan huruf pada <i>Property Bar Text Tool</i>
	<i>Underline</i>	Untuk memberikan garis bawah huruf pada <i>Property Bar Text Tool</i>
	<i>Horizontal alignment</i>	Untuk meratakan tulisan horisontal
	<i>Show/hide bullet</i>	Untuk menampilkan <i>bullet</i>
	<i>Show/hide drop cap</i>	Untuk menampilkan <i>drop cap</i>
	<i>Character formatting</i>	Untuk mengatur huruf
	<i>Edit text</i>	Untuk mengatur tulisan



BAB III

PENGGUNAAN MENU DAN IKON PADA PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS

Kompetensi Dasar : Menggunakan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis

Indikator : Menggunakan fungsi menu dan ikon pada :

- *Menu Bar*
- *Standard Toolbar*
- *Toolbox*
- *Property Bar*

F. Pengantar

Pada materi ini akan dikemukakan bagaimana cara menggunakan menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah grafis. Perlu diketahui bahwa pengembangan *software* selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam menampilkan sebuah tampilan, khususnya tampilan menu dan ikon. Hal ini semata-mata untuk memudahkan pengguna untuk menjalankan perintah-perintah yang dimiliki oleh program tersebut. Oleh sebab itu, materi yang diberikan berupa cara bagaimana menggunakan menu dan ikon dengan pendekatan fungsi alat (yaitu fungsi *mouse* dan fungsi *keyboard*).

G. Penggunaan Menu dan Ikon

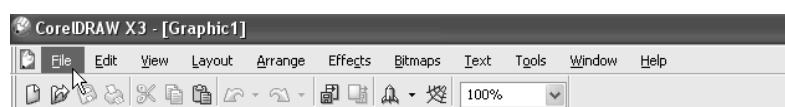
1. Penggunaan Menu Bar

Penggunaan menu pada *Menu Bar* dapat menggunakan 2 (dua) cara berikut ini:

1. Menggunakan *mouse* :

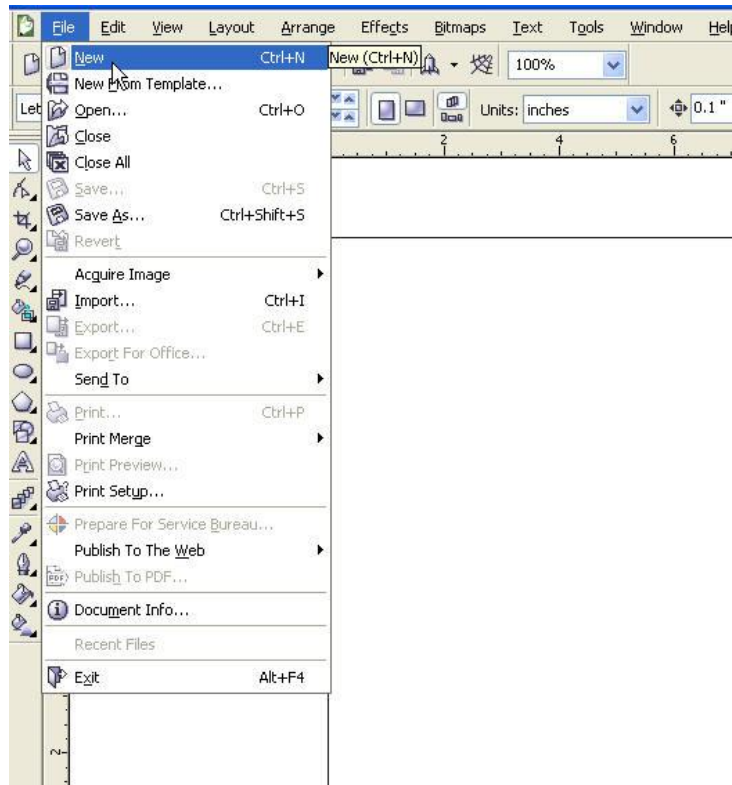
a) Arahkan *pointer mouse* pada salah satu *menu bar*.

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada menu File



Gambar 15. tampilan menu *File*

- b) Klik menu File, agar muncul sub menu File yang berisi perintah-perintah pengelolaan file.
- c) Klik salah satu perintah yang diinginkan.
Sebagai contoh, klik submenu perintah New, untuk membuat dokumen baru.



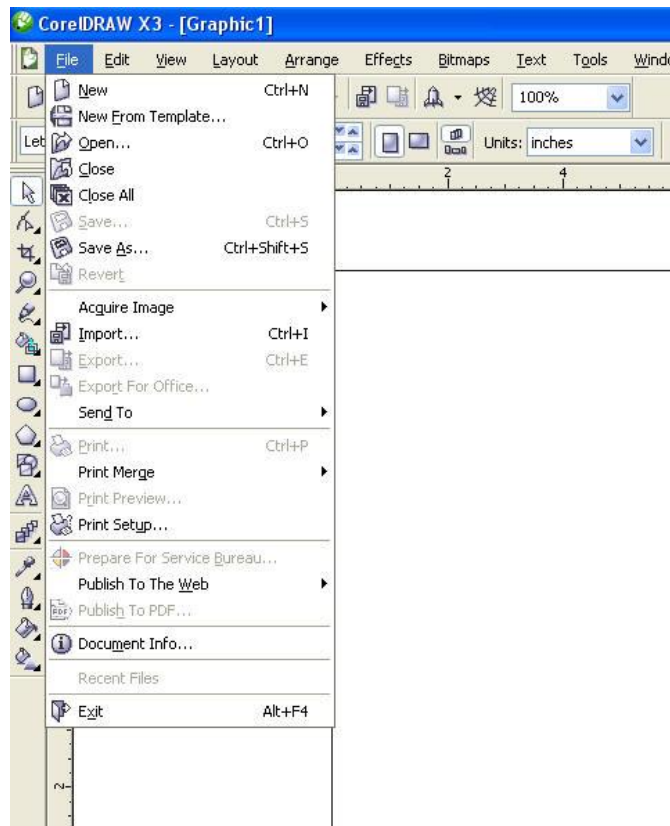
Gambar 16. Tampilan submenu perintah New

- d) Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain (lihat tabel 7 - 11 pada BAB II sebagai referensi).
2. Menggunakan fungsi tombol *keyboard*
 - a) Menggunakan fungsi tombol **Alt**

Jika kita melihat *Menu Bar*, terlihat bahwa pada setiap menu terdapat huruf yang bergaris bawah. Untuk melaksanakan perintah dengan menggunakan huruf tersebut dapat menggunakan fungsi tombol **Alt**. Sebagai contoh menu File,

huruf F yang bergaris bawah dan untuk melakukan melalui huruf itu adalah sebagai berikut:

1. Tekan tombol **Alt** (tidak dilepas) pada *keyboard* dan tombol huruf **F** secara bersamaan



Gambar 17. Tampilan penggunaan tombol Alt+F

2. Tekan tombol huruf yang bergaris bawah pada submenu perintah.
3. Sebagai contoh, untuk perintah New yang ditekan tombol huruf **N**.
4. Perintah yang dilakukan adalah membuat dokumen baru.
5. Lakukan hal yang sama untuk menu yang lain.

b) Menggunakan fungsi tombol **Ctrl**

Penggunaan menu fungsi tombol **Ctrl** pada dasarnya hampir sama dengan menggunakan fungsi tombol **Alt**, tetapi tidak semua menu dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl**. Berikut ini

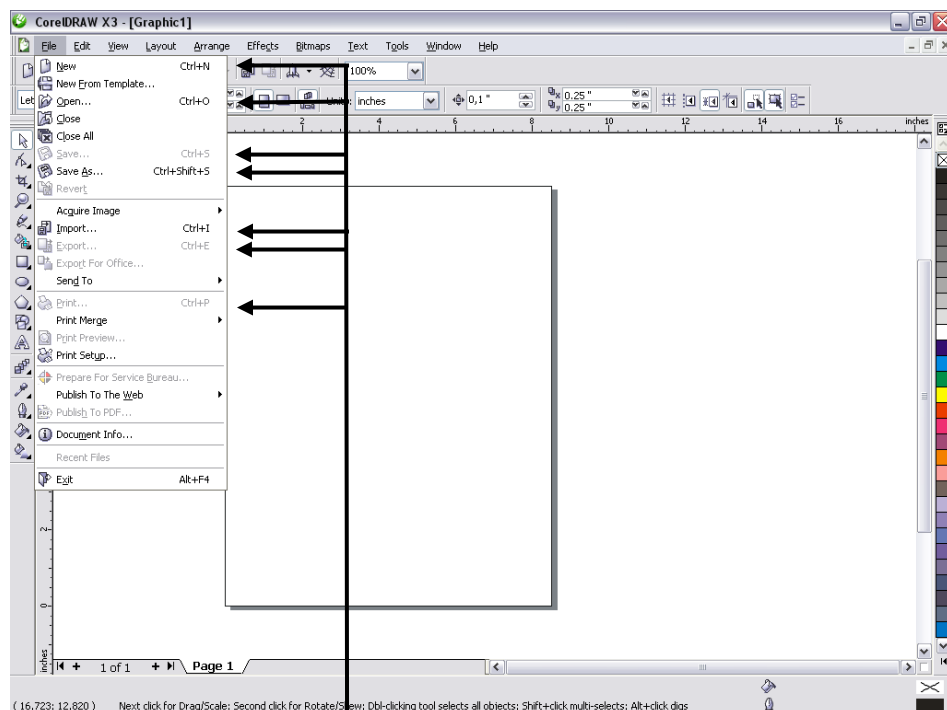
beberapa contoh menu perintah yang dapat menggunakan fungsi tombol **Ctrl** :

Tabel 7. Fungsi tombol **Ctrl**

Fungsi Ctrl	Fungsi perintah
Ctrl +N	Membuat lembar kerja baru
Ctrl +O	Membuka lembar kerja baru
Ctrl + Shift +S	Menyimpan lembar kerja
Ctrl +P	Mencetak lembar kerja
Ctrl +Z	Kembali ke kondisi sebelumnya
Ctrl + Shift +Z	Menuju ke kondisi berikutnya
Ctrl +X	Memotong objek
Ctrl +C	Menyalin objek
Ctrl +V	Meletakkan hasil salinan objek

Fungsi tombol **Ctrl** dapat dilihat pada tampilan submenu di setiap *Menu Bar*.

Perhatikan tampilan submenu pada menu *File* berikut:




Perintah Menu yang menggunakan fungsi tombol **Ctrl**

Gambar 18. Fungsi tombol **Ctrl** pada *menu bar*

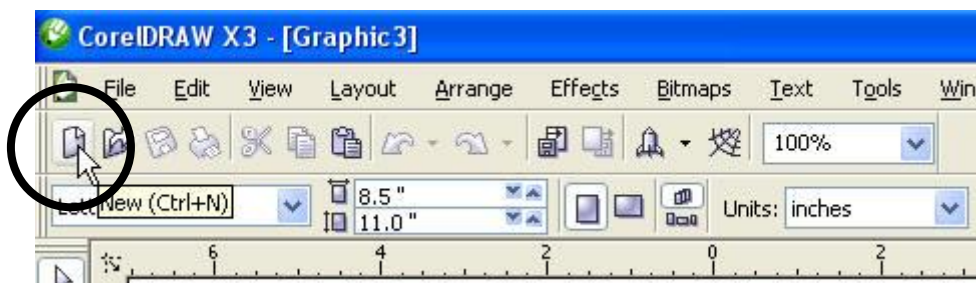
2. Penggunaan Ikon pada *Standard Toolbar*

Untuk menggunakan ikon perintah pada *Standard Toolbar*, lakukan cara sebagai berikut :

1. Arahkan *pointer mouse* pada ikon *Standard toolbar*.

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Standard Toolbar*.

2. Lakukan klik dengan menggunakan tombol mouse sebelah kiri.




Gambar 19. Tampilan penggunaan ikon *New*

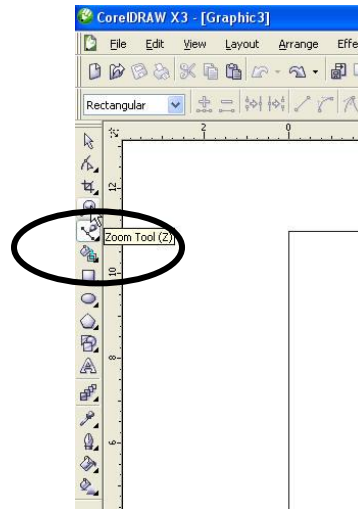
3. Maka perintah yang dilakukan adalah membuat lembar kerja baru.

3. Penggunaan Ikon pada *Tool Box*

Untuk menggunakan ikon perintah pada *Tool Box* lakukan cara sebagai berikut :

1. Arahkan *pointer mouse* pada ikon *Tool Box*.

Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon  pada *Tool Box*, lalu klik *mouse* sebelah kiri.



Gambar 20. Tampilan penggunaan ikon *Zoom*

2. Lakukan klik dengan menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri pada lembar kerja.
3. Perintah yang dilakukan adalah memperbesar tampilan lembar kerja.

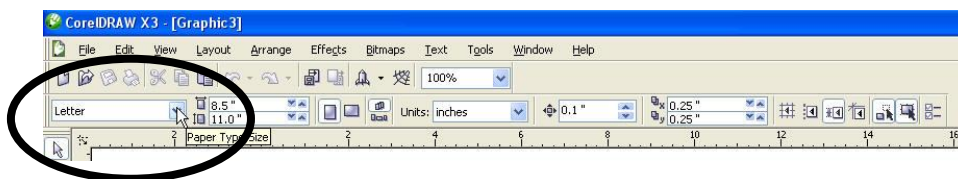
4. Penggunaan Ikon pada *Property Bar*

Untuk menggunakan ikon perintah pada *Property Bar* lakukan cara sebagai berikut :

1. Arahkan *pointer mouse* pada ikon *Property Bar*.

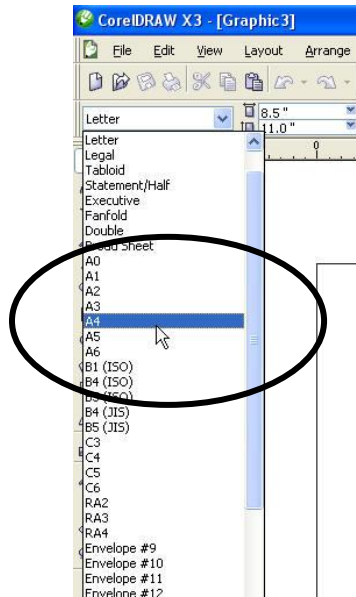
Sebagai contoh arahkan *pointer mouse* pada ikon pada *Property Bar* dari *no selection*.

2. Lakukan klik dengan menggunakan tombol *mouse* sebelah kiri pada anak panah ke bawah.



Gambar 21. Tampilan penggunaan ikon *letter*

3. Pilih A4 dengan cara klik *mouse* sebelah kiri.



Gambar 22. Tampilan pemilihan jenis lembar kerja

4. Perintah yang dilakukan adalah memilih lembar kerja ukuran A4.



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**

H. Pengantar

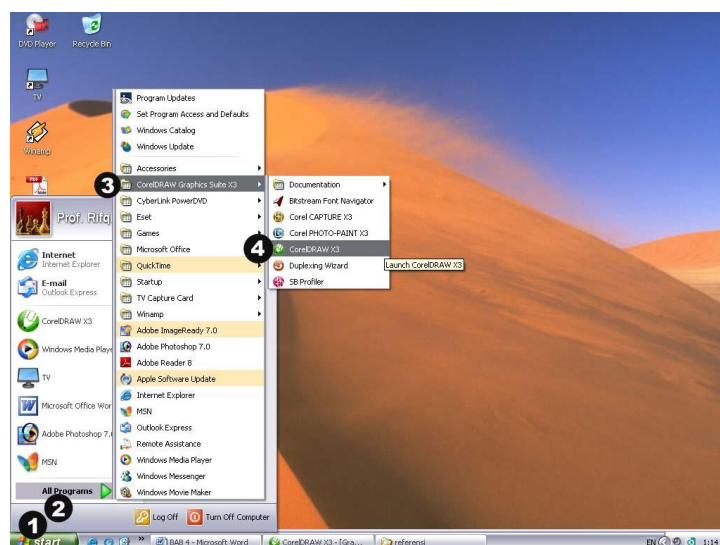
Pada bab sebelumnya telah dipelajari mengenai kegunaan menu-menu dan ikon-ikon di Corel DrawX3. Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana

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.

I. Memulai Mengoprasikan *CorelDRAW X3*

1. Membuka *Jendela CorelDRAW X3*

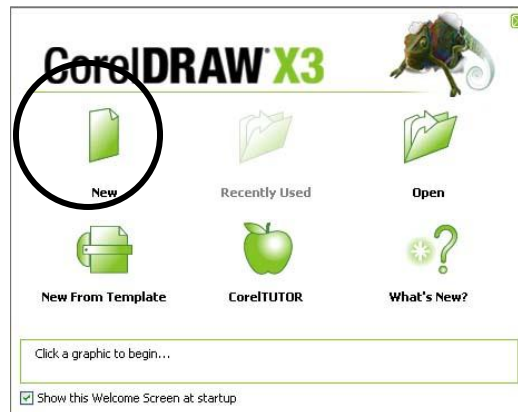
Untuk membuka *CorelDRAW X3*, ada beberapa langkah yang dapat kita lakukan, di antaranya adalah :



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:

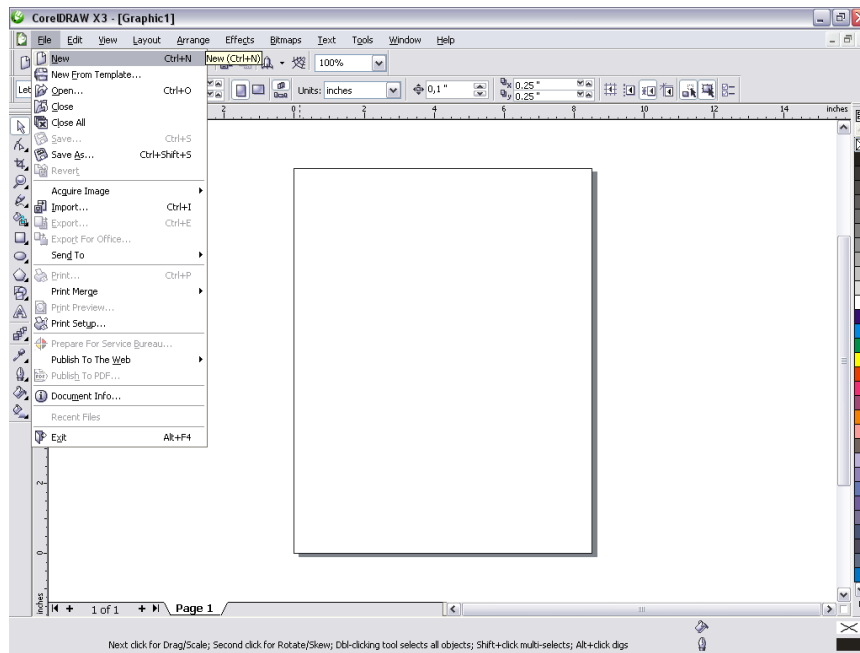


Gambar 24. Tampilan menu *welcome CorelDRAW*

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

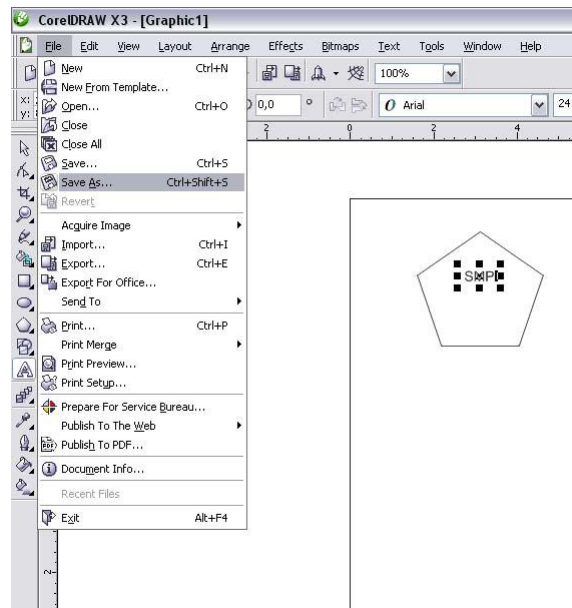
1. Pada jendela *CoreDRAW*, pilih menu ***File***.
2. Klik ***New***.
3. maka akan keluar lembar kerja baru.

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.

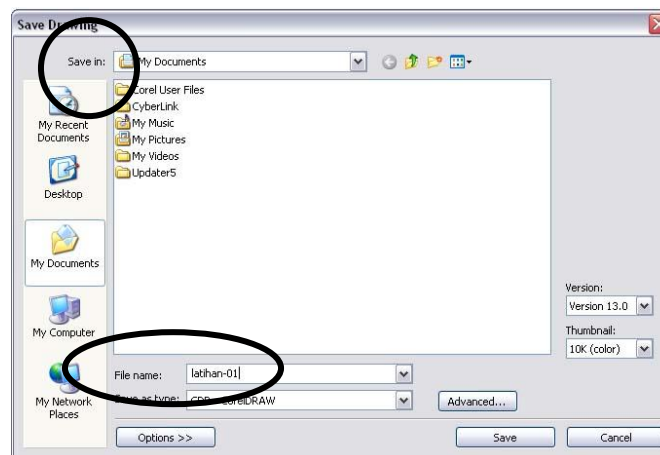
3. Menyimpan dokumen

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 Save As..
3. Pada layar akan ditampilkan kotak dialog *Save As*



Gambar 27. Kotak dialog *save*

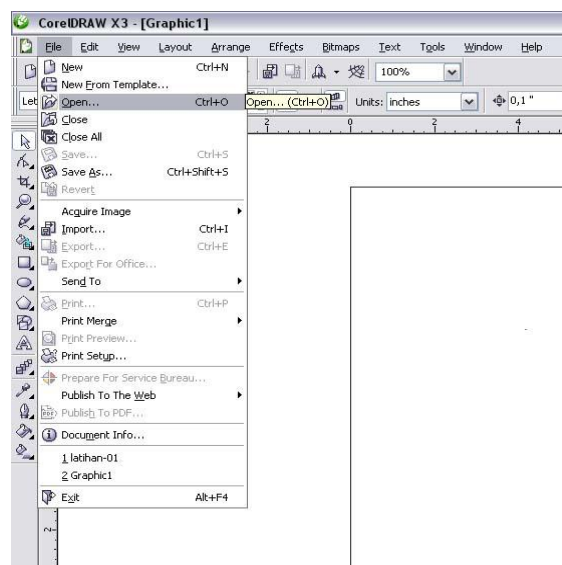
4. Pada tombol daftar pilih *Save in*, pilih dan klik *drive* atau *folder* yang diinginkan.
5. Pada kotak isian *File name*, ketikkan nama file dokumen.
6. Klik tombol perintah *Save* atau enter untuk menyimpannya.
7. Lakukan penyimpanan *file* sesering mungkin untuk menghindari kemungkinan komputer 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**.

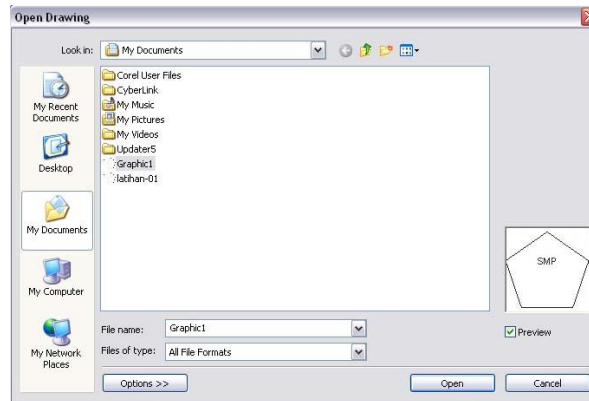
4. Membuka Dokumen atau lembar kerja yang tersimpan

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 *CoreDRAW* akan menutup.

Cara 2:



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

Cara 3:

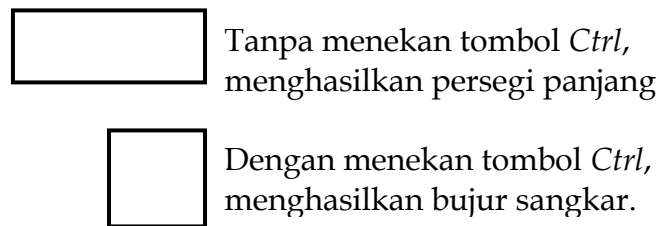
Dengan menekan keyboard kombinasi **Alt+F4**.

J. 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 :



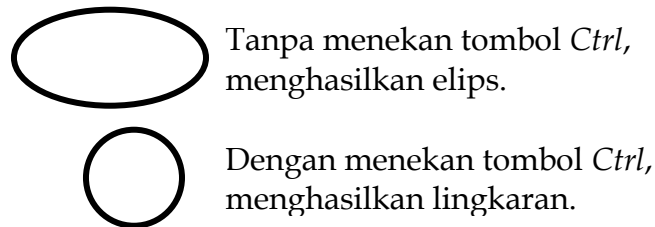
Gambar 30. Objek kotak

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.

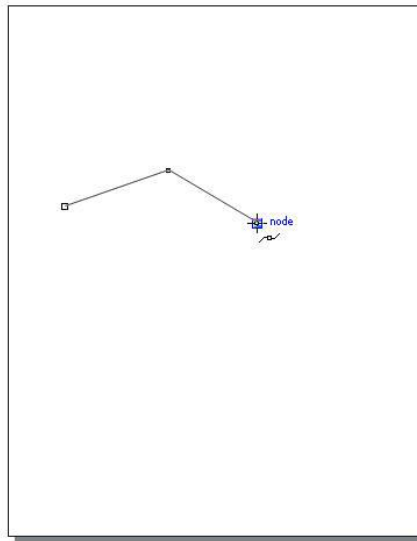
Contoh hasilnya :



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

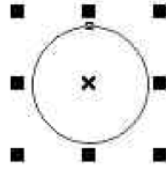
1. Klik ikon  *Text Tool* , maka pointer akan berubah menjadi  **A**
2. Klik di bagian bawah halaman, lalu ketik naskah “**YOGYAKARTA**”

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

K. 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*.

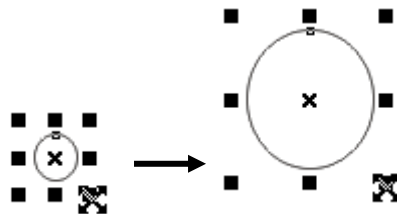


Gambar 35. *Node*

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.

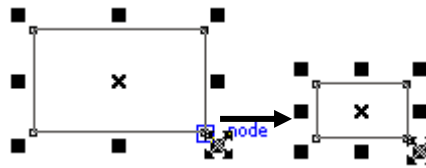
2. Memperbesar dan memperkecil ukuran objek

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

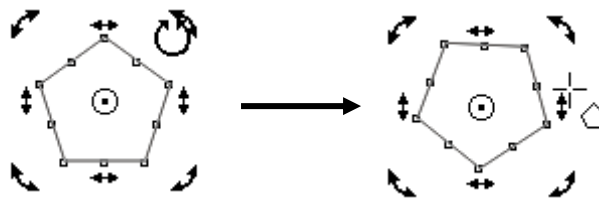
4. Klik objek persegi panjang sehingga muncul *node*.
5. Letakkan *pointer* pada *node* di pojok kanan bawah sehingga berubah menjadi panah memojok.
6. Klik-tahan-geser ke arah kiri-atas, sehingga objek persegi panjang menjadi lebih kecil.



Gambar 37. Mengecilkan Objek


3. Rotasi / Memutar Objek

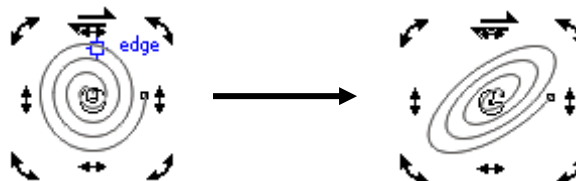
1. Aktifkan objek segi lima sehingga muncul *node*.
2. Klik sekali lagi pada objek tersebut sehingga *node* akan berubah menjadi anak panah.
3. Letakkan *pointer* pada salah satu anak panah pada salah satu pojok, sehingga berubah menjadi *pointer* panah melingkar.
4. Klik-tahan-putar searah jarum jam,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

L. 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:

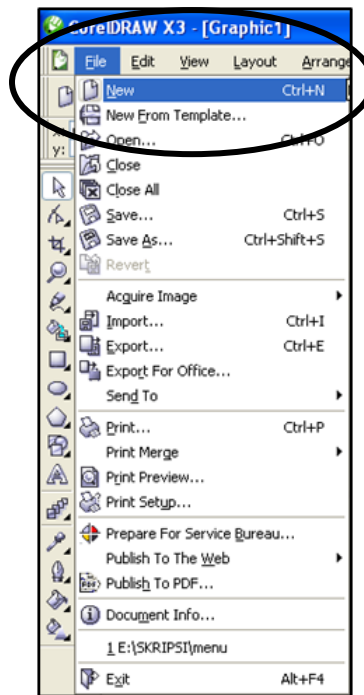


Gambar 40. Rancangan Logo



2. Pembuatan Logo

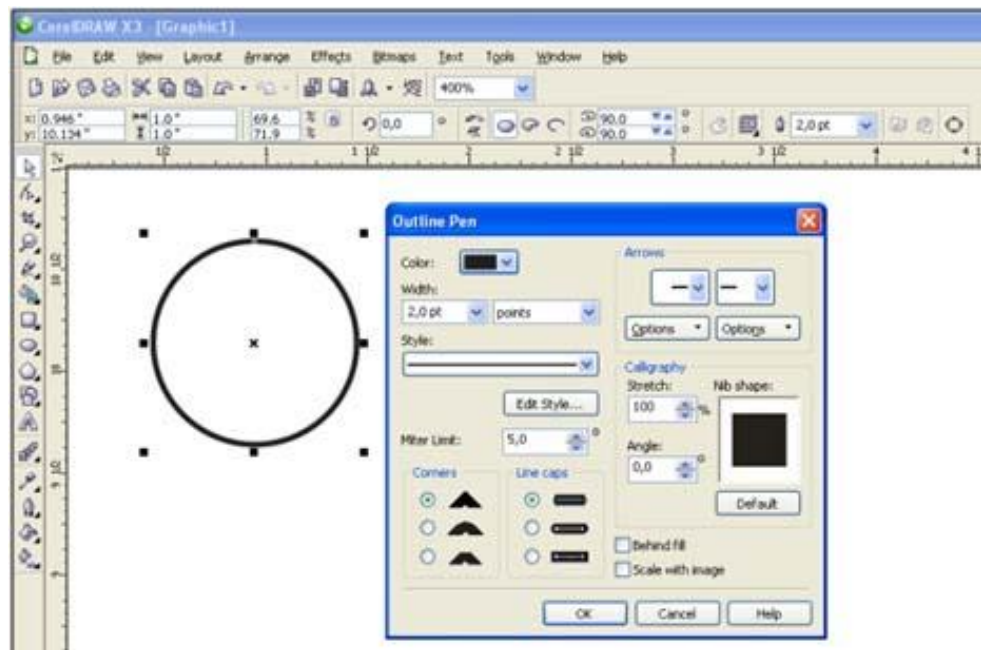
Selanjutnya kita masuk ke tahap awal desain grafis yaitu sketsa atau kerangka logo. Tahap ini merupakan tahap pembuatan bentuk awal dari logo. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

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



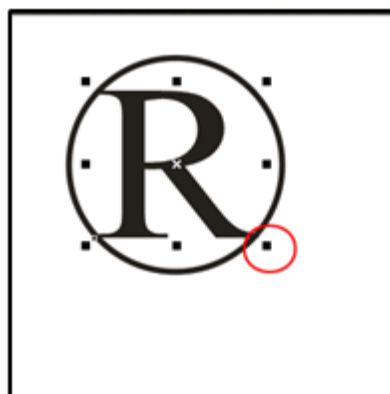
Gambar 41. Membuat lembar kerja baru

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.



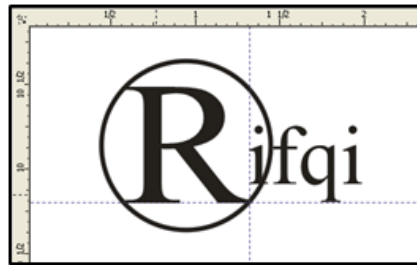
Gambar 42. Membuat dan mengatur lingkaran

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

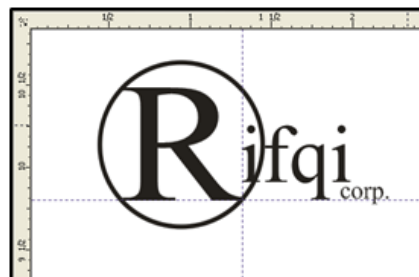
4. Buat objek tulisan "ifqi" dengan ukuran *Font*=36 dan tempatkan kurang lebih seperti gambar di bawah ini.




Gambar 44. Menempatkan tulisan "ifqi"

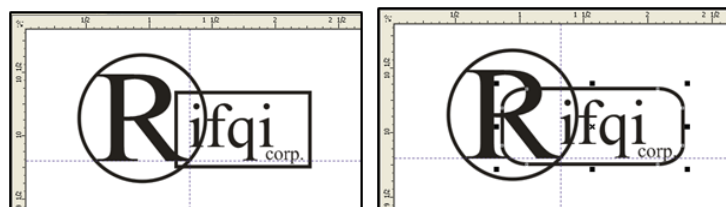
Catatan : Garis putus-putus merupakan garis bantu dari *ruler*

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



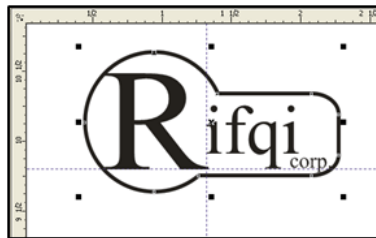
Gambar 45. Menempatkan tulisan "corp."

6. Buat objek segi empat dengan ukuran 1,06x0.587 inci dan lebar garis=2 kemudian letakkan pada "ifqi 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*.



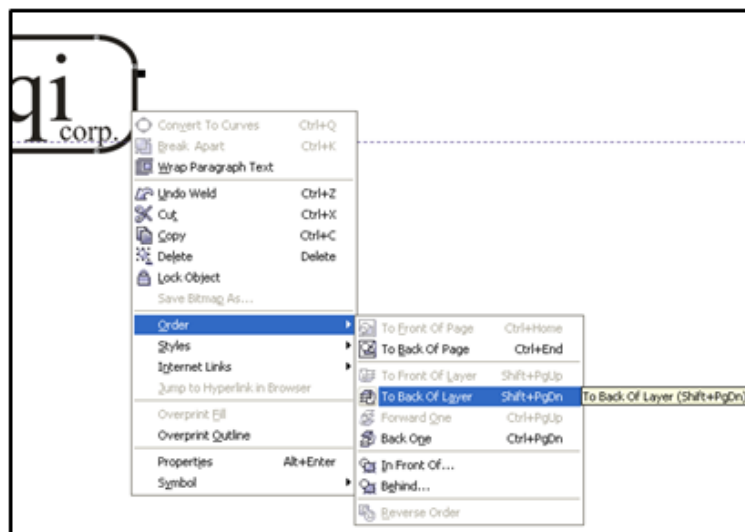
Gambar 46. Membuat objek segi empat dan menumpulkan

- 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.



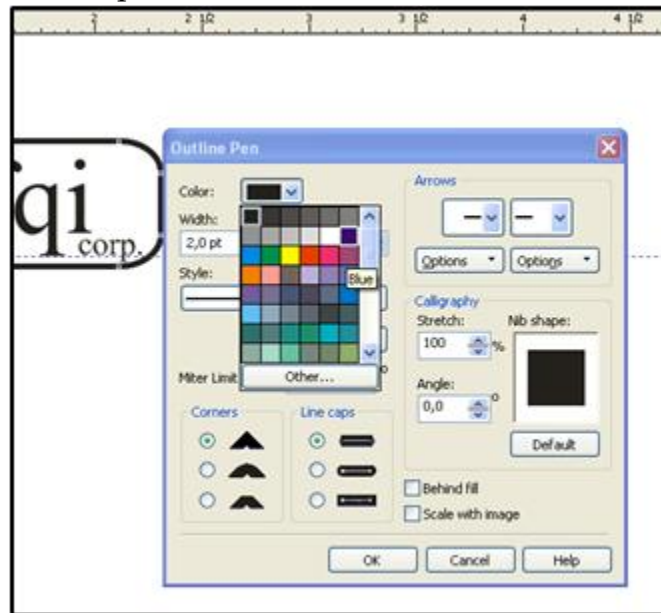
Gambar 47. Objek R1

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



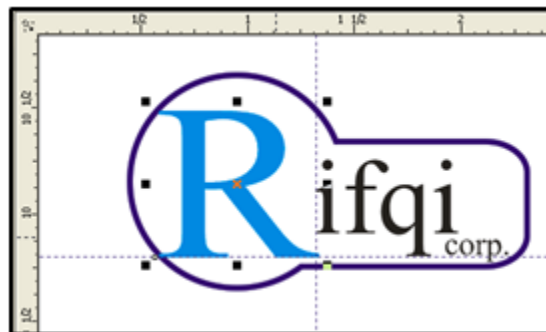
Gambar 48. Meletakkan objek R1 ke belakang layar

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



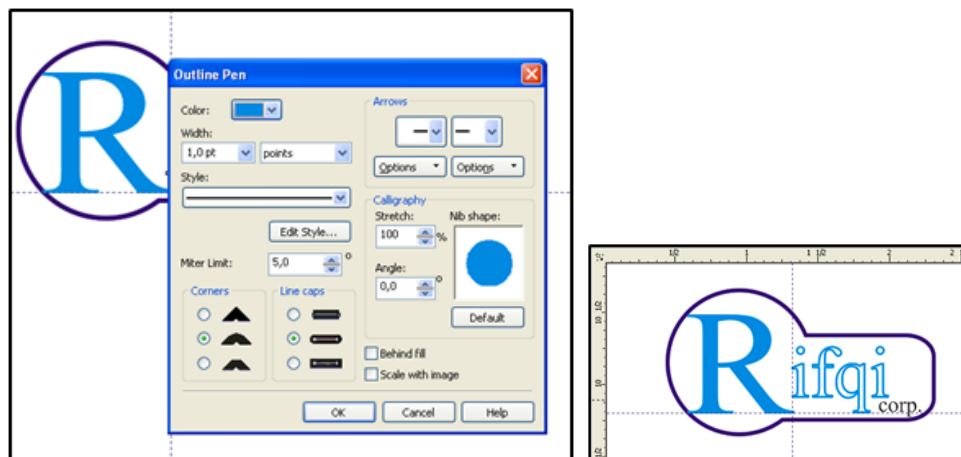
Gambar 49. Memberi warna biru pada objek R1

- 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 "rifqi", 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 "rifqi" dengan memilih warna putih dengan tanda silang pada opsi warna sebelah kanan.



Gambar 51. Hasil Akhir logo

M. 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 :

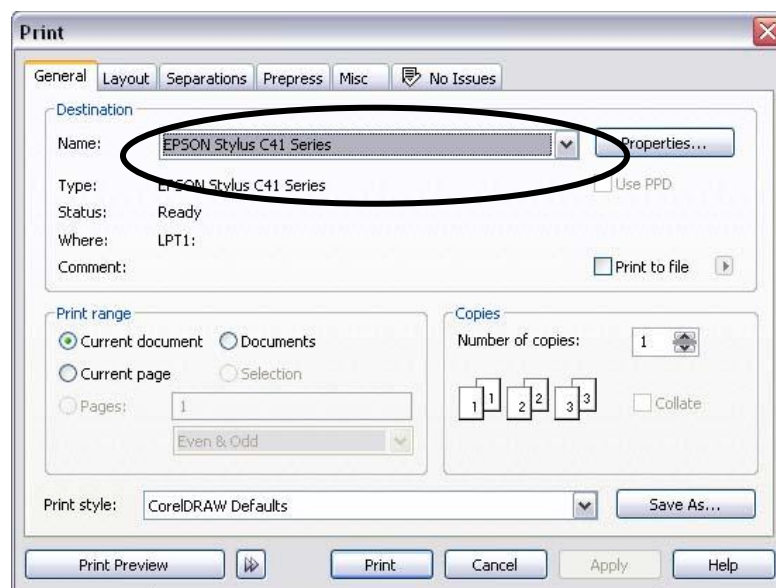
- a. Pilih dan klik **F**ile pada *Menu Bar*.
- b. Klik **P**rint *P*review.
- c. Jendela *print preview* telah terbuka.

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***