

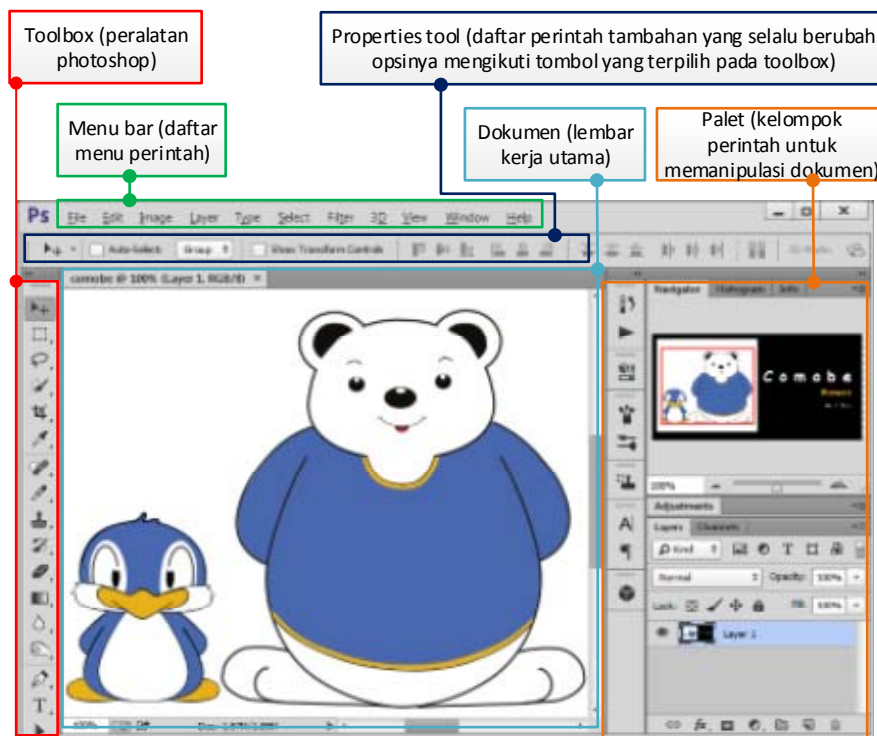
Bab 1

Dasar-Dasar Photoshop


Pada bahasan pertama ini akan diulas secara sekilas tentang aplikasi Photoshop yang terdiri atas lingkungan kerjanya, komponen, tombol perintah dan keterangan fungsi, beserta opsi dari masing-masing tool-nya.

1.1 Ruang Kerja Photoshop CS6

Secara garis besar, Photoshop memiliki ruang kerja yang terdiri atas beberapa komponen yang tampak pada gambar berikut.








1.2 Mengenal Toolbox


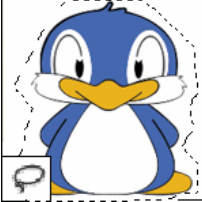





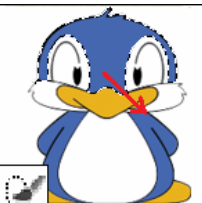
Toolbox merupakan palet yang berisi tombol-tombol perintah yang berguna untuk menggambar, memberi warna, menyunting, menyeleksi, memodifikasi gambar, menulis teks, dan berbagai fungsi lainnya. Pada sudut kanan bawah dari beberapa tombol perintah terdapat tanda segitiga (▲) yang berfungsi untuk memilih, menampilkan, dan mengaktifkan tombol perintah lain yang terdapat di dalam kelompoknya. Contoh: 

Berikut ini penjelasan nama dan fungsi dari tombol-tombol perintah yang terdapat dalam toolbox.




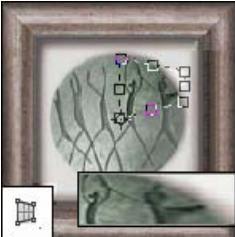

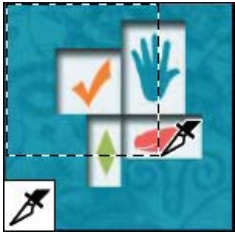



1. Kelompok penyeleksi

Tombol	Ilustrasi
 Rectangular Marquee , untuk menyeleksi objek dengan pola segi empat	
 Elliptical Marquee , untuk menyeleksi objek dengan pola elips	
 Single Row Marquee , untuk menyeleksi baris tunggal setinggi satu pixel	
 Single Column Marquee , untuk menyeleksi kolom tunggal selebar satu pixel	
 Move , untuk memilih, memindahkan, dan mengatur area seleksi, objek, teks, gambar atau garis batas guide	

Bab 1







Tombol	Ilustrasi
 Lasso , untuk membuat seleksi dengan pola bebas berdasarkan pergerakan mouse	
 Polygonal Lasso , untuk membuat seleksi segi banyak	
 Magnetic Lasso , untuk membuat seleksi berdasarkan perbedaan warna	
 Magic Wand , untuk membuat seleksi berdasarkan kesamaan warna	
 Quick Selection , tool hasil pengembangan dari magic wand, yang memiliki fungsi membuat seleksi berdasarkan warna yang terpilih oleh area kursor mouse	

2. Kelompok Pemotong

Tombol	Ilustrasi
 Crop , untuk memotong bagian gambar yang tidak diperlukan	
 Perspective Crop , untuk memotong bagian gambar dengan bentuk perspektif	
 Slice , untuk membagi gambar menjadi beberapa bagian yang biasanya dipakai dalam desain web	
 Slice Select , untuk memilih, mengatur posisi, dan mengubah ukuran potongan bidang gambar dari proses Slice 	

Bab 1




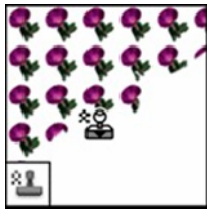

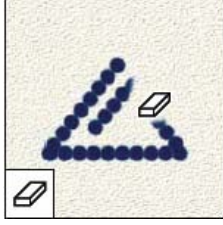



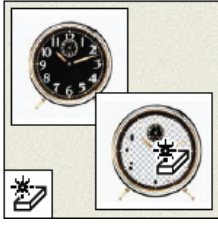
3. Kelompok Penyunting

Tombol	Ilustrasi
 Spot Healing Brush , untuk mengubah atau menutup bagian tertentu dari suatu gambar secara otomatis dengan gambar dari area lain	
 Healing Brush , untuk mengubah atau menutup bagian tertentu dari suatu gambar dengan gambar dari area lain, dengan cara menekan Alt + klik pada area gambar acuan, lalu klik pada area yang akan diubah	
 Patch , untuk mengubah atau menutup bagian tertentu dari suatu gambar dengan gambar dari area lain, dengan cara membuat area seleksi pada area yang akan diubah, kemudian menggeser seleksi ke area gambar acuan	
 Content Aware Move , untuk memindahkan sebuah objek foto ke posisi yang lain	
 Red Eye , untuk menghapus efek mata merah karena kilau cahaya dari lampu blitz kamera digital	


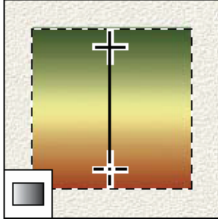





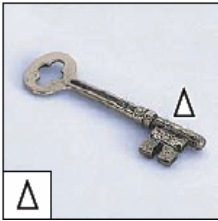


Dasar-Dasar Photoshop CS6

Tombol	Ilustrasi
 Brush , untuk membuat coretan Kuas	 An illustration showing a brown brush stroke on a light background. A small icon of the brush tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.
 Pencil , untuk membuat coretan Pensil	 An illustration showing a green spiral pencil stroke on a light background. A small icon of the pencil tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.
 Color Replacement , untuk mengubah warna dari gambar dengan sampel warna yang dipilih atau diklik pertama kali	 An illustration showing two pairs of sunglasses. The top pair is brown, and the bottom pair is teal. A small icon of the color replacement tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.
 Mixed Brush , untuk memberikan polesan dengan memadukan warna kuas dan warna gambar	 An illustration showing a colorful, multi-colored brush stroke on a light background. A small icon of the mixed brush tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.
 History Brush , untuk mengembalikan gambar ke kondisi semula setelah gambar dimanipulasi	 An illustration showing a stylized, colorful face. A small icon of the history brush tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.
 Art History Brush , untuk mengembalikan gambar ke kondisi semula setelah gambar dimanipulasi dengan pola atau style kuas yang berbeda	 An illustration showing a landscape with a red roof and a blue sky. A small icon of the art history brush tool is visible in the bottom-left corner of the illustration.







Bab 1

<p> Clone Stamp, untuk menduplikasi atau menggandakan area gambar tertentu ke area yang lain</p>	
<p> Pattern Stamp, untuk mengisi area gambar dengan suatu pola gambar (prinsip kerja dari tool ini seperti sebuah stempel)</p>	
<p> Eraser, untuk menghapus area tertentu pada gambar, juga dapat digunakan untuk menghapus atau menambahkan seleksi pada proses seleksi quick mask</p>	
<p> Background Eraser, untuk membuat area gambar yang dihapus menjadi transparan</p>	
<p> Magic Eraser, untuk membuat area gambar yang mempunyai warna sama dihapus menjadi transparan</p>	





Dasar-Dasar Photoshop CS6




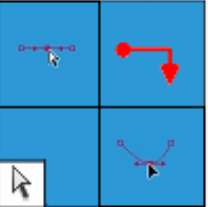
<p> Gradient, untuk membuat pola gradasi warna</p>	
<p> Paint Bucket, untuk memberi warna, pattern atau pola pada gambar</p>	
<p> Blur, untuk mengaburkan gambar</p>	
<p> Sharpen, untuk menajamkan gambar</p>	
<p> Smudge, untuk memberi efek seperti gosokan jari tangan pada cat basah</p>	

Bab 1







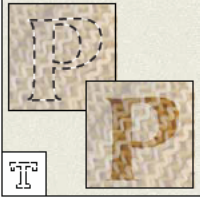

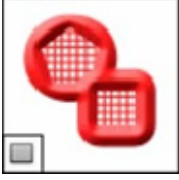




 Dodge , untuk membuat terang, memutihkan atau mencerahkan area gelap pada gambar	
 Burn , untuk menggelapkan bagian gambar yang tampak terang	
 Sponge , untuk meningkatkan atau menurunkan tingkat ketajaman/kontras warna pada gambar	

4. Kelompok teks atau vector


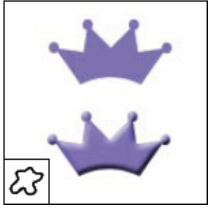
Tombol	Ilustrasi
 Pen , untuk membuat path garis lurus atau lengkung	
 Freeform , untuk membuat path dengan pola bebas	

Tombol	Ilustrasi
<p> Add Anchor Point, untuk menambahkan atau menyisipkan titik pengendali/anchor path</p>	
<p> Delete Anchor Point, untuk menghapus titik pengendali/anchor path</p>	
<p> Convert Anchor Point, untuk melengkungkan atau meluruskan garis tempat titik pengendali/anchor path berada</p>	
<p> Path Selection, untuk mengatur posisi path, baik itu memilih ataupun memindahkan path</p>	
<p> Direct Selection, untuk memilih atau mengubah bentuk path</p>	


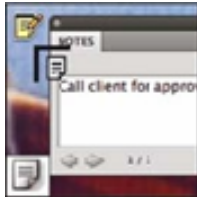






Bab 1

Tombol	Ilustrasi
<p> Horizontal Type, untuk membuat tulisan mendatar</p>	
<p> Vertical Type, untuk membuat tulisan dengan arah vertical</p>	
<p> Horizontal Type Mask, untuk membuat seleksi dengan bentuk teks mendatar</p> <p> Vertical Type Mask, untuk membuat seleksi dengan bentuk teks vertical</p>	
<p> Rectangle, untuk menggambar objek persegi panjang</p>	
<p> Rounded Rectangle, untuk menggambar objek persegi panjang dengan sudut tumpul</p>	
<p> Ellipse, untuk menggambar objek lingkaran atau elips</p>	
<p> Polygon, untuk menggambar objek segi enam</p>	
<p> Line, untuk menggambar objek garis</p>	







Dasar-Dasar Photoshop CS6

 Custom Shape , untuk menggambar objek berbentuk kompleks	
---	--





5. Kelompok anotasi, warna, pengukur, dan navigasi




Tombol	Ilustrasi
 Note , untuk menambahkan catatan teks ke dalam gambar	
 Eyedropper , untuk mengambil contoh warna langsung dari gambar	
 Color Sampler , untuk mengambil beberapa sample warna dalam bentuk informasi kombinasi nilai warna yang dipilih	
 Ruler , untuk mengukur jarak dan besaran sudut	

Bab 1

 Hand , untuk menggeser dan mengatur posisi tampilan gambar dalam jendela dokumen	
 Rotate View , untuk memutar tampilan gambar dalam jendela dokumen	
 Zoom , untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar	

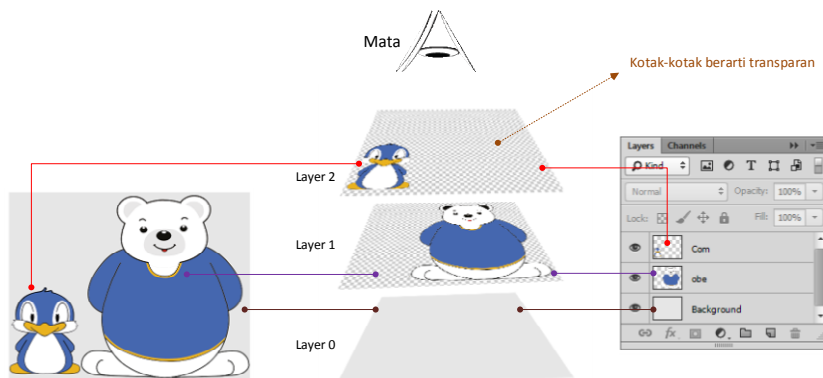
6. Kelompok fungsi lainnya

	Perintah	Penjelasan
	 Set Color	Menukar warna foreground (kotak kiri atas) dari warna background (kotak kanan bawah) atau sebaliknya, dengan menekan tombol panah (↔) atau tekan X. Untuk mengembalikan ke kondisi default, tekan tombol kotak kecil bertumpuk (⌘) atau tekan D
	 Edit in Quick Mask Mode	Menyunting gambar dalam pilihan mode masking
	 Edit in Standard Mode	Menyunting gambar dalam pilihan mode Standard

	 Standard Screen Mode	Mengatur mode tampilan ruang kerja Photoshop dalam format tampilan standar
	 Full Screen Mode with Menu Bar	Mengatur mode tampilan ruang kerja Photoshop dalam format tampilan penuh dengan baris menu.
	 Full Screen Mode	Mengatur mode tampilan ruang kerja Photoshop dalam format tampilan penuh tanpa baris menu

1.3 Layers, Palet Layer dan Layer Style

Layers bisa Anda bayangkan sebagai tumpukan plastik transparan bergambar yang membentuk suatu gambar baru.



Layer ini memiliki sifat yang unik, yaitu meskipun terlihat saling bertumpuk, tetapi pemodifikasian terhadap satu lapisan atau layer tidak akan memengaruhi lapisan yang lain. Sehingga dengan adanya sifat ini maka penggunaan layer sangat berguna untuk mempermudah manipulasi sebuah gambar. Semua layer dari gambar di atas tersimpan di dalam palet layer yang berguna untuk melakukan manipulasi layer, seperti perubahan urutan layer, menghapus, penggandaan, membuat layer, menampilkan atau menyembunyikan layer, dan sebagainya. Palette layer digambarkan seperti Gambar 1.1.

1.4 Blending Mode

Blending mode bila berada pada palet layer berfungsi mencampur gambar sehingga menghasilkan efek-efek visual yang menarik, serta berguna untuk mengubah pencahayaan dan warna pada layer. Jika berada pada toolbox, Blending Mode berfungsi memengaruhi pixel-pixel yang dari objek gambar yang dibentuk atau dimodifikasi oleh tool yang digunakan. Berikut ini penjelasan atas blending mode beserta keberadaannya dalam toolbox maupun pada palet layer.

Kelompok	Mode Blending	Lokasi																			
		Layers																			
Normal	Normal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Dissolve	✓																			
Meggelapkan (shadows)	Darken	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Multiply	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Color Burn	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Linear Burn	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Darker Color	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Menerangkan (Highlights)	Lighten	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Screen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Color Dodge	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Linear Dodge (Add)	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Meggelapkan dan menggellapkan (MidTones)	Lighter Color	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Overlay	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Soft Light	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Hard Light	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Vivid Light	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Linear Light	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Pin Light	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Spesial Efek	Hard Mix	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Difference	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Exclusion	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subtract	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mewarnai	Divide	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Hue	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Saturation	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Color	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Luminosity	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Normal, mode default di mana merupakan penggabungan awal.

Dissolve, merupakan mode yang masih dalam kategori mode normal, tetapi memiliki perbedaan di mana pada mode ini objek gambar akan mengalami perubahan dalam bentuk perubahan pixel saat opacity-nya diubah.

Darken, merupakan perubahan warna yang agak gelap dari suatu objek gambar yang diberi blending mode.

Multiply, menghasilkan warna yang lebih gelap sehingga menyebabkan gambar hampir tidak kelihatan saat ditampilkan.

Bab 1

Color Burn, mengurangi warna terang pada objek gambar.

Linear Burn, menghasilkan warna yang lebih gelap dari mode color burn.

Lighten, memberikan efek terang pada objek gambar.

Screen, menghasilkan warna yang lebih terang, dengan transparansi warna yang agak putih pada objek gambar.

Color Dodge, merefleksikan keterangan warna pada objek gambar.

Linear Dodge, menambahkan warna terang serta menambah kekontrasan objek gambar.

Overlay, membuat perpaduan gambar menjadi lebih merata dengan menggelapkan warna gelap, dan membuat terang warna terang dari objek gambar.

Soft Light, menghasilkan warna mati serta lembut pada objek gambar dengan transisi yang lebih halus.

Hard light, membuat terang atau gelap sebuah objek gambar dengan pengutamaan pemberian efek pencahayaan pada layer aktif.

Vivid light, memadukan warna dari objek gambar dengan lebih tidak menonjolkan warna dari layer yang aktif.

Pin Light, memadukan warna dari objek gambar yang membuat nilai dari pencampuran warnanya lebih besar daripada warna gambar dasar.

Difference, menghasilkan tampilan objek gambar seperti film negatif atau klise foto.

Exclusion, merupakan mode yang masih dalam kategori mode Diference, tetapi mode ini akan mengubah semua warna menengah menjadi lebih abu-abu.

Hue (warna inti dari layer), mode untuk mencampur warna hue pada layer yang aktif dengan nilai saturasi dan luminosity dari layer di bawahnya.

Saturation, mencampur warna saturation pada layer yang aktif dengan nilai hue dan luminosity dari layer di bawahnya.

Color, mencampur hue serta saturation pada layer yang aktif dengan luminosity dari layer di bawahnya.

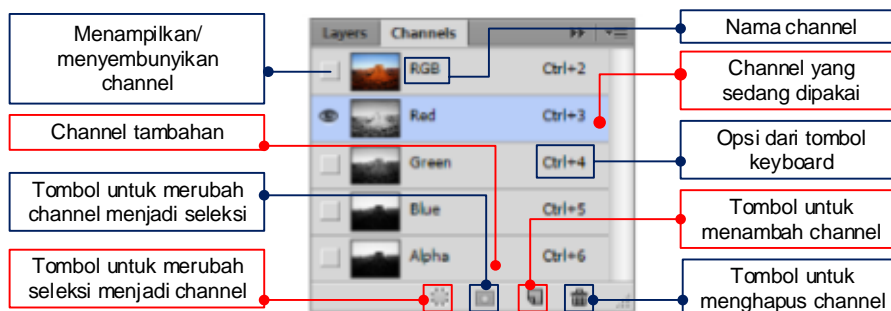
Luminosity (tingkat terang atau gelapnya warna), mode untuk mencampur luminosity warna pada layer yang aktif dengan nilai saturasi dan hue dari layer di bawahnya.

1.5 Channel dan Palet Channel

Channel merupakan gambar abu-abu yang mewakili komponen warna dari gambar kita, di mana jika gambar kita adalah:

- RGB maka akan terdapat tiga channel abu-abu 8 bit yang mewakili komponen merah (Red), Hijau (Green) dan Biru (Blue).
- CMYK, yaitu untuk percetakan maka akan terdapat empat buah channel abu-abu 8 bit yang masing-masing channel abu-abunya mewakili komponen Sian (Cyan), Magenta(M), Kuning (Yellow) dan Hitam (Key).

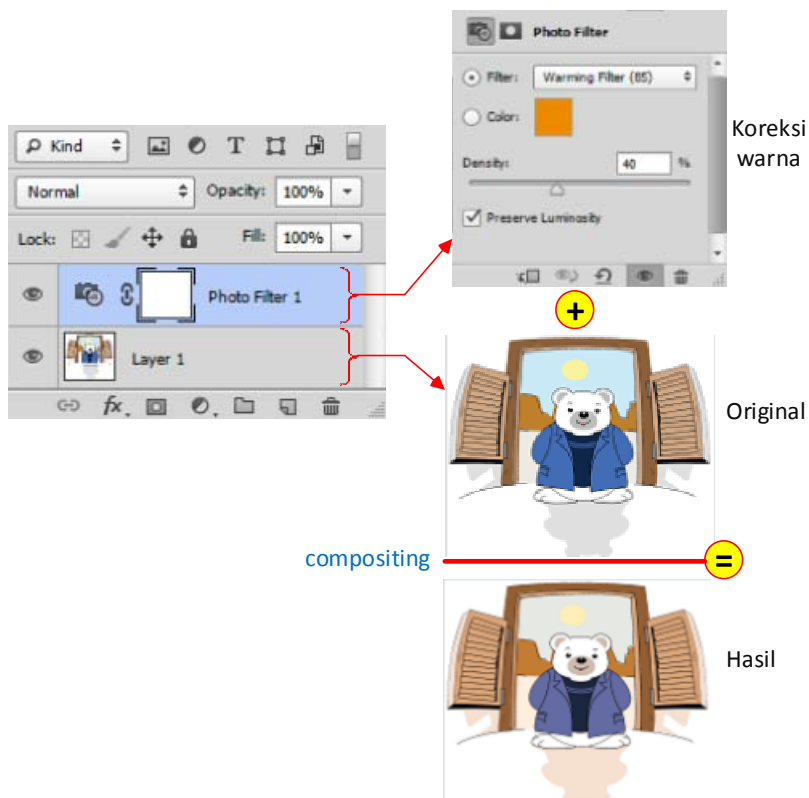
Palet Channel adalah ruang gelap virtual untuk memanipulasi komponen channel yang diletakkan secara terpisah di dalam layer. Misalkan kita ingin memodifikasi komponen warna hijau dari gambar RGB maka kita hanya akan mengedit channel Green, dan seterusnya. Selain itu, dengan channel, kita dapat memilah-milah gambar berdasarkan gelap atau terangnya gambar. Juga kita dapat menciptakan **Alpha channel** untuk menyimpan seleksi sebuah layer ke dalam mode grayscale, yang sering kita sebut dengan **Mask**. Mask ini sangat membantu kita untuk memanipulasi, mengisolasi serta melindungi bagian-bagian dari sebuah gambar. Berikut gambar hubungan antara Channel, layer dan Palet Channel.



Gambar 1.2 Palette Channel

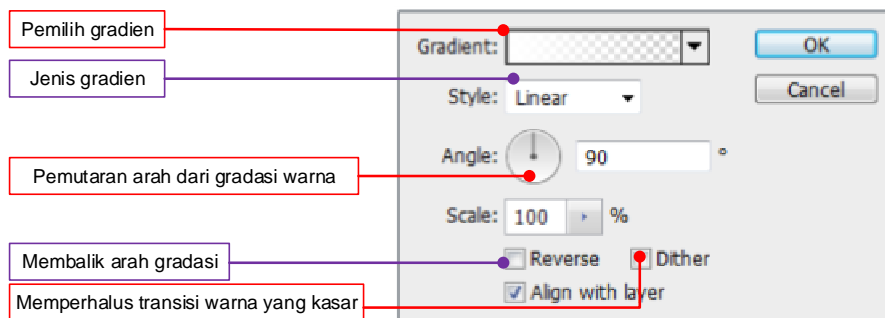
1.6 Pengaturan Warna

Di dalam praktiknya, kita sering kali menjumpai kasus objek gambar yang kita gunakan terlalu terang atau gelap, gambar buram, warna yang kurang tajam, komposisi cahaya kurang tepat, atau terkadang kualitas gambar rendah. Untuk mengatasi hal-hal seperti ini, Photoshop memiliki metode untuk mengubah dan mengoreksi warna dari suatu gambar dengan menciptakan suatu grafik histogram atau kurva atas warna-warna yang berbeda pada suatu gambar yang dapat diatur. Pengaturan histogram ini dapat dibayangkan seperti menyesuaikan warna dan terang pada televisi saat kita menonton film di rumah. Di mana kita akan memilih brighten dan contrast, kemudian melakukan penambahan atau pengurangan nilainya untuk melakukan penyesuaian atas terang dan kontrasnya gambar. Dan untuk melakukan penyesuaian warna dari suatu gambar, kita memilih Hue dan Saturation, sedangkan untuk melakukan perubahan warna, kita memilih color. Pada Photoshop, proses pengaturan warna dapat kita ilustrasikan melalui gambar di bawah ini.



Berikut pengaturan warna yang terdapat pada Photoshop.

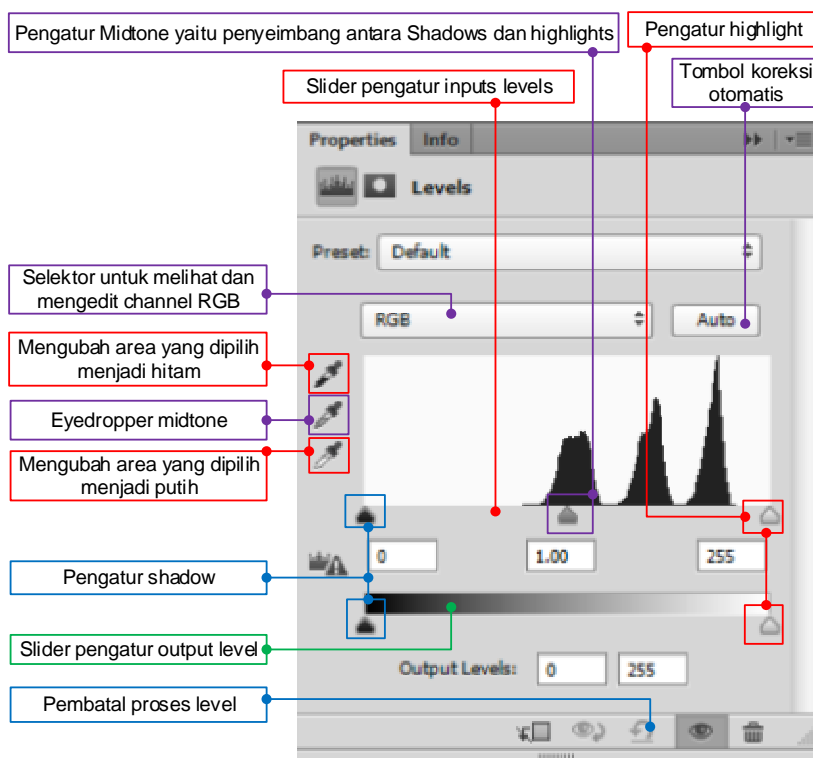
- **Photo Filter**, memberikan filter warna pada gambar.
- **Pattern**, menambahkan satu layer dengan satu pola yang kita tentukan untuk memberikan efek yang sesuai dengan bentuk pola yang ditentukan pada gambar.
- **Brightness/Contrast**, berfungsi seperti hanya level tetapi hasil yang didapatkan kurang baik, kurang akurat, dan kurang teliti bila dibandingkan dengan level.
- **Gradient**, untuk pemberian dan penyuntingan warna gradasi dengan menambahkan satu buah layer.



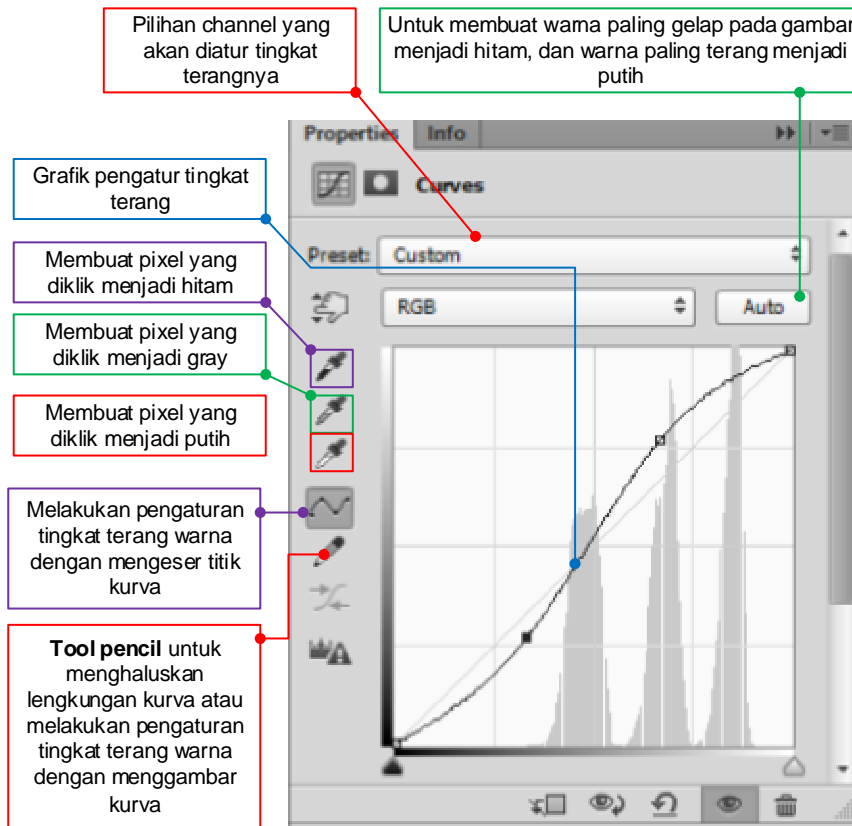
- **Gradient Map**, mengganti tone dengan gradasi warna yang kita pilih.
- **Solid color**, untuk membuat dan menyunting warna melalui kotak dialog Color Picker dengan menambahkan satu layer baru.
- **Color Balance**, untuk memungkinkan kita mengubah warna tertentu ke highlight, midtones, serta shadow secara terpisah. Selain itu, digunakan untuk mempermudah pengoreksian warna dengan pengaturan slider ke tiga warna.
- **Threstold**, mengonversikan dan membuat semua pixel warna pada gambar menjadi hitam atau putih. Dengan fungsinya ini, threstold sangat bermanfaat di dalam masking.
- **Posterize**, untuk mengurangi jumlah warna pada gambar menjadi 255 atau lebih rendah.

Bab 1

- **Selective Color**, untuk menambah atau mengeluarkan secara spesifik presentasi dari warna CMYK serta warna hitam. Idealnya adalah untuk melakukan pengaturan dasar pada proof warna (warna CMYK per layer).
- **Invert**, untuk membalikkan warna pada gambar ke lawannya. Misalnya warna hitam menjadi putih, putih menjadi hitam. Di dalam penggunaan invert ini, perlu kita perhatikan bahwa instrument invert ini tidak bisa digunakan untuk membuat gambar positif dari klise sebuah foto.
- **Level**, untuk mengoreksi shadow atau highlight selama gambar hanya mengalami sedikit gelap (under exposed) atau terang (overexposed).



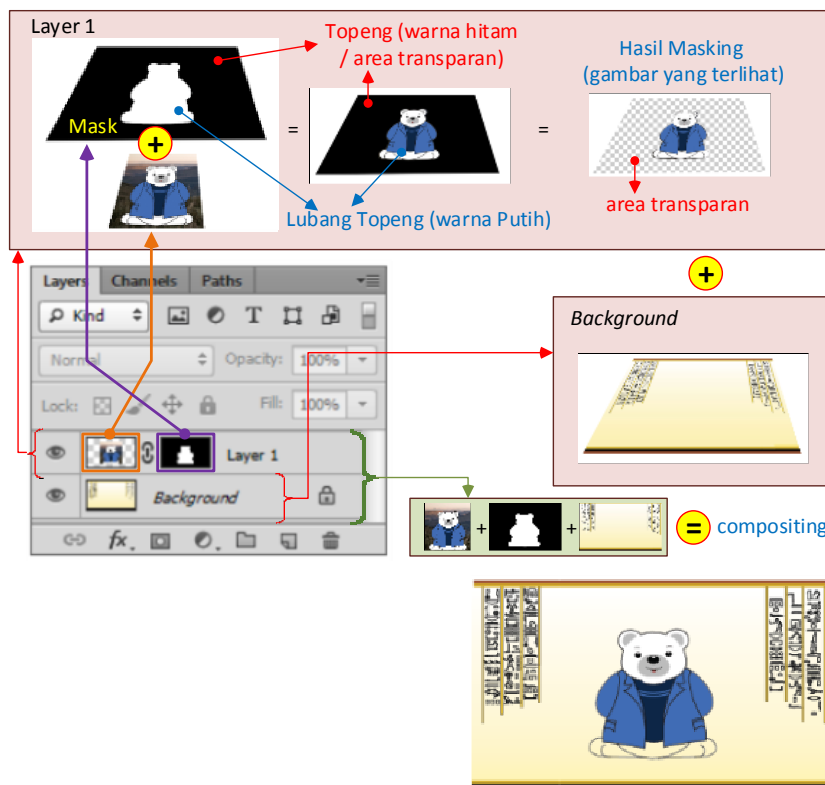
- **Curves**, berfungsi seperti level, hanya saja dengan curve, kita diizinkan untuk dapat mengatur sebanyak mungkin tingkat terang yang kita sukai. Selain itu, kita juga dapat mengatur tingkat terang dari sebuah image dengan menyettingkan nilai tertentu.



- **Hue/Saturation**, mode untuk menyunting serangkaian warna serta mengubah tingkat terang gambar.
- **Channel Mixer**, merupakan instrument paling baik untuk mencampur gambar grayscale atau mencampur satu atau lebih channel warna dengan penyesuaian pada masing-masing channel. Seperti yang kita ketahui bersama, apabila kita menyunting foto RGB, kita akan memiliki tiga buah gambar terpisah, yaitu satu gambar untuk setiap channel-nya. Di mana masing-masing dari channel tersebut mengandung informasi yang unik dan berguna. Sehingga apabila satu buah channel mengalami kerusakan maka kita masih memiliki dua buah channel lain yang masih dapat kita gunakan untuk memperbaiki channel yang rusak tersebut. Untuk memperbaiki channel yang rusak tersebut, digunakanlah mode channel mixer ini untuk mengisi channel yang rusak dengan isi dari channel yang lain.

1.7 Masking dan Compositing

Masking berasal dari kata dasar mask yang berarti topeng atau penutup. Jika kita memakai sebuah topeng, berarti bagian wajah kita yang terlihat oleh orang lain hanyalah di area lubang topeng saja, yaitu bola mata saja, sedang bagian-bagian lain dari wajah kita akan tertutup rapat oleh topeng. Sama seperti prinsip penggunaan topeng tadi, dalam dunia desain grafis, masking dapat diartikan sebagai teknik untuk menutup bagian yang tidak ingin ditampilkan (topeng), dan memberi celah pada bagian yang akan tetap ingin ditampilkan (lubang topeng) di atas kanvas. Berikut ilustrasi penjelasan mengenai masking dan compositing.



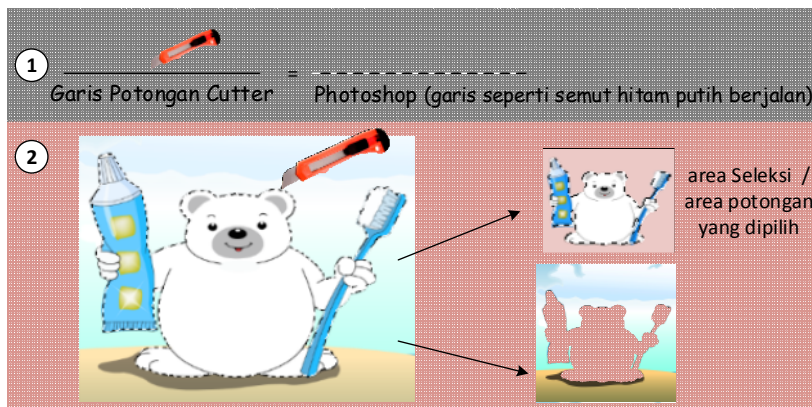
Pada layer 1 terjadi masking sehingga gambar beruang es di daerah pegunungan mengalami penutupan area oleh mask dengan lubang topeng berbentuk beruang. Jadi, yang terlihat oleh mata kita adalah beruang es saja. Hasil masking yang terlihat ini, kita gabungkan dengan gambar bernuansa situs purbakala yang berada

pada layer background maka akhirnya kita mendapatkan beruang es berada di daerah situs purbakala.

Pada proses penggabungan antara layer masking dan layer background ini, dinamakan compositing. Jadi, di dalam dunia desain grafis, compositing merujuk pada sebuah proses menggabungkan dua gambar atau lebih menjadi satu. Dari penjelasan di atas, definisi *Masking* bisa kita sederhanakan dengan “*membuat bagian gambar menjadi transparan*”.

1.8 Seleksi

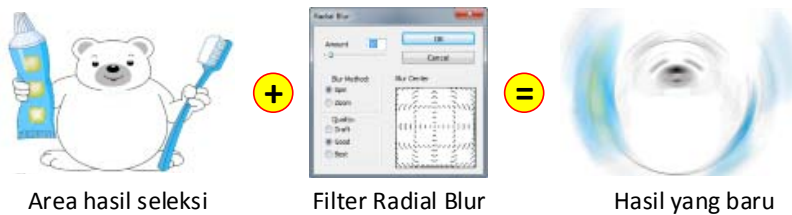
Seleksi pada Photoshop dapat diartikan dengan pemotongan atau pengambilan objek gambar dari suatu kanvas gambar. Cara termudah buat Anda memahami seleksi ini, lihat gambar berikut.



Pada Photoshop, garis potongan cutter digambarkan dengan garis seperti semut hitam dan putih berjalan. Hasil potongan foto/ gambar dengan cutter yang kita pakai inilah, yang disebut area seleksi. Pada ilustrasi di atas, potongan gambar beruang kita pilih sebagai seleksi, maka pada area potongan gambar beruang tersebut dikelilingi oleh garis seperti semut berjalan. Area seleksi ini dapat kita manipulasi (misal kita beri filter, ubah warna), dapat dipindahkan dan kita tempelkan pada foto yang lain, dapat pula kita transformasikan (putar, miringkan, perbesar, perkecil, ubah menjadi bentuk unik). Maka dari itu, seleksi bersamaan dengan compositing menjadi salah satu bagian terpenting dalam Photoshop. Area hasil dari seleksi ini dapat Anda transformasikan atau manipulasi, misal diberi filter, warna atau dimodifikasi, atau ditempelkan pada gambar lainnya guna menda-

Bab 1

patkan foto atau gambar baru. Perhatikan ilustrasi proses di mana kita memberikan filter berjenis radial blur pada area hasil seleksi, sehingga kita mendapatkan gambar yang baru.



Cara melakukan seleksi atau pemotongan foto pada Photoshop ini dikelompokkan berdasarkan tingkat kesulitan dari gambar yang diambil, yaitu:

1. **seleksi dengan lasoo**, di mana seleksi yang dilakukan adalah dengan mengelilingi gambar yang akan kita ambil.
2. **seleksi marquee dan magic wand**, pada seleksi ini tool marquee awalnya kita fungsikan sebagai pembatas seleksi, sedangkan magic wand kita fungsikan sebagai penyeleksi gambar. Setelah itu, tool marquee dapat kita fungsikan untuk menambah atau mengurangi daerah seleksi.
3. **seleksi dengan masking**, masking dapatlah kita bayangkan sebagai sebuah kertas yang diletakkan di atas gambar tertentu yang difungsikan sebagai pelindung. Sehingga ketika kita mewarnai gambar dengan warna tertentu, maka yang akan terwarnai hanyalah bagian yang tidak tertutup oleh kertas. Analogi ini bila kita kaitkan dengan program Photoshop maka bagian yang terlindungi oleh kertas adalah bagian yang terpilih atau terseleksi, dan digambarkan dengan warna merah oleh Photoshop.
4. **seleksi dengan path**. Di sini seleksi dilakukan menggunakan peralatan path untuk membentuk area path, kemudian mengubahnya menjadi area seleksi menggunakan path.
5. **seleksi dengan color range**. Perintah color range di sini berfungsi untuk memilih sebuah warna dalam sebuah seleksi, atau dalam image yang secara keseluruhan. Dan cukup efektif bila dipakai ketika kita tengah mengerjakan gambar atau foto dengan gradasi warna yang halus.
6. **seleksi dengan channel**, seleksi ini digunakan untuk menyeleksi gambar-gambar yang rumit, seperti rambut, rumput dan sebagainya.

Sebagai catatan, dalam melakukan seleksi, cara-cara di atas dapat dikombinasikan antara cara seleksi yang satu dengan yang lain.