

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada dasarnya merupakan pengkajian terhadap pengetahuan ilmiah yang ada. Sedangkan yang dikaji berupa teori-teori yang ada hubungannya dengan fenomena-fenomena yang diteliti. Masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian ini antara lain: (1) Tinjauan tentang fotografi (2) Tinjauan tentang *digital imaging* (3) Tinjauan tentang fotografi dan *digital imaging* (4) Tinjauan tentang *Photoshop*.

1. Tinjauan Tentang Fotografi

Istilah fotografi berasal dari dua kata dalam Bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar (Mulyanta, 2007:5). Sedangkan fotografi menurut Sofyan dan Hidayat merupakan sesuatu yang dibuat melalui proses pencahayaan dan kamar gelap (2008: 10). Sehingga dasar proses dari pembentukan fotografi adalah terbentuknya proses fokus sinar pada area sensitif yang kemudian diproses menggunakan bahan-bahan kimia hingga membentuk hasil objek berupa wujud gambar dalam bentuk negatif maupun positif. Fotografi merupakan salah satu cabang dari lingkup seni rupa berwujud dua dimensi. Karya seni fotografi juga sering disebut sebagai lukisan cahaya.

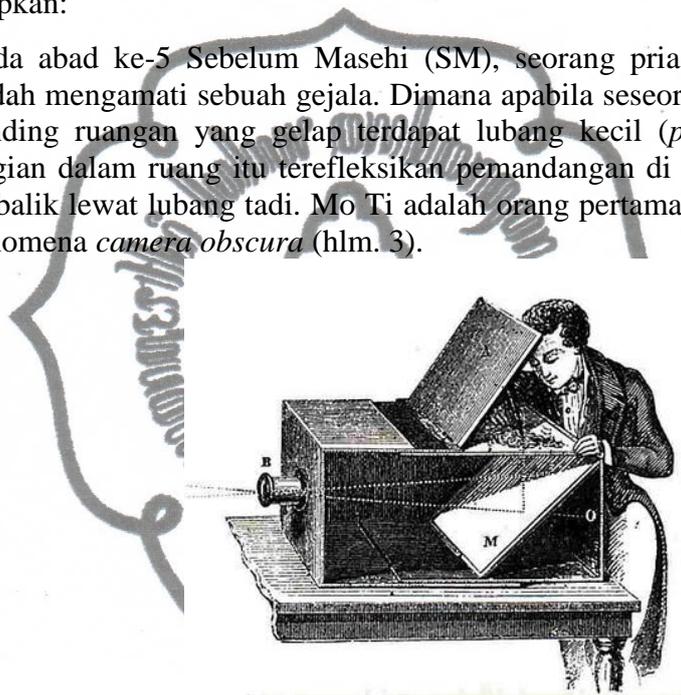
Sebuah alat yang dapat menangkap gambar dari hasil pencahayaan sehingga menciptakan fotografi disebut dengan kamera. sejarah awal mula kata kamera menurut Mulyanta berasal dari bahasa latin '*Camera Obscura*' yang berarti kamar gelap atau *dark room*. *Camera obscura* justru telah ditemukan beratus-ratus tahun sebelum fotografi dikenal saat ini (2007:5).

Seiring perkembangan zaman, dunia fotografi telah mengalami evolusi teknologi yang semakin maju. Sebagai buktinya adalah berkembangnya jenis kamera yang semakin praktis dalam penggunaannya. Contoh lain juga terdapat pada proses cetak foto yang awalnya cuma menggunakan film hitam putih yang diproses di kamar gelap hingga sekarang yang semuanya dilakukan dengan sistem

digital. Beberapa jenis kamera yang telah diciptakan di antaranya *view camera*, *range finder camera (RF camera)*, *reflex camera*, *reflex lensa kembar/Twin lens reflex camera (TLR)*, *reflex lensa tunggal/single lens reflex (SLR)*, *polaroid camera*.

Jika dilihat dari sejarahnya, fotografi sudah ada sejak jauh sebelum masehi. Menurut tulisan Alma Davenport dalam Aditiawan (2011) mengungkapkan:

Pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti sudah mengamati sebuah gejala. Dimana apabila seseorang, apabila pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (*pinhole*), maka di bagian dalam ruang itu terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena *camera obscura* (hlm. 3).



Gambar 2.1 *Camera Obscura*
(Sumber: Jfkturmer, 10 Oktober 2013)

Seiring berjalannya zaman, setelah adanya penemuan *camera obscura* perkembangan kamera terus berkelanjutan dan mengalami penyempurnaan hingga ditemukannya kamera digital di era tahun 70-an. Kamera digital hingga saat ini masih mengalami perubahan dan penyempurnaan dalam fungsi, penggunaan, dan hasilnya. Fotografi semakin berkembang pesat semenjak kamera digital dipasarkan secara komersial. Dengan fasilitas kamera yang semakin canggih dan mudah dalam penggunaannya banyak orang-orang yang menggunakan kamera digital sebagai lahan bisnis ataupun hanya sekedar sebagai hobi dalam fotografi.

Jenis-jenis foto dalam fotografi menurut Aditiawan (2011:15) di antaranya:

1. *Fashion Photography*

Fashion fotografi adalah sebuah jenis fotografi yang bertujuan untuk melakukan *display* pada sebuah produk baju, pakaian atau jenis *fashion* lainnya, kebanyakan digunakan untuk promosi iklan produk *fashion* yang dimuat dalam media.

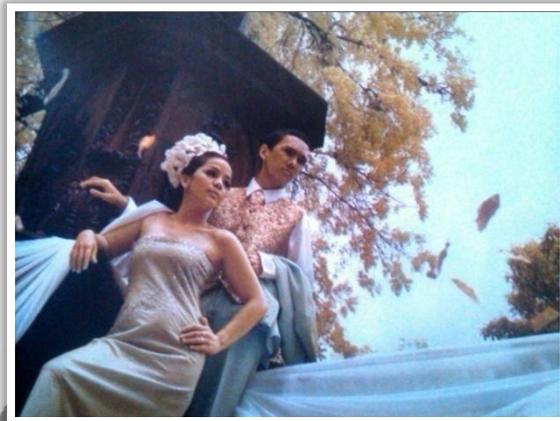


Gambar 2.2 *Fashion photography*
(Sumber: Mercuriury, 20 Desember 2013)

2. *Wedding Photography*

Merupakan jenis foto yang saat ini sedang menjadi trend, yaitu fotografi pernikahan. Merupakan jenis fotografi yang prospeknya bagus dalam bisnis, alasannya sederhana, orang menikah banyak dan foto ini relatif mudah untuk dilakukan.

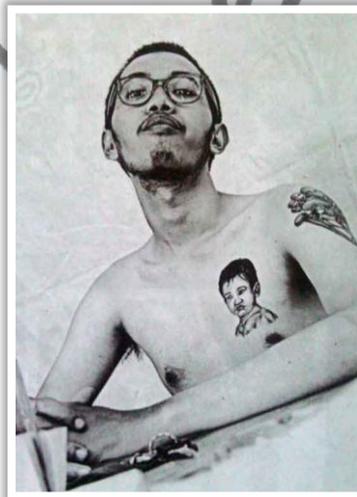
Wedding photography merupakan gabungan dari foto jurnalisme, *art* dan *fashion*. Di Indonesia konsep dalam foto *wedding* terbagi dalam tiga bagian di antaranya *pre wedding*, akad, dan seremoni.



Gambar 2.3 *Pre wedding photography*
(Sumber: Kiki, 2011: 47)

3. *Portrait Photography*

Portrait photography adalah sebuah kegiatan untuk merekam tidak hanya wajah, namun juga karakter dan emosi orang tersebut. Jadi proses foto ini lebih mengutamakan wajah manusia sebagai fokus subjek utamanya. Seorang fotografer yang baik harus bisa mengeluarkan emosi, karakter, perasaan hingga *mood* 'suasana hati' dari subjek.



Gambar 2.4 *Portrait Photography*
(Sumber: Aditiawan, 2011: 30)

4. Foto Produk

Foto produk merupakan bagian dari periklanan. karena dalam konsep maupun visualisasinya harus bisa mencitrakan sebuah produk.

Yang paling penting adalah bagaimana caranya foto tersebut dapat meningkatkan hasil dari penjualan barang tersebut. Ini bisa dimulai dari konsep yang kreatif dan menarik dengan menggunakan *angle* yang memainkan posisi dari pengambilan gambar atau dapat pula menggunakan *lighting* dengan memberikan efek pencahayaan yang mendukung foto tersebut terlihat menarik.



Gambar 2.5 Foto produk
(Sumber: Kiki, 2011: 56)

5. Foto Jurnalistik

Foto jurnalistik secara sederhana adalah setiap foto yang diambil dan disebarluaskan dalam media apapun. Namun lebih rincinya foto jurnalistik juga mengaitkan foto dengan kejadian atau peristiwa, rekaman jurnalistik dapat meliputi aspek emosi, dokumentasi, perilaku, yang mengenai sudut pandang fotografi layak untuk dimuat. Menurut sifatnya dalam dunia jurnalistik, foto dapat digolongkan menjadi foto *spot news*, ekologi, hukum, musibah, upacara, tokoh, bintang (selebriti), kesenian, *news feature*, potret, olah raga dan *human interest* (Sofyan & Hidayat, 2008: 10).



Gambar 2.6 Foto jurnalistik
(Sumber: Aditiawan, 2011: 38)

Beberapa alat-alat dasar yang digunakan oleh fotografer pada umumnya yaitu sebagai berikut:

1. Kamera *Digital Single Lens Reflex* (DSLR)

Kamera *digital single lens reflex* (DSLR) adalah kamera yang memanfaatkan cermin untuk mengarahkan cahaya dari lensa ke *viewfinder*. *Viewfinder* adalah lobang kecil di belakang kamera tempat mengintip objek foto. Kamera DSLR merupakan bentuk paling baru dari penemuan kamera dari era sebelumnya. Kamera ini mempunyai kelebihan dalam mengambil gambar dan menyimpannya dalam bentuk digital. Keunggulan kamera digital adalah karena hasilnya berupa gambar digital, maka gambar tersebut dapat disimpan di *hard disc* yang mampu menyimpan hingga ribuan foto (Santoso, 2010: 26). Saat ini hampir seluruh fotografer profesional menggunakan tipe kamera *digital single lens reflex* (DSLR)



Gambar 2.7 Kamera DSLR
(Sumber: Jubilee Enterprise, 2012: 1)

2. Lensa

Menurut Santoso, lensa adalah bagian kamera yang menyalurkan sinar dari luar ke dalam kamera. Pada tiap-tiap lensa, jarak pusat lensa ke titik api tetap dan tidak berubah. titik api ini disebut *focus* dan jarak antara pusat lensa dengan titik api disebut jarak *focus (focal length)* (2010: 27). Lensa kamera sangat penting digunakan dalam proses pengambilan gambar yang dapat mengatur *zoom* serta fokus pada gambar yang ingin diambil. Di bagian luar lensa biasanya terdapat tiga bagian yaitu cincin panjang *zoom*, cincin diafragma dan cincin *focus*. Lensa yang berkualitas tinggi memiliki kemampuan untuk memberikan hasil yang memuaskan dalam hal ketajaman, kontras maupun warna. Beberapa jenis lensa yaitu lensa *fix*, lensa *wide*, lensa tele, lensa vario.



Gambar 2.8 Jenis lensa
(Sumber: Jubilee Enterprise, 2012: 16)

3. Lampu kilat (*flash*)

Pada dasarnya bagian terpenting dalam fotografi yaitu adalah cahaya. Dengan adanya cahaya kamera dapat menangkap gambar dari benda maupun objek melalui lensa kamera. Lampu kilat, yaitu jenis lampu buatan yang mampu menyediakan cahaya yang bisa dikendalikan atau dikontrol. Alat ini merupakan komponen tambahan dalam kamera yang digunakan untuk memunculkan cahaya dalam kegelapan, maupun membantu dan mengendalikan cahaya tambahan sehingga menimbulkan kesan terang terhadap foto. Lampu kilat disebut juga dengan lampu *flash*. Lampu ini bisa juga digunakan dalam *indoor* maupun *outdoor*.



Gambar 2.9 Lampu kilat (*flash*)
(Sumber: Jubilee Enterprise, 2012: 54)

4. *Secure Digital (SD) Card* dan *Compact Flash (CF)*

Pada dasarnya, jenis media penyimpanan yang populer dalam lingkup kamera digital terbagi atas dua jenis yaitu *Secure digital (SD card)* dan *Compact Flash card (CF Card)*. Kedua jenis alat tersebut mempunyai fungsi yang sama sebagai alat penyimpan hasil jepretan gambar dalam bentuk digital yang kemudian dipindah ke komputer untuk melakukan proses editing. Selain itu juga berfungsi untuk menyimpan *file* multimedia dan juga menyimpan data seperti *file* teks dan sebagainya. Sedangkan perbedaannya yaitu *CF card* mempunyai bentuk ukuran dimensi lebih besar dibanding dengan *SD card*. Ukuran kapasitas dari penyimpanan data itu sendiri berbeda-beda, mulai dari 1 *Gigabyte*

(GB), 2 *Gigabyte* (GB), 4 *Gigabyte* (GB), 16 *Gigabyte* (GB), dan seterusnya.



Gambar 2.10 *Compact flash (CF) & secure digital (SD) card*
(Sumber: Atkins, 13 November 2013)

2. Tinjauan Tentang Prinsip Desain

Secara etimologis kata ‘desain’ berasal dari kata *designo* (*Italy*) yang berarti gambar (Jervis, 1984 dalam Agus Sachari, 2004: 3). Kaitannya dengan konteks gambar, *Webster Dictionary* menyebutkan bahwa desain merupakan sketsa gagasan yang memuat konsep bentuk yang akan dikerjakan (Agus Sachari, 2004: 8). Bruce Archer dalam Agus Sachari (1976, 2004: 6) menyatakan bahwa desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Pendapat Archer tersebut didukung dengan pengertian desain yang tertulis dalam *Encyclopedia Britanica* (dalam Agus Sachari, 2004: 8) yang dimana desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja seni dengan memberikan penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak, dan keindahan secara terpadu. Dalam mewujudkan desain tidak bisa terlepas dari empat unsur rupa (desain) (Sachari, 2004: 71), yakni unsur konsep, unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan. Lebih detail, Wucius Wong (1986: 3) menjelaskan bahwa:

- a. Unsur Konsep, meliputi titik, garis, bidang, dan gempal (volume)
- b. Unsur Rupa, meliputi raut (bentuk), ukuran, warna, barik (tekstur)
- c. Unsur Pertalian, meliputi arah, kedudukan, ruang, gaya berat

d. Unsur Peranan, meliputi imba (gaya), makna, tugas

Proses desain juga menuntut wawasan yang luas dalam berbagai ilmu dan menggunakan nalar dalam proses penciptaan desain dan harus peka terhadap lingkungan dan unsur-unsur rupa serta mampu mengolahnya berdasarkan prinsip desain (R.M. Soedarsono, 1992: 186). Hakekat suatu komposisi desain yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip komposisi: harmoni, kontras, *unity*, *balance*, *simplicity*, aksentuasi dan proporsi.

a. Keselarasan (*harmony*),

Keselarasan merupakan perpaduan unsur-unsur yang berbeda dekat (selaras). Jika unsur-unsur estetik dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (Dharsono, 2004: 113). Keselarasan antara bagian-bagian atau komponen yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian-bagian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua cocok dan terpadu (Djelantik, 1999: 46)

b. Kontras (*contras*),

Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Tanggapan halus, kasar, licin, dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras, suatu pertentangan yang dieksistensikan untuk menarik perhatian. Kontras dapat merangsang minat, kontras dapat menghidupkan desain, dan kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk (Dharsono, 2004: 113).

c. Kesatuan (*Unity*),

Kesatuan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, yang tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan (Djelantik, 1999: 42). *Unity* merupakan kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, dan isi pokok dari komposisi, efek yang dicapai dalam satu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Dharsono, 2004: 117).

d. *Balance* (keseimbangan), *commit to user*

Keseimbangan (*balance*) ialah apabila beberapa unsur karya seni dapat memberi rasa seimbang serta memuaskan pada kita yang melihat dan merasakan. Untuk mencapai keseimbangan tersebut cara yang ditempuh ialah dengan mengatur unsur-unsur seni secara sistematis (penempatan berurutan dan tertata rapi) atau asimetris yaitu penempatan acak, kanan-kiri, atas-bawah tidak sama namun terasa seimbang (Edy Tri Sulisty, 2005: 98).

e. *Simplicity* (kesederhanaan),

Simplisity merupakan penyederhanaan yang selektif dan kecermatan pengelompokan unsur-unsur artistik dalam desain. Dharsono (2004: 121) membagi *simplicity* (kesederhanaan) ke dalam tiga aspek:

- 1) Kesederhanaan unsur: artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan menyendiri sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.
- 2) Kesederhanaan struktur: suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, artinya sesuai dengan pola, fungsi, atau efek yang dikehendaki.
- 3) Kesederhanaan teknik: yaitu suatu komposisi yang mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana. Bagaimanapun nilai estetik dan ekspresi sebuah komposisi, tidak ditentukan oleh kecanggihan penerapan perangkat bantu teknis yang sangat kompleks kerjanya.

f. *Emphasis* (Aksentuasi)

merupakan titik berat untuk menarik perhatian (*centre of interest*). Aksentuasi mewujudkan pusat perhatian dalam satu bidang dapat menjadi segi yang paling menarik di dalam desain, sehingga mengarahkan mata ke tempat atau objek yang menjadi pusat perhatian (Dharsono, 2004:122)

g. Proporsi

Pengertian yang paling dekat dengan istilah proporsi adalah perimbangan. Masalah komposisi unsur satu dengan yang lain harus menunjukkan kekuatan yang seimbang (Edy Tri Sulisty, 2005:98). Proporsi merupakan skala yang mengacu antara bagian dengan keseluruhan dari suatu desain. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi (Dharsono, 2004:123).

3. Tinjauan tentang *Digital Imaging*

Definisi seni digital (*digital art*) adalah istilah umum untuk berbagai karya seni dan praktik yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari kreativitas berkarya dan proses presentasi. Sejak tahun 1970, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan seni multimedia, dan *digital art* itu sendiri ditempatkan di bawah payung besar istilah seni media baru.

Menurut Mulyanta *digital image* merupakan objek nyata yang direpresentasikan secara elektronik. Objek tersebut bisa bersumber dari sebuah dokumen, foto, barang cetakan hingga lukisan. Unsur-unsur utama dalam *digital image* adalah grid-grid yang berisi elemen objek yang sangat mendasar, yaitu *picture element (Pixel)* (2007:31)

Sejarahnya *digital imaging* dimulai pada tahun 1960-1970. Pada saat itu, *digital imaging* dikembangkan oleh tentara Amerika yang merasa kalau kamera film memiliki banyak kekurangan. Awalnya ilmu ini dikembangkan dalam operasi militer KH-I I program (Aditawan, 2011: 76).

Menurut Brahmastagi (<http://brahmastagi.com/2008/06/19/what-is-digital/>; 2008) *Digital Device* ialah alat yang fungsi utamanya digunakan untuk mengambil (*capture*), menampilkan (*showing*), menyimpan (*saving*), mengolah (*processing*), dan mewadahi interaksi dari suatu informasi atau data tertentu berdasarkan kode *digital binary*.

Pengertian dari gambar dijelaskan dalam Wikipedia berikut ini. Citra (bahasa Inggris: *image*) adalah kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu objek—biasanya objek fisik atau manusia. Citra bisa berwujud gambar (*picture*) dua dimensi, misalnya lukisan, foto, dan berwujud tiga dimensi, seperti patung (Wikipedia: 2013).

Gambar atau *image* menurut Binanto (2010: 97) dibuat dengan dua cara yaitu *bitmap* dan *vector*:

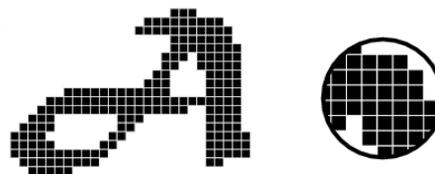
1. *Bitmap*

Bitmap digunakan untuk foto realistik dan gambar kompleks yang membutuhkan detail yang halus. Wujud *bitmap* yaitu berbentuk titik-titik

yang membentuk sebuah bidang ataupun garis. Titik-titik tersebut bisa disebut juga dengan *pixel*. Masing-masing *pixel* ini mempunyai lokasi serta warna tersendiri yang secara keseluruhan membentuk sebuah tampilan gambar pada saat gambar diperbesar. Kehalusan tampilan gambar ini sangat tergantung kepada resolusi serta titik atau *pixel* yang membentuk gambar tersebut.

Apabila gambar ini diperbesar maka ini kelihatan kotak-kotak, semakin besar tampilan gambar maka semakin besar pula kotak-kotak tersebut, yang sebetulnya merupakan tampilan *pixel* yang diperbesar. Contoh gambar *bitmap* antara lain photo, gambar-gambar hasil *scanner* serta gambar yang dihasilkan dari *software* grafis seperti *Photoshop*, *Corel Photo-Paint*.

Kelemahan dari gambar jenis *bitmap* adalah gambar akan menjadi pecah dan terlihat kotak-kotak (*jagged*) apabila gambar tersebut diperbesar atau dicetak menggunakan resolusi yang lebih kecil daripada nilai resolusi aslinya. Format *bitmap* ini memerlukan ruang penyimpanan data yang lebih besar dibandingkan dengan format *vector*.



Gambar 2.11 Gambar *bitmap*
(Sumber: Greembel, 10 Oktober 2013)

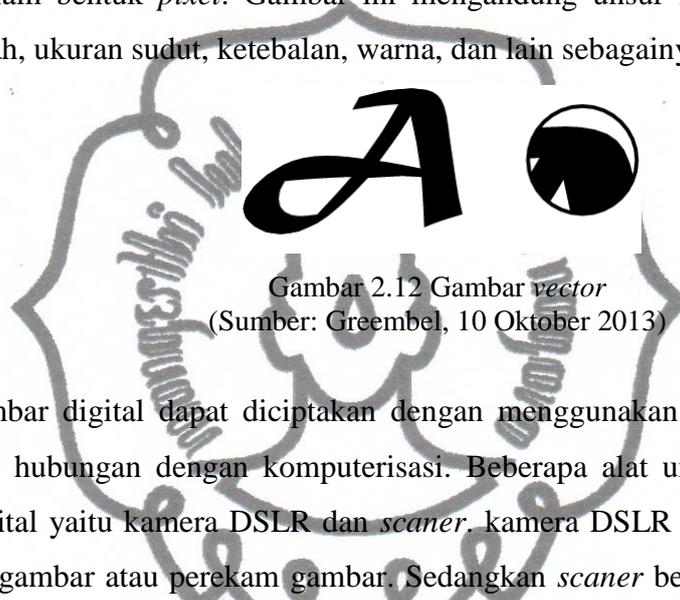
2. Vector

Vector digunakan untuk garis, kotak, lingkaran, poligon, dan bentuk grafis lainnya yang dapat diekspresikan secara matematis dalam sudut koordinat, dan jarak.

Gambar *vector* merupakan gambar yang terbentuk bukan dari kumpulan titik melainkan terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Karena gambar jenis *vector* ini bukan terdiri dari titik, maka apabila

tampilan gambar ini diperbesar tetap tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambarnya tetap baik. Contoh gambar ini adalah teks dan logo. *Software* aplikasi yang sering digunakan untuk mengolah gambar jenis *vector* adalah *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*.

Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk *pixel*, maka semua gambar baik jenis *vektor* maupun *bitmap* akan ditampilkan dalam bentuk *pixel*. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya.



Gambar 2.12 Gambar *vector*
(Sumber: Greembel, 10 Oktober 2013)

Gambar digital dapat diciptakan dengan menggunakan alat digital yang mempunyai hubungan dengan komputerisasi. Beberapa alat untuk memperoleh gambar digital yaitu kamera DSLR dan *scanner*. Kamera DSLR berfungsi sebagai penangkap gambar atau perekam gambar. Sedangkan *scanner* bekerja sebagai alat yang digunakan untuk merekam/ menduplikasikan gambar dari media kertas menjadi bentuk sebuah *file*, yang mana nantinya dapat diduplikasi kembali atau diedit dengan mudah.



Gambar 2.13 Kamera DSLR dan *Scanner*
(Sumber: www.google.com/ kamera DSLR dan *scanner*, 6 Oktober 2013)

4. Tinjauan Tentang *Digital Imaging* Fotografi

Digital dan fotografi adalah satu paket, dikarenakan proses pengambilan gambar pada fotografi sebagai bahan dasar dalam pengolahan *digital imaging* juga berpengaruh dalam proses pengolahannya. Proses *digital imaging* tidak sepenuhnya bisa memperbaiki sebuah hasil gambar, semua itu tergantung dari dasar gambar atau berdasarkan kemampuan desainer dalam mengolah gambar jadi tersebut. Jadi kesimpulannya eksekusi foto lebih penting daripada proses *digital imaging* yang fungsinya hanya sebagai pemoles.

Penggunaan program digital yang termasuk dalam proses *digital imaging* ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar atau memanipulasi foto (*photo retouching*). Objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik atau *pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan *pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan *pixel*. Objek yang diimpor dari program pengolah *vektor* atau garis, setelah diolah dengan program pengolah *pixel* atau titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk *pixel*/titik.



Gambar 2.14 *Photo Retouching*
(Sumber: Justin, 10 Oktober 2013)

Software aplikasi digital yang menunjang dalam proses *digital imaging* antara lain *Adobe Photoshop*, *Corel us Photo-Paint*, *Macromedia Xres*,

Metacreations Painter, Metacreations Live Picture, Micrografx Picture Publisher, Microsoft Photo Editor, QF dan Wright Image.

Gambar atau foto yang berbentuk digital mempunyai format penyimpanan. Di dalam buku Wahana Komputer (2011: 31) ada beberapa format penyimpanan yang sesuai dengan keperluan saat gambar saat digunakan. Format tersebut di antaranya :

- 1) Format PSD (*Photoshop Document*).
- 2) Format BMP (*Bitmap Image*).
- 3) Format JPG/JPEG (*Joint Photographic Experts Group*).
- 4) Format TIFF (*Tagged Image Format File*).
- 5) Format GIF (*Graphics Interchange Format*).
- 6) Format PNG (*Portable Network Graphics*).
- 7) Format EPS (*Encapsulated Postscript*).
- 8) Format PDF (*Portable Document Format*), dan masih banyak lagi.

5. Tinjauan Tentang Photoshop

Photoshop adalah *software* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi objek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. *Photoshop* merupakan salah satu *software* yang berguna untuk mengolah gambar berbasis *bitmap*, yang mempunyai *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. Kelengkapan fitur yang ada di dalam *Photoshop* inilah yang akhirnya membuat *software* ini banyak digunakan oleh desainer grafis profesional.



Gambar 2.15 Logo *Photoshop*
(Sumber: Rlungariello, 10 Oktober 2013)

Sejarah singkat mengenai perkembangan *Photoshop* yaitu dari seorang profesor dari Michigan (USA) bernama Glenn Knol membuat sebuah eksperimen untuk mengolah foto secara digital. Sang profesor bekerja keras dengan alat sederhana di ruang gelap (*dark room*) milik pribadinya. Glenn Knol memiliki dua orang anak yang bernama John Knoll dan Thomas Knoll. Kedua anak tersebut meneruskan cita-cita ayahnya untuk membuat sebuah program pengolah gambar secara digital tersebut. Kedua saudara tersebut berhasil menciptakan sebuah program aplikasi pengolah gambar yang saat itu masih sederhana. Atas penemuan tersebut, sebuah perusahaan bernama Image Scan memberikan lisensi. Namun selang satu tahun, lisensi diambil alih oleh Adobe Corporation. Kemudian program pengolah gambar tersebut diberi nama Adobe *Photoshop* (<http://esanel-brothers.blogspot.com/2013/04/pengertian-definisi-Photoshop.html>).

Versi terakhir adalah versi Adobe *Photoshop* CS6 (*Creative Suite 6*). Memang, pada awal terciptanya *Photoshop* hanya ditujukan untuk keperluan pengolah gambar fotografi. Akan tetapi beberapa waktu kemudian akhirnya mengembangkan *Photoshop* untuk berbagai keperluan seperti: *web design (image ready)*, *publishing (Photoshop)*, *animasi (image ready)*, *digital painting (Photoshop)*, dan bidang lainnya.

Photoshop merupakan program aplikasi yang digunakan untuk mengedit sebuah gambar (*image*) menjadi gambar yang lebih menarik, serta bisa mengedit foto dan gambar-gambar yang telah di-*scan* ke dalam komputer. Berbeda dengan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain grafis dengan menggunakan *vector* misalnya seperti *coreldraw*. *Coreldraw* merupakan aplikasi *software* yang berbasis *vector*, sedangkan *Photoshop* bekerja dengan gambar yang berbentuk *pixel* dengan efek yang beragam.

Kelebihan dari *software Photoshop* dibandingkan dengan *software* editing foto lainnya di antaranya yaitu:

1. Lebih familiar dan mudah digunakan dibanding *software* editing gambar selevel dengan *software Photoshop*.

2. Membuat tulisan dengan efek tertentu. *Photoshop* dapat mengubah bentuk tulisan menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan *tool effect* yang ada di dalamnya.
3. Bisa untuk memanipulasi/ merekayasa foto dan gambar yang sudah ada. Ada banyak kegunaan *Photoshop* dalam mengedit foto salah satunya menyediakan *filter "reduce grain"* (mengurangi *grain*) yang dapat membantu mengoptimalkan foto yang diambil pada kondisi kekurangan cahaya
4. Memproses materi *web*. *Photoshop* juga digunakan untuk keperluan *web*, misalnya kompresi *file* gambar agar ukurannya lebih kecil, memotong gambar kecil-kecil (*slice*), dan membuat *web photo gallery*.
5. Fasilitas editing gambar hingga efek variasi gambar lebih lengkap.
6. Bisa menyimpan dalam berbagai format dengan berbagai kualitas gambar beserta resolusi dan ukurannya.
7. Fasilitas efek bisa ditambah seperti menambahkan *plugin* tambahan.
8. File hasil editan bisa disimpan dalam format *JPG (Joint Photographic Experts Group)* dengan kualitas bagus.

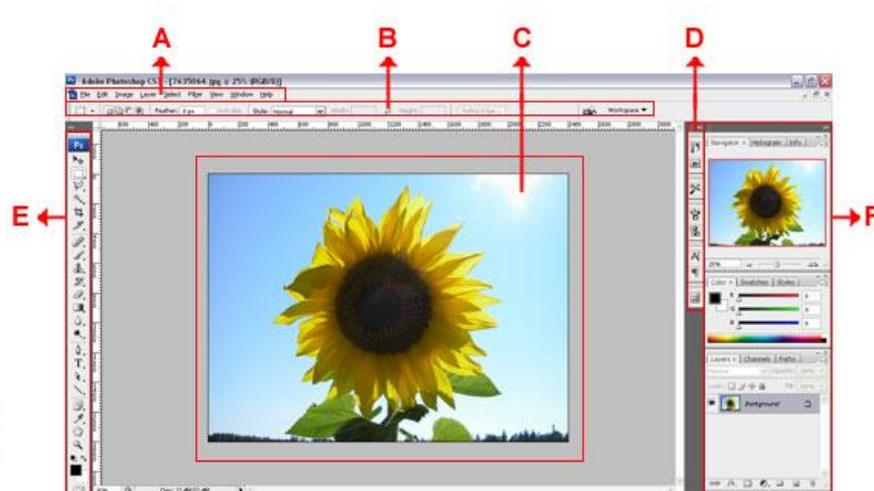
Sedangkan kelemahan/kekurangan dari *software Photoshop* dibandingkan dengan *software* editing lainnya di antaranya yaitu:

1. *Photoshop* dalam menciptakan *image* hanya bisa digunakan untuk menciptakan *image* yang statis.
2. Dengan berkembangnya versi *Photoshop* sekarang ini spesifikasi komputer untuk menjalankan program *Photoshop* juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula.
3. Kurang bagus untuk pembuatan desain majalah atau cetak brosur dengan banyak teks, karena tidak bisa membuat paragraf tulisan dengan sempurna.
4. Ukuran penyimpanan *file* relatif besar bila terdapat banyak *layer* dan ukuran gambar yang besar.
5. Proses cetak dalam ukuran kertas pada umumnya, atau ukuran kertas yang besar relatif lebih sulit.
6. Akan lebih rumit ketika mengedit gambar dari banyak *layer* yang digabung.

commit to user

a. Pengenalan *Photoshop*

Beberapa pengenalan *tools* pada layar *Photoshop* berikut ini:



Gambar 2.16 Layar *Photoshop*
(Sumber: Proweb, 3 Desember 2013)

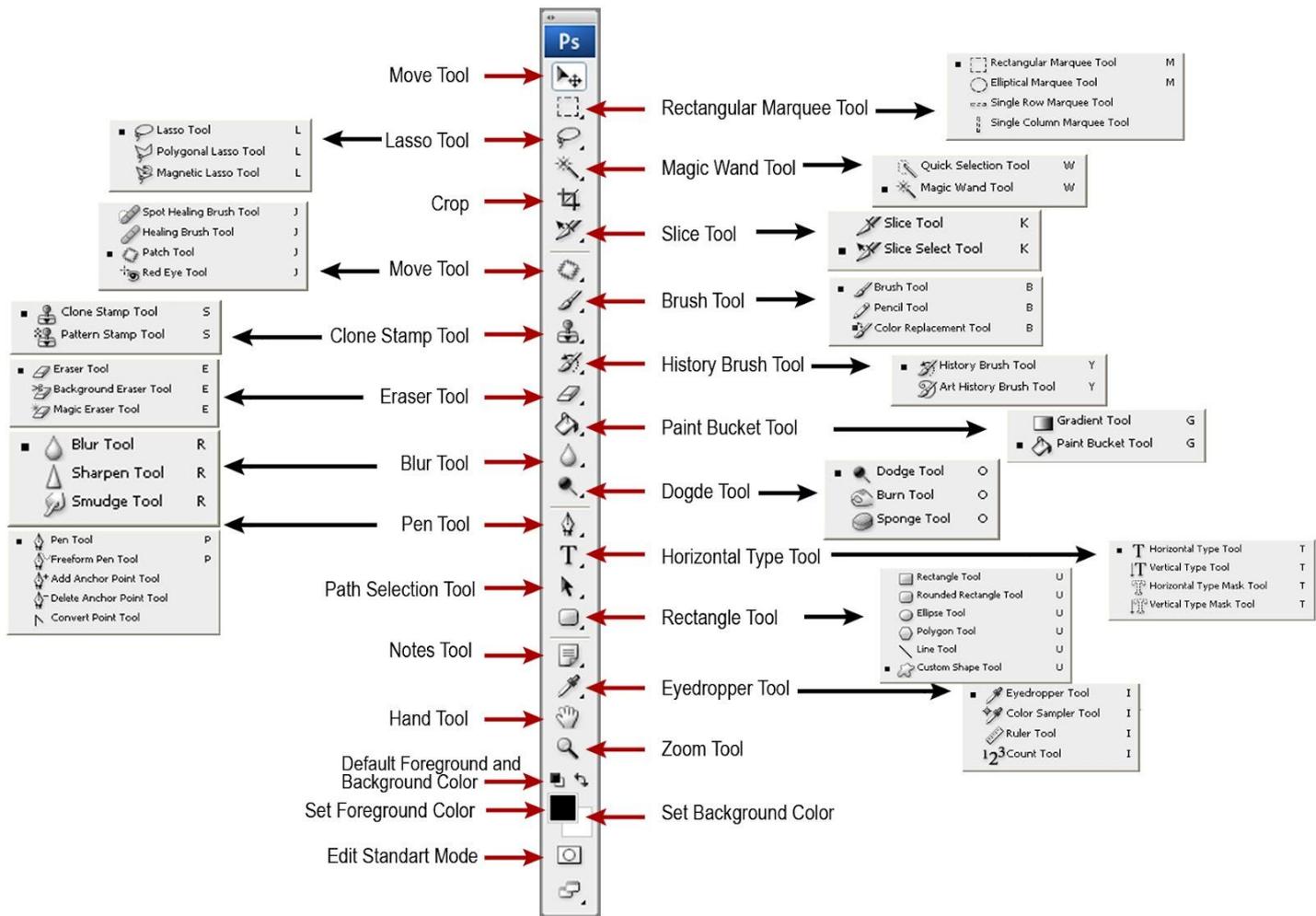
Keterangan :

- A. *Menu Bar* berisi pilihan tambahan. Isi dari *menu bar* tergantung pada *tool* apa yang sedang di pilih di antaranya adalah menu *file*, *edit*, gambar, *layer*, *select*, *filter*, *view*, baris menu ini dikelompokan berdasarkan topiknya.
- B. *Option*, berisi pilihan dari *tool* yang di pilih. Misalnya dipilih kuas/*brush*, maka ukuran/diameter juga *opacity brush* ada di sini.
- C. *Document Window* adalah bidang yang Berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan gambar. Biasanya ukuran *canvas* selalu akan sama dengan ukuran gambar yang ada, tetapi selalu ada pilihan dalam *Photoshop* untuk dapat merubah ukuran *canvas* dan gambar sesuai dengan kebutuhan. Apabila ingin memunculkan *canvas* baru biasanya ada tiga pilihan yaitu *canvas* yang putih, atau yang berwarna dan transparan.
- D. *Pallet Well*, cara cepat untuk mengakses palet *brushes*, *tool resets* dan *Layer Comps*. Juga dapat digunakan untuk meletakkan palet yang sering digunakan. *commit to user*

- E. *Toolbox* adalah alat-alat yang berfungsi untuk memodifikasi suatu gambar (gambar atau foto berisi berbagai *tool* (perkakas) yang dipakai untuk mengolah gambar, menambah teks, mengedit maupun menampilkan gambar.). Alat-alat ini juga dikelompokkan menurut jenisnya dan kegunaannya.
- F. *Pallette* adalah area yang berguna untuk memilih atau mengatur berbagai parameter pada saat mengedit sebuah gambar dalam *Photoshop*. Untuk menampilkan *pallette* ini yaitu dengan cara memilih menu *Window* kemudian pilih *pallette* yang akan dimunculkan.

1) Toolbox

Menurut Oktaviani *toolbox* merupakan sebuah kotak yang berisi berbagai piranti untuk memanipulasi dan menyunting sebuah tampilan (2008: 4). Ada satu hal yang perlu diperhatikan, bahwa ada sebagian *tools* yang jika diklik tahan akan keluar menu baru berupa *tools* yang fungsinya mirip dengan *tools* yang diklik tahan. Jika salah satu *tool* di menu tambahan itu diklik, maka *tools* tersebutlah yang akan aktif menggantikan *tools* yang diklik tahan. Dengan demikian jika menggunakan *keyboard shortcut*, maka yang akan aktif adalah *tool* yang menggantikannya.



Gambar 2.17 *Toolbox Photoshop* (Sumber: Hero, 3 Desember 2013)

Ini adalah macam-macam *tools* yang tersedia di *Toolbox Photoshop*, di sebelah kiri layar.

A. *Move Tool*



Gambar 2.18 *Move Tool* (Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

Fungsinya untuk memindah objek baik itu berupa teks maupun gambar. Cara menggunakannya, aktifkan *move tool* lalu pilih objek yang akan dipindahkan dan geser ke tempat yang diinginkan.

B. *Marque Tool*

Tool ini digunakan untuk membuat seleksi pada gambar. Ada beberapa jenis yang terdapat pada *tool* ini. Jika diklik dan ditahan pada lambang ini, maka akan muncul gambar seperti berikut:



Gambar 2.19 *Marque Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membuat seleksi berbentuk kotak
- 2) Membuat seleksi berbentuk *elips* atau bulat
- 3) Membuat seleksi berbentuk garis horizontal
- 4) Membuat seleksi berbentuk garis vertikal

C. *Lasso Tool*

Tool ini digunakan untuk membuat seleksi juga, namun bentuknya lebih bebas, tidak seperti *marque tool*.

Shortcut L.

Klik-tahan dan akan muncul gambar berikut:



Gambar 2.20 *Lasso Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membuat seleksi dengan bebas sesuai dengan gerakan tangan
- 2) Membuat seleksi bebas namun lebih beraturan
- 3) Membuat seleksi mengikuti gambar seperti magnet

commit to user

D. *Magic Wand Tool*

Tool ini berfungsi untuk menyeleksi juga. Penggunaannya lebih simpel dari *lasso tool*. *Magic wand* menyeleksi bidang berdasarkan perbedaan warna.

Shortcut W.



Gambar 2.21 *Magic Wand Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membuat seleksi dengan cepat
- 2) Membuat seleksi berdasarkan perbedaan warna

E. *Crop Tool*

Tool ini berfungsi untuk mengubah ukuran ukuran kanvas dengan memotong bagian-bagian yang tidak diinginkan. Perubahan ukuran kanvas juga mengubah ukuran *image size*.

Shortcut C.



Gambar 2.22 *Crop Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Memotong kanvas, bentuk yang dihasilkan kotak
- 2) Membuat irisan pada *image* menjadi beberapa bagian
- 3) Digunakan untuk memilih potongan pada sebuah desain yang telah dipotong sebelumnya dengan menggunakan *slice tool*.

F. *Eye Dropper Tool*

Tool ini berfungsi untuk memilih warna dengan cara mengkliknya ke warna yang diinginkan.

Shortcut I. *commit to user*



Gambar 2.23 *Eye Drop Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Memilih warna berdasarkan gambar yang dipilih
- 2) Menunjukkan nilai warna yang dipilih
- 3) Mengukur lebar dan tinggi (dalam *pixel*)
- 4) Memberi catatan pada hasil desain yang dibuat

G. *Healing Brush Tool*

Healing brush, seperti namanya, fungsinya untuk menyembuhkan atau membetulkan bagian-bagian pada gambar yang cacat atau bernoda. Seperti misalnya menghilangkan jerawat pada wajah.

Shortcut J.



Gambar 2.24 *Healing Brush Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membersihkan noda, usapkan pada bagian yang ingin dibersihkan
- 2) *Alt*+klik pada bagian yg bersih dan sapukan pada bagian bernoda
- 3) Buat seleksi pada bagian yang cacat dan tarik ke bagian yang bersih
- 4) Memperbaiki *red eye*

H. *Brush Tool*

Tool ini digunakan untuk membuat gambar atau mewarnai gambar. Besar ukurannya dapat diatur, serta *opacity* dan *flow*, yang mempengaruhi warna *brush* yang dihasilkan. *Brush* ini juga punya bermacam-macam bentuk. *commit to user*

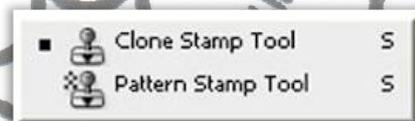
Shortcut B.

Gambar 2.25 *Brush Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membuat gambar dengan efek goresan kuas
- 2) Membuat gambar dengan efek goresan pensil
- 3) Memberi warna lain pada gambar yang telah ada

I. *Clone Stamp Tool*

Tool ini berfungsi untuk meniru gambar yang telah diseleksi untuk digunakan lagi berkali-kali. Mirip seperti stempel.

Shortcut S.

Gambar 2.26 *Clone Stamp Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) *Kloning* area yang diinginkan, lalu klik untuk menghasilkan area yang serupa
- 2) *Kloning* area yang diinginkan, dan buat menjadi *pattern* baru, efeknya adalah stempel

J. *History Brush Tool*

Tool ini berfungsi untuk membuat gambar berdasarkan *history image*.

Shortcut Y.

Gambar 2.27 *History Brush Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Untuk melukis *image* menggunakan *snapshot* atau *state history* dari *image*.
- 2) Untuk melukis *image* menggunakan *snapshot* atau *state history* dari *image*, dengan model artistik tertentu

K. Eraser Tool

Tool ini, sesuai dengan namanya, berfungsi untuk menghapus bagian-bagian yang tidak diinginkan.

Shortcut E.



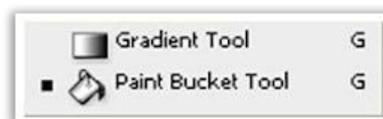
Gambar 2.28 *Eraser Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Menghapus mengikuti gerakan *mouse/pen tablet*
- 2) Menghapus gambar hingga memberikan layar *transparent*
- 3) Menghapus dengan mengikuti perbedaan warna

L. Paint Bucket Tool

Tool ini berfungsi untuk mengisi warna pada bagian yang telah diseleksi

Shortcut G.



Gambar 2.29 *Paint Bucket Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Memberi efek gradasi warna pada bagian yang diseleksi
- 2) Memberi warna pada bagian yang diseleksi

commit to user

M. *Blur Tool*

Tool ini berfungsi untuk memberi efek *blur* pada gambar.

Shortcut R.



Gambar 2.30 *Blur Tool*

(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Memberi efek *blur*
- 2) Mempertajam gambar
- 3) Memberi efek geseran pada gambar

N. *Dodge Tool*

Tool ini biasanya digunakan dalam memberi *shading* pada gambar.

Shortcut O.



Gambar 2.31 *Dodge Tool*

(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Mengubah warna menjadi lebih terang
- 2) Mengubah warna menjadi lebih gelap
- 3) Mengubah saturasi warna

O. *Pen Tool*

Pen tool mempunyai banyak fungsi. Selain bisa menggantikan *brush* untuk membuat *line* gambar, juga bisa membuat seleksi.

Shortcut P.



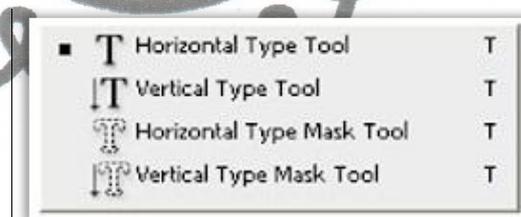
Gambar 2.32 *Pen Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Membuat seleksi dengan mengklik satu per satu area yang diinginkan
- 2) Membuat seleksi dengan menggerakkan langsung mengikuti bentuk
- 3) Menambah *anchor point*
- 4) Mengurangi *anchor point*
- 5) Mengubah kembali bentuk dengan mengubah posisi *anchor point*

P. *Type Tool*

Untuk mengisikan kata-kata pada layer. *Font*, *Size*, *Color*, dan lain-lain dapat disesuaikan sesuai keinginan.

Shortcut T.



Gambar 2.33 *Type Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Mengetik huruf secara horizontal
- 2) Mengetik huruf secara vertikal
- 3) Mengetik huruf secara horizontal dan menyeleksi secara otomatis
- 4) Mengetik huruf secara vertikal dan menyeleksi secara otomatis

Q. *Selection Tool*

Digunakan untuk menyeleksi *path* yang telah dibuat dengan menggunakan *pen tool*.

Shortcut A.

commit to user



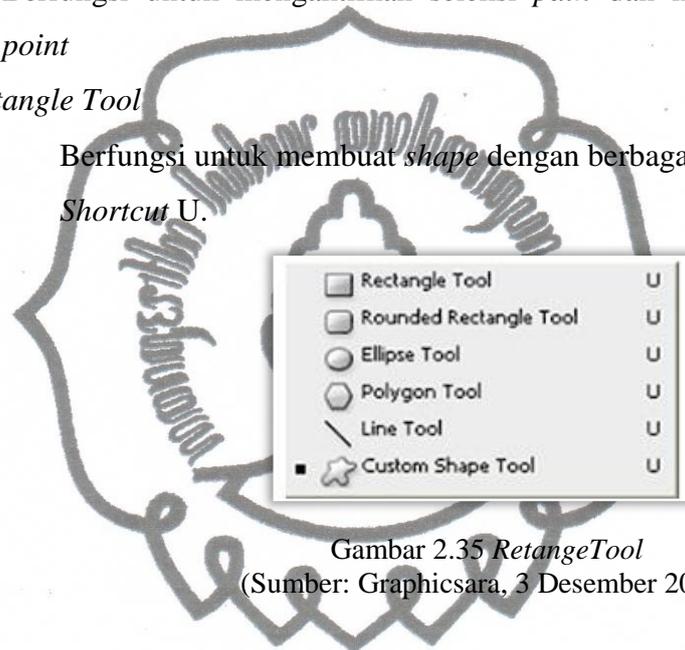
Gambar 2.34 *Selection Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Berfungsi untuk mengaktifkan seleksi *path*
- 2) Berfungsi untuk mengaktifkan seleksi *path* dan mengubah *anchor point*

R. *Rectangle Tool*

Berfungsi untuk membuat *shape* dengan berbagai bentuk.

Shortcut U.



Gambar 2.35 *Rectangle Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Berfungsi untuk membuat *shape* kotak
- 2) Berfungsi untuk membuat *shape* kotak dengan keempat ujung siku-sikunya bulat
- 3) Berfungsi untuk membuat *shape elips*
- 4) Berfungsi untuk membuat *shape* poligon
- 5) Berfungsi untuk membuat *shape* berupa garis
- 6) Berfungsi untuk membuat *shape* dengan bentuk-bentuk yang sudah disediakan

S. *Hand Tool dan Rotate View Tool*



Gambar 2.36 *Hand Tool dan Rotate View Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Untuk menarik layer ke atas dan ke bawah
- 2) Untuk memutar *view* kanvas

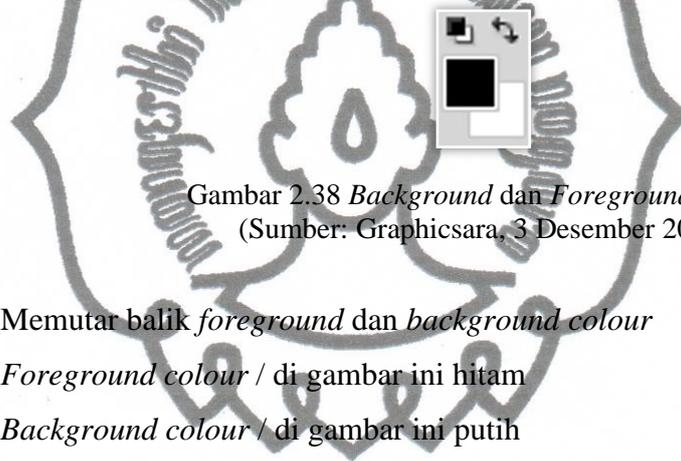
T. *Zoom Tool*

Tool ini berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil layar.



Gambar 2.37 *Zoom Tool*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

U. *Background dan Foreground Colour*

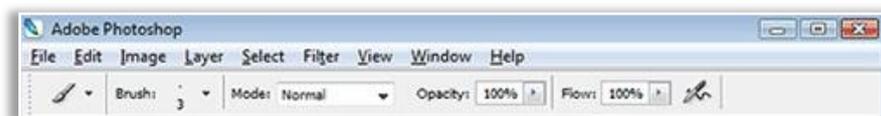


Gambar 2.38 *Background dan Foreground Colour*
(Sumber: Graphicsara, 3 Desember 2013)

- 1) Memutar balik *foreground* dan *background colour*
- 2) *Foreground colour* / di gambar ini hitam
- 3) *Background colour* / di gambar ini putih

2) *Tool Menu Bar dan Option Bar*

Menu bar merupakan bagian yang berisi sekumpulan tombol atau pilihan yang dapat digunakan untuk melaksanakan suatu perintah tertentu dalam mengoperasikan *Photoshop*. *Option bar* merupakan parameter pendukung piranti terpilih dalam *toolbox* (Oktaviani, 2008: 21).



Gambar 2.39 *Tool Menu Bar dan Option Bar*
(Sumber: Danks, 3 Desember 2013)

Berikut ini adalah fungsi *tools* yang ada di *menu bar Photoshop* di antaranya adalah:

commit to user

1. *File*: Berkaitan dengan *file* seperti menyimpan, membuka, *export*, *import*, dan cetak.
2. *Edit*: Menu editing secara umum seperti *cut*, *copy*, *paste*, *transform image*, serta untuk mengatur *preferences Adobe Photoshop*.
3. *Image*: Berisi editing *image* untuk mengatur warna, *hue/saturation*, *brightness/contrast*, ukuran.
4. *Layer*: Berkaitan dengan manajemen *layer* pada *image*, seperti menambah *layer*, menghapus, menambah efek pada *layer*, serta *masking*.
5. *Select*: Berkaitan dengan *selection image*.
6. *Filter*: Berhubungan dengan pada *Photoshop* yang dapat digunakan untuk memberi Efek tertentu pada *image*.
7. *View*: Digunakan untuk pengaturan *view* seperti *zooming image*, menampilkan skala, dan sebagainya.
8. *Window*: Digunakan untuk mengatur / menampilkan *window*
9. *Help*: Untuk menampilkan *help* dan *tutorial Adobe Photoshop*.

Selain itu, terdapat juga fungsi dari *tools* lain yang ada di menu bar di antaranya adalah:

a. *Fill*

Berfungsi untuk memberi warna di dalam area seleksi atau warna keseluruhan kalau tidak ada seleksi dengan cara mengklik *Edit > Fill*. Warna bisa diatur di dalam *windows option* nya.

b. *Stroke*

Berfungsi untuk mewarnai garis di area seleksi dengan cara mengklik *Edit > Stroke*. Ketebalan dan warna bisa diatur di dalam *windows option* nya.

c. *Transform*

Tool ini untuk mentransformasi gambar di dalam layer tertentu dengan cara mengklik *Edit > Transform*.

- 1) *Scale* : untuk merubah besar kecilnya suatu gambar
- 2) *Rotate* : untuk memutar gambar

- 3) *Skew, distorsi, perspektif, warp* : untuk merubah bentuk gambar sesuai keinginan.
 - 4) *Rotate 180* : untuk memutar gambar sebesar 180 derajat.
 - 5) *Rotate 90 CW* : untuk memutar gambar sebesar 90 derajat searah jarum jam
 - 6) *Rotate 90 CCW* : untuk memutar gambar sebesar 90 derajat berlawanan arah jarum jam.
 - 7) *Flip Horizontal* : untuk memirror gambar kearah horizontal
 - 8) *Flip Vertical* : untuk memirror gambar kearah vertikal.
- d. *Mode*
- Untuk merubah system pewarnaan dengan cara mengklik *Image* > *Mode*, di antaranya :
- 1) *RGB : Red, Green, Blue*
 - 2) *CMYK : Cyan Magenta Yellow Black*
 - 3) *Grayscale* : untuk warna Hitam Putih.
- e. *Adjusment*
- Untuk menentukan terang gelapnya gambar (*brightness/contrast*) dengan cara mengklik *Image* > *Adjustment*. Dapat juga untuk menentukan warna (*Hue/Saturation*)
- f. *Image Size*
- Untuk merubah besar kecilnya suatu gambar dengan cara mengklik *Image* > *Image Size*. Bedanya dengan di *tool Transform* adalah seluruh *image* berubah nilai besar kecilnya.
- g. *Canvas Size*
- Untuk merubah besar kecilnya *background* dengan cara mengklik *Image* > *Canvas Size*. Dan ini akan membuat gambar di *layer* menjadi terpotong.
- h. *Rotate Canvas*
- Untuk memutar *background* beserta gambar yang ada di dalam area gambar dengan cara mengklik *Image* > *Rotate Canvas*.

i. *Inverse*

Untuk menyeleksi yang bukan area seleksi sebelumnya dengan cara mengklik *Select > Inverse*. *Tool* ini berfungsi hanya jika ada *image* atau *layer* yang terseleksi.

j. *Feather*

Untuk memperhalus atau membuat *blur* suatu gambar yang sudah terseleksi dengan cara mengklik *Select > Feather*. Ini biasanya digunakan pada saat pemisahan suatu objek gambar dengan *background* nya.

k. *Effect*

Tool untuk membuat *effect* ini ada semua di dalam *toolbar Filter*.

l. *Ruler*

Untuk menampilkan ukuran di area gambar dengan cara mengklik *View > Ruler*. Ukuran bisa diseting dengan cara klik kanan di *Ruler Area* gambar maka akan muncul satuan ukuran yang akan digunakan. Seperti *pixel*, *cm*, *inches*, dan lain-lain.

Apabila memindahkan *ruler* ke dalam area gambar maka akan muncul suatu garis bantu berwarna biru terang. Dan garis bantu ini tidak akan tercetak kalau di-*print*.

m. *Snap*

Untuk menempatkan gambar dengan pas sesuai dengan keinginan dengan cara mengklik *View > Snap*. Apabila memindahkan suatu objek gambar dan sudah mengaktifkan *tool snap* ini maka tidak perlu kesulitan untuk menempatkan gambar. Bisa juga menempatkan gambar pas di tengah, di pinggir atau pada garis bantu.

n. Menampilkan *Tool*

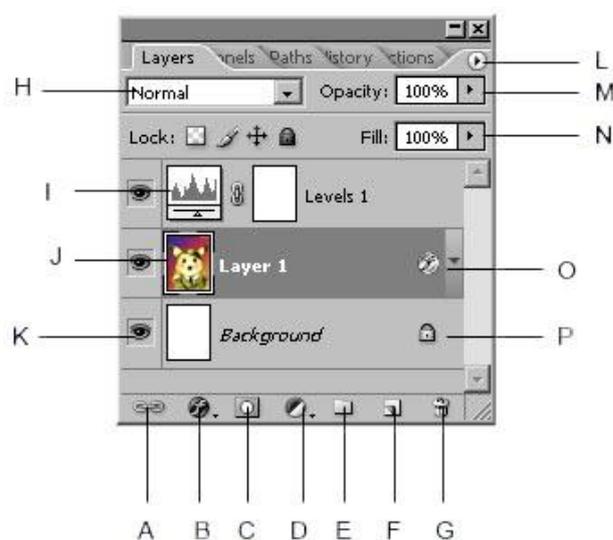
Untuk menampilkan *tool* cukup dengan mengklik *toolbar windows* maka akan muncul *tool* yang akan dipakai. Seperti *layer*, *color*, *history*, *brush* dan sebagainya.

3) Palette

Menurut Oktaviani *palette* dalam *Photoshop* berfungsi mengontrol sifat dan kerja tombol-tombol di dalam *toolbox* (2008: 24). *Palette* merupakan bagian *Photoshop* yang berisi informasi-informasi dari dokumen aktif atau beberapa perintah-perintah untuk memanipulasi objek gambar atau teks. Ada beberapa macam *palette* yang ada dalam layar *Photoshop* di antaranya *layer palette*, *history palette*, *navigator palette*, *swatches palette*, *style palette*, dan *colour palette*.

a. Layer Palette

Layer adalah sebuah objek yang terpisah dan dapat dikerjakan tanpa mengganggu objek yang lainnya, dapat dikatakan *layer* adalah sebuah kertas transparan yang dapat digambari sebuah objek, dan jika digabungkan dengan *layer* yang lain, akan membentuk kesatuan gambar yang sempurna. Untuk mengatur layer-layer itu, maka ada palet *layer*. Palet *layer* fungsinya untuk mengorganisir *layers* yang ada dan memberi *tool* dan *shortcut* untuk editing *layer* serta mengatur tata letak, efek yang dihasilkan dari *layers* yang saling bertumpuk itu. Di bawah ini ada gambar sebuah palet *layer* beserta penjelasannya.



Gambar 2.40 *Layers Palette*
(Sumber: Luyeps, 3 Desember 2013)

commit to user

Keterangan gambar:

A. *Link*

Digunakan untuk membuat agar bisa mengelompokkan banyak *layer* sekaligus. Cara memakainya dengan memilih nama-nama *layer* yang diinginkan (dengan *Shift* + Klik), kemudian klik *icon* ini.

B. *Layer Style*

Digunakan untuk membuat *layer* yang berfungsi seperti menu *Layer > Layer Style*. Antara lain berisi efek-efek untuk *layer* yang terdiri dari *Drop Shadow*, *Inner Shadow*, *Outer Glow*, *Inner Glow*, *Bevel and Emboss*, *Satin*, *Color Overlay*, *Gradient Overlay*, *Pattern Overlay* dan *Stroke*.

C. *Add Layer Mask*

Digunakan untuk menutup/melindungi sebagian/seluruh lapisan gambar dari proses pengeditan.

D. *New Adjustment Layer*

Digunakan untuk membuat *layer* yang berfungsi sebagai perubahan warna. Ini seperti yang ada pada menu *Layer > New Fill Layer* dan *New Adjustment Layer* dan. Pilihannya dibagi menjadi 3, untuk *fill layer* adalah *Solid Color*, *Gradient* dan *Pattern*. Sedangkan untuk *Adjustment Layer* ada *Brightness/Contrast*, *Levels*, *Curves*, *Exposures*, *Vibrance*, *Hue/Saturation*, *Color Balance*, *Black and White*, *Photo Filter*, *Channel Mixer*, *Invert*, *Posterize*, *Threshold*, *Gradient Map* dan *Selective Color*.

E. *Layer Group*

Digunakan untuk mengelompokkan beberapa *layer* menjadi suatu kumpulan *layer*, agar mempermudah proses pekerjaan yang menggunakan banyak sekali *layer*.

F. *New Layer*

Digunakan untuk membuat *layer* baru yang kosong, ataupun untuk membuat duplikat *layer*. Untuk membuat duplikat *layer*, lakukan

dengan cara menggeser nama *layer* ke *icon* ini. Bisa juga dengan *shortcut* *Ctrl+Shift+N*.

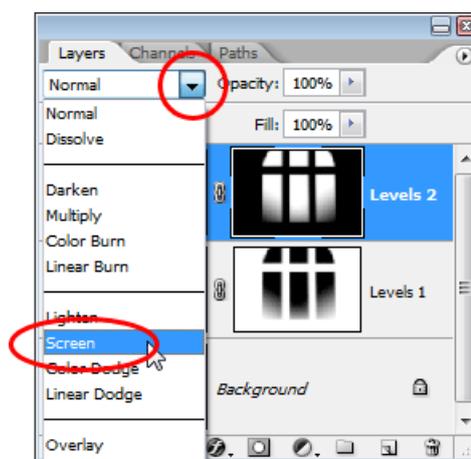
G. Delete Layer

Digunakan untuk menghapus *layer*. Aktifkan *layer* yang ingin dihapus, kemudian klik *icon* ini. Dalam *Photoshop* versi CS2, bisa juga dilakukan hanya dengan mengaktifkan *layer* kemudian tekan tombol *delete* pada *keyboard* (ini belum bisa dilakukan jika menggunakan *Photoshop* versi sebelumnya). Pada versi sebelumnya, aktifkan *layer* yang ingin dihapus kemudian drag ke *icon* tong sampah (*delete layer*).

H. Layer Blending Option

Blending mode yang ditentukan dalam *option bar* mengontrol bagaimana *pixel* dalam suatu gambar oleh lukisan atau alat editing. Ini akan membantu menentukan warna saat memvisualisasikan efek *blending mode* ini, teori sederhananya seperti di bawah ini :

- 1) Warna dasar adalah warna asli dari gambar.
- 2) Warna campuran adalah warna yang sudah diaplikasikan dari alat editing atau hasil efek-efek.
- 3) Yang kemudian kedua warna di atas akan tercampur sesuai *blending mode* yang akan dipakai dan menghasilkan warna campuran.



Gambar 2.41 *Layer Blending Option*
(Sumber: *Photoshopessentials*, 3 Desember 2013)

Beberapa macam jenis dari *Blending mode* di antaranya yaitu:

- a) *Normal*: mode *default blending mode* dimana objek mempunyai bentuk *pixel* utuh.
- b) *Dissolve*: merepresentasikan sifat tembus cahaya dengan menyebarkan secara acak *pixel opaque* dan transparan.
- c) *Darken*: menyembunyikan warna terang dan menampilkan warna gelap.
- d) *Multiply*: menghasilkan warna lebih gelap.
- e) *Color Burn*: mengurangi warna terang *layer* aktif dari *layers* di bawahnya.
- f) *Linear Burn*: menambah warna gelap dan mengurangi warna terang pada *layer* aktif dari *layer* di bawahnya.
- g) *Lighten*: memberikan efek terang pada objek.
- h) *Screen*: menyimulasikan tumpukan *layer* agar menghasilkan warna lebih terang.
- i) *Color Dodge*: menambahkan tingkat terang dari *layer* aktif pada *layer* di bawahnya.
- j) *Linear Dodge*: menambahkan tingkat terang di atas mode *color dodge*.
- k) *Overlay*: menggelapkan warna gelap dan menerangkan warna terang agar penggabungan gambar lebih merata.
- l) *Soft Light*: memberikan warna lebih lembut atau halus.
- m) *Hard Light*: memberikan cahaya agar semakin jelas atau gelap pada sebuah objek dengan memberi penekanan pada *layer* aktif.
- n) *Vivid Light*: menggabungkan mode dan melakukan pembakaran dan warna terang dengan mengubah kontras.
- o) *Linear Light*: lebih fokus pada tingkat pencerahan objek (hampir sama dengan *vivid light*).
- p) *Pin Light*: sangat bergantung pada warna yang digunakan bila untuk mengganti warna.

- q) *Hard Mix*: hampir sama fungsinya dengan *linear dodge*.
- i. Keterangan: untuk gambar CMYK, *hard mix* mengganti semua *pixel* dengan warna intinya (*cyan, yellow, or magenta*), *white*, atau *black*. Nilai maksimum dari warnanya adalah 100.
- r) *Difference*: membalikkan objek dengan mencari perbedaan antara tingkat terang pada *layer* aktif dengan *layer* di bawahnya.
- s) *Exclusion*: kegunaannya mirip dengan mode *difference*.
- t) *Hue*: menghasilkan corak warna beragam dengan mencampur warna *hue layer* aktif dengan saturasi dan *luminosity layer* di bawahnya.
- u) *Saturation*: menghasilkan warna menurut tingkat intensitas warnanya bila digunakan pada objek berwarna.
- v) *Color*: menggabungkan *hue* dan *saturation layer* aktif dengan tingkat *luminosity layer* di bawahnya.
- w) *Luminosity*: menggabungkan tingkat terang dan gelap pada *layer* aktif dengan nilai *hue* dan saturasi pada *layer* di bawahnya.

I. *Image Adjustment Layer*

Ini menunjukkan sebuah gambar *layer* yang merupakan pengaturan warna hasil dari *New Fill/Adjustment Layer*.

J. *Layer Thumbnail*

Ini adalah tampilan gambar kecil dari gambar asli itu sendiri. Jika *layer* merupakan sebuah tulisan atau teks, maka gambar tampilannya adalah sebuah huruf T.

Layer ini juga menunjukkan bahwa *layer* ini adalah *layer* yang dalam kondisi aktif atau terpilih. *Layer* yang sedang aktif akan mempunyai warna yang berbeda dengan *layer* yang tidak aktif.

Tiap sebuah *layer* bisa mempunyai nama yang berbeda beda. Secara *default*, *Photoshop* akan membuat *layer* dengan nomor yang berurutan. Nama *layer* ini bisa diganti dengan cara melakukan klik dua

commit to user

kali pada nama layernya, kemudian tinggal mengetikkan nama yang diinginkan.

Namun saat melakukan klik dua kali, harus tepat pada nama layernya, karena kalau tidak, maka justru masuk ke pengaturan *Layer Style*. Jika klik dua kali dilakukan pada *Thumbnail Text Layer*, maka akan langsung membuat blok pada *layer* tulisan tersebut.

Bisa juga menyeleksi *layer* dengan melakukan klik kanan pada *Thumbnail Layer > layer Transparency*. Atau dengan melakukan *Ctrl + Thumbnail Layer*.

K. *Eye Ball / Visibility*

Digunakan untuk mengatur tentang tampil atau tidaknya sebuah *layer* yang sedang dikerjakan dengan *Photoshop*. Cara pakainya, dengan melakukan klik pada *icon* tersebut. Jika gambar matanya hilang, maka gambar *layer/efek* dari *layer* tersebut juga akan tak terlihat.

L. *Palette Menu*

Icon ini digunakan untuk menampilkan pilihan menu palet. Menu palet ini berhubungan dengan fungsi palet yang sedang ditampilkan.

M. *Opacity*

Digunakan untuk mengatur tingkat transparansi *layer*. Semakin kecil nilai persentasenya, maka *layer/gambar* akan semakin transparan.

N. *Fill Opacity*

Digunakan untuk mengatur tingkat transparansi *layer*. Namun tidak sama dengan *opacity*, karena *fill* ini tidak mengatur bagian yang merupakan *layer style*. Jadi pilihan *fill* ini akan bermanfaat jika menerapkan *layer style*.

O. *Layer Style option*

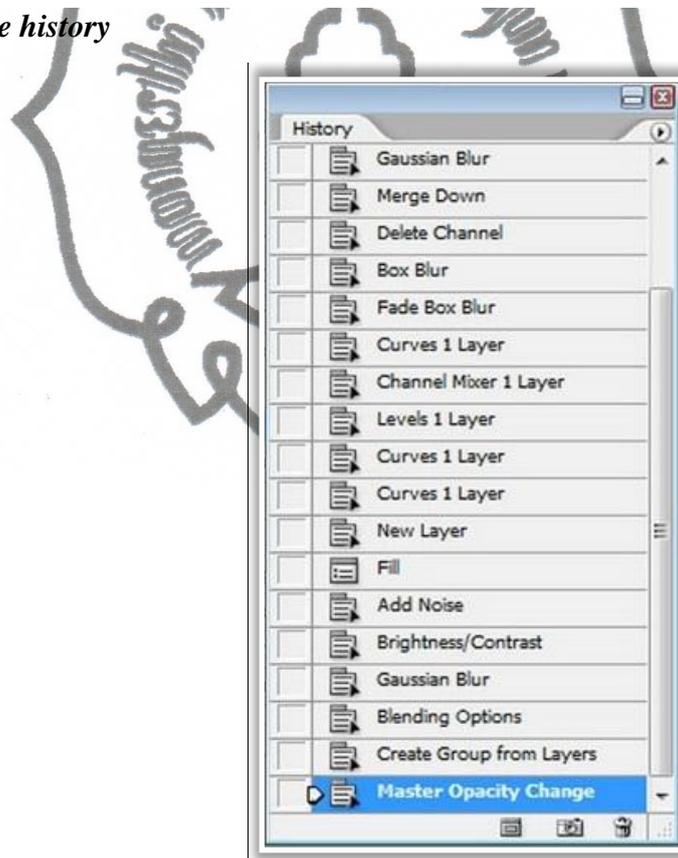
Gambar *icon F* pada *layer* ini menunjukkan bahwa pada *layer* ini terdapat efek *layer style*, sementara gambar segitiga di sebelah *commit to user*

kanan ini digunakan untuk menampilkan atau tidaknya informasi detail *layer style* yang digunakan.

P. *Locked layer*

Gambar *icon* gembok (maksudnya kunci) ini menunjukkan bahwa *layer* ini dalam kondisi terkunci. Biasanya gambar dengan ekstension .JPG akan mempunyai *layer background* yang selalu terkunci. Untuk membuka kunci pada *layer background* ini, caranya dengan melakukan klik dua kali pada *layer* tersebut, kemudian klik *OK* pada kotak dialog yang muncul.

b. *Palette history*



Gambar 2.42 *Palette history*
(Sumber: Duke, 3 Desember 2013)

Palette ini menyimpan semua perintah yang telah dikerjakan, salah satu fungsi yang sering digunakan dalam *palette* ini adalah perintah untuk *commit to user*

membatalkan perintah yaitu dengan cara mengklik item perintah yang dibatalkan.

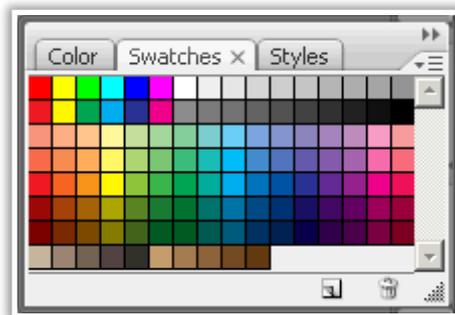
c. *Palette Navigator*



Gambar 2.43 *Palette Navigator*
(Sumber: Duke, 3 Desember 2013)

Palette ini untuk mengatur persentase ukuran tampilan gambar dalam dokumen aktif, yaitu dengan cara menggeser *slider zoom*, mengklik tombol *zoom out* dan *zoom in*, atau mengetikkan ukuran persentase gambar pada kotak *zoom*.

d. *Palette Swatches*



Gambar 2.44 *Palette Swatches*
(Sumber: *Photoshopessentials*, 3 Desember 2013)

Palette ini berfungsi untuk mengganti warna *foreground* dan *background* dengan cara mengklik kotak warna untuk memilih warna

foreground, atau tekan *Ctrl* dan klik kotak warna untuk memilih warna *background*.

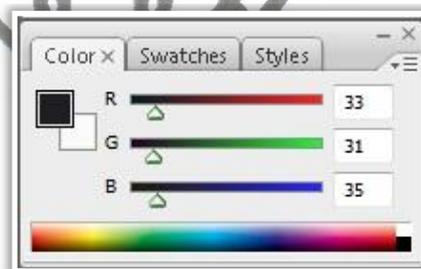
e. *Palette Styles*



Gambar 2.45 *Palette styles*
(Sumber: Conde, 3 Desember 2013)

Palette ini berfungsi untuk memilih dan memasang *style* pada objek gambar atau layer yang terpilih.

f. *Palette Color*



Gambar 2.46 *Palette Color*
(Sumber: Gunawan, 3 Desember 2013)

Palette ini untuk mengganti warna *foreground* dan *background* dengan cara mengklik kotak *background* / *foreground*, kemudian geser *slider* untuk memilih warnanya.

B. Kerangka Berpikir

commit to user

Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang didasarkan pada masalah penelitian. Dibuat dengan maksud supaya lebih mudah dalam alur pemikiran yang didasarkan pada tema kajian proses dan teknik pada *digital imaging* fotografi di Yogyakarta.

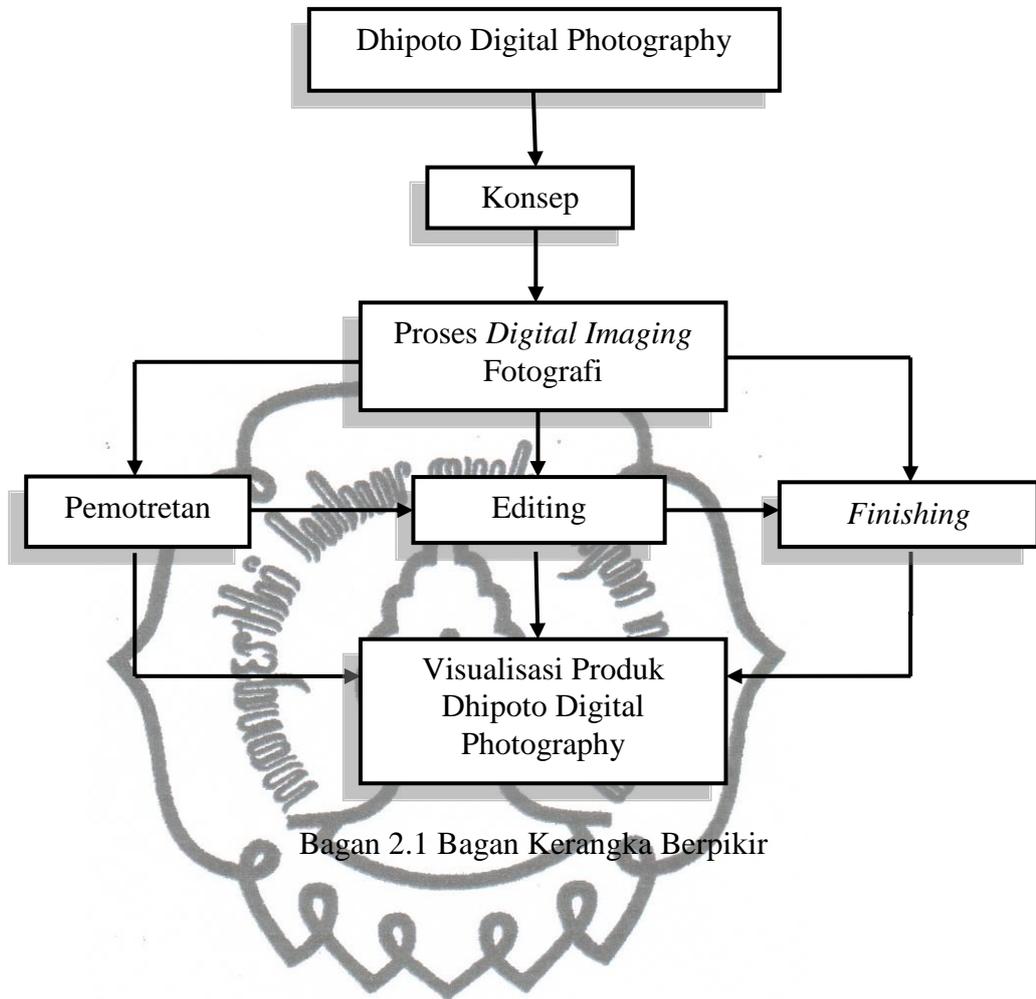
Tahap pertama dalam pembuatan produk *digital imaging* fotografi adalah konsep. Konsep yang dimaksud adalah hasil integrasi dari permintaan konsumen dengan imajinasi dari fotografer dan editor. Melalui konsep yang telah disepakati, maka akan memudahkan fotografer dalam mengeksekusi proses foto dan editing.

Setelah melalui tahap konsep, tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan mencakup semua aspek dalam persiapan proses produksi, seperti media, alat, teknik, dan juga bahan pendukung lainnya. Bahan dan alat merupakan hal yang harus dipersiapkan sesuai dengan konsep yang dibuat. Berawal dari proses foto atau pemotretan, kemudian proses editing dan *finishing* produk menggunakan *digital imaging*.

Dan kemudian berlanjut ke tahap terakhir yaitu visualisasi *digital imaging* dari produk Dhiphoto Digital Photography Yogyakarta.

Kerangka pemikiran ini dibuat dengan maksud supaya lebih mudah penelitian dalam alur pemikiran yang didasarkan pada tema studi tentang *digital imaging* fotografi Dhiphoto Yogyakarta.

Adapun penggambaran kerangka berpikir ini sebagai berikut :



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir