

## **BAB 2**

### **MEMBUAT OBYEK GRAFIS VEKTOR**

#### **Standar Kompetensi :**

1. Menggunakan perangkat lunak pembuat grafik

#### **Kompetensi Dasar :**

- 1.1. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis

#### **Indikator**

1. Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru
2. Membuat berbagai macam bentuk obyek dasar
3. Membuat berbagai macam bentuk garis
4. Membuat berbagai macam bentuk teks

#### **Komptensi Kognitif :**

1. Mengenal berbagai macam bentuk dasar grafis
2. Mengenal berbagai macam bentuk garis
3. Mengenal berbagai macam bentuk teks

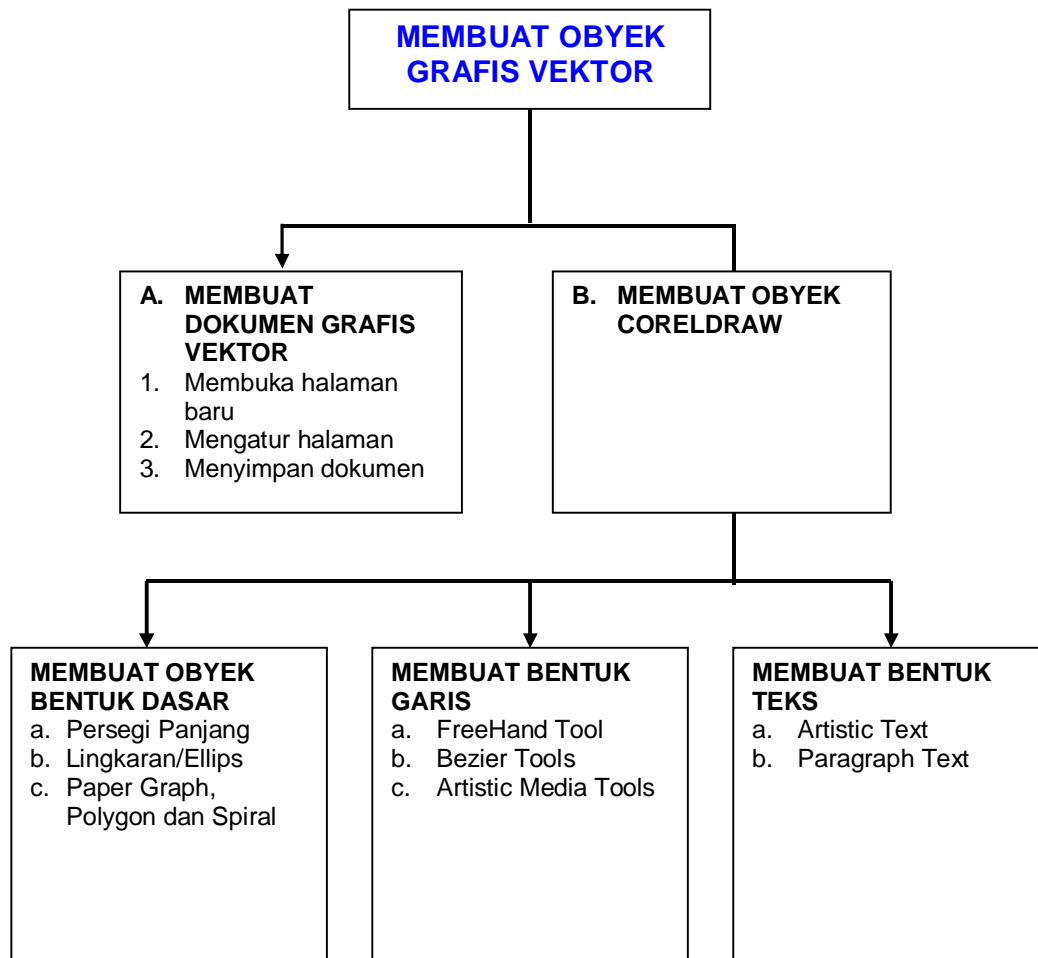
#### **Kompetensi Psikomotor**

1. Membuat berbagai macam bentuk dasar
2. Membuat berbagai macam bentuk garis
3. Membuat berbagai macam bentuk teks

#### **Kompetensi Afektif**

1. Memilih berbagai macam bentuk dasar, garis dan teks
2. Mematuhi langkah-langkah pembuatan bentuk dasar, garis dan teks

## PETA KONSEP



## **DAFTAR ISI**

### **A. MEMBUAT DOKUMEN GRAFIS VEKTOR**

1. Membuka halaman baru
2. Mengatur halaman
  - a. Pengaturan Guideline
  - b. Pengaturan background
  - c. Pemindahan pusat koordinat
3. Menyimpan dokumen

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII

### **B. MEMBUAT OBYEK CORELDRAW**

#### **1. MEMBUAT OBYEK BENTUK DASAR**

- a. Persegi Panjang/Bujur Sangkar
  1. Membuat persegi panjang dengan ikon rectangel tool.
  2. Membuat persegi panjang dengan ikon 3 point rectangel tool
- b. Lingkaran/Ellips
- c. Paper Graph, Polygon dan Spiral
  - 1) Menggambar paper graph
  - 2) Menggambar Polygonl
  - 3) Spiral
- d. Menggambar Basic Shape

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII

#### **2. MEMBUAT BENTUK GARIS**

- a. FreeHand Tool
  - b. Bezier Tools
  - c. Artistic Media Tools
- #### **3. MEMBUAT BENTUK TEKS**
- a. Artistic Text
  - b. Paragraph Text

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII

DAFTAR ISTILAH

CINTA KOMPUTER

ULANGAN DAN LATIHAN

STUDI KASUS

Setelah kita mengenal menu dan ikon yang terdapat pada area kerja Coreldraw, maka dalam pembahasan bab 2 ini kita akan mempelajari bagaimana membuat dokumen baru, membuat macam-macam bentuk obyek dasar, membuat berbagai macam bentuk garis, dan membuat berbagai macam bentuk teks.

## A. MEMBUAT DOKUMEN GRAFIS VEKTOR

Coreldraw bekerja pada sistem operasi Microsoft Windows, oleh karena itu untuk menjalankan program Coreldraw terlebih dahulu harus mengaktifkan program Microsoft Windows. Untuk selanjutnya kita bisa membuka program Coreldraw, membuka halaman baru, mengatur halaman, dan memahami bagaimana memanipulasi obyek, dan bagaimana menyimpan dokumen.

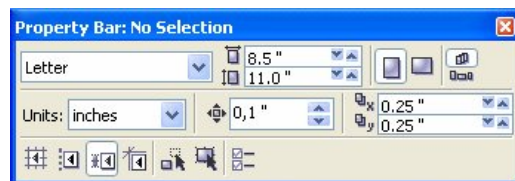
### 1. Membuka halaman baru

Untuk membuka halaman baru pada program Coreldraw, maka langkahnya adalah sebagai berikut :



- o Klik Start, klik All Program,
- o pilih dan klik CorelDRAW Graphics Suite 12, pilih dan klik CorelDRAW 12, tunggu hingga muncul kotak dialog Welcome to CorelDRAW® 12
- o Untuk memulai program baru, klik NEW

### 2. Mengatur halaman

Secara default keadaan awal halaman cetak program coreldraw diatur dengan ukuran kertas Letter (8.5 x 11 inchi), orientasi kertas Portrait, dengan unit ukuran Inchi, seperti tampak pada property bar No Selection peraga 2.1. Untuk mengatur keseluruhan halaman agar sesuai dengan kebutuhan dokumen grafis, maka kita bisa melakukan pengaturan kembali melalui fasilitas yang terdapat pada Property Bar. Namun untuk melakukan perubahan hanya pada halaman tertentu saja, kita bisa memilih Set Default or Current Page

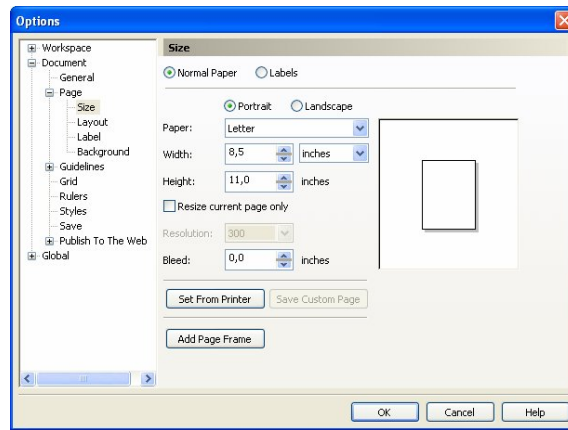


Peraga 2.1. Property Bar No Selection untuk pengaturan halaman

Size and Orientation dengan menekan tombol  menjadi  pada property bar.

Lebih lanjut untuk pengaturan halaman secara lebih detail dapat dilakukan melalui Page Setup yang bisa kita buka melalui menu Layout, seperti pada peraga 2.2.

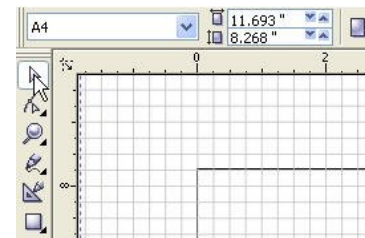
Dengan Option pada Page Setup ini kita bisa mengatur halaman dengan Grid, Guideline, background, dan pusat koordinat



Peraga 2.2. Kotak dialog Page Setup untuk pengaturan halaman

### a. Pengaturan grid

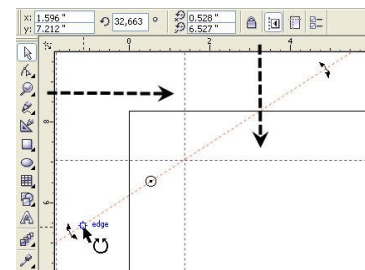
Grid adalah garis bantu berupa rangkaian perpotongan garis vertical dan horizontal yang digunakan untuk meluruskan dan memposisikan obyek di area kerja. Gridlines ini dapat diatur jaraknya sesuai satuan yang dikehendaki melalui kotak dialog atau melakukan *klik* pada menu **View → Grid and Ruler Setup**.



Peraga 2.3. Pengaturan Grid

### b. Pengaturan Guideline

Guideline adalah garis bantu yang terdiri dari tiga macam arah, yaitu horisontal, vertikal dan miring. Guideline ini digunakan untuk mengatur perataan dan penempatan obyek pada area kerja coreldraw. Guidelines juga dapat dimunculkan atau disembunyikan pada area kerja untuk sewaktu-waktu diperlukan.



Peraga 2.4. Pengaturan Guideline

Guidelines ini juga dapat ditambah, dipilih, dipindah, diputar, dikunci pada suatu tempat, diubah warnanya, atau dihapus.

Untuk mengaktifkan dan mematikan guidelines, dapat dilakukan dengan meng-klik menu **View → Guideline**. Selanjutnya untuk menampilkan pada area kerja kita dapat **men-drag** pointer dari posisi **Ruler** (horisontal/vertikal) ke lembar kerja sesuai posisi yang diinginkan.

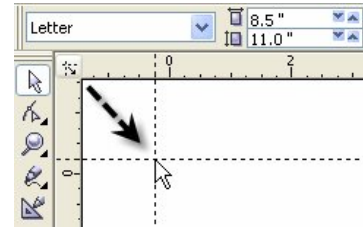
Adapun pengaturan terhadap guideline dapat kita lakukan melalui kotak dialog **Option** dengan mengklik menu **View**, → **guideline setup**.

**c. Pengaturan background**

Background adalah warna atau gambar pada latarbelakang dari area cetak. Pemberian background akan ber efek pada semua halaman yang terdapat pada file yang aktif. Pengaturan grid dilakukan melalui menu View → Grid and Rules Setup, kemudian memilih Option → Page → Background

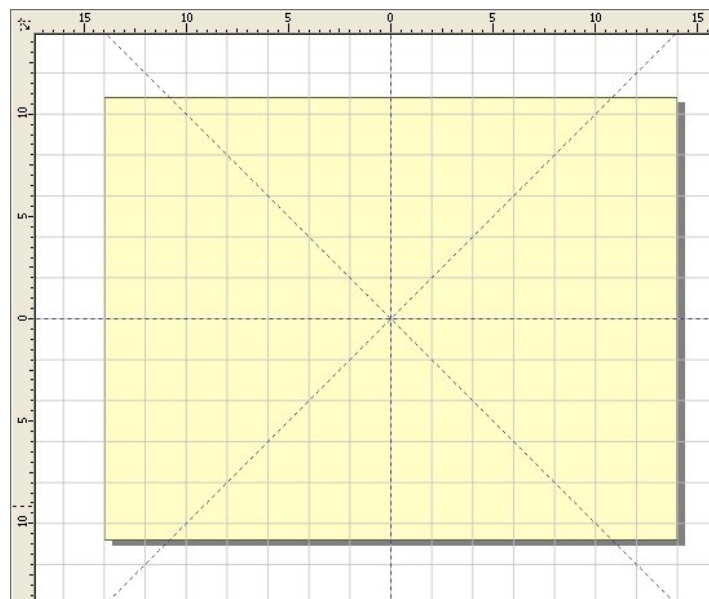
**d. Pemindahan pusat koordinat**

Sistem koordinat digunakan untuk pengaturan letak obyek-obyek pada area kerja. Tujuan dari pemindahan pusat koordinat adalah untuk memudahkan pengaturan posisi dari obyek-obyek yang dibuat. Pemindahan pusat koordinat ini dilakukan dengan men-drag perpotongan mistar pada pojok kiri atas ke tempat yang dituju pada area cetak.



Peraga 2.5. Pembuatan Pusat


Untuk lebih memahami dalam pengaturan halaman, berikut ini disajikan contoh pengaturan halaman pada lembar kerja coreldraw beserta propertisnya.



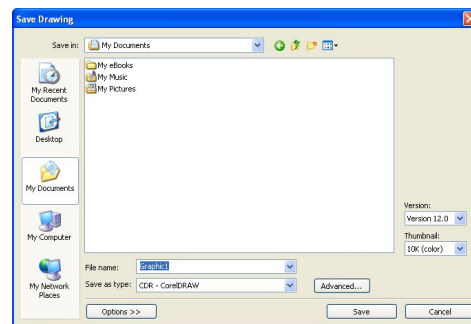
Peraga 2.6. Contoh pengaturan halaman lembar kerja Coreldraw menggunakan Page Setup

| Properties      | Keterangan                                    |
|-----------------|---|
| Ukuran Kertas   | A4  |
| Orentasi kertas | Landscape                                     |
| Unit ukuran     | Centimeter                                    |
| Pusat koordinat | Tengah kertas                                 |
| Guide line      | ditengah vertikal, horizontal , menyilang 45° |
| Grid            | 0,5 per cm                                    |
| Background      | Pale Yellow                                   |

### 3. Menyimpan dokumen

Sebagaimana program lain berbasis Windows, penyimpanan dokumen baru coreldraw-pun mengikuti cara yang sama yaitu melalui menu **File** → **Save**, atau klik **ikon Save**  hingga tampil kotak dialog Save seperti peraga 2.7. Pada kotak dialog Save ini, ketikkan nama file pada kotak **File Name**. Pada kotak **Save As Type**

secara default cdr untuk jenis dokumen CorelDraw. Namun demikian kita dapat merubah jika kita hendak menyimpan dalam format lain misalnya windows metafile (.WMF), Autocad (.DWG), Computer Graphics Metafile (.CGM) yang semuanya berbasis vektor. Sehingga jenis file ini masih tetap bisa diedit menggunakan CorelDraw. Untuk penyimpanan dokumen CorelDraw ke format bitmap dapat dilakukan dengan perintah **Export** pada menu **File**, kemudian kita pilih format JPG, GIF, PNG, TIF atau yang lainnya



Peraga 2.7. Kotak dialog Save

Pada kotak Version : kita bisa memilih Coreldraw versi di bawahnya jika karena suatu alasan tertentu kita akan membuka dokumen ini dengan CorelDRAW versi di bawahnya.

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII  
 MATERI : Membuat dokumen grafis vektor  
 WAKTU Pengerjaan : 60 menit

**A. Lengkapi pertanyaan berikut**

1. Jelaskan cara membuat dokumen baru dengan CorelDraw  
 .....
2. Sebutkan 3 (tiga) properties utama dari halaman CorelDraw  
 .....
3. Sebutkan 2 (dua) cara melakukan pengaturan terhadap halaman CorelDraw  
 .....
4. Sebutkan apa yang dimaksud dengan Grid dan kegunaannya  
 .....
5. Jelaskan tujuan dari memindah pusat koordinat  
 .....

**B. Lengkapi table berikut ini**

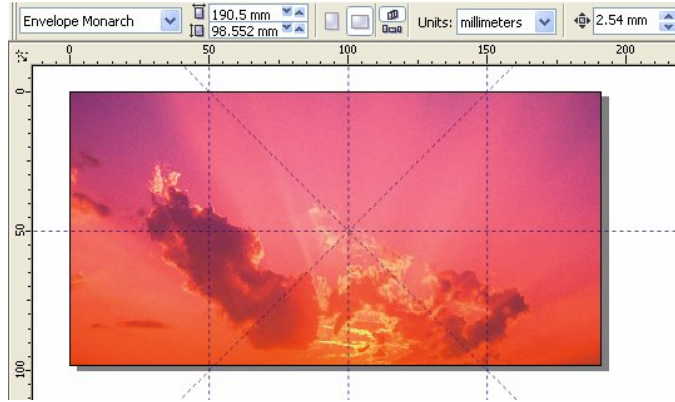
| KETERANGAN  | ARTI  |
|-------------|-------|
| Default     | ..... |
| Orientation | ..... |
| Unit ukuran | ..... |
| Guide line  | ..... |
| Export      | ..... |

**C. Praktik**

1. Buatlah pengaturan halaman dengan ketentuan sebagai berikut

| Properties      | Keterangan                                    |
|-----------------|---|
| Ukuran Kertas   | Envelope Monarch                              |
| Unit ukuran     | Milimeter                                     |
| Pusat koordinat | Kiri atas                                     |
| Guide line      | ditengah vertikal, horizontal , menyilang 45° |
| Background      | File Sunset.jpg, diambil dari My Picture      |

2. Cocokkan hasilnya dengan tampilan berikut

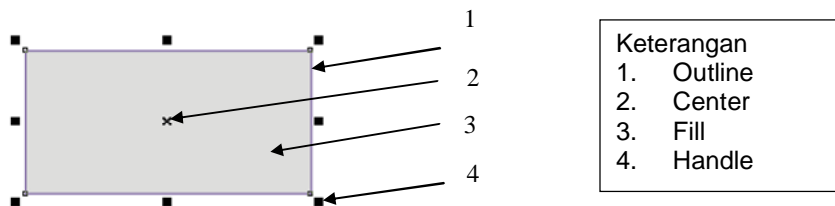


3. Simpan dengan nama *pengaturan halaman.cdr*, *pengaturan halaman.jpg* dan *pengaturan halaman.gif*
4. Cek hasil perekaman dan catat ukuran masing-masing file tersebut.

## B. MEMBUAT OBYEK CORELDRAW

Obyek gambar Vektor adalah obyek yang tersusun dari garis atau kurva dengan beberapa titik (node) atau anchor point (kordinat) dari awal hingga akhir garis yang membentuk kurva terbuka seperti garis ataupun kurva tertutup seperti lingkaran atau kotak dimana point awal dan point akhir berada di satu titik

Secara umum komponen suatu obyek dapat digambarkan sebagai berikut :




Peraga 3.1. Komponen obyek vektor tertutup

- a. Garis tepi (outline). Garis tepi dapat diatur ketebalan, pewarnaan serta jenis garisnya
- b. Isi (fiil). Hanya obyek yang tertutup saja yang mempunyai isi (fill) dan dapat diatur pewarnaannya.
- c. Titik pusat. Titik pusat ini digunakan untuk menentukan letak suatu obyek.
- d. Handle, yaitu 8 titik disekitar obyek yang digunakan untuk mentransformasi obyek

## 1. MEMBUAT OBYEK BENTUK DASAR


Bentuk obyek dasar dalam sistem grafis meliputi : Persegi panjang, Lingkaran, Segi banyak, dan Basic shape yang merupakan bentuk-bentuk siap pakai yang disediakan oleh sistem coreldraw.

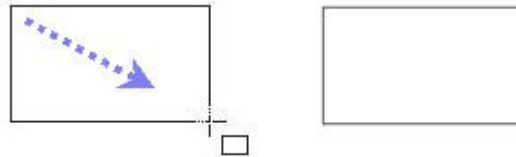
### a. Persegi Panjang/Bujur Sangkar

Untuk membuat obyek persegipanjang/bujursangkar dapat kita gunakan ikon  Rectangle pada Toolbox. Ikon ini memiliki 2 (dua) flyout yaitu Rectangle tool (F6) dan 3 point rectangle tools, dengan demikian ada dua cara untuk membuat obyek gambar persegi panjang, yaitu melalui siku-siku atau titik pusat dengan menggunakan Rectangle Tool dan melalui tiga titik pembentuknya dengan

#### 1) Membuat persegi panjang dengan ikon rectangel tool.

Membuat persegi panjang dengan ikon rectangel tool langkah sebagai berikut:

- o Klik Flyout ikon Rectangle Tool (F6) 
- o Pada area kerja, klik di titik awal → Drag mouse (klik-tahan-geser) ke titik akhir membentuk kotak
- o Lepaskan mouse, maka akan membentuk persegi panjang.
- o Jika pada saat men-drag disertai penekanan tombol **Ctrl** pada keyboard, maka akan membentuk bujursangkar

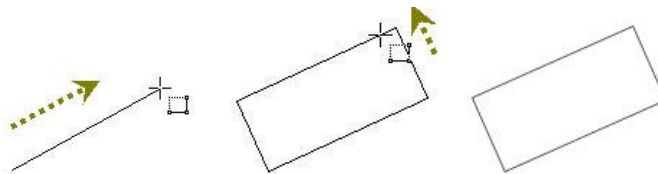


Peraga 2.8. Membuat persegi panjang dengan Rectangel tool (F6)

#### 2) Membuat persegi panjang dengan ikon 3 point rectangel tool

3 point rectangel tool sangat membantu kita dalam membuat persegipanjang yang melintang. Untuk membuat persegi panjang dengan ikon 3 point rectangel tool gunakan langkah sebagai berikut:

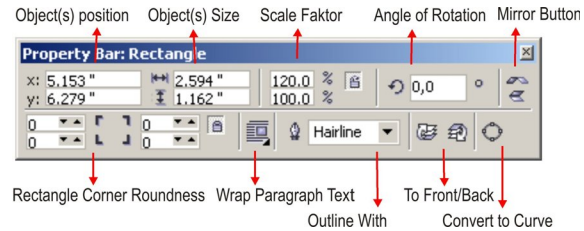
- o Klik Flyout 3 point rectangel tool
- o Pada area kerja, klik di titik → klik di titik pertama, drag ke titik ke dua,



Peraga 2.9. Membuat persegi panjang 3 point rectangel tool

lepaskan drag dan klik dititik ke tiga.

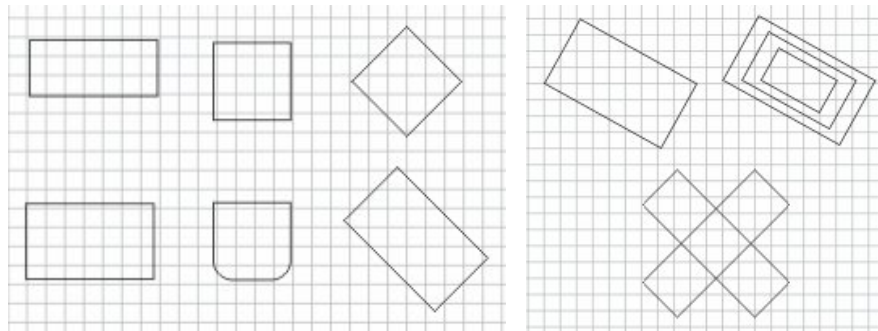
Untuk memperoleh penempatan, ukuran, skala dan pengaturan lain terhadap obyek kita bisa menggunakan pengaturan yang ada pada Property Bar Rectangle Tool. Pengaturan properties pada objek persegi panjang dilakukan setelah objek terbentuk.



Peraga 3.10. Property Bar Rectangle

| No | Ikon                       | Keterangan / Pengaturan               |
|----|----------------------------|---------------------------------------|
| 1  | Object position            | Posisi pada sistem koordinat          |
| 2  | Object Size                | Ukuran object                         |
| 3  | Scale Object               | Skala objek dari ukuran asal          |
| 4  | Angle of Rotation          | Perputana objek                       |
| 5  | Mirror Buton               | Pencerminan objek                     |
| 6  | Rectangel Corner roundness | Kelengkungan pojok                    |
| 7  | Warp paragraf text         | Perataan text terhadap objek tersebut |
| 8  | Outline with               | Ketebalan garis tepi                  |
| 9  | To front dan To Back       | Posisi tumpukan objek                 |
| 10 | Convert to Kurve           | Konversi objek dasar menjadi kurva    |

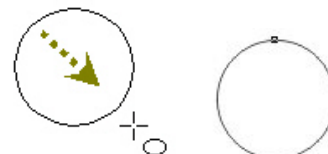
Tabel Property Rectangle Tool



Peraga 3.11. Contoh objek Persegipanjang yang dibuat dengan Rectangle Tool dan 3 point Rectangel tool

**b. Lingkaran/Ellips**

Untuk membentuk obyek gambar lingkaran, kita dapat menggunakan **Ellipse Tool** yang terdapat pada Toolbox. Ellipse Tool ini memiliki dua



Peraga 3.12. Membuat persegi panjang dengan 3 point rectangel tool

flyout Ellipse Tool dan 3 Point Ellipse Tool, sehingga cara membuat lingkaran juga sama dengan cara kita dalam membuat persegi panjang, yaitu

- o Klik Flyout ikon Ellipse Tool (F7)
- o Pada area kerja, klik di titik awal → Drag mouse (klik-tahan-geser) ke titik akhir membentuk lingkaran.




Demikian pula dalam membentuk 3 point Ellipse Tool, caranya :

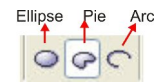
- o Klik Flyout 3 point rectangel tool
- o Pada area kerja, klik di titik → klik di titik pertama, drag ke titik ke dua, lepaskan drag dan klik dititik ke tiga.



Peraga 3.13. Membuat persegi panjang dengan 3 point rectangel tool

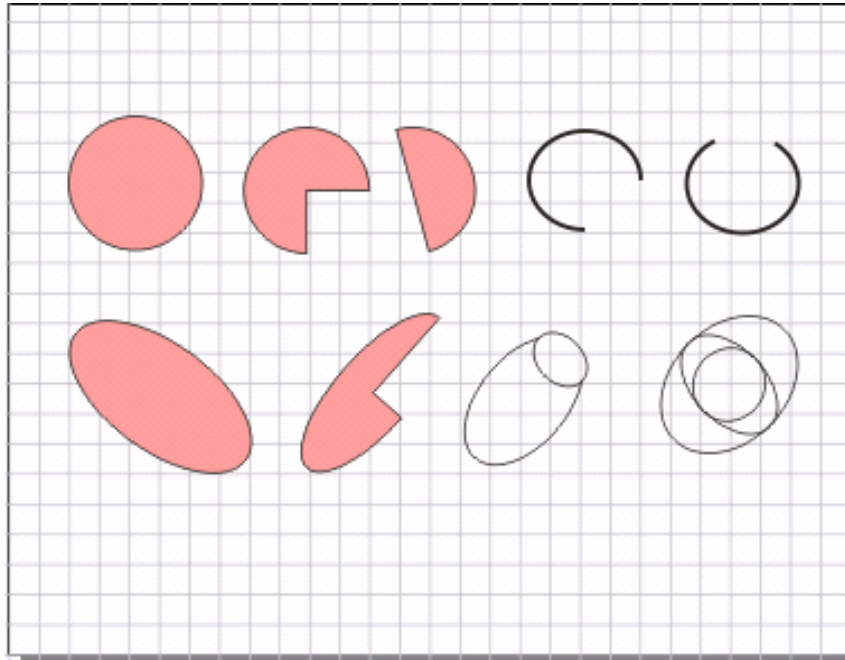
Ellips mempunyai 3 properties khusus seperti pada tabel berikut

| No | Ikon   | Keterangan                          |
|----|--|-------------------------------------|
| 1  |  Ellipse | Untuk membuat Ellips atau lingkaran |
| 2  |  Pie    | untuk membuat juring lingkaran      |
| 3  |  Ars    | untuk membuat busur lingkaran       |



Cara menggunakan ikon ellips dan pengaturan propertiesnya sama dengan pembuatan dan pengaturan pada persegi panjang. Penggunaan kombinasi tombol Shift dan Ctrl dapat digunakan untuk membuat lingkaran yang tepat.

Contoh Lingkaran yang dibuat dengan Ellips tool dan 3 point ellips tool.



Peraga 3.14. Contoh Lingkaran yang dibuat dengan Ellips tool dan 3 point ellips tool

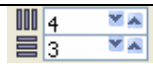
**c. Paper Graph, Polygon dan Spiral**

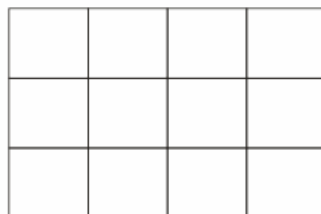


Kelompok ikon ini mempunyai 3 buah flyout yaitu paper graph, polygon dan spiral.

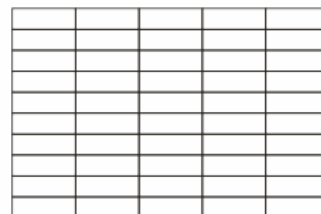
**1) Menggambar paper graph**

Paper graph adalah petak-petak yang tersusun dari garis vertical dan horizontal, ikon ini memiliki satu properties yaitu banyaknya kolom dan baris

| No | Ikon  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  |  | Graph paper column and row, digunakan untuk mengatur banyaknya kolom dan baris |



A






B

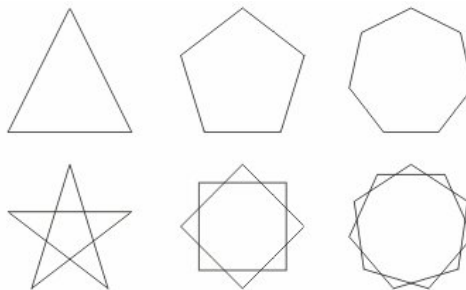
Peraga 3.15. paper graph paper (A) empat kolom tiga baris dan (B) lima kolom sepuluh baris

## 2) Menggambar Polygon

Ikon Poligon ini dapat digunakan untuk menggambar segi banyak dan bintang. Properties khusus yang dimilikinya adalah polygon, star dan number of point

| No | Ikon  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  |  | Polygon, digunakan untuk membuat obyek dengan sisi sebanyak n, misal segi 5 atau segi 6                    |
| 2  |  | Star, digunakan untuk membuat obyek berbentuk bintang dengan banyaknya titik sebanyak n                    |
| 3  |  | Number of point on polygon, digunakan untuk menentukan banyaknya sisi polygon atau banyaknya sisi bintang. |

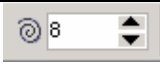



Perhatikan contoh berbagai obyek pada Polygon.



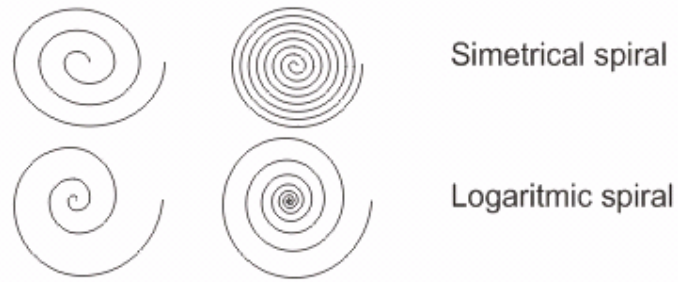
Peraga 3.16 Contoh gambar polygon

## 3) Menggambar Spiral

Spiral memiliki properties khusus sebagai berikut :

| No | Ikon  | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  |  | Spiral revolution, digunakan untuk menentukan jumlah lingkaran                                 |
| 2  |  | Simetrical Spiral, digunakan untuk membuat spiral dengan jarak yang tetap.                     |
| 3  |  | Logaritmic Spiral, digunakan untuk membuat spiral dengan jarak yang berubah..                  |
| 4  |  | Spiral Expansion factor, digunakan untuk mengatur perubahan jarak pada jenis logaritmic spiral |

Perhatikan berbagai contoh obyek spiral



Peraga 3.17 Contoh gambar Spiral

**d. Menggambar Basic Shape**

Selain bangun dasar seperti yang sudah dibahas, corel draw menyediakan cukup banyak bangun-bangun lain yang dikelompokkan dalam flyout



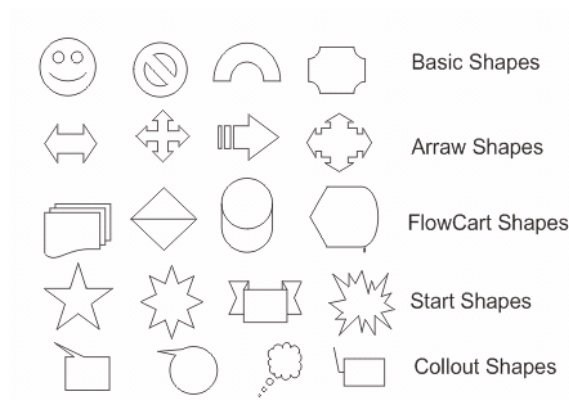
. Untuk selengkapnya pilihan obyek tampak sebagai berikut :

| Basic Shapes | Arraw Shapes | Flowcart Shapes | Start Shapes | Collout shapes |
|--------------|--------------|-----------------|--------------|----------------|
|              |              |                 |              |                |
|              |              |                 |              |                |

Untuk membuat bangun-bangun tersebut, lakukan langkah-langkah berikut :

- Pilih Flyout pada toolbox yang sesuai
- Tampilkan pilihan objek dari properties bar melalui lkon Perfect Shape
- Pilih Objek yang dimaksud
- Klik dan drag pada area cetak

Contoh bangun yang dibuat dari flyout kelompok basic shapes



Peraga 3.17 Contoh gambar Spiral

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII  
 MATERI : Membuat obyek dasar  
 WAKTU Pengerjaan : 60 menit

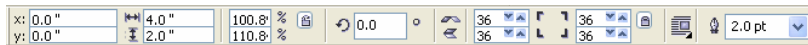
**A. Lengkapi pertanyaan berikut**

1. Jelaskan cara membuat persegi ?

.....


2. Jelaskan cara menggunakan ikon 3 point rectangle tool

.....



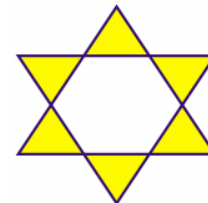
3. Sebutkan obyek apa dari properties bar diatas dan jelaskan unsur-unsurnya

.....

4. Sebutkan nama dan jelaskan kegunaan dari ikon 

.....

5. Jelaskan cara membuat obyek bintang 6 seperti berikut



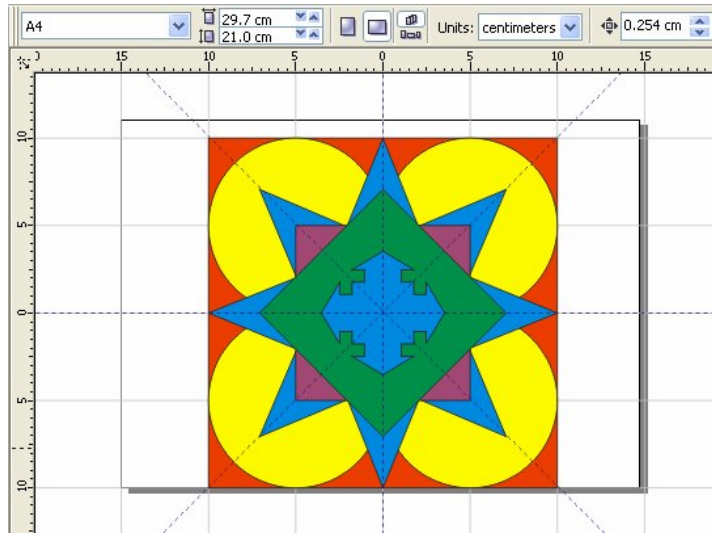
.....  
 .....  
 .....  
 .....

**B. Lengkapi table berikut ini**

| KETERANGAN                 | ARTI  |
|----------------------------|-------|
| 3 point ellipse tool       | ..... |
| Object position            | ..... |
| Rectangle corner roundness | ..... |
| Angle rotation             | ..... |
| Paper graph                | ..... |

### C. Praktik

1. Buatlah bentuk menggunakan bangun dasar seperti gambar berikut



2. Pengaturan obyek-obyek


| Obyek           | Keterangan   |
|-----------------|--|
| Halaman         | Kertas A4, lanscape, centimeter                    |
| Pusat koordinat | Ditengah kertas                                    |
| Grid            | Grid vertical dan horizontal setiap 5 cm           |
| Guide line      | Vertikal, horizontal dan menyilang                 |
| Persegi         | Warna merah, 20 x 20 cm, pusat 0,0                 |
| Lingkaran       | Kuning, 10 x 10 cm, pusat 5,5; -5,5; -5,-5; 5,-5   |
| Bintang 8       | Biru, 20 x 20 cm, pusat 0,0                        |
| Persegi         | Ungu, 10 x 10 cm, pusat 0,0                        |
| Persegi         | Hijau, 10 x 10 cm, pusat 0,0, sudut kemiringan 45° |
| Basic shapes    | Biru, 8 x 8 cm, pusat 0,0                          |

Petunjuk tersebut sudah memperhatikan urutan posisi/pembuatan obyek, jika obyek tidak sesuai dengan urutan tersebut, anda harus mengatur posisi urutan obyek.

3. Gantilah warna obyek-obyek tersebut dengan selera anda.
4. Buatlah kreasi lain pada halaman 2 (dua)
5. Simpan dengan nama kreasi obyek dasar.cdr

## 2. MEMBUAT BENTUK GARIS

Garis dan kurva merupakan komponen penting grafis vektor, karena semua objek dalam grafis vektor ini tersusun dari garis dan kurva. Kita dapat membuat bermacam-macam bentuk grafis dengan cara menggabungkan dan memodifikasi garis dan kurva. CorelDraw menyediakan banyak cara untuk membuat bermacam-macam garis dan kurva

Obyek garis dapat tersusun dari beberapa ruas garis dimana masing-masing dibatasi oleh titik-titik yang disebut Node. Node ini dapat dipindahkan posisinya menggunakan ikon Shape Tool () untuk mengubah bentuk obyek.

Beberapa ruas garis dapat membentuk sebuah obyek terbuka atau tertutup. Obyek terbuka adalah obyek yang titik pangkal dan ujungnya tidak menyatu, obyek ini hanya dapat diberi warna outline (garis tepi) saja. Obyek tertutup adalah obyek yang titik pangkalnya berhimpit/menyatu dengan titik ujungnya, obyek ini dapat diberi warna garis tepinya dan bagian dalam (Fill).

Flyout yang tersedia untuk membuat garis adalah :


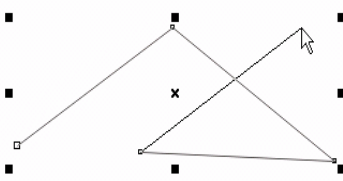
Free hand, Bezier, Artistic Media, Pen, Polyline, 3 Point Curve Tool, Interaktif Conector dan dimension seperti peraga 2.18.


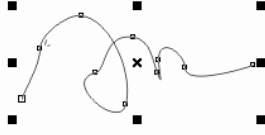


Peraga 2.18. Freehand Tool

### a. FreeHand Tool ()

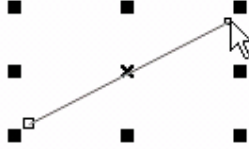
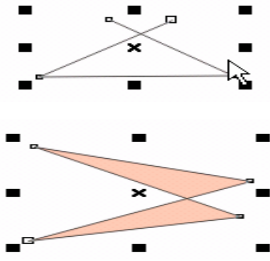
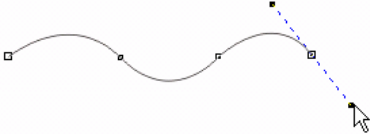
Tools ini sangat mudah digunakan untuk membuat garis tunggal dan kurva bebas. Berikut ini adalah petunjuk menggunakan freehand tools

| Jenis                                     | Cara Menggambar  | Contoh   |
|---|--|--|
| Menggambar satu ruas garis                | Klik dititik awal dan klik di titik akhir ( Mouse tidak di-Drag )  |  |
| Menggambar beberapa ruas garis bersambung | klik diawal double klik ditik kedua Double klik ditik ketiga dst klik dititik terakhir. Untuk menggambar kurva tertutup, titik terakhir dibuat pada titik awal |  |

|                           |  |   |
|---------------------------|--|---|
|                           |  |   |
| Menggambar garis lengkung | Klik di titik awal drag mouse ke titik akhir |  |





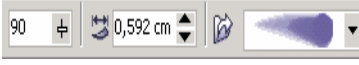


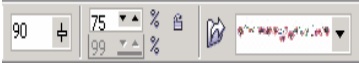



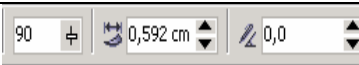


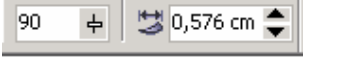

b. Bezier Tools ()

Tools ini sangat mudah digunakan untuk membuat garis bersambung. Berikut ini adalah petunjuk menggunakan Bezier tools

| Jenis                                     | Cara Menggambar   | Contoh  |
|---|---|---|
| Menggambar satu ruas garis                | Klik dititik awal dan klik di titik akhir ( Mouse tidak di-Drag ). Lepaskan dengan pick tool  |   |
| Menggambar beberapa ruas garis bersambung | klik diawal, klik titik kedua, klik titik ketiga dst Lepas dengan pick tools Untuk menggambar kurva tertutup, titik terakhir dibuat pada titik awal |  |
| Menggambar garis lengkung                 | Klik di titik awal, klik di titik kedua, drag mouse untuk melengkungkan   |   |

c. Artistic Media Tools ()

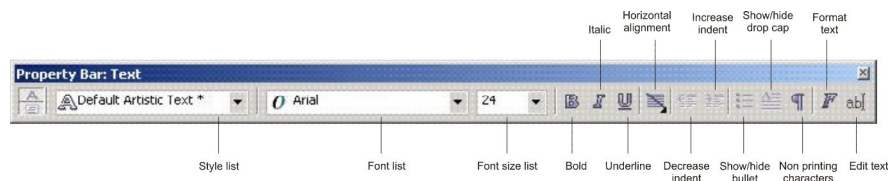
Tools ini sangat mudah digunakan untuk membuat garis/ media artistic. Variasinya sangat banyak, anda dapat mencoba sendiri variasi yang ada dengan memilih propertis yang ada. Berikut ini adalah petunjuk menggunakan Artistic Media tools

| Properties utama  | Properties lanjut   | Contoh   |
|---|---|--|
| <br>Preset         | <br>Kehalusan (Freehand Smoothing), Ketebalan dan bentuk |    |
| <br>Brush          | <br>Kehalusan, Ketebalan dan bentuk                      |    |
| <br>Sprayer        | <br>Kehalusan, Ketebalan dan bentuk                      |    |
|   | <br>Pola urutan, Jarak antar gambar                      |  |
| <br>Calligraphic | <br>Kehalusan, Lebar, Kemiringan                       |  |
| <br>Pressure     | <br>Kehalusan, Lebar                                   |  |

### 3. MEMBUAT BENTUK TEKS

Salah satu elemen desain grafis adalah huruf atau font. Font menjadi sangat penting karena mewakili isi yang akan disampaikan oleh pemberi pesan. Dengan font tersebut desainer dapat menuangkan pesan yang ingin disampaikan.

Ada dua jenis teks dilingkungan CorelDRAW, yaitu teks artistik dan teks paragraph. Keduanya jenis teks tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda dan bentuk dengan dasar perintah Text Tool.



Peraga 2.19. Tampilan Property Bar: Text

a. Artistic Text

Secara umum Artistic Text biasanya digunakan untuk teks yang singkat dan perlu pengolahan lebih lanjut seperti teks untuk membuat judul, logo, nama perusahaan dan lain-lain. Artistic Text ini juga dianggap sebagai sebuah obyek seperti layaknya obyek dasar lain, karena Artistic Text ini dapat dimanipulasi secara keseluruhan, per karakter, ataupun perkata.

Cara membuat teks artistic adalah sebagai berikut :

- o Klik Text Tool → klik pada lokasi dimana teks akan ditempatkan → ketik teks yang dimaksud.

Untuk memulai penulisan Artistic Text tidak diawali dengan men-drag mouse, sebab jika ini dilakukan, maka akan dianggap sebagai paragraph text



Peraga 2.19. Contoh Artistic text

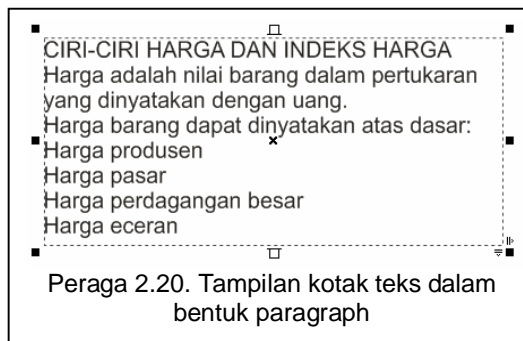
- o Pengaturan Artistic Text dapat dilakukan melalui Propertisnya antara lain : jenis huruf, ukuran, ketebalan, kemiringan, garis bawah  
Manipulasi yang dapat diberikan pada Artistic Text antara lain, perubahan ukuran, perputaran, pewarnaan (fill / outline), ukuran garis tepi dan lain-lain.

b. Paragraph Text

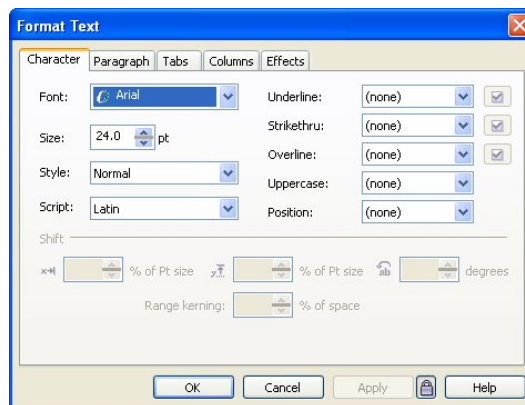
Bentuk paragraph text biasanya digunakan untuk membuat informasi yang panjang, misal informasi keterangan dari obyek yang sedang dirancang dan lain-lain. Keunggulannya teks jenis ini dapat diformat seperti anda menggunakan program aplikasi yang mengolah teks misal Microsoft Word, Word Perfect, OpenOffice dan lain-lain. Kelemahannya tidak dapat dimanipulasi perkata apalagi per karakter.

Pada dasarnya sama seperti membuat artistik teks, hanya saja sebelum mengetik teks, drag sebesar teks paragraph yang akan dibuat.

- o Klik Text Tool → klik pada lokasi dimana teks akan ditempatkan, kemudian drag sesuai ukuran yang dimaksud.
- o Ketik teks  
Perhatikan ilustrasi pada peraga 2.20.
- o Pengaturan teks pada Paragraph Text dapat dilakukan melalui Propertisnya antara lain : jenis huruf, ukuran, tebal, miring, garis bawah, indentasi, bullet, drop cap. Untuk pengaturan lebih lengkap dapat dilakukan kotak dialog Format Text.

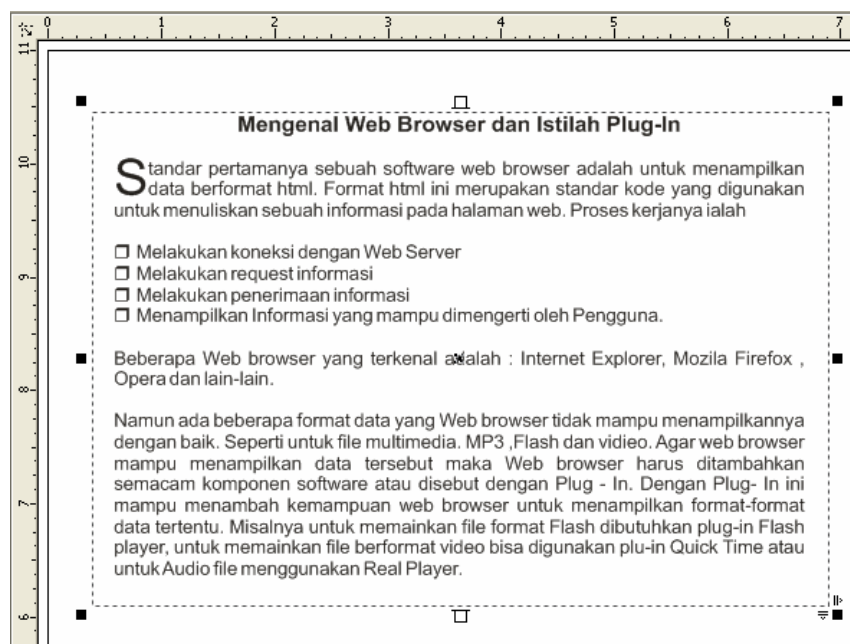


Peraga 2.20. Tampilan kotak teks dalam bentuk paragraph



Peraga 2.21. Tampilan Format Text

Pada teks paragraph yang dianggap obyek adalah paragraph tersebut, sehingga manipulasi yang dilakukan berhubungan dengan paragraph tersebut bukan pada isi teksnya. Misalnya perubahan ukuran kotak paragraph yang akan berubah adalah ukurannya paragraphnya bukan ukuran teksnya,



Peraga 2.22. Contoh tampilan Paragraph Teks

berbeda dengan Artistic Text.

LEMBAR KERJA SISWA : No. 02 / 3 / Kelas XII

MATERI : Garis dan teks

WAKTU Pengerjaan : 60 menit

**A. Lengkapi pertanyaan berikut**

1. Jelaskan nama dan kegunaan dari ikon   
.....
  2. Jelaskan perbedaan dari kurva terbuka dan kurva tertutup  
.....
  3. Jelaskan cara penggunaan Freehand tool untuk menggambar garis bersambung  
.....
  4. Jelaskan cara penggunaan Bazier tool untuk menggambar garis bersambung  
.....
  5. Sebutkan beberapa properties utama dari Artistic Media Tool  
.....
  6. Pada penggunaan Artistic Media Tool properties apa saja yang dapat diatur  
.....
  7. Jelaskan perbedaan kegunaan Artistic text dan Paragraph text  
.....
  8. Jelaskan bagaimana cara menggunakan Artistic text dan Paragraph text  
.....
  9. Sebutkan properties apa saja yang bisa diberikan pada paragraph text  
.....
- 
10. Berikan keterangan jenis obyek dan pengaturan yang diberikan dari isi properties bar diatas  
.....

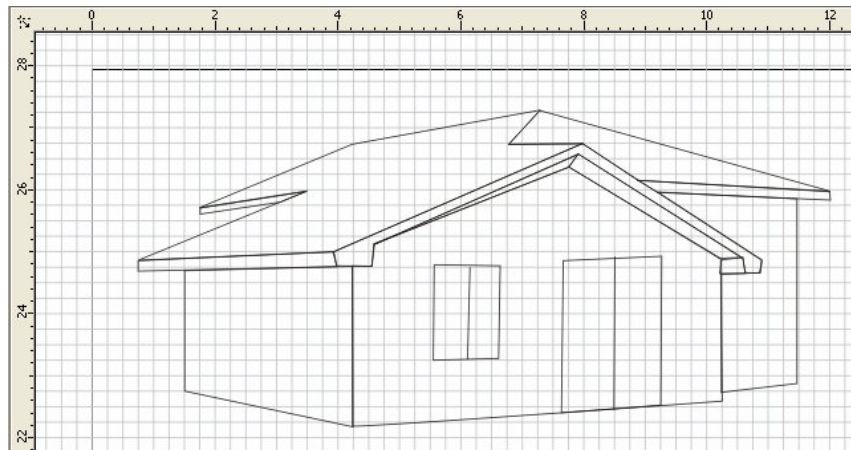
**B. Lengkapilah table berikut ini**

| KETERANGAN         | ARTI  |
|--------------------|-------|
| Freehand Smoothing | ..... |
| Bazier             | ..... |
| Sprayer            | ..... |
| Calligraphic       | ..... |
| Artistic Text      | ..... |

**C. Praktik**

**e. Praktik Garis**

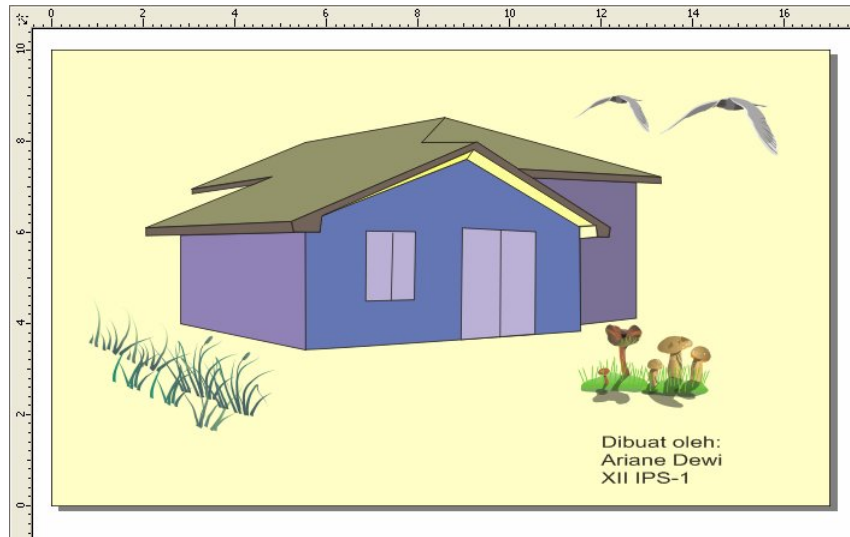
1. Buatlah sketsa rumah menggunakan garis seperti berikut ini



2. Petunjuk pembuatan :

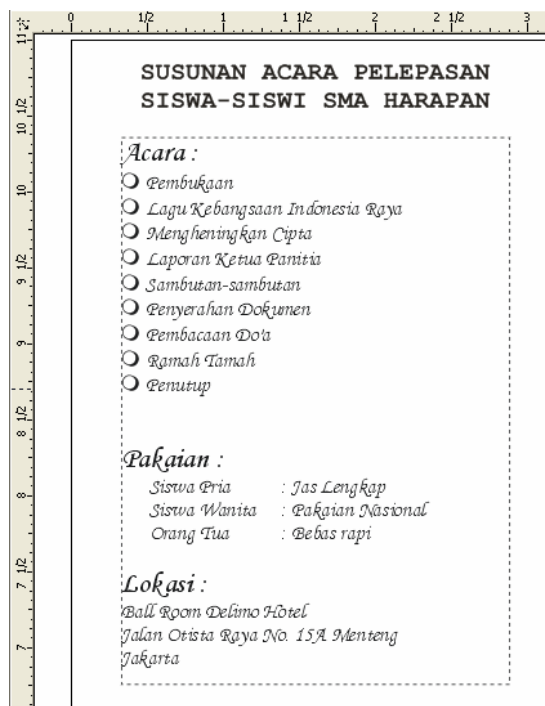
- Gunakan Grid line
- Atap, tembok, pintu dan jendela dan lain-lain sebagian besar menggunakan obyek tertutup dengan memperhatikan warna dari masing-masing obyek.
- Setelah obyek selesai dibuat berilah warna dan berikan tambahan obyek dengan menggunakan fasilitas Artistic Media Tool, pilih sesuai selera anda.
- Sesuaikan ukuran kertas dengan gambar rumah, menggunakan ukuran Custom
- Beri warna latar belakang menggunakan View → Grid and Rule Setup → Page → Background
- Hilangkan Grid line.
- Simpan dengan nama *kreasi garis.cdr*

### 3. Contoh hasil kreasi grafis



### f. Praktik Teks

#### 1. Buatlah tampilan sebagai berikut



#### 2. Petunjuk pembuatan :

- o Atur ukuran kertas sesuai dengan keperluan
- o Gunakan Artistic Text untuk judul
- o Gunakan Paragraph Text untuk isi.
- o Pilih Bullet sesuai dengan keinginan

#### 3. Simpan dengan nama kreasi teks.cdr

## DAFTAR ISTILAH

- **Grid** adalah garis bantu berupa rangkaian perpotongan garis vertical dan horizontal yang digunakan untuk meluruskan dan memposisikan obyek di area kerja.
- **Guideline** adalah garis bantu yang terdiri dari tiga macam arah, yaitu horisontal, vertikal dan miring, guideline ini digunakan untuk mengatur perataan dan penempatan obyek pada area kerja coreldraw.
- **Background** adalah warna atau gambar pada latarbelakang dari area cetak. Pemberian background akan ber efek pada semua halaman yang terdapat pada file yang aktif.
- **Sistem koordinat** digunakan untuk pengaturan letak obyek-obyek pada area kerja.
- **Paper graph** adalah petak-petak yang tersusun dari garis vertical dan horizontal, ikon ini memiliki satu properties yaitu banyaknya kolom dan baris

## CINTA KOMPUTER

## SOAL ESSAY

1. Jelaskan cara memilih sebuah obyek
2. Jelaskan cara memberi warna pada isi sebuah obyek
3. Jelaskan cara membuat persegi panjang dengan Rectangel tool
4. Jelaskan cara membuat lingkaran yang tepat

## STUDI KASUS