

Harga: Rp 19.800,-

ELEX
MEDIA
KOMPUTINDO

48
Halaman
BERWARNA

SPECIAL

Project

Melukis
Digital dengan
Adobe

Photoshop 7.0

005.365

Riy

m

si dan Informasi Ilmiah - LIPI

Pendahuluan

→ 1

Membuat Pohon Pepaya

→ 3

Membuat Teras Rumah

→ 12

Membuat Foto Model

→ 33

Slamet Riyanto

CD berisi contoh file-file
Latihan dalam format file PSD

26 JUL 2006

HADIAH

Special Project
Melukis Digital dengan Photoshop 7.0

Slamet Riyanto

Kutipan Pasal 44, Ayat 1 dan 2, Undang-Undang Republik Indonesia tentang HAK CIPTA:

Tentang Sanksi Pelanggaran Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang HAK CIPTA, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1987 jo. Undang-Undang No. 12 Tahun 1997, bahwa:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 50.000.000,-

Special Project
Melukis Digital dengan Photoshop 7.0

Slamet Riyanto

Perwajahan: A. Subandi

© 2004, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Hak Cipta dilindungi undang undang

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2004

121040760

ISBN: 979-20-5891-5

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta
Isi di luar tanggung jawab percetakan

Pendahuluan

Belum banyak orang yang tahu bahwa Adobe Photoshop dapat diandalkan sebagai alat melukis secara digital. Objek yang dihasilkan sangat natural dan memiliki warna cerah jika dibandingkan dengan program lain yang sejenis, misalnya PhotoPaint atau PaintShop.

Latar Belakang

Apa yang dimaksud digital painting?

Adobe Photoshop sangat fleksibel dalam hal penggunaan. Sebagai contoh, bagi user yang bergelut di bidang fotografi sangat memerlukan software ini ketika memperbaiki warna foto yang pudar, atau ketika ingin menggabungkan beberapa objek menjadi satu.

Lain halnya dengan para pengguna di bidang periklanan maupun desain web. Pekerjaan yang digeluti oleh para desainer pada kedua bidang tersebut tentu berbeda dengan orang yang bekerja di bidang fotografi. Mereka akan menciptakan sebuah image yang cantik agar para penikmat karya seni benar-benar menikmati karya yang artistik.

Dengan banyaknya tuntutan dari para pemburu karya seni yang artistik, para penulis sangat jeli melihat fenomena tersebut, maka dibuatlah beberapa definisi dalam mengupas software yang sangat cerdas ini. Umpamanya, bidang fotografi dibahas tersendiri, bidang desain web dikupas tersendiri, dan bidang periklanan memiliki panduan yang berbeda pula.

Tantangan

Mengapa harus belajar?

Lahirnya pembahasan mengenai melukis secara digital dengan Adobe Photoshop



7.0 adalah karena belum banyaknya orang yang mengetahui bahwa software ini dapat diandalkan sebagai alat lukis digital. Pelukis ulung belum tentu mampu menciptakan lukisan pada kanvas digital ini. Begitu pula sebaliknya, Anda pasti merasa kesulitan ketika harus membuat gambar menggunakan cat minyak atau cat semprot (*paint brush*).

Kelebihan dan kekurangan tersebut haruslah menjadi tantangan bagi Anda yang hobi melukis. Kreasi dan imajinasi Anda akan semakin bertambah, menyusul hadirnya software kanvas digital ini.

Yang sangat penting ketika melukis secara digital adalah kepiawaian tangan Anda menggerakkan mouse. Tanpa latihan mustahil karya yang artistik akan lahir. Sama halnya saat Anda baru belajar memegang mouse, tangan Anda tentu terasa kaku dan susah digerakkan sesuai keinginan kita.

Setelah lancar menggerakkan mouse, kecerdikan Anda dalam membuat objek juga perlu diperhatikan. Mungkin Anda lihai melukis pohon di atas kertas, namun belum tentu mampu melukis dengan Adobe Photoshop. Latihan yang rutin sangat berperan mengubah Anda menjadi seorang pelukis digital.

Kelebihan Digital Painting

Pencipta inspirasi, pengasah imajinasi, dan kaya kreasi

Saat ini di Indonesia belum nampak hasil karya lukisan secara digital, namun kreasi yang telah diciptakan oleh para desainer sudah muncul ke permukaan. Terbukti beberapa bidang periklanan sudah memanfaatkan software yang satu ini dalam rangka perang iklan. Melihat kondisi seperti itu, sebagai tenaga komunikasi visual (desain grafis) dipacu untuk terus berkreasikan.

Suasana di sekitar kita sangat berpengaruh pada awal pembentukan karya seni. Sebagai contoh, ketika Anda melihat setangkai bunga kemudian direkam pada kamera digital menjadi sebuah foto yang cantik, hal itu dapat disebut sebagai karya seni. Namun apabila foto tersebut diolah lagi dengan cara melukisnya, nilai seninya akan bertambah lagi karena orang sudah biasa melihat gambar dalam bentuk foto. Namun jika kita melukisnya dengan Photoshop maka orang akan kagum pada kepaiwaan tangan Anda menggoreskan mouse pada kanvas digital.

Tujuan dan Motivasi

Pencipta inspirasi, pengasah imajinasi, dan kaya kreasi

Sebagai seorang seniman, apalagi yang berhubungan dengan desain grafis, pikirannya tidak pernah berhenti ketika berhadapan dengan suatu pekerjaan yang masih dalam keadaan mentah. Ia harus mengolah bahan-bahan tersebut untuk diracik menjadi sebuah karya seni bergengsi untuk dihidangkan pada para pencinta seni.

Seni melukis erat sekali kaitannya dengan bidang grafis. Kategori pelukis pun

bermacam-macam, diantaranya ada yang beraliran abstrak, naturalis, dan realistik. Sebagai seorang pelukis digital yang beraliran realistik harus mampu menggoreskan brush di atas layer Photoshop untuk menciptakan objek sesuai aslinya.

Studio Lukis Terlengkap

Saatnya beralih ke Digital Painting

Dengan kemampuan seluruh fitur yang dimiliki Photoshop dan penggunaan yang sangat mudah dan efisien, tidak ada alasan lain untuk tidak beralih ke digital painting. Bagi orang yang bergelut di bidang ilustrasi sudah saatnya meninggalkan metode lama. Adobe Photoshop akan membantu Anda meningkatkan kemampuan berilustrasi dengan hasil yang sangat mengagumkan. Sangat mudah digunakan bagi orang awam sekalipun.

Kemampuannya mengolah gambar dan memadukan kombinasi warna secara cepat dan fleksibel membuat Adobe Photoshop menjadi andalan setiap orang, baik yang bergerak di bidang periklanan, animasi, desain web, multimedia, fotografi, penerbitan, dan bidang-bidang lain yang erat kaitannya dengan desain grafis.

Setelah Anda akrab dengan Photoshop, lakukan apa pun keinginan Anda sesuai dorongan jiwa seni yang ada dalam pikiran. Jangan ditahan gejolak tersebut untuk berkreasikan dan bereksperimen membuat objek apa saja di sekitar Anda. Anggap saja Anda sedang berada dalam sebuah studio yang sangat mewah dan canggih, seluruh fasilitas sudah lengkap tersedia sehingga Anda tinggal berimajinasi dan berkreasikan mengikuti suara inspirasi.

Pohon Pepaya



Dengan Adobe Photoshop 7.0, objek apa pun dapat dibuat secara mudah dengan hasil mengagumkan. Belum banyak orang yang mengetahui senjata ampuh Adobe Photoshop yang masih tersimpan untuk menciptakan kreasi seni lukis secara digital.





1. Membuat daun pepaya

Langkah awal pembentukan daun

Sebelum menjalankan program Adobe Photosop, tentukan dulu objek yang akan dibuat. Sekadar untuk latihan dan mengasah ketajaman imajinasi Anda, ada baiknya kita membuat objek pohon pepaya. Setelah menentukan objek yang dimaksud, buatlah sketsa pada kertas gambar sesuai bentuk yang akan dibuat. Apabila Anda memiliki alat scanner, scan gambar tersebut lalu simpanlah ke dalam harddisk Anda agar proses pembuatannya lebih cepat dan mudah. Namun apabila Anda tidak memilikinya tidak perlu risau, justru hanya dengan mengandalkan sketsa dari kertas gambar maka dari segi kemahiran, Andalah yang lebih unggul. Karena Anda terlatih untuk tidak menjiplak gambar dari hasil scan.


Baiklah kita mulai saja, pertama-tama buatlah dokumen dengan spesifikasi 600x800 pixels, resolusi 100 pixels/inch, mode RGB, contents White. Buatlah layer baru dengan nama Daun. Aktifkan tool Pen () , lalu buatlah path tertutup membentuk daun pepaya. Aktifkan tool Convert Point () . Buatlah bentuk lengkung pada bagian tertentu sehingga membentuk sebuah helai daun. Ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon Foreground and Background color, pada kotak dialog Color

Picker masukkan kode #17782C dalam kotak kode warna. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.

Buatlah layer baru dengan nama Tulang Daun. Aktifkan tool Brush () , klik icon Foreground and Background () color untuk memilih warna tulang daun. Masukkan kode #C5F72C pada kotak kode warna dalam kotak dialog Color Picker. Buatlah arsiran membentuk tulang daun. Untuk menghasilkan gambar yang maksimal, kombinasikan ukuran brush sesuai bagian tertentu secara detail. Aktifkan layer Tulang Daun, pilih Filter > Blur > Gaussian Blur. Masukkan angka sesuai kebutuhan (saya menggunakan nilai 2 pixels), sehingga guratan tulang daun tidak begitu kentara. Hal ini akan menambah penampilan yang alami.





Daun pepaya: Hasil akhir pembuatan daun pepaya.

Setelah selesai, gabungkan layer Daun dan Tulang Daun menjadi satu layer dengan cara menyembunyikan layer Background lalu klik menu option Layers, pilih Merge Visible. Buatlah beberapa duplikat. Aturlah bentuk dan ukuran agar menyerupai daun pepaya yang alami. Anda dapat menghapus bagian bawah daun yang tidak diperlukan ketika menggabungkannya menggunakan tool Eraser ()

2. Membuat tangkai daun

Bentuk path dasar dan warna gradasi yang digunakan

Setelah kita menyelesaikan tahap awal proses pembuatan daun pepaya, langkah selanjutnya adalah membuat tangkai daun. Mungkin tahap ini paling mudah dilakukan karena hanya mengandalkan tool Pen dan memanfaatkan Layer Style.

Mengawali tahap 2 ini, buatlah layer baru dengan nama Tangkai Daun. Aktifkan tool Pen () , lalu buatlah path tertutup membentuk tangkai daun. Seperti biasa, gunakan tool Convert Point () untuk membentuk lengkungan. Aktifkan tool Gradient, klik menu option gradient untuk menentukan warna yang diinginkan. Klik icon color stop bagian kiri untuk memilih warna pertama. Masukkan kode #67CE7D untuk warna 1, lalu klik icon color stop di bagian kanan. Klik set color untuk memilih warna, masukkan kode #DCF19E untuk warna 2.

Menuju ke palet Path, ubahlah path tangkai daun menjadi seleksi. Letakkan pointer di bagian atas, lalu seret ke kanan bawah untuk menghasilkan efek warna gradasi yang diinginkan. Setelah selesai tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Dengan layer Tangkai Daun masih aktif, pilih Filter > Layer Style > Bevel and Emboss. Aturlah beberapa spesifikasi dalam kotak dialog Layer Style. Setelah selesai klik OK. Letakkan layer Tangkai Daun di bawah layer Daun agar tidak menutupi objek daun sehingga akan nampak seperti gambar berikut. Apabila warna tangkai maupun daun kurang pas, Anda dapat mengatur warnanya menggunakan perintah Image > Adjustment > Hue/Saturation, atau tekan Ctrl+U, lalu aturlah warnanya.



3. Membuat batang

Penerapan tekstur dan pemilihan warna batang

Daun pepaya tersebut dapat Anda duplikasi ketika telah terbentuk batang pohonnya. Akan nampak kaku dan lucu apabila Anda hanya menduplikasi daun tersebut untuk dijadikan sebagai sebuah pohon pepaya. Agar penampilan pohon pepaya nampak alami, Anda harus membuat daun pepaya dengan bentuk lain karena posisi daun semakin ke atas maka ukurannya semakin kecil. Juga warna daunnya nampak lebih muda.

Langkah berikutnya adalah membuat batang pohon. Mungkin pada bagian ini perlu ketelitian dan kecermatan agar bentuk batang benar-benar alami. Sebagai langkah awal, buatlah layer baru dengan nama Batang. Aktifkan tool Brush (🖌️), pilihlah ukuran sesuai kebutuhan. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Setelah kotak dialog Color Picker muncul, masukkan kode #32ED5A pada kotak kode warna. Pilih Filter > Noise > Add Noise. Aturlah beberapa spesifikasinya. Setelah selesai klik OK.

Tekan Ctrl sambil mengklik layer Batang secara bersamaan untuk membuat seleksi pada batang. Pilih Blur > Gaussian Blur, aturlah radius pengaburan (blur), saya memasukkan nilai 0.5 pixels. Setelah selesai klik OK, lalu tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi. Objek tersebut belum nampak sebagai batang pohon pepaya. Kita perlu menambahkan tekstur pada batang tersebut agar nampak lebih alami.

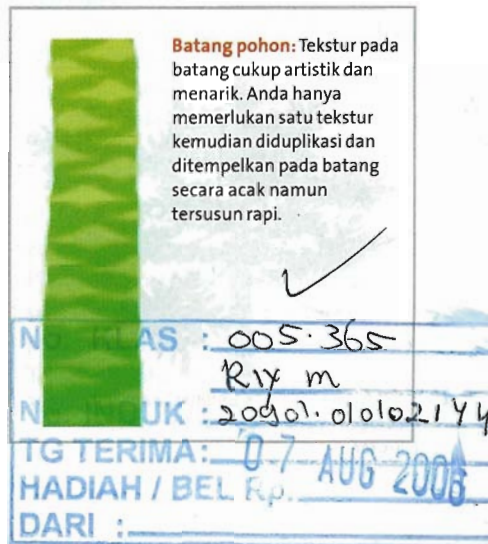
Buatlah layer baru dengan nama Teksur Batang. Aktifkan tool Pen (🔪), dan buatlah tekstur batang pohon pepaya. Gunakan tool Convert Point (↷) untuk membantu dalam membuat bagian yang lengkung. Ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon Foreground and Background color untuk memberi warna tekstur tersebut. Pada kotak dialog Color Picker, masukkan kode #D8F482 untuk memilih warna. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.

Pilih Filter > Blur > Gaussian Blur, masukkan angka 0.8 pixels pada kotak isian lalu klik OK. Buatlah beberapa duplikat sehingga seluruh batang tertutup oleh tekstur. Anda dapat mengubah ukuran dan

bentuk tekstur dengan cara mentransformasikan (menekan Ctrl+T, lalu diubah bentuknya).

Gabungkan seluruh layer yang berisi Teksur Batang, lalu pilih Filter > Blur > Gaussian Blur untuk mengurangi ketajaman tekstur. Kurangi tingkat kepekatan (opacity) hingga menjadi sekitar 70%. Hapuslah bagian tepi tekstur yang tidak digunakan menggunakan tool Eraser (🧽).

Agar batang pohon nampak lebih alami, kita perlu memberikan efek warna gelap pada batang bagian bawah. Tekan Ctrl sambil mengklik layer Batang secara bersamaan untuk membuat seleksi, kemudian buatlah layer baru dengan nama Batang Bawah. Aktifkan tool Gradient (🎨), klik menu option gradient untuk mengatur warna gradasi. Pilih tipe gradasi Foreground to Transparent. Klik icon color stop di bagian kiri bawah, lalu masukkan kode #07D633 untuk memilih warna. Letakkan pointer di bagian bawah dan seret ke atas. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi. Ubahlah layer mode menjadi Multiply.



4. Membuat duplikat daun

Menghiasi batang dengan beberapa daun

Memang, jika belum terbiasa bermain warna akan merasa kesulitan ketika harus memoles objek yang kita maksud. Berbagai cara dan teknik digunakan untuk menyesuaikan warna yang sesuai, karena jika kita salah memberikan warna pada objek tersebut akan berakibat fatal. Selain nama baik Anda sebagai seorang desain grafis menjadi taruhannya, juga hasilnya kurang maksimal dan sangat jauh dari kesan natural. Maka dari itu berlatihlah selalu dan nikmatilah setiap objek yang sekiranya menyejukkan mata, dan perhatikan warna benda tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menghiasi batang tersebut dengan daun. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, kita dapat membuat duplikasi daun namun tidak mungkin satu pohon memiliki posisi dan bentuk daun yang sama. Untuk itu, kita tetap harus membuat lagi bentuk daun yang berbeda, apalagi untuk daun bagian atas. Selain warnanya lebih muda juga ukurannya lebih kecil.



Batang dan Daun: Kombinasi warna daun yang beragam menambah nilai alami sebuah lukisan.

Buatlah duplikasi daun dengan cara menekan tombol **Alt** sambil menyeret layer Daun ke tempat tujuan. Aktifkan layer Daun copy, tekan **Ctrl+T** lalu seret titik proxy atas bagian tengah ke bawah. Klik tombol mouse kanan, pilih **Skew**. Seret titik proxy bagian atas ke kanan. Setelah selesai tekan **Enter**. Agar tampilan daun lebih natural, kita perlu membentuk efek daun yang melambai. Caranya, pilih **Filter > Liquify**. Pilih tool **Wrap** (🌀), aturlah ukuran **Brush** dan besarnya tekanan **Brush**. Setelah selesai klik **OK**.

Aktifkan layer Tangkai Daun, tekan **Alt** dan seret ke tempat tujuan untuk membuat duplikasi. Tekan **Ctrl+T** lalu seret titik proxy kanan ke kiri. Klik tombol mouse kanan, pilih **Skew** lalu seret titik proxy bagian kanan ke bawah. Tekan **Enter** untuk melihat efek.

Pindahkan urutan layer Tangkai copy di atas agar posisinya tidak tertutup oleh batang pohon pepaya. Tugas Anda selanjutnya adalah membuat beberapa duplikasi daun. Jangan lupa, manfaatkan filter **Liquify** untuk memberikan efek melambai pada daun. Gunakan pula transformasi objek untuk mengubah bentuk dan ukuran.

Langkah berikutnya membuat pucuk daun pepaya. Namanya juga pucuk daun, pastilah warnanya masih muda (umumnya berwarna hijau muda atau kuning). Dengan bentuk daun yang sudah ada, kita dapat mengubah bentuk dan warna daun tersebut. Aktifkan salah satu layer Daun, tekan **Alt** sambil menyeret layer tersebut ke tempat tujuan untuk membuat duplikasi. Setelah terbentuk duplikasi, tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan. Tekan **Shift** lalu seret titik proxy di bagian sudutnya ke dalam untuk memperkecil ukuran objek.

Jika perlu, putarlah posisinya agar bentuk daun tidak monoton. Setelah selesai tekan **Enter**.

Setelah tadi kita mengubah posisi dan ukuran daun, kita akan mengganti warna daun tersebut. Pilih **Image > Adjustment > Hue/Saturation**. Dalam kotak dialog **Hue/Saturation**, aturlah spesifikasinya.




Efek pencahayaan: Dengan mengatur nilai pencahayaan (brightness) akan memberikan efek yang terang dan daun nampak layu.

5. Membuat buah pepaya

Bentuk path dasar dan warna gradasi yang digunakan

Bentuk pepaya sangat bervariasi, ada yang panjang dan besar, ada pula besar tapi bulat. Bahkan ada pula yang panjang tapi ramping. Di sini, kita tidak akan membiarkan lebih jauh tentang buah pepaya, namun sekadar menggambarkan bentuk pepaya pada umumnya karena kita akan mencoba membuat objek buah pepaya sebagai pelengkap bentuk pohon pepaya yang artistik.

Sembunyikan seluruh layer yang berhubungan dengan pohon pepaya, kecuali layer **Background**. Aktifkan tool **Pen** ()

TIP

Mentransformasikan sekaligus membuat duplikat secara bersama-sama

Adakalanya kita membuat sebuah objek kemudian diduplikasi, selanjutnya objek hasil duplikasi tersebut ditransformasikan (diputar, diperkecil/ diperbesar, dicondongkan, distorsi, perspektif dan lain-lain). Apabila jumlah duplikasi begitu banyak ditambah pekerjaan lain untuk mentransformasikan, maka kita akan merasa kesulitan dan perlu waktu yang lama. Dengan teknik yang jitu, Anda dapat membuat duplikasi objek sekaligus mentransformasikan. Aktifkan layer yang akan diduplikasi kemudian tekan **Alt+Ctrl+T** secara bersamaan, sambil membuat perubahan seperti menggunakan perintah **Ctrl+T**.

Menguk Telur Paskah

Telur Paskah sampai saat ini menjadi sebuah misteri bagi siapa saja yang ingin mengetahui makna yang terkandung dalam pesan lucu dan tersembunyi dalam sebuah palet **Layers**. Telur Paskah tersebut bernama "Merlin Lives" dan tombolnya tertulis "Begone". Tidak semua pengguna Adobe Photoshop mampu memecahkan pesan tersebut. Ada tip yang sangat ampuh untuk membuka telur tersebut. Tekan **Alt** lalu pilih **Palette Options** pada menu pop-up palet **Layers**, klik tombol "Begone" untuk keluar.

buatlah path tertutup membentuk buah pepaya. Aktifkan tool **Convert Point** (↶), klik salah satu titik proxy, seret untuk membentuk bulatan/lengkungan. Lakukan pada bagian lain sehingga akan terbentuk path yang menyerupai buah pepaya.

Buatlah layer baru dengan nama Buah. Menuju ke palet path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Aktifkan tool **Gradient** (□), pilih **Radial Gradient** (■) dari tipe gradasi lalu klik menu option gradient untuk menentukan warna gradasi. Klik icon color stop, di bagian kiri untuk memilih warna yang pertama. Klik kotak Color, masukkan kode #2CD750 dalam kotak dialog Color Picker, lalu klik OK. Klik color stop di bagian kanan untuk memilih warna yang kedua. Klik kotak Color, masukkan kode #7B7505 dalam kotak dialog Color Picker, lalu klik OK, klik OK lagi untuk keluar dari kotak dialog Gradient Editor.

Letakkan pointer di bawah, seret ke atas agak menyerong ke kanan. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi. Langkah selanjutnya membuat efek penyiaran pada buah pepaya agar nampak alami. Kita perlu sebuah alat untuk membuat bagian yang terang dan gelap yaitu tool **Dodge** (☉) dan **Burn** (☾). Klik layer Buah sambil menekan tombol **Ctrl** bersama-sama untuk membentuk seleksi. Aktifkan tool **Dodge** (☉), pilih ukuran Brush sesuai kebutuhan. Dalam menu Range pilih **Shadows**, lalu masukkan angka sekitar 50% pada menu **Exposure**.

Untuk menambah performa buah tersebut secara alami, perlu penambahan tekstur layaknya buah “betulan”. Pilih **Noise > Add Noise**, aturlah spesifikasinya sesuai kebutuhan lalu klik OK. Pilih **Filter > Blur > Gaussian Blur**. Aturlah spesifikasi-

sinya sesuai kebutuhan lalu klik OK. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi. Cobalah Anda perhatikan hasilnya, cukup fantastis dan lebih natural bukan?


Berikutnya, kita akan membuat tangkai buah. Terlebih dulu buatlah layer baru dengan nama Tangkai buah, lalu aktifkan tool **Pen** (☒), buatlah path tertutup membentuk tangkai buah. Gunakan tool **Convert Point** (↶) untuk membantu membuat bagian yang lengkung. Menuju ke palet Path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Aktifkan tool **Gradient** (□), lalu pada menu option pilih **Linier Gradient**. Kemudian pilihlah warna gradasi yang sama dengan warna pepaya. Letakkan pointer di atas dan seret ke bawah.

Pilih **Filter > Noise > Add Noise**. Atur-lah beberapa spesifikasi, lalu klik OK. Pilih **Filter > Blur > Gaussian Blur**. Atur-lah beberapa spesifikasi, lalu klik OK. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi. Gabungkan kedua layer tersebut. Tempatkan pada posisi yang tepat. Ketika Anda meletakkan buah pepaya di belakang batang (tertutup oleh batang), hilangkan tangkai buah tersebut. Pengaturan posisi buah perlu teknik tertentu agar menghasilkan bentuk sesuai aslinya.



Buah pepaya:
Bentuk buah pepaya yang menempel pada batang. Anda dapat menduplikasi dan mengubah ukurannya.

Buatlah duplikasi dengan cara menekan tombol Alt sambil menggeser layer buah tersebut ke tempat tujuan. Tekan Ctrl+T untuk mentransformasikan. Seret titik proxy di sudut kanan bawah ke atas sambil menekan tombol Shift agar bentuknya tetap proporsional. Pada menu option di atas, masukkan angka 20 derajat untuk memutar objek tersebut. Setelah selesai tekan Enter.

Untuk menambah kesan buah tersebut matang (berwarna kuning), buatlah seleksi pada buah tersebut menggunakan tool Lasso (). Pilih Select > Feather, masukkan angka 4 pixel dalam kotak isian. Pilih Image > Adjustment > Hue/Saturation. Dalam kotak dialog Hue/Saturation, centanglah kotak Colorize, lalu geserlah slider pada Hue, Saturation, dan Brightness hingga nampak warna kuning. Setelah selesai klik OK.

Pilih Select > Feather, masukkan angka 4 pixel dalam kotak isian. Pilih Image > Adjustment > Hue/Saturation. Dalam kotak dialog Hue/Saturation, centanglah kotak Colorize, lalu geserlah slider pada Hue, Saturation, dan Brightness hingga nampak warna kuning. Setelah selesai klik OK.



Buah pepaya matang: Pengaturan Hue/Saturation menciptakan buah pepaya yang matang.



6. Membuat objek penunjang

Background, cahaya, dan bayangan daun pada pohon pepaya

Latar belakang (background) sangat mempengaruhi objek yang berdiri sendiri karena selain berfungsi sebagai penunjang juga membentuk fenomena yang mendekati bentuk aslinya.

Latar belakang bergantung pada objek itu sendiri, misalnya sebuah piring dan sendok. Objek penunjangnya bermacam-macam, ada yang memilih tempat sendok sebagai objek penunjangnya, ada pula yang memilih tempat nasi (*rice cooker*) sebagai penunjangnya.

Untuk objek penunjang bagi pohon pepaya akan lebih manis bila kita menambahkan awan dan padang rumput sehingga mengandung makna sebuah pemandangan di alam pedesaan yang teduh dan damai.

Sebagai langkah awal, aktifkan layer Background lalu klik icon New Layer () untuk membuat layer baru. Aktifkan tool Gradient () , pilih tipe Linier. Klik menu option untuk memilih warna, tentukan warna biru dan putih. Letakkan pointer di atas dan seret ke bawah. Efek gradasi yang dihasilkan adalah warna biru di atas. Anda dapat pula membuat warna gradasi yang lain sesuai keinginan.

Pilih Filter > Render > Clouds, untuk memperoleh bentuk awan yang diinginkan tekan Ctrl+F beberapa kali. Setiap kali Anda menekan tombol tersebut, efek awan yang ditimbulkan berbeda-beda. Pilihlah bentuk awan yang bagus menurut selera Anda. Setelah selesai, kita akan memberikan efek cahaya pada awan tersebut.

Efek cahaya yang disediakan Adobe Photoshop bervariasi. Gunakan efek seper-

ti lensa kamera yang terkena cahaya matahari dengan cara memilih Filter > Render > Lens Flare. Aturilah efek pencahayaan dan tempatkan sumber cahaya di tepi kiri atas.

Untuk menambah kesan yang natural, kita perlu menambahkan efek bayangan daun pepaya pada batang dan daun. Kita akan mencoba membuatnya, aktifkan layer salah satu daun. Tekan Ctrl pada layer tersebut untuk membuat seleksi. Buatlah layer baru dengan nama Shadow. Tekan huruf D, lalu tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi dengan warna hitam. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi. Pilih Filter > Blur > Blur More. Tekan Ctrl+F beberapa kali agar terkesan kabur (buram). Kurangi kepekatan (opacity) hingga sekitar 40%, lalu pindahkan objek tersebut menempel pada buah pepaya. Buatlah beberapa duplikasi bayangan tersebut, ubahlah ukurannya dan letakkan pada bagian batang maupun daun yang lain.

Ketika Anda menduplikasi bayangan dan diletakkan di bagian buah pepaya, terdapat bagian bayangan melebihi buah. Aktifkan tool Eraser, aturlah ukuran brush sesuai kebutuhan. Hapus bagian yang tidak digunakan.

Objek penting yang tak kalah penting adalah rumput. Padang rumput, selain me-

iliki warna yang sejuk, juga mampu menggiingi kita ke sebuah panorama pedesaan. Mustahil padang rumput ada di tengah-tengah kota. Meskipun ada, namun tidak mampu menggambarkan sebuah fenomena di pedesaan. Sekarang kita akan menambahkan objek padang rumput agar hasilnya lebih optimal dan dramatis.

Pertama kali, buatlah layer baru dengan nama Rumput yang letaknya di atas layer Background, untuk itu Anda harus mengaktifkan layer Background terlebih dulu kemudian klik icon New Layer untuk membuat layer baru tersebut karena ketika sebuah layer aktif dan Anda membuat layer baru maka posisinya otomatis akan berada di atas layer yang saat itu sedang aktif.

Aktifkan tool Rectangle Marquee (☐), buatlah seleksi dari tepi kiri hingga kanan yang tingginya di bawah objek buah pepaya. Aktifkan tool Gradient (☐), pilih tipe Linier. Klik menu option untuk memilih warna gradasi. Klik icon color stop di bagian kiri bawah, klik kotak Color untuk memilih warna. Masukkan angka #025E15 pada kotak isian. Klik mouse di tengah-tengah, lalu klik kotak Color untuk memilih warna. Masukkan angka #18CC3E pada kotak isian. Dan untuk warna yang ketiga, masukkan angka #164F02.

Letakkan pointer di atas dan seret ke bawah sedikit serong ke kanan sehingga efek warna gradasi yang dihasilkan akan nampak condong. Setelah selesai tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi. Perlu teknik yang jitu agar warna gradasi tersebut berubah menjadi padang rumput yang bergoyang. Pilihlah Filter > Noise > Add Noise. Masukkan angka 35% untuk Amount, dan pilih Uniform untuk menu



Bayangan daun: Efek bayangan daun pada buah dan daun mampu menambah kesan yang benar-benar alami dan mengagumkan.

Distribution. Putarlah kanvas tersebut searah dengan jarum jam sebesar 90 derajat dengan cara memilih **Image > Rotate Canvas > 90° CW**. Selanjutnya pilih **Filter > Blur > Gaussian Blur**, masukkan 1 pixels untuk radius. Pilih **Filter > Style > Wind**. Dalam kotak dialog Wind, pilihlah Stagger untuk Method dan pilih From the Left untuk Direction. Klik OK untuk keluar dari kotak dialog Wind.

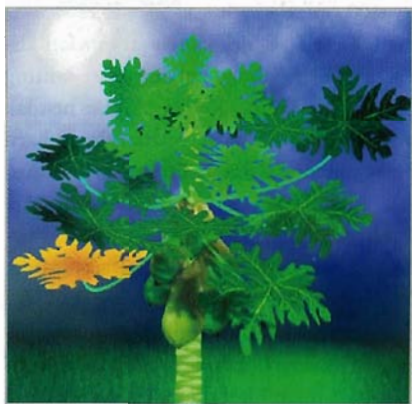
Tekan **Ctrl+F** berulang-ulang agar efek padang rumput nampak. Semakin banyak menekan tombol tersebut, semakin nampak efeknya. Sekarang kembalikan posisi kanvas seperti semula dengan cara memilih menu **Image > Rotate Canvas > 90° CCW**. Bentuk padang rumput sudah bagus, namun alangkah lebih bagus lagi jika ada angin yang meniupnya sehingga rumput tersebut nampak bergoyang. Pilih **Filter > Liquify**, dalam kotak dialog Liquify aturlah Tool Options (brush size=133, brush pressure=14, turbulent jitter=42), dan Reconstruction (mode=stiff). Goreskan pada objek rumput secara acak agar efek bergelombang terbentuk menggunakan tool Turbulence (☞). Apabila Anda melakukan kesalahan klik tombol Revert. Setelah selesai klik OK.



Padang rumput: Nuansa di pedesaan semakin kentara dengan adanya padang rumput.

Objek padang rumput belum nampak alami dan masih janggal, mungkin Anda tahu penyebabnya? Ya,.... bagian atas rumput masih lurus dan rata, padahal seharusnya bagian tepinya halus dan batas antara rumput dengan awan tidak kentara. Untuk itu kita akan mencoba menghapus bagian tepi agar pertemuan antara rumput dengan awan lebih alami. Aktifkan tool **Brush**, pilih ukuran brush 100 pixels. Hapuslah bagian tepi atas rumput secara perlahan-lahan. Semakin besar ukuran brush, semakin halus tepinya.

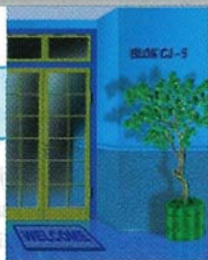
Image yang telah kita buat dapat dikatakan selesai, Anda dapat mengganti suasana menjadi mendung dengan cara menambahkan efek pada batas antara rumput dengan awan. Pertama kali buatlah layer baru dengan nama Dark yang letaknya di antara layer awan dan rumput. Tekan huruf D, lalu aktifkan tool **Gradient** (▭), pilih tipe Linier. Klik menu Options untuk memilih warna. Pada pilihan warna gradasi, pilih Foreground to Transparent (hitam ke transparan).



Buah pepaya: Bentuk buah pepaya yang menempel pada batang. Anda dapat menduplikasi dan mengubah ukurannya.

Teras Rumah

Suasana teras rumah yang teduh dan asri dapat kita lukis menggunakan Adobe Photoshop dengan hasil yang mengagumkan. Hanya dengan mengandalkan brush dan pen, kita dapat membuat objek apa saja di sekitar kita dengan hasil yang sempurna.



1. Membuat batang, cabang, dan ranting

Tekstur pada masing-masing bagian perlu diperjelas

Setiap rumah pasti memiliki objek yang satu ini. Fungsinya bermacam-macam bergantung pada si pemilik rumah. Benda yang ada di teras berbeda-beda pula. Ada tanaman hias outdoor, semisal pohon beringin dan ada pula tanaman hias lain. Seluruh objek tersebut dapat dibuat menggunakan Adobe Photoshop sebagai satu-satunya alat lukis secara digital dengan hasil yang dramatis.

Langkah pertama yang harus kita lakukan adalah membuat dokumen baru dengan spesifikasi 600 x 800 pixels, resolusi=100 pixels/inch, mode=RGB, contents= white. Objek yang pertama kali dibuat adalah batang, cabang, dan ranting pohon beringin. Ketika Anda hendak membuat objek baru, buatlah layer baru dengan nama Batang. Tekan huruf D untuk memilih warna foreground hitam (default), lalu aktifkan tool Brush (). Buatlah bentuk batang, cabang, dan ranting. Gunakan kombinasi ukuran brush sesuai kebutuhan. Untuk membuat ranting, gunakan ukuran brush yang lebih kecil. Ketika Anda memilih model brush, janganlah memilih yang bagian tepinya halus.

Kita akan mengubah warna pohon tersebut menjadi warna hijau muda, untuk

itu pilih menu **Image > Adjustment > Hue/Saturation**. Dalam kotak dialog Hue/Saturation, aturlah nilai Hue=126, Saturation=26, Lightness=+37, dan centanglah kotak Colorize. Setelah selesai klik OK. Setelah Anda mengatur beberapa spesifikasi dalam kotak dialog Hue/Saturation, maka akan menghasilkan warna dasar batang, cabang, dan ranting pohon beringin hias.

Tekstur maupun efek lekukan batang belum nampak sama sekali. Agar efek tersebut nampak kita perlu mengarsirnya kembali. Layaknya melukis di atas kanvas manual, Anda perlu memberikan warna yang lebih tua atau lebih muda untuk membuat efek lekukan pada bagian-bagian tertentu. Untuk itu kita perlu mengarsir bagian-bagian yang seharusnya gelap, atau memberikan pencahayaan pada lekukan batang menggunakan tool Dodge dan tool Burn.



Aktifkan tool **Burn** (🔥) untuk menggelapkan bagian tepi. Pada menu option, aturlah ukuran brush=13 pixels, range=shadow, exposure=40%. Semakin besar tekanan (exposure) maka semakin gelap bagian tersebut. Mulailah mengarsir pada bagian tepi secara perlahan-lahan. Lakukan pula pada bagian lain, Anda dapat pula menggunakan tool **Dodge** (🔍) untuk membuat bagian lebih terang sehingga seluruh batang pohon memiliki tekstur sebagaimana layaknya batang sesungguhnya.

Setelah diberikan beberapa efek pada batang tersebut, lekukannya sangat kentara. Berbeda sekali ketika tidak memberikan arsiran pada tepinya. Selanjutnya Anda tinggal menambahkan daun sebagai pelengkap.

2. Membuat daun

Path dasar daun, dan pemberian efek cahaya

Dalam proses pembuatan daun, selain tekstur yang dapat mempengaruhi objek yang dihasilkan, juga pencahayaan yang memantul pada daun tersebut dapat pula berperan besar untuk menciptakan kondisi daun yang sesungguhnya.

Buatlah layer baru dengan nama Daun. Aktifkan tool **Pen** (🔪), lalu buatlah path tertutup membentuk daun. Aktifkan tool **Convert Point** (↷) untuk membuat bagian yang lengkung. Menuju ke palet Path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Aktifkan tool **Gradient** (🎨), pilih tipe Linier. Klik menu options untuk menentukan warna gradasi. Untuk warna 1, masukkan kode #07561B dalam kotak kode warna. Untuk warna 2, masukkan kode #3D8E3A dalam kotak kode warna.

Letakkan pointer di sebelah kiri, seret ke kanan sedikit menyerong ke atas. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi. Untuk mempercantik penampilan sehelai daun, kita perlu menambahkan tulang daun. Umumnya, warna tulang daun lebih terang dibandingkan dengan warna daun, Anda dapat menggunakan warna kuning muda atau hijau muda. Aktifkan tool **Pen**, buatlah path tertutup membentuk tulang daun. Menuju ke palet path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon **Foreground and Background Color** untuk memilih warna. Masukkan kode #57EE22 pada kotak kode warna. Tekan **Alt+ Backspace** untuk mengisi seleksi, lalu tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi.



Objek tersebut belum layak disebut sebagai daun. Kita perlu menambahkan beberapa efek pencahayaan dan tekstur lain. Untuk itu kita perlu mengarsir pada bagian tertentu menggunakan tool **Burn** dan tool **Dodge** agar lebih nyata. Aktifkan tool **Dodge** (🔍), pada menu options aturlah ukuran brush=21 pixels, range=shadows, dan exposure=30%. Perlu diketahui, oleh karena besarnya daun yang Anda buat dengan yang diberikan dalam buku ini berbe-

da, Anda dapat mengubah ukuran brush apabila terlalu besar atau terlalu kecil. Gunakan ukuran brush yang sesuai dengan besarnya daun agar efek goresan yang ditimbulkan lebih maksimal.

Mulailah mengarsir pada bagian tepi kiri secara perlahan-lahan, kemudian lakukan pula pada bagian lainnya. Ingat, tekanan brush mempengaruhi hasil goresan. Ketika Anda menggoreskan pada satu tempat secara berulang-ulang, mengakibatkan bagian tersebut lebih terang atau lebih gelap.

Selanjutnya, tampilan tulang daun akan kita buat buram/kabur agar ketajaman tulang daun tidak begitu kentara sehingga hasilnya lebih alami. Aktifkan tool **Blur** (👉) atau tekan huruf **R** pada keyboard. Seperti biasa, pada menu options aturlah ukuran brush=13 pixels, layer mode= normal, dan strength= 15%. Mulailah menggoreskan pada tulang daun secara perlahan-lahan sehingga tulang batas tepi tulang daun lebih halus dan alami.

Daun tersebut sudah dapat digunakan untuk menghiasi batang yang dibuat sebelumnya. Seperti telah kita ketahui bersama, dalam sebuah pohon tidak mungkin memiliki bentuk dan warna daun yang sama. Perbedaan itu bermacam-macam, mulai dari ukurannya, warnanya hingga posisinya. Untuk itu kita perlu membuat duplikasi daun dan mengubah ukurannya, jika perlu mengubah warnanya.

Ketika akan membuat duplikasi daun, Anda harus menggabungkan kedua objek tersebut (daun dan tulang daun) menjadi satu layer dengan cara mengaktifkan layer daun kemudian mengklik layer tulang daun di bagian kanan icon mata sehingga akan muncul icon rantai yang menandakan kedua layer tersebut saling terhubung-

an. Klik menu options palet Layer di bagian kanan atas, lalu pilih **Merge Linked**.

Tekan **Alt** sambil menyeret layer Daun tersebut ke kiri untuk membuat duplikasi. Kita akan mencoba mengubah bentuk dan ukuran daun hasil duplikasi. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, seret titik proxy pada salah satu sudut ke dalam sambil menekan tombol **Shift**, setelah selesai tekan **Enter**.

Sebelum kita meletakkan helai daun ada batang pohon, bentuknya harus dibuat beberapa variasi seperti daun bergelombang yang menandakan bahwa daun tersebut terkena tiupan angin. Aktifkan salah satu helai daun, pilih **Filter > Liquify**. Dalam kotak dialog **Liquify**, pilihlah tool **Warp** (👉) dan aturlah beberapa spesifikasi **Tool Options** (brush size=64 pixels, brush pressure=14 pixels), **Reconstruction** (mode= stiff). Letakkan helai daun pada batang secara perlahan-lahan. Kemudian aktifkan salah satu helai daun, tekan **Alt** sambil menyeret layer tersebut ke tempat lain untuk membuat duplikasi. Aturlah posisinya, jika perlu putarlah beberapa derajat



Duplikasi beberapa daun: Bentuk daun setelah dimodifikasi dan diberi efek bergelombang agar nampak artistik sesuai aslinya.

dari posisi semula. Lakukan beberapa kali sehingga bentuk pohon beringin mulai nampak. Anda dapat mengubah posisi daun agar tidak monoton, dengan cara menekan Ctrl+T lalu mengklik tombol mouse kanan dan memilih Flip Horizontal untuk mengubah posisi yang berlawanan dari bentuk semula.



Perlu diperhatikan posisi urutan layer, karena akan mempengaruhi penumpukan daun. Jika Anda ingin posisi daun di atas, letakkan layer daun tersebut di atas. Layer paling atas menutupi layer di bawahnya.

Anda dapat mengubah warna daun dengan mengatur Hue/Saturation, atau Anda ingin mengubah daun tersebut lebih terang/gelap, gunakan Brightness/Contrast. Anda dapat mempertajam tekstur kayu dengan cara memilih Filter > Texture > Texturizer. Dalam kotak dialog Texturizer, aturlah beberapa spesifikasi (texture= sandstone, scaling 75%, relief=1, light direction=top). Karena besarnya batang yang Anda buat dengan yang diberikan buku ini tidak sama, Anda dapat

mengubah nilai persentase scaling. Untuk texture, relief, dan light direction tidak perlu diubah.

Anda dapat pula berkreasi dengan cara mengubah bentuk batang menjadi bengkok, layaknya tanaman hias sesungguhnya. Pilih Filter > Liquify. Setelah kotak dialog Liquify terbuka, tekan huruf L pada keyboard untuk mengaktifkan tool Twirl Counter Clockwise (⤵). Gunakan ukuran brush yang besar. Apabila Anda ingin membatalkan proses Liquify, klik tombol Revert untuk mengembalikan pada kondisi awal.



Untuk mengurangi beban kerja komputer, kita harus menggabungkan beberapa layer menjadi satu. Kita akan menggabungkan seluruh layer yang berhubungan dengan pohon beringin. Sembunyikan layer Background dengan cara mengklik icon tanda mata di sebelah kiri. Selanjutnya, aktifkan layer Batang, klik menu Layers, pilih Merge Visible untuk menggabungkan layer-layer yang nampak.

Apabila Anda ingin menambahkan objek lain sebagai pendukung, misalnya ranting kering mungkin akan lebih menarik lagi. Buatlah layer baru dengan nama Ranting, aktifkan tool **Brush** dan pilih ukuran 1 pixel. Klik icon **Foreground and Background color** untuk memilih warna. Setelah kotak dialog **Color Picker** muncul, masukkan kode **#BAC19A** dalam kotak kode warna. Buat goresan ranting kering perlahan-lahan.

3. Membuat pot

Warna dan asesoris pot yang cantik dan menawan

Mungkin setelah kita menyelesaikan tahap-tahap pembuatan objek yang realistis dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa goresan dengan tool **Burn** dan tool **Dodge** sangat mempengaruhi warna yang ditinggalkan dari bekas goresan, selain pemilihan warna yang Anda tentukan juga sangat berpengaruh pada objek yang akan dihasilkan. Layaknya sebuah kuas, tool **Dodge** dan **Burn** sangat cerdas memperhitungkan warna yang dihasilkan ketika meninggalkan bekas goresan pada bagian yang terlihat nyata sesuai bentuk aslinya. Pantas saja **Adobe Photosop** disebut sebagai kanvas digital yang sangat mempengaruhi perkembangan desain grafis.

Pada tahap ini kita akan mencoba melengkapi performa sebuah tanaman hias **outdoor**. Kita memerlukan pot sebagai media tanam bagi pohon beringin tersebut. Seperti telah kita ketahui, bentuk dan warna pot bermacam-macam. Bahan dasarnya pun sangat bervariasi. Karena bentuk dan warnanya yang sangat beragam, maka Anda dapat membuat sendiri bentuknya.

Kita akan mencoba membuat pot yang terbuat dari semen, selain proses pembuatannya cepat juga memiliki bentuk yang unik. Buatlah layer baru dengan nama **Pot** atas yang letaknya di bawah layer **Batang**. Aktifkan tool **Ellipse** (○), buatlah path berbentuk oval yang letaknya di bawah pohon beringin. Aktifkan tool **Path Selection** (⬇️), klik pada path tersebut. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan path tersebut. Klik tombol mouse kanan, pilih **Skew**. Seret titik proxy bagian atas ke kanan, lalu seret titik proxy bagian bawah ke kiri. Setelah selesai tekan **Enter**, atau klik tanda centang pada menu options di atas.

Menuju ke palet **Path**, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon **Foreground and Background** untuk memilih warna. Setelah kotak dialog **Color Picker** muncul, masukkan kode **# EBD2D2** dalam kotak kode warna. Pilih **Select > Modiy > Contract**, masukkan angka 3 pixel, atau sesuai kebutuhan. Tekan **Del** untuk menghapus bagian dalam yang tidak diperlukan, lalu tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Objek yang dihasilkan adalah pot bagian atas dengan efek ketebalan.

Selanjutnya membuat badan pot yang merupakan bagian terpenting bentuk pot yang akan dihasilkan. Aktifkan tool **Pen** (⚡), buatlah path tertutup membentuk badan pot.



Ketebalan dan tepi pot:

Bentuk pot bagian atas dan path dasar untuk membuat badan pot.

Aktifkan tool **Convert Point** (↵) untuk membentuk lengkungan. Klik pada salah satu titik proxy, seret dan buatlah bentuk lengkung. Lakukan pada titik proxy lain. Simpanlah path tersebut dengan cara mengklik menu options Path, lalu pilih **Save Path**, beri nama path tersebut. Buatlah layer baru dengan nama **Badan-pot**. Menuju ke palet Path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon **Foreground and Background** (■) untuk memilih warna. Dalam kotak dialog **Color Picker**, masukkan kode warna #BCBCBC pada kotak kode. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi.

Kita perlu menambahkan asesoris pada pot tersebut. Aktifkan layer **Garis-atas**, tekan **Shift+Alt** bersama-sama sambil menyeret layer **Garis-atas** ke bawah untuk membuat duplikasi. Aktifkan tool **Eraser** (🧽), pilih ukuran brush 3 pixel. Hapuslah bagian atas layer **Pot-atas copy**.

Pilih **Image > Adjustment > Brightness/Contrast**. Dalam kotak **Hue/Saturation**, aturlah nilai **Brightness=+2**, dan **Contrast=78** agar warnanya menjadi terang. Dengan layer **Garis-atas copy** masih aktif, tekan **Shift+Alt** bersama-sama sambil menyeret layer **Garis-atas copy** ke atas. Pilih **Image > Adjustment > Brightness/Contrast**. Aturlah nilai **Brightness=-57**, dan **Contrast=12** agar berubah menjadi gelap.

Gabungkan layer **Garis-atas copy** dengan layer **Garis-atas copy2** menjadi satu layer dengan cara memilih menu options **Layers**, pilih **Merge Linked** untuk menggabungkan layer berhubungan. Selanjutnya kedua layer tersebut telah berubah menjadi satu layer. Buatlah duplikat objek hasil gabungan layer tersebut dengan cara menekan **Shift+Alt** bersama-sama sambil me-

nyeret layer **Garis-atas copy** ke bawah. Buatlah duplikasi sekali lagi. Layer-layer yang berhubungan dengan pot sebaiknya digabungkan menjadi satu layer sehingga akan lebih efektif dan beban kerja komputer akan berkurang. Kita harus membuang bagian tepi asesoris pot agar bentuknya lebih bagus. Aktifkan tool **Eraser** (🧽), pilih ukuran brush 3 pixel. Hapuslah bagian tepi kiri dan kanan sehingga menimbulkan efek lekukan.



Bentuk pot sederhana:
Pemberian asesoris berupa garis cekung dapat mempercantik tampilan.

Nah, bentuknya sudah agak bagus bukan? Kita bisa menambahkan objek lain agar bentuknya lebih bagus lagi. Buatlah layer baru dengan nama **Corak-pot**. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** (⌘), lalu buatlah seleksi dengan ukuran 20 x 130 pixels pada bagian kiri. Tinggi corak pot harus melebihi batas pot atas dan bawah. Klik icon **Foreground and Background color** untuk memilih warna. Dalam kotak dialog **Color Picker**, masukkan kode #EBD2D2 dalam kotak kode warna. Setelah selesai klik **OK**. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi tersebut. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Buatlah beberapa duplikat **Corak-pot** dengan cara menekan tombol **Shift+Alt** sambil menyeret layer **Corak-pot** ke kanan beberapa kali. Bagian paling kanan ukurannya diperkecil. Gabungkan layer-layer **Corak-pot**

menjadi satu layer. Setelah tergabung menjadi satu, langkah selanjutnya adalah menghapus bagian atas dan bawah corak yang bentuknya sama dengan badan pot. Kita tidak dapat menghapus menggunakan tool Eraser karena selain bentuknya tidak dapat mengikuti badan pot, juga hasilnya kurang maksimal dan prosesnya memakan waktu lama. Kita harus menggunakan bantuan path Badan-pot.

Menuju ke palet Path, aktifkan path Badan-pot agar muncul pada layer dengan cara mengklik path tersebut. Ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Menuju ke palet Layers, pilih Select > Inverse. Tekan Del untuk membuang bagian yang tidak diinginkan. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.

Aktifkan tool Brush (🖌️), pada menu options aturlah beberapa spesifikasi (size=5 px, mode=brush, opacity=75%, dan flow=100%). Aktifkan layer Corak-pot, hapuslah bagian yang menyatu dengan garis secara perlahan-lahan. Setelah selesai, corak pot nampak lebih menyatu dengan badan pot. Meskipun bentuknya sudah bagus, namun ada sedikit kekurangan yaitu pencahayaan. Dengan pemberian efek cahaya atau mengarsirnya agar lebih gelap/terang akan semakin nampak alami. Kita tidak dapat mengarsir badan pot bersamaan dengan corak pot karena layernya terpisah. Untuk itu kita harus menggabungkannya agar proses pengarsiran dapat dilakukan. Gabungkan layer Badan-pot dengan Corak-pot menjadi satu layer. Aktifkan tool Burn (🔥), pada menu options aturlah spesifikasinya (size=13 px, range=shadows, exposure=30%).

Goreskan pada bagian yang ingin dibuat gelap secara perlahan-lahan. Apabila

Anda ingin mengubah bagian tertentu menjadi terang, gunakan tool Dodge (☪️).

Anda dapat mengubah warna pot tersebut sesuai keinginan Anda dengan cara memilih Image > Adjustment > Hue/Saturation. Aturlah masing-masing nilainya sehingga perubahan warna akan langsung nampak tanpa harus keluar dari kotak dialog Hue/Saturation. Langkah selanjutnya adalah menambahkan objek di dalam pot, misalnya rumput, batu, atau pupuk daun-daunan (kompos). Buatlah layer baru dengan nama Kompos. Aktifkan tool Brush (🖌️), pilih ukuran sesuai keperluan. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Buatlah arsiran membentuk dedaunan di dalam pot untuk menutupi bagian bawah batang pohon beringin.



Pot: Kehadiran pupuk kompos atau daun-daunan di dalam pot sangat menunjang penampilan sebuah pot tanaman hias.

4. Membuat dinding

Warna gradasi dan sudut pandang dinding yang bervariasi

Objek yang berdiri sendiri tanpa objek pendukung tidak akan memiliki nilai seni yang berarti. Sebagus apa pun objek yang dibuat, namun jika tidak didukung objek sekelilingnya ibarat sebuah mobil yang tidak ada radionya, sepi. Meskipun radio tersebut bukanlah bagian penting dari se-

buah mobil, namun kehadirannya mampu mengubah suasana orang yang ada di dalamnya. Begitu pula halnya dengan dunia desain grafis utamanya Photoshop. Meski objek yang telah dibuat nampak bagus, ia perlu objek pendukung untuk menambah point sebuah seni.

Pohon beringin tersebut masih berdiri sendiri, agar memiliki point plus hendaknya didukung oleh materi lain, misalnya dinding, lantai, dan pintu. Objek-objek tersebut cukup layak menemani penampilan pohon beringin. Seperti kita ketahui, pohon tersebut merupakan tanaman hias outdoor yang lumrah berdiri di teras.


Sebelum membuat objek-objek tersebut, letakkan posisi pohon di sebelah kanan. Jika ukurannya terlalu besar, Anda dapat mengubah ukurannya agar lebih proporsional. Buatlah layer baru dengan nama Dinding yang urutannya paling bawah setelah layer Background. Aktifkan tool Rectangle Marquee () , buatlah seleksi dari tepi atas hingga hampir menyentuh permukaan pot. Aktifkan tool Gradient, pilih tipe Linier. Klik menu options untuk menentukan warna gradasi. Dalam kotak dialog Gradient Editor, klik icon stop color sebelah kiri. Klik kotak Color untuk memilih warna. Masukkan kode #1792C6 dalam kotak dialog Color Picker, lalu masukkan pula kode #17B2FA untuk warna yang kedua.

Letakkan pointer di sebelah kiri dan seret ke kanan agak turun sedikit sehingga efek warna gradasi tidak lurus namun sedikit condong. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Tujuan pemberian warna gradasi yang sedikit condong agar efek cahaya pada dinding benar-benar alami. Lain halnya apabila Anda membuat warna gra-


dasi yang lurus, efek cahaya pada dinding memang masih dikatakan bagus, namun akan terlihat kekurangannya ketika membuat duplikasi dinding tersebut karena kita akan membuat beberapa duplikasi dinding tanpa harus membuat dinding baru.



Dinding juga perlu asesoris untuk lebih mempercantik penampilan. Asesoris pada dinding lain dengan asesoris pada pot. Umumnya orang akan menambahkan batu alam yang ukurannya kecil-kecil untuk ditata di bagian bawah dinding. Namun ada pula yang sengaja membiarkan bagian bawah kasar dalam arti tidak dipleseter. Kita akan mencoba membuat asesoris yang mudah dilakukan yaitu membiarkan bagian bawah dinding kasar dan diberi warna yang lebih tua dari dinding. Garis yang melintang juga akan dibuat untuk mempermanis batas dinding tersebut.

Dengan layer dinding masih terpilih, aktifkan tool Rectangle Marquee () , buatlah seleksi memotong dinding dengan ukuran sepertiga dari bawah. Pilih Filter > Texture > Texturizer. Aturlah beberapa

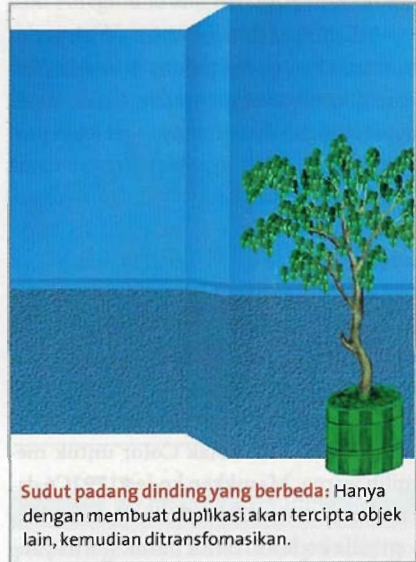
spesifikasi (texture=sandstone, relief=6, light direction=top left). Setelah selesai klik OK. Efek dinding yang kasar sudah terbentuk, kini tinggal mengubah warnanya menjadi lebih gelap. Pilih Image > Adjustment > Hue/Saturation. Dalam kotak dialog Hue/Saturation, masukkan nilai Hue= 200, Saturation=40, dan Lightness=-15. Setelah selesai klik OK. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Langkah selanjutnya membuat garis melintang sebagai asesoris pendukung. Buatlah layer baru dengan nama Line-wall. Aktifkan tool Rectangle Marquee ([]), buatlah seleksi memanjang dengan tinggi 10 pixels. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Dalam kotak dialog Color Picker, masukkan kode #1792C6 dalam kotak kode warna. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Anda tinggal membuat duplikasi dinding. Oleh karena dinding dan garis yang melintang masih menjadi layer yang berdiri sendiri, Anda tidak dapat membuat duplikat sekaligus. Untuk itu Anda harus menyatukannya terlebih dulu. Aktifkan layer Dinding lalu klik icon sebelah kanan icon mata pada layer Line-wall, maka akan muncul icon rantai yang menandakan kedua layer tersebut saling berhubungan. Klik menu options palet Layers, pilih Merge Linked.

Setelah tergabung menjadi satu layer, Anda dapat membuat duplikat sekarang. Dengan layer Dinding masih aktif, tekan Shift+Alt sambil menyeret layer Dinding ke kiri. Hasil duplikasi masih biasa saja, belum nampak efek dinding sesungguhnya, kita perlu mengubah ukuran dan bentuknya. Tekan Ctrl+T untuk mentrans-

formasikan. Klik tombol mouse kanan, pilih Distort. Seret titik proxy di sudut kiri bawah dan atas. Setelah selesai tekan Enter.

Buatlah duplikasi sekali lagi, aktifkan layer Dinding, tekan Shift+Alt sambil menyeret layer tersebut ke arah kiri. Tekan Ctrl+T untuk mentransformasikan, tekan Alt sambil menyeret titik proxy bagian bawah ke atas untuk memperkecil ukuran. Setelah selesai tekan Enter. Sebagai catatan, ketika mengubah bentuk dan ukuran, usahakan garis yang melintang saling bertemu.




Sudut padang dinding yang berbeda: Hanya dengan membuat duplikasi akan tercipta objek lain, kemudian ditransformasikan.

5. Membuat pintu dan ventilasi


Pemberian efek kayu pada pintu dan ventilasi serta objek penunjang

Tekstur pada pintu dan ventilasi perlu mendapat perhatian khusus agar hasilnya lebih maksimal. Bentuk pintu bervariasi, bergantung pada selera masing-masing



orang. Kita akan mencoba membuat pintu dengan beberapa penyekat kaca sehingga menyeru pintu gaya orang Jepang yang lebih suka memilih model kotak-kotak. Sebelum membuat pintu dan ventilasi, terlebih dulu kita akan membuat kusen pintu yang merupakan syarat mutlak sebelum memasang jendela maupun pintu. Buatlah layer baru dengan nama Kusen. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** () dan buatlah seleksi di sebelah kiri.

Klik icon **Foreground and Background color** untuk mewarnai kusen. Pada kotak dialog **Color Picker**, masukkan kode #075CAA dalam kotak kode warna. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi.

Geserlah posisi seleksi menggunakan tanda panah ke kiri dan ke bawah masing-masing delapan kali. Tekan **Del** untuk menghapus bagian dalam, lalu tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Selanjutnya kita akan membuat rangka pintu, seperti biasa setiap kali akan membuat objek lain harus membuat layer baru. Buatlah layer baru dengan nama **Rangka pintu**, lalu

aktifkan tool **Rectangle Marquee** () , buatlah seleksi membentuk rangka pintu. Klik icon **Foreground and Background color** untuk memilih warna. Dalam kotak dialog **Color Picker**, masukkan kode #9E9113 pada kotak kode warna. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi. Pilih **Select > Modify > Contract**. Masukkan angka 15 pixel. Tekan **Del** untuk menghapus bagian yang tidak diperlukan.

Bagian bawah rangka pintu akan lebih menarik lagi jika dipertebal. Buatlah seleksi baru di bagian bawah rangka. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi.

Berikutnya, kita akan membuat garis pemisah antara tepi rangka yang satu dengan yang lain, biasanya sebagai tempat kaca pintu. Buatlah layer baru dengan nama **Kisi**. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** () , lalu buatlah seleksi baru untuk membuat kisi-kisi bagian dalam Pintu yang letaknya di tengah-tengah antara tepi kiri dan kanan rangka pintu. Gunakan warna yang sama dengan warna yang digunakan untuk rangka pintu. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi, lalu tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Kita perlu membuat beberapa kisi-kisi dengan lebar yang sama. Buatlah duplikasi layer tersebut dengan cara mengaktifkan tool **Rectangle Marquee** () , lalu buatlah seleksi pada layer **Kisi**. Tekan **Ctrl+C**, lalu tekan **Ctrl+V** untuk membuat duplikasi. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, pada menu options masukkan angka 90 untuk rotasi. Setelah selesai tekan **Enter**. Buatlah beberapa kisi-kisi lagi dan letakkan di bagian bawah secara berurutan sehingga rangka pintu akan terisi oleh beberapa kisi sebagai tempat kaca.



Gabungkan seluruh layer yang berhubungan dengan Rangka pintu dan kisi-kisi menjadi satu layer untuk mempermudah proses selanjutnya. Warna dan tekstur rangka pintu dapat dipercantik dengan penambahan efek kayu. Tentang efek spesial kayu telah dikupas oleh beberapa penulis dengan cara yang berbeda-beda, namun dapat menghasilkan efek yang sama-sama bagus. Pada bagian ini kita juga akan mencoba memberikan efek kayu pada rangka pintu agar objeknya seperti sesungguhnya. Meskipun cara penyampaian ada sedikit perbedaan dengan yang diberikan oleh penulis lain namun hasilnya akan sama-sama bagus.



Setelah tadi Anda menggabungkan seluruh layer yang berhubungan dengan rangka pintu dan kisi-kisi menjadi satu layer, selanjutnya tekan Ctrl sambil mengklik layer Rangka pintu (hasil gabungan beberapa layer) secara bersama-sama untuk membuat seleksi. Pilih Filter > Noise > Add Noise, masukkan angka 6 pixel untuk Amount, pilih Gaussian untuk Distribution, dan centang kotak Monochromatic. Setelah selesai klik OK.

Kemudian pilih Filter > Blur > Motion

Blur. Aturlah beberapa spesifikasi (Angle=-68, dan Distance=6 pixels). Setelah selesai klik OK. Efek kayu pada rangka pintu sudah nampak sehingga bentuknya benar-benar mirip aslinya. Anda tinggal menambahkan efek kaca pada pintu tersebut. Seperti telah kita ketahui bersama bahwa warna kaca bervariasi, ada yang bening, gelap, maupun mengkilap.

Warna kaca untuk pintu yang telah kita buat adalah hitam. Selain prosesnya mudah juga hasilnya sangat alami. Buatlah layer baru dengan nama Kaca, kemudian aktifkan tool Magic Wand (☞) untuk membuat seleksi pada kisi-kisi pintu. Tekan Shift sambil mengklik salah satu kotak rangka tersebut, lakukan hal yang sama sehingga seluruh kotak tempat kaca terseleksi.


Tekan huruf D pada keyboard, lalu aktifkan tool Gradient (▬). Dalam kotak dialog Gradient Editor, pilih warna Hitam dan Putih. Letakkan pointer di tengah-tengah rangka dan seret ke bawah melebihi rangka pintu. Kaca pintu sudah terpasang sebagaimana mestinya pada rangka pintu, namun bentuknya masih kurang alami. Untuk itu kita perlu memberikan efek lain pada kaca pintu tersebut. Pilih Layers > Layer Style > Bevels & Emboss, kemudian aturlah spesifikasi Style=Bevels and Emboss, Style=Inner Bevels, Technique=Smooth, Depth=1%, Direction=Up, Size=1 px, Soften=0, Angle=-45, Altitude=73, Highlight mode=Screen (color=white, Opacity=73%), Shadow mode=Multiply (color=black, opacity=75%). Setelah selesai klik OK. Efek kaca pada pada pintu nampak alami, selanjutnya Anda dapat membuat duplikasi untuk ditempatkan di bagian kiri.

Gabungkan layer Rangka pintu dengan


Kaca menjadi satu layer. Tekan **Shift+Alt** sambil menyeret layer hasil gabungan tersebut ke kiri untuk membuat duplikasi sehingga posisinya sejajar.

Langkah selanjutnya adalah membuat ventilasi yang letaknya di atas pintu. Karena bentuk ventilasi dengan pintu hampir sama, Anda tinggal mengikuti langkah-langkah pembuatan pintu. Gunakan tool **Gradient**, lalu isilah warna seleksi tersebut dengan warna yang digunakan pintu. Kemudian pilih **Select > Modify > Contract**, masukkan angka sesuai keinginan. Tekan **Del** untuk menghapusnya. Berilah efek kayu, dan buatlah objek kaca pada bagian dalam.



Sebagai pelengkap asesoris pintu, kita perlu menambahkan handle (pegangan) dan kunci. Pertama-tama yang kita buat adalah tempat handle dan kunci. Sebagai langkah awal, buatlah layer baru dengan nama **Handle**. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** () , buatlah seleksi di rangka pintu kanan bagian kiri. Tentukan warna dengan cara memasukkan kode warna ke dalam kotak dialog **Color Picker**. Tekan

Alt+Backspace untuk mengisi seleksi. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Pilih **Layer > Layer Style > Bevel and Emboss**. Dalam kotak dialog **Layer Style**, aturlah spesifikasi **Style=Pillow Emboss**, **Technique=Smooth**, **Depth=1%**, **Direction=Up**, **Size=0**, **Soften=0**, **Angle=-39**, **Altitude=56**, **Highlight Mode=Screen**, **white**, **opacity=60%**, **Shadow Mode=Multiply**, **black**, **opacity=70%**.

Langkah selanjutnya adalah membuat handle dengan pertolongan tool **Pen** untuk membuat path berbentuk handle. Aktifkan tool **Pen** () , buatlah path tertutup membentuk handle. Ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Berilah warna sesuai keinginan Anda. Apabila mengikuti petunjuk buku ini, masukkan kode **#686007** dalam kotak dialog **Color Picker**. Tambahkan efek menggunakan **Layer Style** agar permukaan handle nampak menonjol, pilih **Layers > Layer Style > Bevel and Emboss**, dalam kotak dialog aturlah beberapa spesifikasi. **Style=Inner Bevels**, **Technique=Smooth**, **Depth=100%**, **Direction=Up**, **Size=8**, **Soften=0**, **Angle=146**, **Altitude=67**, **Highlight Mode=Screen**, **white**, **opacity=75%**, **Shadow Mode=Multiply**, **black**, **opacity=75%**.

Tempat handle tersebut akan lebih bagus lagi jika ditambahkan objek lain, umpamanya lubang kunci dan paku ulir. Untuk membuat paku ulir prosesnya sangat mudah. Karena objeknya kecil dan nampak seperti sebuah titik, ketika akan membuat objek tersebut sebaiknya area yang dimaksud diperbesar terlebih dahulu. Gunakan tool **Brush** dengan ukuran yang disesuaikan, lalu klik pada tiap sudut tempat handle. Untuk lubang kunci, Anda harus menggunakan tool **Pen** ketika membu-

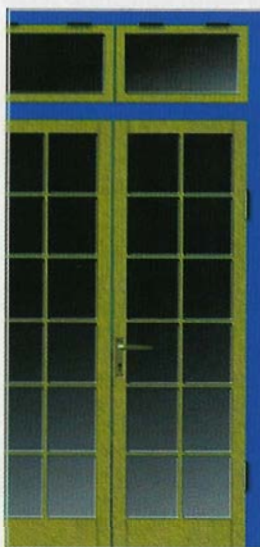
atnya. Setelah terbentuk path tertutup membentuk lubang kunci, ubahlah menjadi seleksi lalu isilah dengan warna hitam. Selesai sudah proses pembuatan handle pintu.

Ketelitian dan kecermatan Anda dalam membentuk objek sesuai aslinya akan menghasilkan karya seni yang optimal. Gambar tersebut mungkin sudah dianggap selesai, namun masih terdapat kekurangan. Apakah Anda tahu? Ya,.. engsel dan lubang kunci belum terbentuk. Tugas Anda adalah membentuk kedua objek tersebut.

Buatlah layer baru dengan nama Engsel. Perbesar area yang akan diberi engsel menggunakan tool Zoom. Kemudian aktifkan tool Rectangle Marquee dan buatlah seleksi sebesar engsel. Tekan huruf D untuk memilih warna hitam, tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi. Untuk memberikan efek yang nyata dan bayangan yang alami, kita perlu bantuan layer style. Pilih Layers > Layer Style > Bevels and Emboss. Dalam kotak dialog layer style, aturlah beberapa spesifikasi agar efek embos muncul. Masih dalam kotak dialog Layer Style, klik kotak Drop Shadow lalu aturlah beberapa spesifikasi agar efek bayangan nampak. Engsel sudah terbentuk.

Anda tinggal membuat beberapa duplikasi, tekan Shift+Alt dan seret layer Engsel ke tempat yang dimaksud untuk membuat duplikat. Lakukan pula untuk membuat engsel pada ventilasi. Karena letak engsel berada di atas ventilasi dan posisinya memanjang, maka Anda harus memutar layer engsel hasil duplikasi. Tekan Ctrl+T untuk mentransformasikan. Masukkan angka 90 pada menu options Rotate, lalu klik tanda Centang di sebelah kanan untuk melihat

hasilnya. Sekarang buatlah duplikasi engsel yang posisinya horizontal pada masing-masing ventilasi sebanyak empat buah. Jadi Anda tinggal membuat duplikasi sebanyak tiga buah. Coba Anda perhatikan sejenak, detail gambar lubang kunci dan baut pada handle seperti pada keadaan aslinya. Memang, untuk menjadi orang yang sukses harus memiliki kemauan tinggi di samping perlu ketekunan dan kesabaran dalam menghadapi segala tantangan dan kendala sebagai seorang desainer.



Engsel yang elegan:Objek penunjang sangat membantu terciptanya sebuah karya seni yang berkualitas. Nilai plus membuat detail objek penunjang memberikan kepuasan tersendiri bagi pencinta dan penikmat karya seni, terutama digital painting.

6. Membuat lantai

Hanya perlu satu buah ubin sebagai sumber pattern

Pada tahap ini, kita akan mencoba membuat lantai. Ubin yang tertata rapi dengan sentuhan warna yang eksklusif, mencerminkan suasana rumah yang asri dan berkesan mewah meskipun luas tanah tidak seberapa.

Pada tahap ini kita akan membuat sebuah ubin sebagai sumber pattern untuk membuat lantai. Buatlah dokumen baru dengan spesifikasi 40 x 40 pixel, resolusi 50 pixels/inch, mode= RGB, contents=white. Buatlah layer baru dengan nama Ubin. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** (☐) dan buatlah seleksi dengan ukuran sesuai dengan luas dokumen (40 x 50 pixels). Pilihlah warna biru dengan cara memasukkan kode #097BFB ke dalam kotak dialog Color Picker. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi, maka bentuk dasar ubin telah terbuat.

Umumnya bentuk lantai sedikit menonjol ke atas pada tiap garis pemisahannya. Untuk itu kita perlu memberikan efek menonjol pada ubin dasar dengan cara memilih **Layer > Layer Style > Bevel and Emboss**. Dalam kotak dialog Layer Style aturlah beberapa spesifikasi. **Style=Inner Bevels**, **Technique= Smooth**, **Depth=290%**, **Direction=Up**, **Size=1**, **Soften=0**, **Angle=130**, **Altitude=45**, **Highlight Mode=Screen**, **white**, **opacity=63%**, **Shadow Mode= Multiply**, **black**, **opacity=16%**.

Selanjutnya kita dapat mengubah objek tersebut menjadi sumber pattern sebagai dasar pembentukan lantai. Dengan objek masih terseleksi, pilih **Edit > Define Pattern**. Beri nama Ubin untuk pattern tersebut, lalu klik **OK**. Menuju ke dokumen pertama, buatlah layer baru dengan nama Lantai yang letaknya di atas layer Background, untuk itu Anda harus mengaktifkan layer Background terlebih dulu sebelum membuat layer baru agar posisinya tepat di atas layer Background. Aktifkan tool **Rectangle Marquee** (☐) dan buatlah seleksi dengan lebar sama dengan lebar dokumen, dan tinggi hingga garis melintang pada dinding.

Aktifkan tool **Paint Bucket** (☑), pada menu options **Fill=Pattern**, lalu pilihlah pattern Ubin sebagai sumber pengisian, **Mode=Normal**, **Opacity=100%**, **Tolerance=100**, **Anti-aliased**, **Contiguous**.

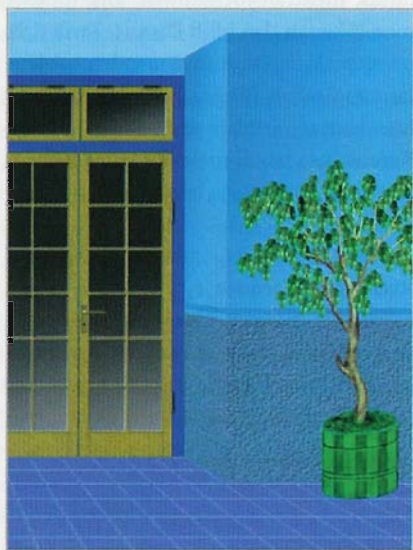
Klik pada seleksi tersebut. maka akan nampak beberapa ubin yang membentuk lantai. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi. Bentuk lantai masih janggal, kita perlu membenahi agar posisinya rebah seperti lantai pada umumnya. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, klik tombol mouse kanan dan pilih **Distort**. Tarik titik proxy pada tiap sudutnya membentuk lantai yang rebah hingga garisnya melebihi luas kanvas. Setelah selesai tekan **Enter**. Karena luas lantai melebihi batas kanvas, kita perlu membuang bagian yang tidak digunakan.

Buatlah seleksi menggunakan tool **Rectangle Marquee** (☐) seluas dokumen. Pilih **Image > Crop** untuk membuang bagian di luar kanvas, ini bertujuan agar beban kerja komputer tidak berat. Setelah selesai tekan **Ctrl+D** untuk menghi-



Membentuk lantai: Pembuatan bentuk lantai yang artistik harus memperhatikan pertemuan antara garis lantai dengan dinding bagian dasar.

langkah seleksi. Kita perlu juga memberi warna pada plafon. Buatlah layer baru dengan nama Plafon. Klik icon Foreground and Background untuk memilih warna. Masukkan kode #8AD0F8 dalam kotak dialog Color Picker. Buatlah seleksi dari tepi atas kanvas hingga di atas ventilasi menggunakan tool Rectangle Marquee. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi warna plafon. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi.



Lantai: Garis-garis lantai harus sejajar dengan dasar dinding yang menjorok ke dalam agar sesuai dengan bentuk yang sesungguhnya.


7. Membuat tempat keset

Berfungsi sebagai objek pelengkap dan pemanis tampilan

Selamat Datang atau Welcome adalah kata yang sering kita jumpai di depan pintu ketika berkunjung ke rumah saudara atau terdapat di pusat-pusat perbelanjaan. Kata

tersebut merupakan sambutan hangat sang tuan rumah kepada tamu yang datang.

Umumnya tempat keset diletakkan di depan pintu utama. Bahan dasar keset bervariasi, bergantung pada selera masing-masing. Corak dan warnanya pun berbeda-beda, namun semuanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai tempat keset. Berikut ini kita akan mencoba membuat objek tersebut.

Buatlah layer baru dengan nama Keset. Aktifkan tool Rounded Rectangle () , lalu pada menu options masukkan angka 5 pixels dalam kotak Radius. Buatlah path persegi di depan pintu yang besarnya disesuaikan dengan keadaan yang sesungguhnya. Jadi Anda harus mampu mengukur perbandingan dengan pintu. Menuju ke palet Path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Dalam kotak dialog Color Picker, masukkan kode #0722AA pada kotak kode warna. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut. Pilih Select > Modify > Contract. Masukkan angka 5 pixels untuk Contract. Garis tepi tempat keset telah terbentuk, langkah berikutnya membuat warna bagian dalam tempat keset. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Masukkan kode #5971A7 dalam kotak dialog Color Picker. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi.

Tekstur tempat keset belum menonjol sama sekali. Apabila kita tidak jeli melihat situasi seperti ini mungkin objek tersebut sudah dianggap bagus. Karya seni kita akan bernilai tambah jika seluruh objek yang kita buat mendekati bentuk aslinya. Pilih Filter > Noise > Add Noise. Aturlah bebe-

rapa spesifikasi dalam kotak dialog Add Noise. Amount=13%, Distribution=Gaussian, Monochromatic.

Langkah selanjutnya memperhalus efek bulu pada tempat keset. Pilih Filter > Blur > Gaussian Blur. Masukkan angka 0.7 pixels pada kotak Radise dalam kotak dialog Gaussian Blur. Klik OK, lalu tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Aktifkan tool Text, lalu ketik kata WELCOME. Setelah selesai, klik tanda centang pada menu options di atas. Tekan Ctrl+T untuk mentransformasikan, ubah ukurannya. Tekan Enter untuk melihat perubahan.

Gabungkan layer Keset dengan teks welcome menjadi satu layer. Tekan Ctrl+T untuk mentransformasikan. Tekan Ctrl sambil menyeret titik proxy tiap sudut sehingga posisi keset rebah. Setelah selesai tekan Enter. Berilah efek bayangan dengan cara memilih Layers > Layer Style > Drop Shadow, dalam kotak dialog Layer Style aturlah beberapa spesifikasi. Blend Mode=Multiply, Opacity=75%, Angle=120, Distance=5%, Spread=0, Size=5%. Setelah selesai klik OK.

Dengan penambahan efek bayangan yang lembut pada lantai, semakin memperindah lukisan secara digital yang tidak dimiliki oleh kanvas manual.



Tempat keset: Ketajaman dalam berimajinasi untuk membentuk objek yang mirip aslinya dapat memperkaya karya seni digital.

8. Membuat efek bayangan

Bayangan objek pada lantai memberikan efek lantai yang mengkilap

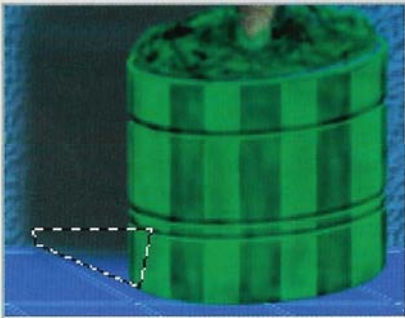
Kita hampir menyelesaikan seluruh tahap pembuatan gambar teras. Meskipun gambar tersebut sudah layak disebut sebagai hasil karya seni yang berkualitas, akan lebih baik lagi jika kita menambahkan efek lain. Misalnya bayangan pohon pada dinding, bayangan pada lantai, dan efek-efek lain. Dengan adanya efek bayangan yang cukup memukau membuat gambar nampak hidup.

Pada bagian ini kita akan mencoba membuat efek bayangan pada dinding, efek lantai mengkilap, efek bayangan pot pada lantai, efek bayangan pintu pada lantai, dan efek bayangan lain sebagai pendukung karya seni bermutu.

Objek yang pertama kali akan kita buat adalah bayangan pohon beringin pada dinding. Buatlah layer baru dengan nama Bayang pohon yang letaknya di bawah pohon beringin. Gabungkan seluruh objek yang berhubungan dengan pohon beringin dan pot. Setelah selesai, tekan Ctrl sambil mengklik layer pohon beringin (hasil gabungan dengan pot) untuk membuat seleksi. Maka akan terbentuk seleksi membentukkan pohon beringin dan pot, kemudian buatlah layer baru dengan nama Shadow-pohon. Klik icon Foreground and Background color untuk memilih warna. Masukkan kode #3F3F3F pada kotak kode warna dalam kotak dialog Color Picker. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Geserlah posisinya sedikit ke kiri atas menggunakan mouse.

Anda dapat menggeser posisi bayangan ke kiri menggunakan mouse atau tanda panah ke kiri dan ke atas sesuai kebutuhan. Bayangan tersebut masih kurang menarik karena warnanya masih terlalu gelap. Untuk itu kita perlu memodifikasi dengan cara memberi kesan kabur/blur dan mengurangi kepekatan (opacity) agar berkesan natural. Dengan layer Shadow-pohon masih aktif, pilih Filter > Gaussian Blur. Aturlah nilai blur sesuai keperluan (saya menggunakan nilai 4 pixels).

Ada sedikit kejanggalan pada bayangan tersebut, seharusnya bayangan pot pada dinding tidak terputus dengan objek pot asli. Untuk itu, kita perlu menyambung batas bayangan yang terputus. Aktifkan tool Polygonal Lasso (☞), buatlah seleksi. Buatlah layer baru dengan nama Bayang pot. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Pilih Filter > Blur > Gaussian Blur, masukkan angka 5 pada kotak Radius.



Bayangan terputus: Menyambung bayangan yang terputus pada lantai membuat objek semakin nampak nyata.

Gabungkan kedua bayangan tersebut menjadi satu, dan kurangi kepekatan (opacity) hingga 50% agar nampak lebih alami.

Sudut dinding begitu kontras dan bentuknya terlalu lurus. Seharusnya objek tersebut tidak terlampaui lurus yang membentuk sudut siku-siku. Coba Anda perhatikan sudut dinding pada rumah Anda, bentuknya tidak terlalu lancip bukan? Ubahlah bentuk sudut dinding tersebut dengan cara memperhalus tepi dinding. Aktifkan layer Dinding, aktifkan tool Blur (☹). Pada menu options, aturlah beberapa spesifikasi. Size=17 pixels, Mode=Normal, Strength=45%. Goreskan tool Blur pada tepi dinding secara perlahan-lahan.




Bayangan pada dinding: Dengan teknik sederhana dapat terbentuk sebuah bayangan yang cukup artistik.

Setelah menyelesaikan proses penambahan efek bayangan pada dinding, kita akan melanjutkan pembahasan tentang efek bayangan pada kaca pintu sehingga pantulan objek pada kaca semakin nyata sesuai bentuk aslinya. Teknik ini juga sangat sederhana namun sangat mempengaruhi pada objek yang dihasilkan.

Mengawali langkah kita, aktifkan layer Dinding copy (dinding di sebelah kiri pintu), buatlah duplikasi dengan cara menyeretnya ke icon New Layer di bagian bawah palet Layers. Setelah terbentuk duplikasi baru dengan nama Dinding copy 3, le-


takkan urutan layer paling atas. Tekan Ctr+T untuk mentransformasikan, perkecil ukurannya dengan cara menyeret titik proxy atas dan seret ke bawah sambil menekan tombol Shift pada keyboard. Dekatkan posisi dengan pintu, lalu tekan Enter.


Aktifkan layer Rangka pintu, lalu aktifkan tool Magic Wand () . Klik pada tempat kaca berwarna hitam, klik lagi pada kotak lainnya sambil menekan tombol Shift. Lakukan beberapa kali hingga seluruh tempat kaca terseleksi. Aktifkan layer Dinding copy3, lalu pilih Select > Inverse. Tekan Del untuk menghapus bagian yang tidak diperlukan.

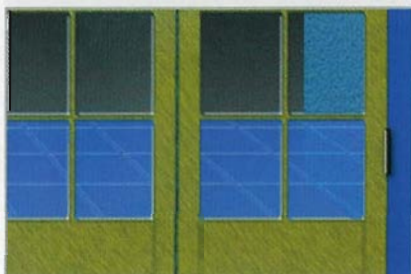


Membuat efek bayangan pada kaca pintu:

Dengan membuat seleksi sesuai bentuk kaca, akan menghasilkan bayangan yang realistis.

Efek bayangan pada kaca belum nampak sama sekali. Usahakan bentuknya benar-benar alami sebagai objek bayangan, untuk itu perlu memperhalus objek bayangan pada kaca pintu. Aktifkan tool Eraser () , pada menu options aturlah beberapa spesifikasi. Mode=Brush, Opacity= 70%, Flow=100. Hapuslah bagian atas objek bayangan secara perlahan-lahan agar menjadi lebih halus.

Melangkah ke tahap berikutnya, efek yang akan kita buat adalah bayangan lantai pada kaca. Aktifkan layer Lantai, seret ke icon New Layer untuk membuat duplikasi. Letakkan urutan layer paling atas. Kurangi kepekatan (opacity) hingga 50%. Klik tombol mouse kanan, pilih Skew. Seret titik proxy atas bagian tengah ke kiri. Setelah selesai tekan Enter. Aktifkan layer Rangka pintu. Aktifkan tool Magic Wand () , klik dua buah kaca pintu bagian bawah untuk membuat seleksi. Aktifkan layer Rangka pintu copy, tekan Shift dan klik pada dua buah kaca pintu bagian bawah untuk menambah seleksi. Aktifkan layer Lantai copy, lalu pilih Select > Inverse. Tekan tombol Del untuk menghapus bagian yang tidak diperlukan. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi. Tujuan menghapus bagian tersebut adalah agar lantai yang memantul pada kaca pintu sesuai dengan lebar kaca pintu.




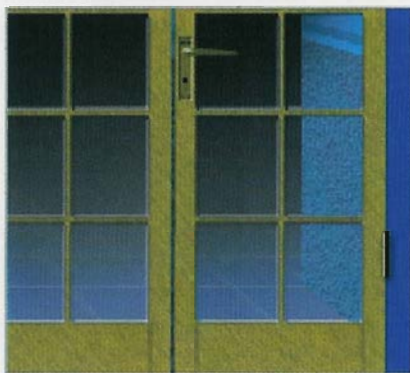
Bayangan perspektif: Bayangan lantai pada kaca pintu masih menabrak objek dinding sehingga nampak janggal.

Bentuknya sudah sesuai dengan lebar kaca pintu, tapi ups... masih ada kejanggalan, apakah Anda tahu?

Yap... ada gambar lantai pada dinding. Hal ini sangat mengganggu penampilan. Untuk itu, kita harus menghapusnya.

Anda tidak dapat menghapusnya dengan bantuan tool Eraser karena selain hasilnya kurang bagus juga tidak efektif sehingga perlu waktu dan tenaga. Kita hanya perlu sebuah layer untuk membuat seleksi yang bentuknya sama persis dengan objek yang akan dibuang. Aktifkan layer Dinding copy 3 (bayangan dinding pada kaca). Tekan Ctrl dan klik pada layer tersebut untuk membuat seleksi. Aktifkan layer lantai copy, lalu tekan Del untuk menghapus bagian yang tidak diperlukan. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Batas tepi lantai bagian atas kurang halus sehingga mengurangi nilai seninya, perlu diperhalus menggunakan tool Eraser. Aktifkan tool Eraser () , pada menu options aturlah beberapa spesifikasi (Brush=100 pixels, Mode=Brush, Opacity=70%). Hapuslah tepi bagian atas secara perlahan-lahan agar nampak lebih halus.



Efek pantulan kaca: Dengan memperhalus bagian tepi bayangan akan tercipta gambar yang mirip aslinya.

Pembahasan berikutnya adalah membuat efek bayangan pada lantai. Teknik ini sangat penting digunakan ketika ingin mengubah gambar yang sederhana menja-

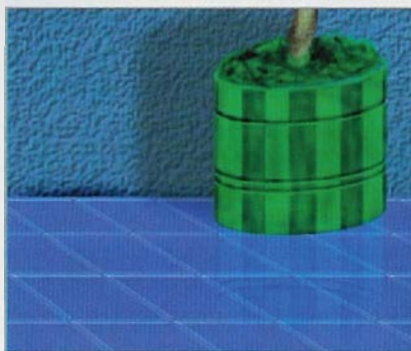
di karya seni yang luar biasa. Dengan teknik yang jitu dan fleksibel, Adobe Photoshop memang sangat dibutuhkan kehadirannya dalam situasi apa pun. Julukan yang begitu banyak telah dimiliki software yang satu ini karena kecerdasan dan kecermatannya membaca setiap imajinasi yang dituangkan oleh para desainer. Sebutan *manipulator program*, *photo retouching program*, maupun *digital painting program* sangatlah cocok untuk Adobe Photoshop.

Sebagai satu-satunya program alat lukis digital yang andal, kita dapat membuat bayangan hanya dengan menduplikasi gambar yang sudah ada kemudian dimodifikasi. Berbeda dengan melukis secara manual, Anda tidak dapat membuat duplikat objek sama persis dengan aslinya. Anda harus membuat ulang objek yang dimaksud.

Marilah kita membuat efek bayangan pada lantai agar nampak lebih realistis. Buatlah duplikasi tanaman hias dengan cara menyeretnya ke icon New Layer di bagian bawah palet Layers. Setelah muncul objek hasil duplikasi tekan Ctrl+T, klik tombol mouse kanan, pilih Flip Vertical, lalu tekan Enter. Pindahkan posisinya ke bawah hingga pot bagian dasar saling berhadapan.

Karena bagian pertemuan dua buah dasar pot tidak sinkron, dalam arti tidak tegak lurus yang mengakibatkan efek bayangan pada lantai tidak sesuai dengan keadaan aslinya, kita perlu menambahkan agar bagian tepi kiri dan kanan tertutup. Aktifkan tool Clone Stamp, gunakan ukuran brush 13 pixels. Tekan Alt dan klik pada bagian yang akan dijadikan sumber kloning. Lepaskan tombol Alt dan goreskan pada bagian yang akan ditambahkan. Lakukan goresan pada bidang lain se-

cara berulang-ulang sehingga seluruh tepi kiri dan kanan menutupi bagian yang tidak tertutup. Kurangi kepekatan (opacity) hingga 20%. Aktifkan tool Eraser (☞), gunakan ukuran brush yang besar (100 pixels atau 150 pixels). Hapuslah bagian bawahnya agar bayangan makin pudar.



Memperhalus bayangan: Kecerdikan menyiasati setiap kondisi gambar sangat penting dimiliki oleh orang yang berjiwa seni.

Efek bayangan pot sudah terbentuk dengan hasil sangat cantik. Pembahasan berikutnya adalah membuat efek bayangan dinding pada lantai. Aktifkan layer Dinding, seret ke icon New Layer untuk membuat duplikasi. Tekan Ctrl+T, klik tombol mouse kanan lalu pilih Flip Vertical. Setelah selesai tekan Enter. Pindahkan ke bawah hingga bagian dasar dinding saling bertemu yang posisinya tegak lurus. Kurangi kepekatannya hingga 50%. Aktifkan tool Eraser (☞), gunakan ukuran brush 100 atau 200 pixels. Hapuslah bagian bawah secara perlahan-lahan agar efek bayangan makin ke bawah makin pudar.

Aktifkan Dinding copy, lalu aktifkan seret ke icon New Layer di bagian bawah palet Layers untuk membuat duplikasi. Setelah terbentuk duplikasi dengan nama


Dinding copy 5, klik tombol mouse kanan lalu pilih Flip Horizontal. Seret titik proxy bagian kiri ke atas. Ubahlah bentuk dasar masing-masing dinding sinkron sehingga nampak menyatu dari atas ke bawah. Setelah tekan Enter. Kurangi kepekatan hingga 50%. Aktifkan tool Eraser (☞) dan gunakan ukuran brush 100 pixels. Hapuslah bagian bawahnya secara perlahan-lahan agar efek pudar semakin nyata.

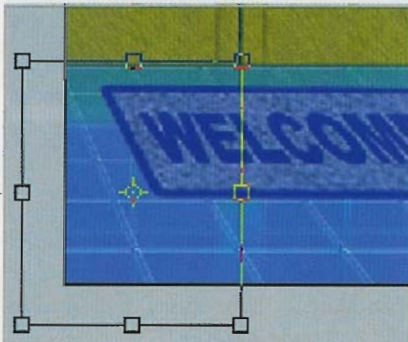


Lantai mengkilap: Efek mengkilap pada lantai yang terbentuk bergantung pada desainer itu sendiri.

Selanjutnya membuat bayangan kusen pada lantai. Langkah pertama adalah mengaktifkan layer Kusen, lalu aktifkan tool Rectangle Marquee (☐). Buatlah seleksi pada layer tersebut. Tekan Ctrl+C, lalu Ctrl+V untuk membuat duplikasi. Pindahkan ke bawah hingga bagian dasar layer Kusen dengan hasil duplikasi saling bertemu tegak lurus. Kurangi kepekatan hingga 50%. Aktifkan tool Eraser (☞) dan gunakan ukuran brush 100 pixels. Hapuslah bagian bawahnya secara perlahan-lahan. Maka akan terbentuk bayangan Kusen pada lantai.


Pembahasan berikutnya adalah membuat bayangan pintu pada lantai. Aktifkan


layer Rangka pintu, buatlah seleksi menggunakan tool **Rectangle Marquee**. Tekan **Ctrl+C**, lalu **Ctrl+V** untuk membuat duplikasi. Tekan **Ctrl+T**, lalu pilih **Flip Vertical**. Pindahkan ke bawah hingga permukaannya saling bertemu. Setelah selesai tekan **Enter**. Kurangi kepekatan hingga 50%. Aktifkan tool **Eraser** () dan gunakan ukuran brush 100 pixels. Hapuslah bagian bawahnya secara perlahan-lahan. Karena bentuk bayangan pintu bagian kiri sama dengan bagian kanan, Anda dapat menduplikasi bayangan pintu tersebut. Tekan **Shift+Alt** sambil menyeret layer bayangan pintu ke kiri. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, klik tombol mouse kanan lalu pilih **Flip Horizontal**. Setelah selesai tekan **Enter**.

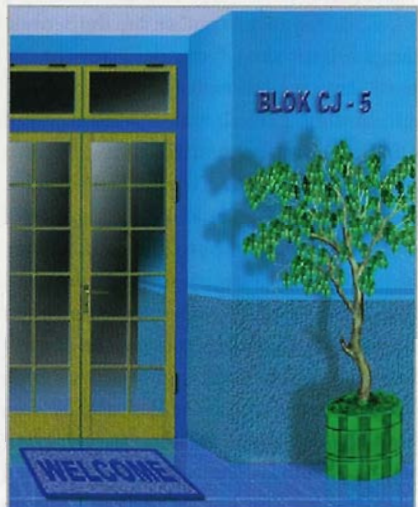


Duplikasi bayangan: Kelebihan melukis digital adalah dapat membuat objek yang sama persis dengan aslinya.

Seluruh objek telah memiliki efek bayangan pada lantai sehingga nampak sebuah hasil karya seni lukis digital yang sangat mempesona. Anda dapat menambahkan efek kaca yang memantulkan cahaya terang. Efek tersebut dapat dibuat dengan cara memberikan warna gradasi putih ke transparan. Agar lebih jelas, ikutilah pe-

tunjuk berikut ini. Pertama-tama, buatlah layer baru yang posisinya berada di atas layer Rangka pintu. Aktifkan layer Rangka pintu (di bagian kanan tangan Anda), lalu aktifkan tool **Magic Wand** () . Tekan **Shift**, klik pada kotak kaca pintu secara berulang-ulang untuk membuat seleksi.

Tekan huruf **D**, lalu **X**. Aktifkan tool **Gradient** () , pilih tipe **Linier**. Klik gradient editor untuk memilih warna gradasi. Dalam kotak dialog **Gradient Editor**, pilihlah **Foreground to Transparent** (putih ke transparan). Letakkan pointer di sebelah kiri dan seret ke kanan sedikit turun ke bawah. Efek pantulan cahaya pada kaca pintu sudah terbentuk. Lakukan pula pada pintu sebelah kiri, dan beri bayangan pada layer **Keset**. Anda telah menghasilkan sebuah karya besar yang mengagumkan dengan bantuan alat lukis digital yang sangat canggih dan cerdas.



Teras yang asri: Adobe Photoshop dapat membentuk objek apa saja di sekitar kita dengan hasil yang menakjubkan.

Foto Model

Seorang pelukis digital yang sudah mahir dapat membuat objek benda mati maupun hidup hanya dengan mengandalkan kekuatan goresan tangannya pada mouse. Kombinasi warna pada objek sesuai aslinya pun tak kalah penting pengaruhnya.



1. Membuat sketsa

Sketsa awal pada kanvas digital

Seperti telah dikatakan berkali-kali bahwa Adobe Photoshop dapat membentuk objek apa pun di sekitar kita. Baik yang abstrak maupun realitas. Nilai plus lain yang dimiliki Adobe Photoshop adalah hemat waktu, biaya, dan energi. Ketika Anda melakukan kesalahan dalam melukis, maka Photoshop dapat mengembalikan ke posisi semula dengan cara mundur beberapa langkah sesuai keinginan Anda. Jika Anda melukis di atas kanvas tradisional, hal itu mustahil dapat dilakukan.

Objek yang sama pun dapat diduplikasi untuk menghemat waktu dan tenaga. Apakah Anda dapat membuat duplikat objek pada lukisan Anda selain di Photoshop? Mustahil, bukan? Secanggih apa pun program alat lukis, jika kita tidak mampu menguasainya maka program tersebut akan menjadi mubazir. Menguasai pun belum cukup, Anda harus mampu menghasilkan karya seni yang bermutu dan berkualitas sehingga benar-benar diakui banyak orang.

Pada bagian ini kita akan mencoba membuat objek gadis foto model. Dengan hanya mengandalkan tool Brush sebagai kuas digital akan tercipta sebuah karya seni yang berkualitas, tidak kalah dengan kanvas tradisional/manual.

Buatlah dokumen baru dengan spesifikasi 800x1000 pixels, Resolution=200 pixels/inc, Mode=RGB, Contents= white. Ketika akan melukis di atas kanvas digital, Anda dapat membuat sketsa terlebih dahulu untuk mempermudah proses pembuatan objek yang diinginkan dengan hasil yang memuaskan. Sketsa tersebut dapat dibuat di kertas putih lalu di-scan dengan scanner. Apabila belum memiliki scanner, Anda dapat langsung membuat sketsa langsung di layer Photoshop.

Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah bentuk objek itu sendiri. Anda harus sudah menentukan style (gaya) foto model tersebut. Bagaimana gaya rambutnya, tangannya, dan hal-hal lain yang ada pada foto model tersebut. Untuk membantu imajinasi Anda dalam membuat lukisan secara digital, Anda dapat mencontoh sketsa yang telah disediakan.



Sketsa awal:
Ketika akan membuat objek dalam Photoshop sangat dianjurkan membuat sketsa awal.

2. Membuat wajah

Path dasar wajah dan mewarnai path

Setelah Anda membuat sketsa awal, langkah berikutnya adalah membuat path wajah mengikuti bentuk pada sketsa. Aktifkan tool **Pen**, buatlah path tertutup membentuk wajah. Untuk bagian yang lengkung, gunakan tool **Convert Point**. Agar tidak merepotkan ketika ingin mengulang proses arsiran pada wajah, simpanlah path tersebut dengan cara memilih menu **options layer**. Klik menu **options layer** di bagian kanan atas (berbentuk tanda panah ke kanan), lalu pilih **Save Path** dan beri nama untuk path tersebut.

Ubahlah path tersebut menjadi seleksi, kemudian buatlah layer baru dengan nama **Wajah**. Sekarang Anda dapat memberikan warna seleksi tersebut sebagai warna dasar wajah. Warna kulit wajah seseorang bermacam-macam, ada yang coklat muda, kuning langsung, putih bersih, dan ada pula yang hitam manis. Anda dapat menentukan sendiri warna yang diinginkan untuk foto model tersebut, apabila Anda mengikuti petunjuk buku ini, masukkan kode warna **#EEB37A** dalam kotak dialog **Color Picker**. Tekan **Alt+Backspace** untuk memberi warna. Tekan **Ctrl+D** untuk membuang seleksi.

3. Membuat alis dan mata

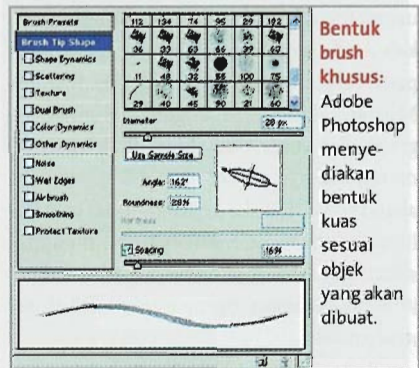
Brush yang digunakan untuk membuat alis dan mata

Warna wajah yang telah kita buat masih sangat sederhana, belum nampak efek pencahayaan sama sekali sehingga terlihat seperti bentuk clipart. Tidak perlu khawatir, pada bagian berikutnya juga akan dibahas

tentang pemberian efek pada wajah sehingga akan tercipta hasil lukisan secara digital yang sangat mengagumkan.

Adobe Photoshop tahu betul kebutuhan para desainer. Semua fasilitas yang diperlukan hampir seluruhnya disediakan oleh Photoshop. Seperti halnya ketika ingin membuat rambut dan alis. Adobe Photoshop menyediakan bentuk brush yang sangat dibutuhkan untuk membentuk kedua objek tersebut. Brush yang digunakan untuk membuat alis berbeda dengan brush yang digunakan untuk membuat rambut. Ada 11 kategori bentuk brush yang disediakan, Anda tinggal memanfaatkannya.

Buatlah layer baru dengan nama **Alis**, kemudian aktifkan tool **Brush** (). Pilih bentuk brush **Dune Grass** (seperti rumput). Klik menu **options brush** di bagian kanan atas. Dalam kotak dialog, klik **Brush Tip Shape** lalu aturlah beberapa spesifikasi. Apabila ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil, Anda dapat menggantinya pada menu **Diameter**.



Mulailah membuat alis bagian kiri secara perlahan-lahan. Jika kurang cocok dengan yang dihasilkan, tekan **Ctrl+Alt+Z** untuk membatalkan dan mengulangnya. Setelah cocok dengan bentuk yang dihasilkan

kan, Anda dapat menduplikasi sebagai alis bagian kanan namun terlebih dulu harus dimodifikasi agar bentuknya lebih baik lagi. Aktifkan tool **Blur**, lalu aturlah ukuran brush sesuai kebutuhan. Goreskan pada objek alis secara perlahan, setelah selesai buatlah duplikasi dengan cara menyeretnya ke icon **New Layer** di bagian bawah palet **Layers** lalu pindahkan ke sebelah kanan.

Karena bentuk alis hasil duplikasi nampak janggal dan posisinya terbalik, kita perlu memperbaikinya. Tekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, pilih **Flip Horizontal**. Putarlah objek tersebut dengan cara menggeser salah satu titik proxy di tiap sudut. Setelah selesai tekan **Enter**.



Bentuk alis:
Dengan bantuan brush khusus, objek yang dihasilkan sesuai dengan bentuk sesungguhnya.

Bentuk alis cukup manis dan alami. Langkah selanjutnya adalah membuat mata. Dalam proses pembuatan mata mungkin sedikit repot karena Anda harus menambahkan bulu mata agar hasilnya lebih natural. Buatlah layer baru dengan nama **Mata**. Aktifkan tool **Pen**, lalu buatlah path tertutup membentuk mata. Isilah seleksi tersebut dengan warna putih. Sekarang Anda tinggal membuat bola mata. Buatlah layer baru dengan nama **Bola mata**, lalu aktifkan tool **Elliptical Rectangle**. Buatlah seleksi membentuk bola

SHORTCUT

Membuat contoh warna (Color Sampler) pada empat area

Adobe Photoshop memiliki sebuah tool yang dapat mengambil contoh warna pada image aktif yang digunakan untuk mewarnai pada suatu objek agar warnanya lebih realistis. Dengan tool **Color Sampler**, Anda tinggal mengklik pada area tersebut kemudian melihat komposisi campuran warna pada palet **Info**. Ketika mengklik pada suatu tempat maka informasi warna akan terekam pada palet **Info**. Apabila Anda mengklik pada daerah lain, otomatis informasi warna akan berubah. Bagaimana jika kita memerlukan empat tempat sekaligus tanpa harus menghilangkan informasi warna yang pertama? Caranya, aktifkan tool **Color Sampler** kemudian tekan **Shift+Alt** dan klik pada area yang diinginkan. Contoh warna yang diambil tidak lebih dari empat kali.

Teknik Pengisian Cepat

Tinggalkan cara klasik ketika mengisi layer menggunakan tool **Fill**.

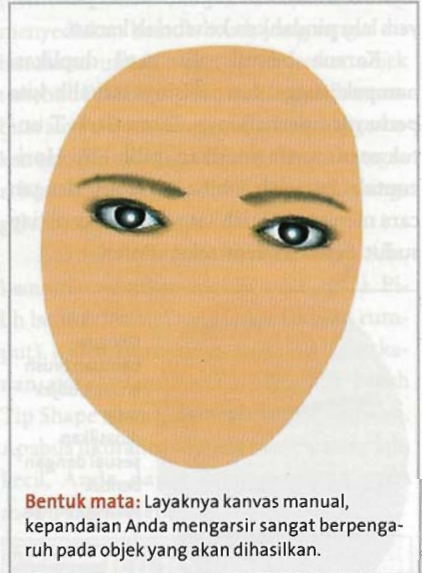
1. Untuk mengisi warna tertentu, tekan **Alt+Backspace**.
2. Untuk mengisi layer dengan warna Background, tekan **Ctrl+Backspace**.
3. Untuk mengisi layer dengan warna hitam, tekan "D" lalu tekan **Alt+Backspace**.
4. Untuk mengisi layer dengan warna putih, tekan "D" lalu "X" dan tekan **Alt+Backspace**.

mata. Besarnya seleksi harus melebihi area mata yang baru saja dibuat. Aktifkan tool **Gradient**, pilih tipe **Radial**. Tentukan warna gradasi putih dan hitam. Letakkan pointer di tengah-tengah dan seret ke samping kanan sehingga terbentuk bola mata dengan warna putih di dalam. Karena bola mata melebihi area mata, kita harus membuangnya. Anda tidak dapat menghapus dengan tool **Eraser** karena selain bentuk yang dihasilkan kurang bagus juga perlu waktu yang agak lama. Ada teknik jitu untuk menghapus bagian bola mata agar bentuknya sesuai dengan mata. Pertama-tama aktifkan layer **Mata**, tekan **Ctrl** sambil mengklik layer tersebut untuk membuat seleksi. Sekarang aktifkan layer **Bola mata**, kemudian pilih **Select > Inverse**. Tekan **Del** pada keyboard untuk menghapus bagian yang tidak diinginkan.

Untuk mempermudah proses selanjutnya, gabungkan layer **Mata** dan **Bola mata** menjadi satu. Kini Anda dapat menambahkan beberapa efek lain seperti menggelapkan bagian tepi mata dan menambahkan bulu mata. Untuk menggelapkan bagian tepi mata gunakan tool **Brush**, pilih warna hitam 30%, sapukan pada bagian tepi secara perlahan. Sedangkan untuk membuat bulu mata, kita perlu bentuk **brush** yang sama ketika membuat alis mata, namun ukurannya diperkecil.

Aktifkan tool **Brush** dan pilih tipe **Dune Grass**. Aturilah beberapa spesifikasi seperti ketika membuat alis mata. Mulailah mengarsir di sekitar mata secara perlahan-lahan. Untuk bulu mata yang menghadap ke bawah, ubahlah rotasi (**angle**) menjadi minus dengan cara menggerakkan tanda panahnya. Setelah membuat beberapa modifikasi pada mata tersebut, bu-

atlah duplikasi dan letakkan pada bagian kanan. Karena posisinya terbalik, kita perlu mengubahnya dengan cara menekan **Ctrl+T** untuk mentransformasikan, lalu pilih **Flip Horizontal**. Putarlah objek tersebut agar posisinya tepat, setelah selesai tekan **Enter**.



Bentuk mata: Layaknya kanvas manual, kepandaian Anda mengarsir sangat berpengaruh pada objek yang akan dihasilkan.

4. Membuat hidung

Bentuk path hidung dan warna dasar hidung

Bagian yang lebih sulit adalah hidung karena kita dituntut untuk lihai mengarsir pada bagian-bagian tertentu agar efek pencahayaan pada hidung sesuai aslinya. Ada kalanya kita salah memberi efek pencahayaan sehingga yang terbentuk hidung besar atau hidung yang kurang mancung. Bentuk hidung wanita umumnya kecil, apalagi sebagai foto model. Selain hidungnya bangir juga nampak mungil.

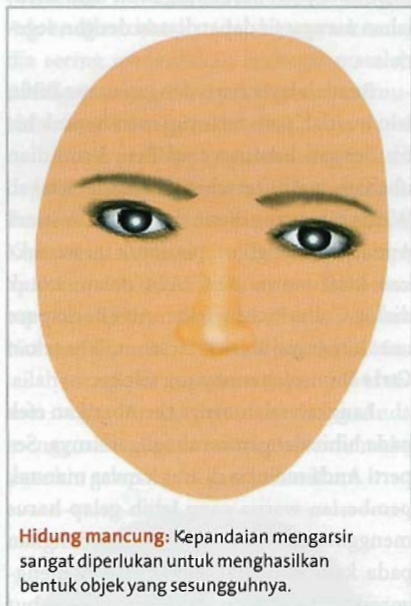
Ketika membuat bentuk hidung, Anda dapat langsung membuatnya dengan bantuan tool Brush menggunakan warna tertentu, kemudian mengarsirnya dengan tool Dodge dan Burn. Namun lebih baik menggunakan bantuan tool Pen untuk membuat path hidung agar ketika salah mengarsir hidung dapat diulang secara cepat karena bentuk path hidung masih tersimpan.

Langkah pertama untuk membuat objek hidung adalah membuat layer baru dengan nama Hidung. Aktifkan tool Pen dan buatlah path tertutup membentuk hidung. Ubahlah path tersebut menjadi seleksi, klik icon Foreground and Background untuk memilih warna. Setelah muncul kotak dialog Color Picker, masukkan kode warna #EFB067 dalam kotak kode warna. Tekan Alt+Backspace untuk memberi warna dasar hidung. Tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Seperti telah disinggung pada bagian sebelumnya bahwa pemberian efek pada hidung sangat mempengaruhi bentuk yang dihasilkan. Kita akan mencoba mengarsir bagian-bagian tertentu agar terbentuk hidung yang bangir. Aktifkan tool Burn, dan tentukan beberapa spesifikasi pada menu options di bagian atas. Size=9 pixels, Range=Midtones, Exposure=7%. Mulailah mengarsir bagian tepi hidung. Ketika Anda mengarsir pada tempat yang sama, akan semakin nampak gelap pada bagian tersebut. Untuk memberikan efek cahaya yang terang, gunakan tool Dodge dan aturlah spesifikasi yang sama seperti di atas. Mulailah mengarsir pada bagian yang ingin dibuat lebih terang.

Hidung tersebut mungkin nampak janggal karena bagian atas nampak jelas,

seharusnya batas hidung tersebut lebih halus dan hampir tidak nampak batasnya, hanya efek pencahayaan yang harus muncul sehingga lebih bagus bentuknya. Hapuslah bagian atas hidung menggunakan tool Brush dengan ukuran sekitar 45 pixels dan tingkat tekanan (exposure) sekitar 5%.



5. Membuat bibir

Bentuk path dan pemberian efek pada bibir

Bentuk bibir sangat bervariasi tergantung roman masing-masing orang. Bibir yang terbuka lebar menandakan orang tersebut sedang dalam keadaan gembira, bibir yang terbuka dengan sederet gigi putih bersih terlihat menandakan orang tersebut sedang tertawa, bibir yang tertutup rapat mengekspresikan orang tersebut sedang tersenyum manis pada Anda.

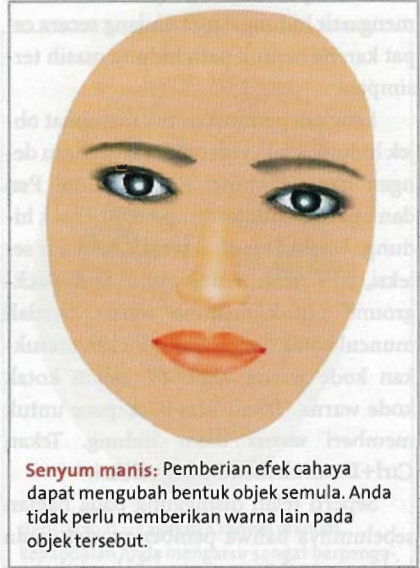
Ketika membuat objek bibir, Anda juga dapat langsung menggoreskan pada layer menggunakan tool Brush membentuk bibir kemudian memberikan efek pencahayaan dengan bantuan tool Dodge dan Burn. Namun lebih praktis dan efisien jika menggunakan bantuk tool Pen untuk membuat path berbentuk bibir agar kesalahan mengarsir dapat diatasi dengan segera.

Buatlah layer baru dengan nama Bibir, lalu buatlah path tertutup membentuk bibir dengan bantuan tool Pen, kemudian ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Warna bibir yang digunakan terserah selera Anda, jika mengikuti petunjuk ini masukkan kode warna #EC7A24 dalam kotak dialog Color Picker. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi tersebut, lalu tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Langkah selanjutnya memberikan efek pada bibir dengan cara mengarsirnya. Seperti Anda melukis di atas kanvas manual, pemberian warna yang lebih gelap harus menggunakan warna lain. Sedangkan pada kanvas digital, Anda cukup menggoreskan tool Burn pada warna tersebut agar lebih gelap tanpa menambahkan warna lain. Untuk memberikan warna yang terang, gunakan tool Dodge dengan spesifikasi sama seperti ketika membuat efek hidung.

Dengan berbagai modifikasi dan kepriawain Anda mengarsir bagian tertentu akan tercipta objek seperti aslinya. Janganlah ragu menggoreskan pada objek tersebut ketika memberikan efek yang gelap maupun terang. Adobe Photoshop sangat cerdas membaca pikiran Anda ketika bagian tersebut ingin dibuat lebih terang. Pengaturan tekanan (exposure) juga perlu

diperhatikan, semakin kecil tingkat tekanan semakin natural objek yang dihasilkan. Banyak pelukis manual melakukan hal ini, ketika ingin mengarsir bagian yang lebih rumit pasti tingkat tekanan kuasnya sedikit mengambang agar hasilnya lebih halus.



Senyum manis: Pemberian efek cahaya dapat mengubah bentuk objek semula. Anda tidak perlu memberikan warna lain pada objek tersebut.

6. Membuat rambut

Bentuk brush yang digunakan dan teknik arsiran

Adobe Photoshop memang benar-benar sebuah alat lukis digital yang sangat canggih. Apa pun kebutuhan Anda, Photoshop telah menyediakan dengan lengkap. Seperti sebuah studio gambar, Adobe Photoshop sudah menyediakan peralatan yang dibutuhkan oleh para pelukis. Mulai dari kanvas, kuas, cat warna, alat penghapus, dan kebutuhan lain yang diperlukan. Anda tinggal mengekspresikan jiwa seni ke kanvas digital. Tidak perlu takut dan

canggung ketika melakukan kesalahan. Adobe Photoshop memang sudah dirancang untuk pelukis pemula maupun pelukis yang sudah mahir.

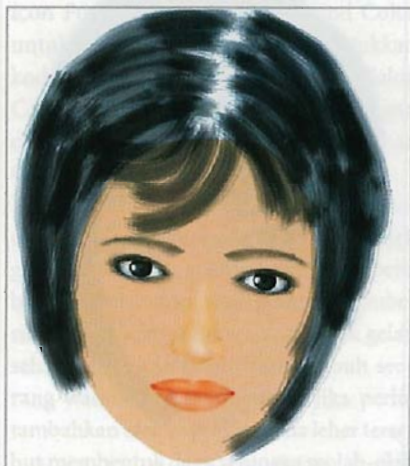
Dibandingkan dengan melukis secara manual yang hanya memiliki beberapa bentuk kuas (brush), Adobe Photoshop memiliki sekitar 250 bentuk brush yang dapat digunakan berbagai keperluan. Ketika membuat rambut misalnya, Adobe Photoshop memiliki brush khusus agar objek rambut dapat terbentuk dengan waktu yang relatif singkat.

Pada bagian ini kita akan mencoba membuat rambut. Bentuk rambut seorang wanita bermacam-macam bergantung pada bentuk wajahnya. Di zaman sekarang, bentuk rambut sudah tidak alami dan jauh berbeda dengan bentuk rambut aslinya ketika belum pergi ke tempat pemotongan rambut (salon). Ada yang ingin dibuat ikal yang semula lurus, ada yang ingin dibuat keriting yang dulunya ikal, ada yang dipotong pendek yang dulunya panjang, dan banyak lagi variasi rambut seorang wanita.

Goresan tangan Anda ketika membuat objek rambut akan berpengaruh pada bentuk wajah wanita tersebut, untuk itu Anda harus melihat kondisi wajah yang akan diberikan rambut. Layaknya seorang penata rambut, Anda juga harus pandai membuat model rambut dengan bentuk lain yang mungkin dapat ditiru oleh seorang wanita ketika melihat hasil karya Anda. Rambut yang pendek lebih mudah dibandingkan ketika membuat rambut yang panjang. Ketika membuat rambut yang panjang akan nampak aneh jika belum terbiasa. Namun efek rambut yang pendek dapat dibuat dengan mudah dan cepat. Efek cahaya dan warna pada rambut juga perlu diperhatikan

agar bentuknya lebih alami sesuai rambut aslinya. Bagi orang yang sudah terbiasa menggunakan Adobe Photoshop belum tentu dapat membuat rambut dengan beberapa efek pencahayaan jika belum terbiasa, karena siapa pun orangnya yang sering melakukan berbagai eksperimen dengan membuat berbagai macam objek dengan Adobe Photoshop pada dasarnya karena dia sering menemukan berbagai masalah sehingga tanpa disengaja dapat menemukan trik-trik yang jitu tersebut.

Teknik pembuatan rambut yang alami dapat kita buat dengan mudah dan cepat. Buatlah layer baru dengan nama Rambut. Kemudian aktifkan tool Brush, pilih tipe Spatter, pada menu options aturlah beberapa spesifikasi. Size=24 pixels, Mode=Normal, Opacity=100%, Flow=30%. Mulailah mengarsir membuat gaya rambut sesuai selera Anda. Semakin sering Anda menggoreskan pada tempat tertentu maka semakin gelap warna yang dihasilkan.



Arsiran rambut: Sapan brush digital lebih efektif dan efisien dengan adanya bentuk brush khusus yang telah disediakan.

Perlu diperhatikan, efek pencahayaan pada rambut harus ditimbulkan. Untuk itu, gunakan warna putih dan kurangi tingkat kepekatan maupun persentase Flow. Setelah melakukan beberapa kali arsiran akan nampak bentuk rambut yang cukup natural.

Coba Anda perhatikan bagian tepi rambut tersebut, ada beberapa helai rambut yang tipis hasil dari sapuan brush dengan tingkat kepekatan dan persentase Flow yang rendah. Sedangkan efek pada rambut yang terkena cahaya berwarna putih/terang, hasil dari arsiran dengan warna putih yang dilakukan beberapa kali pada satu tempat menggunakan kepekatan warna yang rendah dan persentase Flow yang rendah pula. Namun ada satu kekurangan, efek pencahayaan pada wajah belum nampak. Jangan khawatir, kita akan membahasnya setelah ini.



Gaya rambut: Bentuk brush khusus dapat membentuk rambut yang bergelai, dan bagian tepi rambut nampak lebih natural.

7. Efek pencahayaan

Membuat efek cahaya di sekitar wajah

Melukis secara digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan melukis secara manual. Sebagai contoh, ketika mengarsir pada bagian yang ingin dibuat terang atau diberi efek cahaya maka Anda tidak perlu menambahkan warna putih, cukup dengan sebuah tool Dodge maka bagian tersebut menjadi lebih terang sehingga pantulan cahaya pada objek tersebut akan nampak alami. Berbeda dengan melukis secara manual, kita perlu warna putih untuk menutupi bagian tersebut. Jika terlalu banyak warna putihnya, Anda harus menutupi kembali dengan warna dasar sebelumnya. Hal ini tentu merepotkan dan kurang efisien.

Teknik pemberian efek cahaya pada wajah sangat mempengaruhi karya yang dihasilkan. Jika terlalu banyak warna yang terang akan nampak pucat, namun jika terlalu banyak warna gelap akan nampak belepotan. Meskipun cara mengarsirnya mudah dilakukan, namun perlu teknik tertentu agar apa yang kita inginkan sesuai dengan hasilnya. Sedangkan teknik tersebut perlu banyak latihan dan kecermatan membaca keadaan sebenarnya, jika perlu Anda dapat melihat efek cahaya pada wajah sendiri melalui cermin. Perhatikan dengan saksama, bagian mana saja yang harus diberi cahaya dan bagian mana saja yang perlu diberi efek gelap.

Untuk melatih teknik arsiran pada wajah, berikut ini akan dibahas secara sederhana teknik yang jitu dan mudah dipelajari. Pertama-tama, aktifkan layer Wajah kemudian aktifkan tool Dodge untuk

membuat efek cahaya. Pada menu option, aturlah beberapa spesifikasi. Size=27 pixels, Range=Midtones, Exposure=15%.

Mulailah mengarsir pada bagian pipi kanan secara perlahan-lahan. Semakin sering Anda memberi arsiran pada satu tempat akan semakin terang bagian tersebut. Kemudian ubahlah ukuran brush sesuai bagian yang akan diarsir, sapukan pada bagian pelipis kiri dan kanan secara perlahan. Lakukan pula pada bagian tepi bibir, gunakan ukuran brush yang lebih kecil. Untuk memberikan efek yang lebih gelap, gunakan tool Burn. Goreskan pada pelipis kiri bagian sudut, lakukan pula pada bagian kanan. Berikan pula arsiran pada bagian bawah bibir sedikit lebih gelap. Sebentuk wajah foto model yang cukup cantik dan menawan telah Anda ciptakan.



Efek cahaya: Pemberian efek cahaya tidak memerlukan warna lain. Metode kerja kita akan lebih mudah dan efisien dengan adanya tool Dodge.

8. Membuat leher

Mewarnai leher dan membuat efek bayangan

Bentuk wajah yang rupawan hasil lukisan secara digital memiliki nilai seni tersendiri. Selain lebih segar dipandang mata juga membuat orang lain penasaran dan menjadi tantangan bagi seorang yang berjiwa seni. Berbeda dengan sebuah gambar berbentuk foto hasil jepretan kamera. Pemandangan seperti itu sudah umum dan banyak dijumpai di sekitar kita sehingga nilai seninya kurang menonjol.

Dengan pose seorang foto model yang telah dibuat melalui sketsa, kita tinggal menambahkan beberapa bagian lain seperti leher, badan, tangan, baju dan objek lain sebagai pendukung. Pertama-tama, buatlah layer baru dengan nama Leher kemudian aktifkan tool Pen untuk membantu Anda membuat leher. Selanjutnya, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Aktifkan icon Foreground and Background Color untuk mewarnai leher tersebut. Masukkan kode warna #EEB37A dalam kotak dialog Color Picker. Isilah seleksi tersebut dengan cara menekan Alt+Backspace, lalu tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Langkah berikutnya adalah membuat efek pencahayaan pada leher agar efek guratan semakin nampak alami. Seperti biasa, gunakan tool Dodge untuk memberikan efek cahaya. Berikan pula efek gelap sehingga tekstur alami warna tubuh seorang wanita dapat terbentuk. Jika perlu, tambahkan efek bayangan pada leher tersebut membentuk dagu sehingga seolah-olah cahaya yang memantul pada wajah membayang pada leher. Sebuah trik untuk membuat bayangan yang cepat dan jitu.



9. Membuat baju

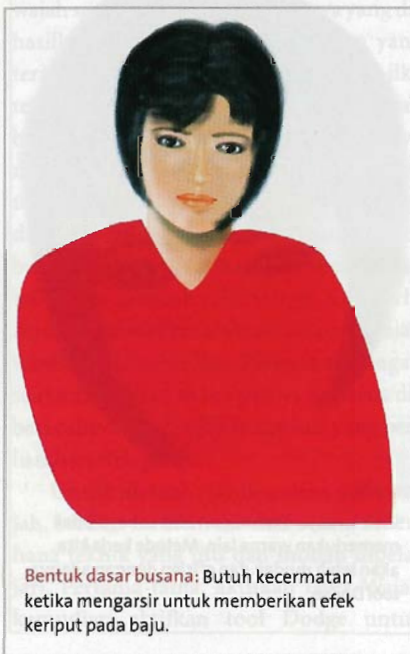
Warna baju dan membuat efek kerutan baju

Corak dan warna busana yang digunakan oleh para foto model sangat beragam, bergantung pada jenis busana yang akan dipromosikan. Di sini, kita tidak sedang mempromosikan sebuah produk namun hanya membuat sebuah gambar secara digital berbentuk wanita sebagai foto model. Sehingga kita dapat menentukan warna dan corak yang diinginkan sesuai selera kita tanpa harus mengikuti orang lain.

Begitu pula dengan pembahasan materi ini. Anda bebas menentukan corak dan warna untuk busana foto model tersebut, yang penting warnanya sesuai untuk orang tersebut. Selain itu, efek tekstur pada busana tersebut sangat membantu mem-

perindah karya seni yang dihasilkan. Mengawali langkah kita dalam pembuatan busana, buatlah layer baru dengan nama Busana. Kemudian aktifkan tool Pen, buatlah path tertutup membentuk busana mengikuti sketsa yang dibuat sebelumnya. Setelah terbentuk path busana, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Klik icon Foreground and Background Color untuk memilih warna yang diinginkan. Pilihlah warna merah tua, atau gunakan warna lain sesuai selera Anda. Tekan Alt+Backspace untuk mengisi seleksi, kemudian tekan Ctrl+D untuk membuang seleksi.

Sedikit tambahan, perbaiki bentuk bola mata yang terlalu tajam dengan cara memberi warna hitam pada bagian yang putih dengan ukuran brush tertentu, kemudian beri warna putih pada bagian tepi bola mata sehingga nampak lebih realistis.



Kembali ke pembahasan tentang proses pembuatan busana, langkah selanjutnya adalah membuat lengan. Pada prinsipnya, teknik melukis secara digital hampir sama dengan melukis secara manual. Ketika Anda membuat arsiran untuk membuat bagian yang lebih gelap, tentu akan menyapukan kuasnya ke kanvas secara berulang-ulang agar hasilnya lebih maksimal. Begitu pula dengan teknik melukis secara digital, Adobe Photoshop juga dapat membaca keinginan Anda ketika ingin membuat daerah yang lebih gelap atau lebih terang.

Teknik pembuatan lengan baju juga sama, kita tidak perlu memberikan warna dengan tool Brush. Hanya dengan bantuan tool Dodge dan Burn semuanya dapat diatasi dengan mudah. Memang, jika belum terbiasa menggunakan alat bantu ini akan menemui beberapa kesulitan. Namun jika sudah menemukan tekniknya terasa mengasyikkan dibanding melukis secara manual. Ketika Anda menggunakan tool Dodge, maka Adobe Photoshop mengurangi warna tersebut lebih terang, dan jika menggoreskan pada salah satu tempat maka warna tersebut menjadi putih. Begitu pula jika Anda menggunakan tool Burn, maka Adobe Photoshop akan menambah warna tersebut menjadi lebih gelap sehingga apabila kita menggoreskan beberapa kali pada tempat yang sama maka daerah tersebut menjadi hitam.

Untuk membuat efek cahaya pada baju tersebut, gunakan tool Dodge dengan ukuran brush yang besar dan tekanan kecil. Mulailah mengarsir pada bagian tepi lengan bagian kanan secara perlahan. Jangan terlalu sering menggoreskan pada tempat yang sama karena akan membuat objek berubah warnanya. Untuk membuat efek

cahaya agar baju nampak berkerut, gunakan ukuran brush yang lebih kecil. Sapukan pada busana tersebut, kemudian beri efek yang lebih gelap menggunakan tool Burn. Lakukan beberapa kali arsiran agar hasilnya maksimal. Apabila efek cahaya terlalu terang maupun terlalu gelap, gunakan tool Blur agar warnanya lebih halus dan menyatu dengan warna aslinya.



Setelah membuat lengan bagian kanan, langkah berikutnya membuat lengan bagian kiri. Proses pembuatannya sama ketika membuat lengan kanan. Jangan takut salah mengarsir karena dengan cepat dapat ditutup kembali dengan membuat kloning pada bagian yang salah tersebut menggunakan tool Patch. Agar hasilnya maksimal dan efek kerutan pada baju lebih natural, kurangi tingkat tekanan brush (exposure) sekecil mungkin. Memang prosesnya sedikit lebih lama, namun hasilnya lebih bagus dan lebih alami.

Setelah selesai membuat lengan kiri, lanjutkan dengan membuat bagian dada. Buatlah arsiran membentuk bagian badan sehingga akan semakin kentara bentuk objek yang kita inginkan. Jika merasa kesulitan ketika membuat efek kerutan baju, per-

SITUS PHOTOSHOP PILIHAN

www.designbymark.com

Berisi tentang teknik pembuatan website menggunakan Photoshop dengan hasil yang dramatis. Pertama kali dikelola oleh Mark Monciardini, seorang begawan desain grafis dan master Photoshop. Selain tutorial Adobe Photoshop, situs ini juga mengajarkan secara tutorial Macromedia Flash dan Adobe Illustrator.

www.planetphotoshop.com

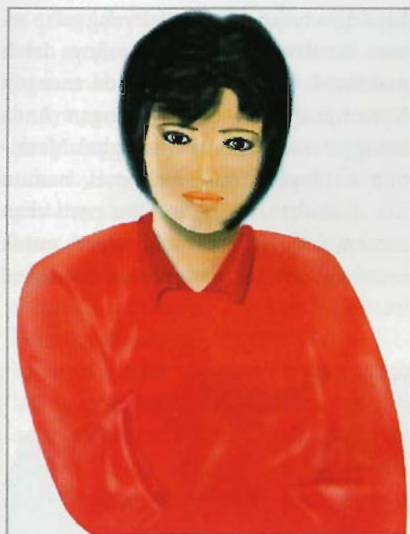
Bagi pencinta Photoshop yang ingin membedah beberapa fitur nya, kunjungi situs ini karena di dalamnya terdapat tutorial Photoshop dan ulasan yang berhubungan dengan Adobe Photoshop. Beberapa pengasuh tip dan tutorial diantaranya adalah Peter Bauer, Sherry London, Carla Rose, Al Ward, Josh Spivey, dan lainnya. Orang-orang tersebut merupakan guru terpopuler saat ini yang menguasai dan sering membahas Adobe Photoshop setiap harinya.

www.photoshopcafe.com

Sebuah situs yang menampilkan ajang kreasi para desainer pengguna Photoshop. Beberapa objek hasil kreasi para maniak Photoshop membuat decak kagum bagi siapa saja yang melihatnya. Pada menu Galeri, ditampilkan beberapa objek seperti Gitar, Ponsel, Game Boy, Harley Davidson, dan objek lain dengan hasil yang benar-benar dramatis dan artistik sesuai detail aslinya.

hatikan kerutan pada baju Anda yang kini sedang digunakan. Bagaimana bentuk kerutan tersebut? Bagian yang terang menandakan lebih tinggi dari yang lain, sedangkan bagian yang gelap menandakan lebih rendah atau berkerut ke dalam. Fenomena ini harus Anda ingat selalu karena kita akan sering berhadapan dengan efek tersebut ketika membuat objek yang berkerut.

Apabila Anda telah menyelesaikan beberapa efek pada baju yang semula hanya satu warna maka akan semakin jelas lekukan tubuh pada baju yang dikenakan oleh foto model tersebut. Untuk melengkapi objek baju, kita perlu membuat kerah. Gunakan tool Pen ketika membuat kerah baju agar bentuknya sesuai dengan aslinya. Beri warna kerah baju lebih tua atau Anda dapat memberi warna lain yang sesuai. Kemudian berilah efek bayangan kerah baju. Aktifkan layer kerah baju, tekan Ctrl sambil mengklik layer kerah baju secara bersamaan. Selanjutnya, buatlah layer baru dengan nama Shadow kerah. Isilah seleksi tersebut dengan warna hitam. Geser posisinya ke kanan bawah dengan cara menggesernya menggunakan tanda panah ke kanan sebanyak dua kali dan ke bawah sebanyak lima kali. Warna tersebut terlalu pekat untuk dijadikan sebagai sebuah bayangan, untuk itu perlu diperhalus dengan cara memilih Filter > Blur > Gaussian Blur. Masukkan angka sekitar 7 pixels. Tekan Ctrl+D untuk menghilangkan seleksi, kemudian pilih Filter > Blur > Gaussian Blur. Masukkan angka 2 pixel untuk memperhalus bagian tepinya. Kurangi kepekatan hingga sekitar 70%, jika masih terlalu pekat kurangi beberapa persen lagi sehingga warnanya lebih lembut sebagai sebuah bayangan yang natural.



Efek keriput pada busana: Perjelas bagian yang keriput dengan cara memberikan efek yang lebih terang dibanding warna yang lain.

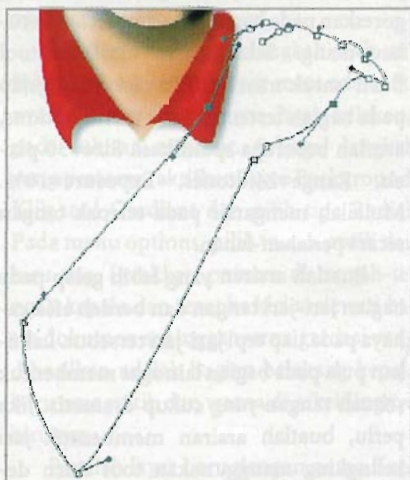
10. Membuat tangan

Bentuk path tangan dan pemberian efek cahaya

Ketika membuat objek agar sesuai bentuk aslinya, usahakan menggunakan tool Pen untuk membentuk path dasar sebelum memberi warna pada objek yang dimaksud. Tanpa bantuan tool Pen, objek yang dihasilkan kurang maksimal.

Langkah selanjutnya yaitu membuat tangan kanan dengan bantuan tool Pen. Seperti biasa, buatlah layer baru dengan nama Tangan kanan kemudian aktifkan tool Pen dan buatlah path tertutup mem-bentuk tangan yang diletakkan di pundak, seperti pada sketsa yang pernah dibuat sebelumnya. Jika merasa kesulitan mem-bentuk tangan, tampilkan sketsa dasar untuk

membantu dalam proses pembuatannya. Gunakan tool Convert Point untuk membantu bagian yang lengkung. Apabila Anda telah selesai membuat path berbentuk tangan, simpanlah path tersebut dengan cara mengklik menu options Layer di bagian kanan atas lalu pilih Save Path, beri nama untuk path tersebut. Hal ini bertujuan untuk menyimpan bentuk tangan apabila melakukan beberapa kesalahan ketika mengarsir dan tidak dapat diperbaiki kembali. Dengan bentuk path yang telah tersimpan, Anda tinggal mengaktifkan kembali kemudian mengubah path menjadi seleksi dan selanjutnya memberikan warna yang sesuai sehingga Anda dapat memberikan efek pada tangan mulai dari awal lagi. Untuk membantu Anda dalam membuat path berbentuk tangan kanan, ikutilah bentuk path seperti gambar di bawah ini.



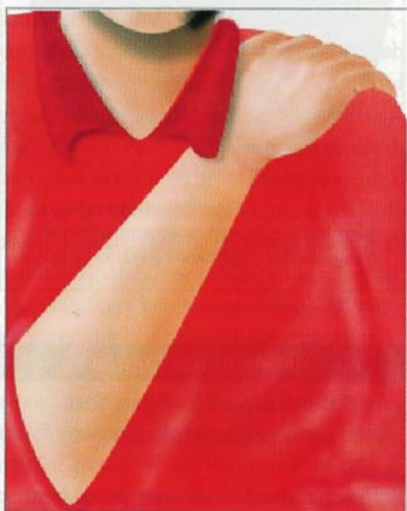
Bentuk path tangan: Jika belum terbiasa menggunakan tool Pen akan mengalami sedikit kesulitan dan menemui berbagai kendala.

Setelah terbentuk path, ubahlah path tersebut menjadi seleksi. Menuju ke palet Layers, aktifkan layer Tangan kanan kemudian klik icon Foreground and Background Color untuk memilih warna yang diinginkan. Gunakan warna yang sama dengan warna kulit, tengok kembali pembahasan sebelumnya tentang pembuatan wajah. Masukkan kode warna tersebut ke dalam kotak dialog Color Picker pada kotak kode warna. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi dengan warna yang telah dipilih. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi.

Seperti biasa, setelah terbentuk warna dasar tangan Anda tinggal memberikan beberapa efek pencahayaan. Gunakan tool Dodge, aturlah beberapa spesifikasi pada menu option. Size=60 pixels, Range=Midtones, Exposure=15%. Mulailah mengarsir pada lengan bagian atas secara perlahan-lahan, jika ingin lebih terang goreskan pada bagian tersebut secara berulang-ulang. Selanjutnya, aktifkan tool Burn untuk memberikan efek yang gelap pada bagian tertentu. Pada menu options, aturlah beberapa spesifikasi. Size=30 pixels, Range=Midtones, Exposure=10%. Mulailah mengarsir pada telapak tangan secara perlahan-lahan.

Buatlah arsiran yang lebih gelap pada bagian jari-jari tangan dan berilah efek cahaya pada tiap tepi jari-jari tersebut. Lakukan pula pada bagian lain agar membentuk sebuah tangan yang cukup dramatis. Jika perlu, buatlah arsiran membentuk jari kelingking menggunakan tool Burn dengan ukuran brush 5 pixels. Tambahkan pula efek cahaya disampingnya agar lebih natural. Ketika mengarsir pada bagian punggung telapak tangan, berikan efek ca-

haya dipadukan dengan efek yang gelap secara berulang-ulang agar hasilnya lebih maksimal. Inilah saatnya Anda menguji kemampuan dan melatih tangan Anda menggoreskan pada kanvas digital. Meskipun hasilnya kurang maksimal, namun jika dilakukan secara kontinu pasti akan menemukan teknik yang tepat untuk membuat arsiran dengan kanvas digital ini.

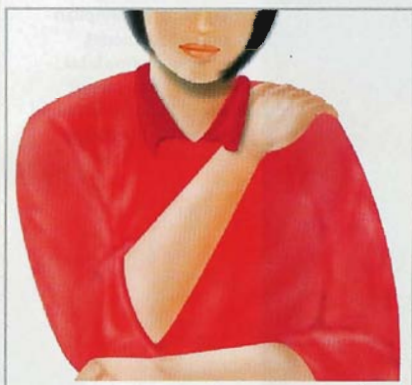


Warna dasar tangan: Warna dasar tangan perlu diperhatikan. Tekstur tangan sangat berpengaruh pada bentuk yang dihasilkan.

Apabila Anda telah menguasai seluruh teknik mengarsir, saya yakin Anda dapat menjadi seorang pelukis digital yang dihargai para pencinta seni. Selain itu, para pelukis manual akan mengacungkan jempol pada Anda berkat kreativitas yang telah dihasilkan, sehingga para pebisnis yang berhubungan dengan ilustrasi akan melirik pada Anda untuk direkrut sebagai tenaga desainer sekaligus ilustrator yang andal.

Setelah menyelesaikan proses pembuatan tangan kanan, kini kita akan mencoba membuat tangan kiri. Teknik pembuatannya pun masih mengandalkan tool Pen yang sangat ampuh membantu membentuk objek yang sulit sekalipun. Langkah pertama yang diambil yaitu membuat layer baru dengan nama Tangan kiri. Selanjutnya aktifkan tool Pen dan buatlah path tertutup membentuk tangan kiri seperti bentuk pada sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Setelah terbentuk tangan, ubahlah path tersebut menjadi seleksi kemudian isilah dengan warna yang sama dengan tangan kanan dengan cara menekan **Alt+Backspace**. Setelah selesai, tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi.

Kini Anda dapat memberikan beberapa efek cahaya. Berilah efek cahaya pada lengan bagian atas terlebih dulu menggunakan tool Dodge, aturlah spesifikasinya seperti pada pembahasan sebelumnya. Anda hanya mengatur ukuran brushnya saja, sedangkan spesifikasi lain harus tetap sama.



Gaya alami: Posisi kedua tangan yang sangat tepat dan alami.

11. Menambahkan objek pemanis

Membuat latar belakang dan kaca mata

Selesai sudah proses pembuatan objek seorang foto model. Wajahnya yang cukup cantik membuat orang yang menatapnya tidak bosan untuk terus menikmati kecantikannya meskipun matanya sudah perih akibat terlalu lama menatap, namun tidak dihiraukannya.

Walaupun hanya sebuah lukisan digital, semua orang pasti akan mengatakan bahwa wajah tersebut benar-benar cantik dan menarik, dengan bola mata yang hitam bagai besi sembrani.

Sebagai pemanis tampilan lukisan digital tersebut, Anda dapat menambahkan latar belakang yang cukup kontras sehingga akan terbentuk karya seni yang berkualitas tinggi. Sebagai alternatif, Anda dapat menambahkan objek lain misalnya kaca mata agar nampak lebih anggun.

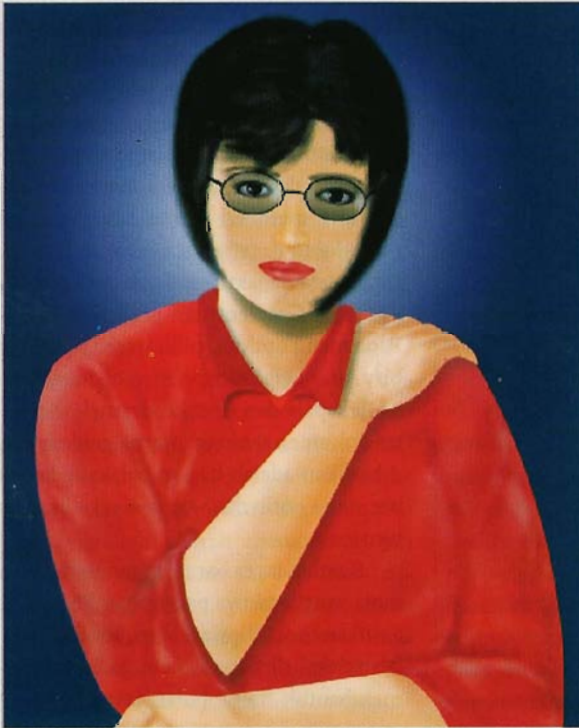
Namun sebelum melangkah jauh untuk membuat bentuk kaca mata ada baiknya kita memberi warna latar belakang pada lukisan tersebut. Sebagai langkah yang pertama, aktifkan layer Background. Klik tool Gradient dan pilih tipe Radial. Pada menu options, pilih warna putih dan biru tua. Letakkan pointer di tengah-tengah kepala dan seret ke kiri melewati batas dokumen sehingga warna gradasi yang dihasilkan adalah bagian belakang kepala berwarna putih dan warna di sekelilingnya biru tua.

Buatlah layer baru dengan nama Kaca mata yang letaknya paling atas. Kemudian aktifkan tool Elliptical Marquee dan buatlah seleksi di depan mata gadis tersebut membentuk frame bulat. Setelah terbentuk

tuk seleksi, pilihlah warna hitam pada kotak dialog Color Picker. Tekan **Alt+Backspace** untuk mengisi seleksi tersebut. Selanjutnya, pilih **Select > Modify > Contract**, masukkan angka 2 pixels. Tekan tombol **Del** untuk menghapus bagian yang tidak diinginkan. Buatlah duplikasi dan letakkan di bagian kanan, jika posisinya tidak tepat Anda dapat memutarinya dengan cara menekan **Ctrl+T**, lalu putarlah pada titik proxy bagian sudut sesuai kebutuhan. Jika sudah tepat pada posisinya, buatlah duplikasi sekali lagi dan letakkan di tengah-tengah antara kedua objek tersebut. Objek dupikasi yang kedua ini berfungsi sebagai sambungan frame. Untuk itu kita perlu menghapus bagian yang tidak digunakan. Aktifkan layer Kaca mata ke-

mudian aktifkan tool **Magic Wand**, klik di tengah-tengah lingkaran frame. Aktifkan layer Kaca mata copy 2, tekan **Del** untuk menghapusnya. Lakukan pula pada bagian kanan untuk menghapusnya. Setelah terbentuk sebuah frame, gabungkan ketiga objek tersebut menjadi satu layer.

Langkah selanjutnya adalah memberikan efek kaca pada frame tersebut. Aktifkan tool **Magic Wand** dan klik pada kedua frame bagian dalam. Aktifkan tool **Gradient**, lalu pilihlah **Black to Transparent**. Letakkan pointer di tengah-tengah frame, seret ke atas untuk membuat efek lensa kaca. Sebagai langkah akhir, buatlah tangkai kaca mata dengan warna dan ketebalan yang sama dengan frame. Sebuah gambar foto model yang sangat fantastis.



Objek pendukung:

Penambahan objek pendukung perlu diperhatikan beberapa kriteria, diantaranya apakah objek tersebut benar-benar dibutuhkan. Bentuk kaca mata yang cukup artistik sangat membantu penampilan seorang foto model, disamping warna latar belakang yang sangat kontras. Sebuah karya seni yang berkualitas tinggi.

Buku seri **Special Project** dirancang dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipakai sebagai cara mudah untuk menghasilkan karya baru yang profesional. Kelebihan utama buku seri ini adalah ditulis oleh para praktisi yang sangat berpengalaman di bidangnya. Materi disajikan dalam tampilan halaman berwarna (full color), kaya akan saran praktis serta tip dan trik bermanfaat yang dapat memotivasi Anda untuk mengembangkan kreativitas.

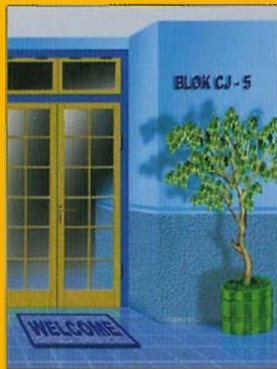
Buku ini ditujukan untuk mereka yang sudah mengetahui teknik dasar Adobe Photoshop 7.0 dan ingin lebih lanjut mengembangkan kreativitasnya melalui pembuatan objek secara digital sehingga diharapkan dapat menjadi maestro di bidang ilustrasi. Penjelasan tentang teknik-teknik menggambar dan melukis secara digital dipaparkan dengan sangat sederhana dan mudah melalui praktek langsung.

Dilengkapi pula dengan CD berisi contoh file-file latihan dalam format file PSD yang di dalamnya berisi beberapa layer terpisah dari masing-masing objek, juga bentuk path dari objek tersebut untuk memudahkan Anda mengikuti seluruh materi yang dibahas dalam buku ini.

Setelah membaca buku ini Anda akan dapat membuat project berikut:



Pohon Pepaya



Teras Rumah



Foto Model



Slamet Riyanto adalah penulis yang cukup produktif, khususnya mengenai topik PageMaker dan Photoshop. Saat ini selain bekerja di PDI-LIPI, ia juga menjadi koordinator bidang desain grafis di IlmuKomputer.Com. Buku ini adalah hasil karyanya yang ke lima dan akan terus menulis buku komputer lainnya, khususnya bidang desain grafis.
Email: slametr@pdi.lipi.go.id atau YM: eselem70



Penerbit PT Elex Media Komputindo
Jl. Palmerah Selatan 22, Jakarta 10270
Telp. (021) 5483008, 5490666, 5480888
Ext. 3323
Web Page: <http://www.elexmedia.co.id>

