



PERINGATAN!

EBOOK INI DIPUBLIKASIKAN OLEH
SKILLPEDIA INDONESIA
HANYA UNTUK PEMBELI PAKET BELAJAR
DI WEBSITE SKILLPEDIA.ID

**HARAM MEMBACA EBOOK INI JIKA KAMU
BUKAN PEMBELI PAKET BELAJAR
SKILLPEDIA.ID**

HARAM MEMBAJAK!

EBOOK INI DIPUBLIKASIKAN OLEH
SKILLPEDIA INDONESIA
HANYA UNTUK PEMBELI PAKET BELAJAR
DI WEBSITE SKILLPEDIA.ID

**SETIAP BENTUK PENYEBARLUASAN TANPA
IZIN DAN PEMBAJAKAN KONTEN HASIL
KARYA SKILLPEDIA AKAN DIMINTAI
PERTANGGUNGJAWABAN DI AKHIRAT**

BERANI MEMBAJAK = SIAP MASUK NERAKA

EBOOK SAKTI PIXELLAB

**Muhammad Fadillah Arsa, S.Kom., M.M.
& Tim Skillpedia Indonesia**

DAFTAR ISI

EBOOK SAKTI PIXELLAB.....	5
Tutorial Pixellab: Install Pixellab.....	5
Tutorial Pixellab: User Interface	8
Tutorial Pixellab: Menu Teks.....	15
Tutorial Pixellab: Menu Teks 2.....	25
Tutorial Pixellab: Menu Objek.....	40
Tutorial Pixellab: Tool Objek	50
Tutorial Pixellab: Menu Background	58
Tutorial Pixellab: Menu Filter.....	63
Tutorial Pixellab: Basic Coloring.....	67
Tutorial Pixellab: Color Hex & Eyedropper.....	73
Tutorial Pixellab: Fill & Stroke.....	77
Tutorial Pixellab: Half Gradient.....	80
Tutorial Pixellab: Mendownload dan Menginstal Font	84
Tutorial Pixellab: Layering	89
Tutorial Pixellab: Pentingnya Margin dalam Mendesain	95
Tutorial Pixellab: Mengapa Margin Penting?.....	95
Tutorial Pixellab: Cara Membuat Margin	96
Tutorial Pixellab: Bezier Tool.....	99
Tutorial Bezier Tool.....	100

Tutorial Bezier Tool: Menggunakan Hand Tool	102
Tutorial Bezier Tool: Menambahkan dan Mengatur Titik.....	103
Tutorial Bezier Tool: Praktik Membuat Bentuk Daun	105
Tutorial Bezier Tool: Mengubah Warna	107
Tutorial Pixellab: Save & Export File.....	107
Tutorial Pixellab: Meningkatkan Kualitas Gambar	110
Tutorial Pixellab: Menyimpan Proyek untuk Diedit Kembali	111
Tutorial Pixellab: Shadow Manual & Clipping Mask	112
Tutorial Pixellab: Membuat Shadow Manual.....	112
Tutorial Pixellab: Membuat Clipping Mask.....	116
Tutorial Pixellab: Teks di Antara Objek	117
Tutorial Pixellab: Membuat Poster Ads	125
Tutorial Pixellab: Membuat Poster Olahraga Sederhana.....	134
Tutorial Pixellab: Membuat Poster Tipografi Sederhana	140
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 1. Menyiapkan Ukuran & Background.....	140
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 2. Menambahkan Teks Bergelombang.....	141
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 3. Menggandakan dan Menyesuaikan Teks	143
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 4. Menyalin dan Mengatur Posisi teks	144
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 5. Menambahkan Teks Utama	145
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 6. Menambahkan Efek Grunge	145
Tutorial Pixellab: Membuat Thumbnail Sederhana.....	147

Langkah Pertama: Menyiapkan Ukuran dan Latar Belakang .	147
Langkah Kedua: Menambahkan Stadion.....	149
Langkah Ketiga: Menambahkan Foto Pemain	150
Langkah Keempat: Menambahkan Teks	152
Langkah Kelima: Menambahkan Efek Grunge	153
Langkah Keenam: Menambahkan Shadow Manual	153
Tutorial Pixellab: Membuat Poster Olahraga	154
Langkah Pertama: Mengumpulkan Bahan	154
Langkah Kedua: Membuat Kanvas	156
Langkah Ketiga: Menambahkan Gambar Stadion.....	157
Langkah Keempat: Membuat Gradien	159
Langkah Kelima: Menambahkan Gambar Pemain.....	159
Langkah Keenam: Menambahkan Logo & Efek	160
Langkah Ketujuh: Menambahkan Teks.....	161
Langkah Kedelapan: Finishing.....	162

EBOOK SAKTI PIXELLAB

Tutorial Pixellab: Install Pixellab

Selamat datang di kelas Pixellab. Di sini, kita akan belajar mengenai desain grafis menggunakan smartphone. Penulis memilih Pixellab karena aplikasi ini berbasis smartphone dan **gratis**.

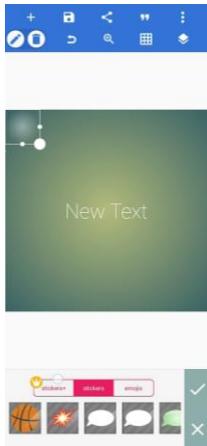
Kita bisa menikmati semua fiturnya tanpa biaya, meskipun akan ada iklan yang muncul saat kita selesai mengeksplor desain. Namun, jangan khawatir! Nanti penulis akan menunjukkan cara untuk menghilangkan iklan tersebut tanpa harus berlangganan versi premium.



Gambar: Tampilan Awal Pixellab

Perbedaan antara versi premium dan gratis tidak terlalu signifikan. Biasanya, perbedaan terletak pada beberapa stiker yang hanya tersedia untuk pengguna premium. Namun, stiker tersebut tidak

selalu diperlukan, jadi tidak masalah jika kita menggunakan versi gratis.

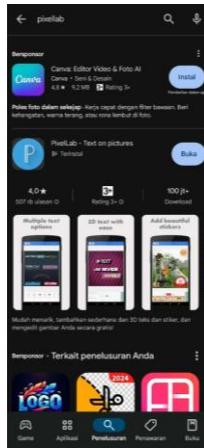


Gambar: Versi Premium Dan Gratis

Meskipun pengguna premium tidak melihat iklan, kita bisa mengatur pengaturan di smartphone kita untuk mengatasi hal ini, dan itu akan dibahas lebih lanjut nanti.

Sebelum kita melanjutkan ke tutorial, pastikan kita sudah menginstal aplikasi Pixellab di smartphone masing-masing. Nah, pertanyaannya adalah: **Bagaimana cara menginstal Pixellab di smartphone?**

Caranya cukup mudah, sama seperti menginstal aplikasi lainnya. Kita bisa langsung membuka Play Store dan mencari dengan kata kunci "Pixellab".



Gambar: Instal Pixellab di Playstore

Setelah itu, aplikasi Pixellab akan muncul di hasil pencarian. Jika kita belum menginstalnya, akan ada tombol "Install" atau "Pasang" di samping aplikasi tersebut.

Begitu aplikasi terbuka, tampilan pertama yang kita lihat adalah antarmuka pengguna Pixellab. Kita akan berkenalan dengan antarmuka ini di video selanjutnya. Untuk saat ini, penulis harap kita bisa fokus pada proses instalasi.



Gambar: Tampilan Awal Pixellab

Tutorial Pixellab: User Interface



Gambar: Tampilan Awal Pixellab

Kali ini, kita akan mulai berkenalan dengan **user interface** pada aplikasi Pixellab. Mari kita mulai dari pojok kiri atas hingga ke bagian bawah kanan, dimulai dengan menu filter.



Gambar: Menu Atas Pixellab

Di sebelah kiri, terdapat ikon **plus** yang berfungsi untuk menambahkan objek, seperti teks, stiker, dan lainnya. Dengan ikon ini, kita bisa menambahkan teks, stiker, gambar dari galeri, dan menggambar.



Gambar: Menu Icon Plus

Di samping ikon plus, ada ikon **save** yang akan kita bahas di materi pembahasan mendatang, khusus mengenai ekspor dan penyimpanan.

Selain itu, terdapat ikon **share** yang memungkinkan kita untuk membagikan proyek dalam format JPEG atau PNG.

Di bagian ini juga ada opsi tambahan seperti menggunakan gambar dari galeri, fullscreen, menggunakan gambar dari kamera, dan mengeksport gambar.

Namun, opsi-opsi ini juga jarang digunakan karena kita akan mengakses semua fitur tersebut melalui menu di bawah. Sekarang, mari kita lihat menu-menu di bagian bawah menu atas.



Gambar: Menu Atas Pixellab

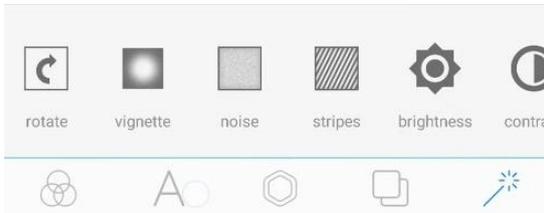
Di sini, terdapat ikon **layer**, yang terlihat seperti tumpukan buku. Ikon ini digunakan untuk mengelola lapisan-lapisan dalam desain.

Kemudian, ada **grid** yang berfungsi untuk membantu membuat margin atau desain yang lebih terukur.

Selain itu, terdapat ikon **zoom in** dan **zoom out** untuk memperbesar atau memperkecil tampilan desain. Meskipun jarang digunakan, fitur ini bisa berguna jika kita ingin melihat detail lebih dekat.

Selanjutnya, ada menu **undo**. Fitur ini memungkinkan kita untuk membatalkan perintah terakhir yang telah dilakukan, seperti menduplikasi teks atau memindahkan objek. Misal, jika kita ingin mengembalikan teks yang telah dihapus, kita cukup mengklik tombol undo.

Di bagian bawah, terdapat lima menu utama. Menu paling kiri adalah **Project**, diikuti oleh menu **Text**, **Objek**, **Background**, dan di paling kanan adalah menu **Filter**.



Gambar: Menu Bagian Bawah Pixellab

Kita akan membahas masing-masing menu ini secara detail di materi bab berikutnya. Mari kita fokus pada menu **Project** terlebih dahulu. Menu ini ditandai dengan ikon tiga lingkaran yang saling tumpang tindih.

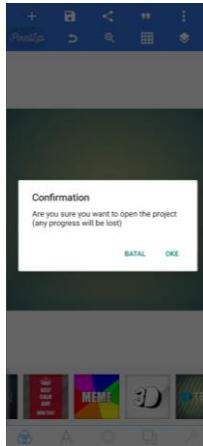
Ketika kita mengklik ikon ini, akan muncul beberapa template yang telah disediakan oleh Pixellab. Namun, template ini jarang digunakan karena tampilannya yang kurang menarik.



Gambar: Menu Project

Misal, kita bisa memilih template "Keep Calm". Setelah memilih, akan muncul konfirmasi yang bertanya apakah kita yakin ingin

membuka template ini, karena semua progres yang telah dibuat sebelumnya akan hilang.



Gambar: Pop up Konfirmasi

Jika kita klik "OK", maka semua desain sebelumnya akan hilang. Setelah memilih template, kita bisa mengeditnya. Misal, kita ingin mengganti teks "Keep Calm" menjadi "Keep Calm Mas Bro".



Gambar: Mengubah Teks

Template ini sepenuhnya dapat diedit sesuai keinginan kita. Kita juga bisa menambahkan foto dari galeri.



Gambar: Menambahkan Foto dari Gallery

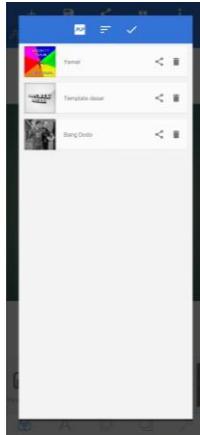
Setelah selesai mendesain, kita bisa menyimpan proyek yang telah kita buat. Caranya adalah dengan mengklik menu **Save**, lalu pilih **Save as Project**.



Gambar: Menyimpan Proyek

Berikan nama untuk proyek tersebut, misal "Lamine Yama", dan klik "OK".

Jika kita menutup aplikasi dan ingin melanjutkan desain yang telah disimpan, kita bisa kembali ke menu **Project** dan memilih **My Project** untuk melanjutkan pengeditan.

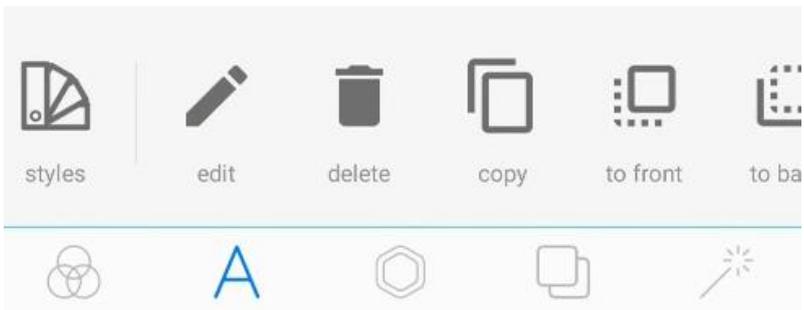


Gambar: Laman My Project

Itulah penjelasan mengenai menu **Project**. Semoga penjelasan ini dapat dipahami dengan baik.

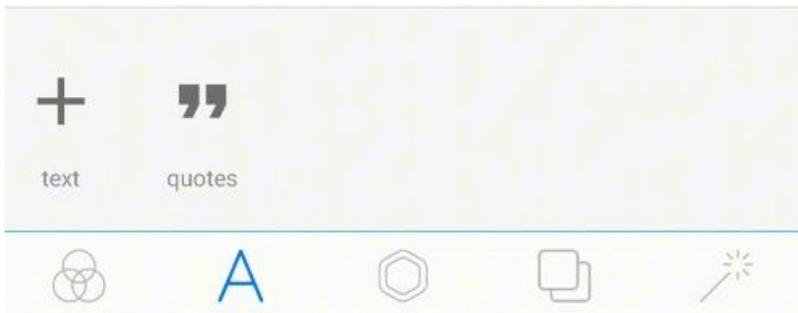
Tutorial Pixellab: Menu Teks

Pada materi kali ini, kita akan berkenalan dengan **menu teks**. Menu ini terletak di bagian bawah, di sebelah menu **My Project**, dan ditandai dengan ikon huruf "A".



Gambar: Tools Menu Teks

Di dalam menu teks, terdapat banyak tools yang bisa kita gunakan. Kita klik menu teks. Di sini, tersedia dua opsi: ikon **plus** untuk menambahkan teks baru dan opsi **quotes** untuk menambahkan kutipan yang telah disediakan oleh Pixellab.



Gambar: Menu Teks

Terdapat dua bahasa yang tersedia, yaitu bahasa Prancis dan bahasa Inggris, dengan berbagai genre seperti motivasi, kesuksesan, pertemanan, kebahagiaan, inspirasi, kebaikan, dan komedi.



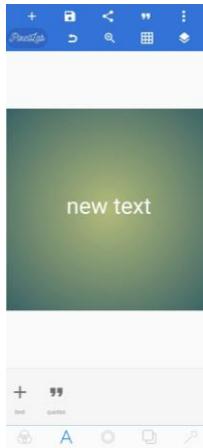
Gambar: Pengaturan Menu Teks

Misal, jika kita ingin menambahkan kutipan tentang kesuksesan, kita bisa memilih dari berbagai kutipan yang tersedia. Mari kita coba salah satu, seperti "Good planning is important".



Gambar: Menambah Kutipan

Setelah itu, kita bisa mengedit teks kutipan ini sesuai keinginan. Selanjutnya, kita akan menambahkan teks baru dengan mengklik ikon **plus**.



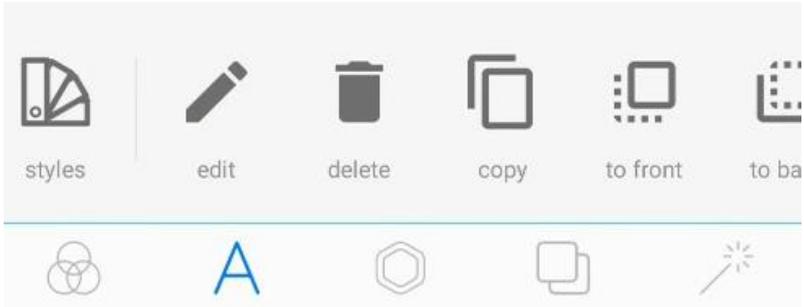
Gambar: Menambahkan Teks Baru

Setelah menambahkan teks, kita bisa memindahkannya ke tengah dan memperbesarnya sesuai kebutuhan. Ketika kita mengklik teks tersebut, tampilannya akan berubah, menandakan bahwa teks sudah terpilih.



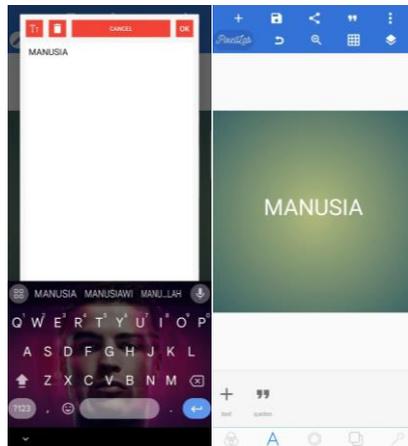
Gambar: Mengatur Teks

Setelah teks terpilih, berbagai tools akan muncul. Penulis akan membagi penjelasan mengenai tools di menu teks ini menjadi dua bagian.



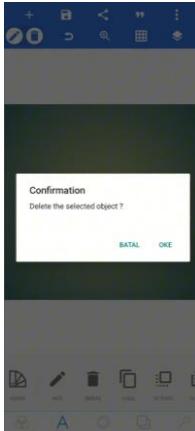
Gambar: Mengatur Teks

Pada bagian pertama ini, kita akan membahas fitur **edit**. Fitur ini digunakan untuk mengedit teks yang telah kita buat. Misal, jika teks awalnya bertuliskan "New Text", kita bisa mengubahnya menjadi "Manusia" dengan mengklik ikon edit dan mengetikkan teks baru.



Gambar: Mengubah Teks

Selain itu, ada juga fitur **delete** yang berfungsi untuk menghapus objek atau teks yang telah kita buat. Jika kita ingin menghapus teks, kita tinggal mengklik delete. Namun, jika kita ingin membatalkan penghapusan, kita bisa menggunakan fitur **undo**.



Gambar: Menghapus Teks

Di samping fitur delete, terdapat fitur **copy** yang memungkinkan kita untuk menduplikat teks. Misal, jika kita ingin menduplikasi teks "Manusia", kita tinggal mengklik ikon copy, dan teks tersebut akan muncul di pojok kiri atas.



Gambar: Mengcopy Teks

Kita bisa memindahkannya sesuai keinginan. Selanjutnya, ada fitur **to front** dan **to back**. Untuk menjelaskan kedua fitur ini, kita perlu mengganti warna objek terlebih dahulu.

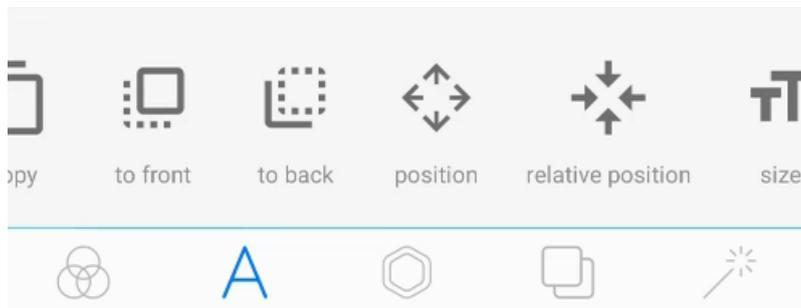
Kita bisa mengubah warna dengan mengklik opsi **color** dan memilih warna yang diinginkan. Misal, jika kita mengganti warna teks menjadi merah, kita bisa melihat bahwa teks "Luar Biasa" berada di atas teks "Manusia".



Gambar: Mengubah Warna Teks

Fitur **to front** akan memindahkan objek yang berada di bawah ke atas, sedangkan **to back** akan memindahkan objek yang berada di atas ke bawah.

Setelah itu, kita memiliki fitur **position**. Fitur ini digunakan untuk memindahkan objek per pixel. Ketika kita mengklik posisi, akan muncul tampilan yang menunjukkan seberapa jauh objek akan berpindah.



Gambar: Menu Position

Misal, jika kita ingin memindahkan objek ke kiri sebanyak 30 pixel, kita tinggal mengatur nilai tersebut.



Gambar: Mengatur Position

Ada juga fitur **relative position** yang memungkinkan kita untuk memindahkan objek dengan lebih cepat.

Misal, jika kita ingin meratakan objek secara horizontal atau vertikal, kita bisa menggunakan fitur ini untuk memindahkan objek dengan lebih akurat.



Gambar: Mengatur Position Relative

Selanjutnya, kita memiliki fitur **text size** yang digunakan untuk mengatur ukuran teks. Kita bisa memperkecil atau memperbesar teks dengan menggunakan titik putih yang ada di sekitar teks.



Gambar: Mengatur Teks

Namun, untuk akurasi, kita bisa menggunakan tools **size** untuk mengatur ukuran teks sesuai permintaan, misal 50 pixel.



Gambar: Mengatur Size

Tutorial Pixellab: Menu Teks 2

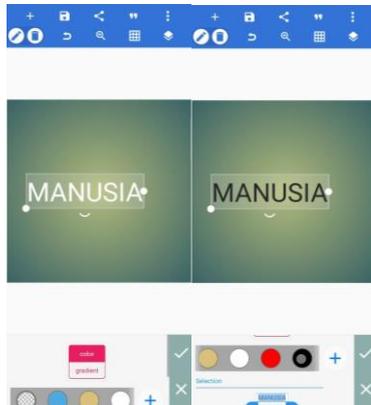
Kali ini, kita akan melanjutkan pembahasan mengenai **menu teks**. Pada pertemuan sebelumnya, kita telah membahas tentang **text size**, dan sekarang kita akan membahas tentang **padding** dan fitur lainnya.

Mari kita mulai dengan **padding**. Padding berfungsi untuk mengatur jarak antara teks dan batas kotak di sekitarnya. Misal, kita bisa mengatur jarak di sisi kiri dan kanan teks. Untuk lebih jelasnya, mari kita lihat contohnya.



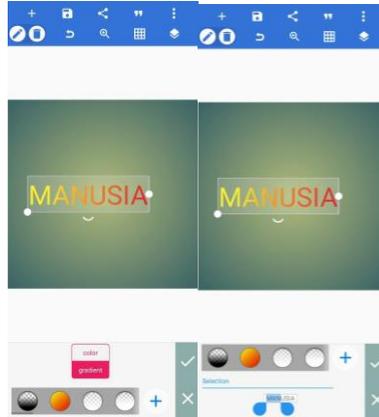
Gambar: Mengatur Padding

Padding ini akan mengatur jarak antara teks dan batas kotak di sekitarnya. Selanjutnya, kita memiliki **color**. Fitur ini digunakan untuk mengubah warna teks.



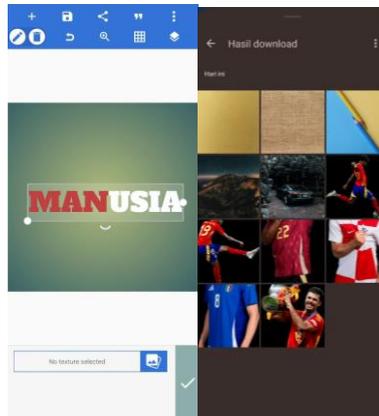
Gambar: Mengubah Warna Solid

Kita juga akan membahas tentang **gradasi** atau **gradien** untuk membuat teks lebih menarik.



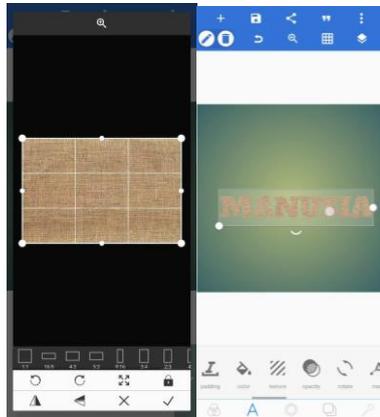
Gambar: Mengubah Warna Gradient

Setelah itu, ada fitur **tekstur**. Sebaiknya kita ganti font menjadi yang lebih tebal agar tekstur lebih terlihat. Kita bisa memilih tekstur dari album yang tersedia, seperti tekstur gold atau kain.



Gambar: Menambahkan Tekstur

Setelah memilih tekstur, kita bisa mengatur ukuran dan menghapusnya jika diperlukan.



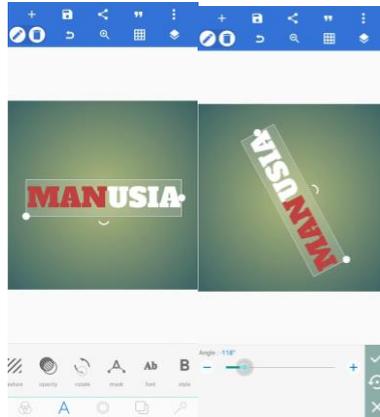
Gambar: Hasil Menambahkan Tekstur

Kemudian, kita memiliki **opacity**. Fitur ini berfungsi untuk mengatur transparansi teks. Semakin rendah nilai opacity, semakin transparan teks tersebut. Jika kita menginginkan teks yang lebih terlihat, kita bisa meningkatkan nilai opacity.



Gambar: Mengatur Opacity

Selanjutnya, ada fitur **rotate** yang digunakan untuk memutar teks. Kita juga bisa memutar teks dengan mengklik ikon yang menyerupai senyuman.



Gambar: Mengatur Rotate

Fitur berikutnya adalah **font**. Di sini, kita bisa mengganti font teks sesuai keinginan. Pixellab menyediakan berbagai pilihan font, dan kita juga bisa menambahkan font baru jika yang tersedia tidak sesuai.

Selanjutnya, ada fitur **curve** yang memungkinkan kita untuk melengkungkan teks. Kita bisa mengatur arah lengkungan sesuai kebutuhan, baik ke atas maupun ke bawah.



Gambar: Mengatur Curve

Fitur **background** memungkinkan kita untuk menambahkan latar belakang pada teks. Kita bisa mengatur warna latar belakang dan padding untuk mengatur jarak antara teks dan latar belakang.



Gambar: Mengatur Background

Setelah itu, kita memiliki fitur **align** yang berfungsi untuk mengatur perataan teks. Kita bisa memilih untuk meratakan teks ke kiri, tengah, atau kanan. Jika kita ingin teks rata di kedua sisi, kita bisa menggunakan opsi **justify**.



Gambar: Mengatur Align

Kemudian, ada fitur **spacing** yang mengatur jarak antar huruf, kata, dan baris. Kita bisa mengatur jarak antar huruf dengan mengubah nilai **letter spacing**, jarak antar kata dengan **word spacing**, dan jarak antar baris dengan **line spacing**.



Gambar: Mengatur Spacing

Terakhir, kita memiliki fitur **stroke** yang menambahkan garis tepi pada teks. Kita bisa mengatur warna dan ketebalan garis tepi sesuai keinginan.



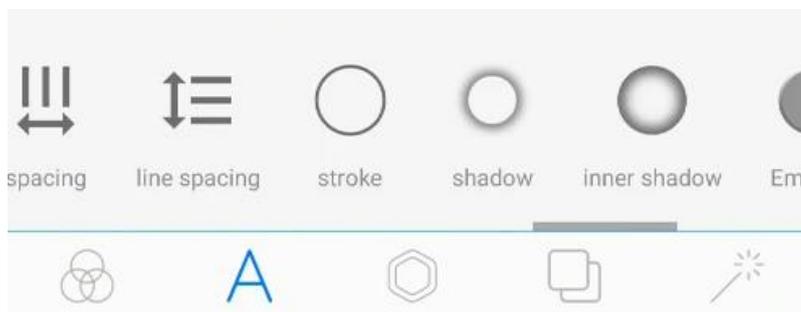
Gambar: Mengatur Stroke

Selain itu, ada juga fitur **shadow** yang memberikan efek bayangan pada teks.



Gambar: Mengatur Stroke

Sekarang, mari kita bahas tentang **shadow**. Shadow adalah efek bayangan yang ditambahkan di bawah teks. Untuk mengaktifkan shadow, kita klik opsi **shadow** dan kemudian aktifkan fitur tersebut.



Gambar: Mengatur Stroke

Di sini, kita bisa memilih warna bayangan, misal warna hitam. Selain itu, kita juga dapat mengatur **opacity** untuk menentukan seberapa transparan bayangan tersebut. Jika kita menurunkan opacity, bayangan akan semakin tidak terlihat, dan sebaliknya, jika kita meningkatkannya, bayangan akan semakin jelas.



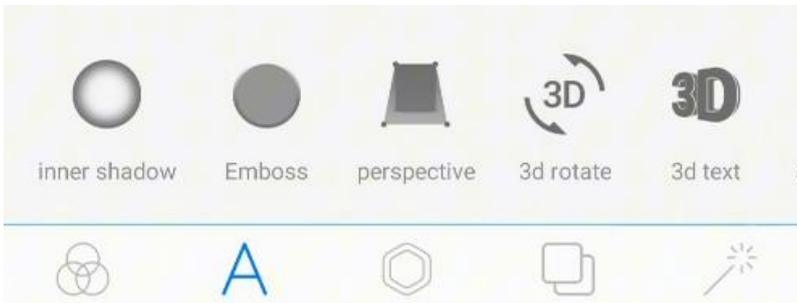
Gambar: Mengatur Opacity

Selanjutnya, ada fitur **inner shadow**. Berbeda dengan shadow biasa yang berada di luar teks, inner shadow menempatkan bayangan di dalam teks itu sendiri. Meskipun jarang digunakan, fitur ini bisa memberikan efek yang menarik jika diperlukan.



Gambar: Mengatur Inner Shadow

Kemudian, kita memiliki fitur **emboss**. Emboss memberikan efek timbul pada teks, dan kita bisa mengatur intensitas efek ini sesuai keinginan. Namun, jika tidak diperlukan, kita bisa mengabaikannya.



Gambar: Mengatur Emboss

Fitur **perspective** memungkinkan kita untuk mengatur perspektif teks, memberikan kesan kedalaman. Setelah mengaktifkan fitur ini, kita bisa melihat bagaimana teks tampak lebih tiga dimensi.



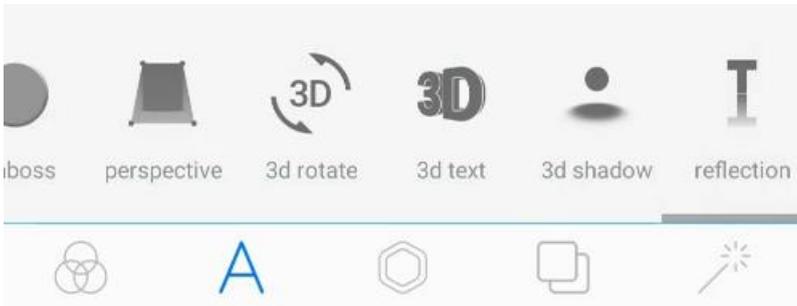
Gambar: Mengatur Perspective

Kita juga memiliki opsi **rotate 3D**, yang memungkinkan kita untuk memutar teks dalam ruang tiga dimensi.



Gambar: Rotate 3D

Selanjutnya, ada fitur **3D text** yang memberikan volume pada teks, sehingga tampak lebih nyata. Kita bisa mengatur kedalaman dan tampilan 3D sesuai keinginan.



Gambar: Menu 3D Text

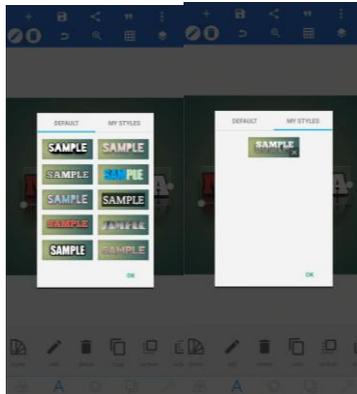
Selain itu, ada juga **3D shadow**, yang menambahkan bayangan pada teks 3D, memberikan efek yang lebih dramatis.

Fitur **reflection** memberikan efek pantulan pada teks, mirip dengan pantulan di permukaan air. Ini bisa menambah daya tarik visual pada desain kita.



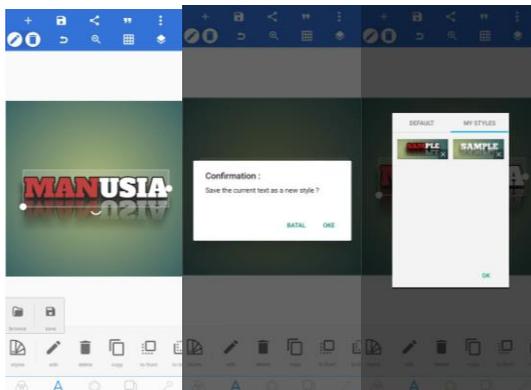
Gambar: Mengatur Reflection

Terakhir, kita akan membahas fitur **style**. Fitur ini menyediakan berbagai template teks yang telah disiapkan oleh Pixellab. Namun, jika kita ingin menyimpan gaya teks yang telah kita buat, kita bisa menggunakan opsi **my style**.



Gambar: Opsi My style

Misal, setelah menambahkan efek shadow, stroke, dan reflection, kita bisa menyimpan gaya tersebut dengan mengklik **save**.

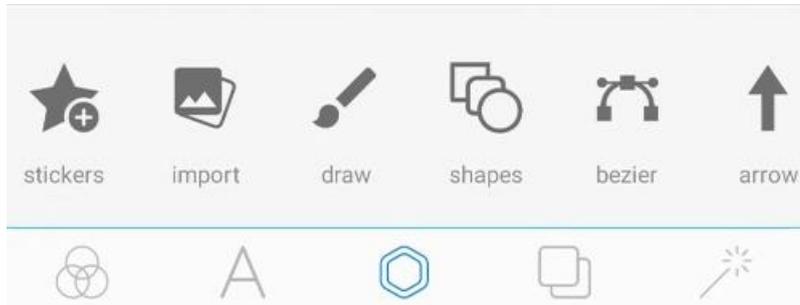


Gambar: Mengatur Stroke

Setelah disimpan, kita bisa mengakses gaya tersebut di menu **my style** dan menerapkannya pada teks lain.

Tutorial Pixellab: Menu Objek

Pada bab kali ini, kita akan membahas menu selanjutnya setelah menu **Project** dan **Teks**, yaitu **menu objek**. Menu objek ini terletak di tengah dan berbentuk seperti polygon atau segi enam.



Gambar: Pengaturan Menu Objek

Di dalam menu objek, terdapat beberapa tools yang bisa kita gunakan, antara lain **stiker**, **import**, **draw**, **shape**, **bezier**, dan **arrow**.



Gambar: Tools Menu Objek

Mari kita mulai dengan **stiker**. Stiker ini berisi berbagai macam stiker, termasuk emoji yang bisa digunakan secara gratis. Namun, ada juga stiker premium yang memerlukan pembayaran, seperti ikon raja berwarna oranye dan kuning.



Gambar: Menu Stiker

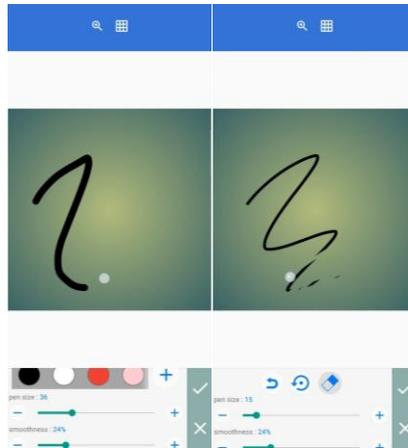
Selanjutnya, kita memiliki menu **import**. Menu ini memungkinkan kita untuk mengimpor gambar atau objek ke dalam proyek.

Kemudian, ada menu **draw** yang memungkinkan kita untuk menggambar menggunakan brush. Kita bisa mengklik menu ini dan mulai mencorat-coret di kanvas. Jika kita ingin menghapus gambar, kita bisa menggunakan fitur **eraser**.



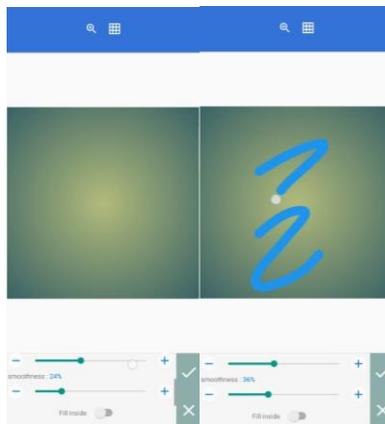
Gambar: Menu Draw

Kita juga dapat mengatur ukuran **pen size** dari brush. Misal, jika kita mengatur pen size menjadi 15, ukuran brush akan lebih kecil, sedangkan jika kita mengatur menjadi 36, ukuran brush akan lebih besar.



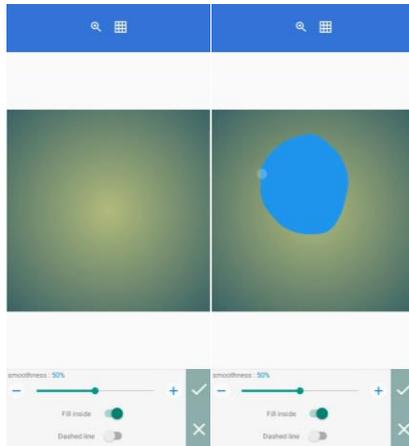
Gambar: Mengatur Pen Size pada Menu Draw

Kita juga bisa mengganti warna brush sesuai keinginan. Fitur **smooth** berfungsi untuk mengatur kelembutan garis yang kita gambar. Semakin tinggi nilai smoothing, semakin halus garis yang dihasilkan.



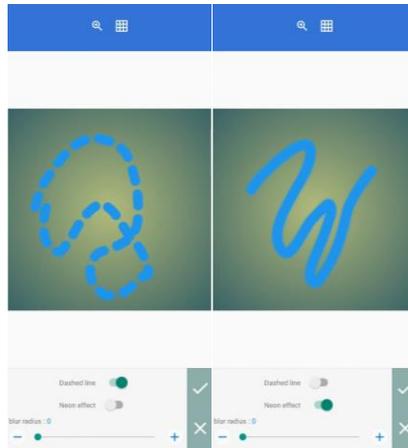
Gambar: Mengatur Smooth pada Menu Draw

Selain itu, ada opsi **fill inside** yang memungkinkan kita menggambar bentuk dengan mengisi area di dalamnya. Misal, jika kita menggambar lingkaran, area di dalam lingkaran akan terisi.



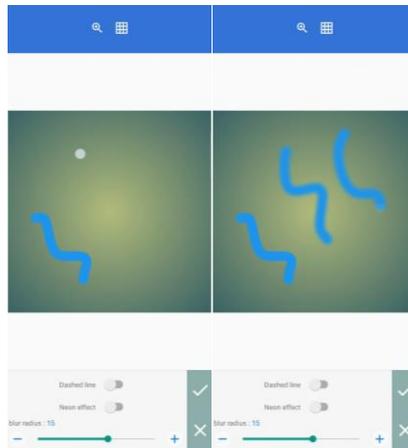
Gambar: Mengatur Fill Inside pada Menu Draw

Kita juga bisa membuat garis putus-putus dengan menggunakan **dash line**. Jika kita ingin menambahkan efek neon pada gambar, kita bisa mengaktifkan **neon effect**.



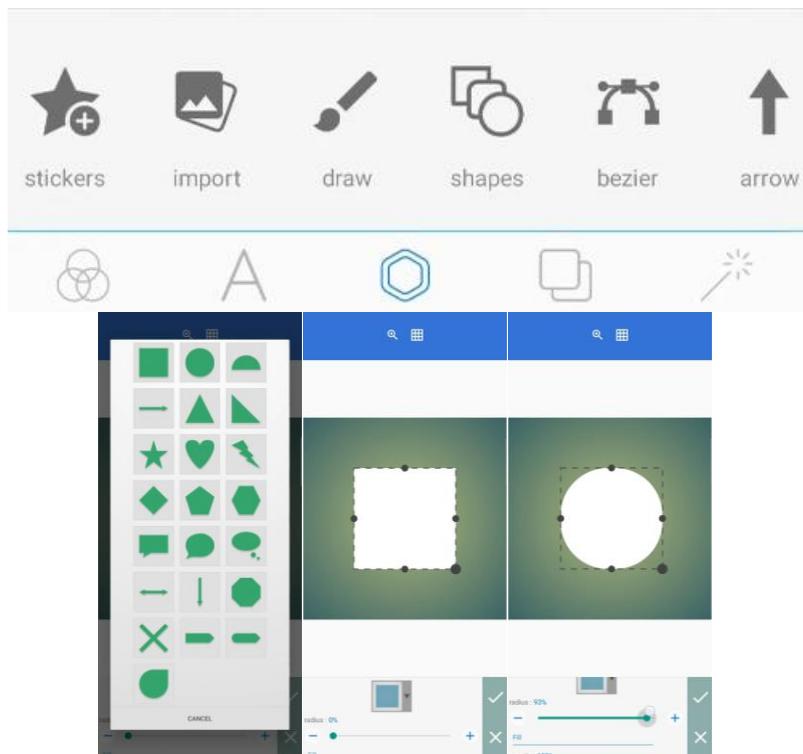
Gambar: Mengatur Dash Line pada Menu Draw

Selain itu, ada juga **blur radius** yang memberikan efek kabur pada gambar.



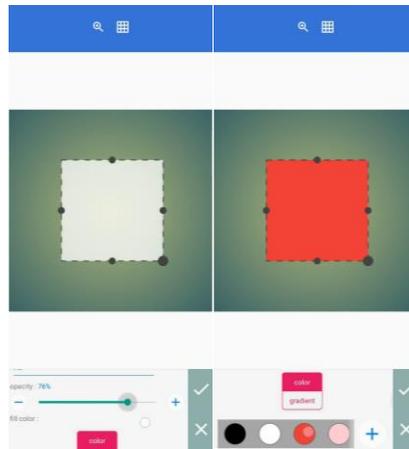
Gambar: Mengatur Blur Radius pada Menu Draw

Setelah membahas tentang brush, mari kita lanjut ke **shape**. Dengan fitur ini, kita bisa membuat berbagai bentuk seperti lingkaran, segitiga, setengah lingkaran, bintang, dan lainnya. Sebelum menekan tombol **OK**, kita bisa mengatur radius untuk membuat sudut bentuk menjadi tumpul.



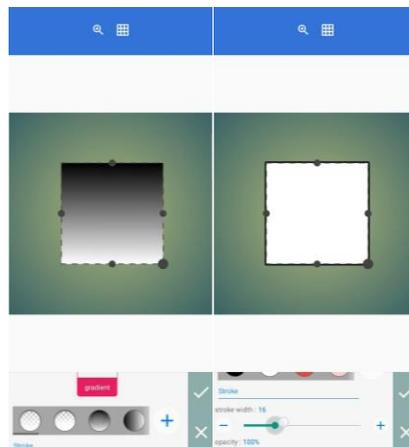
Gambar: Menu Shape

Kita juga bisa mengatur **fill** untuk mengubah transparansi dan warna bentuk.



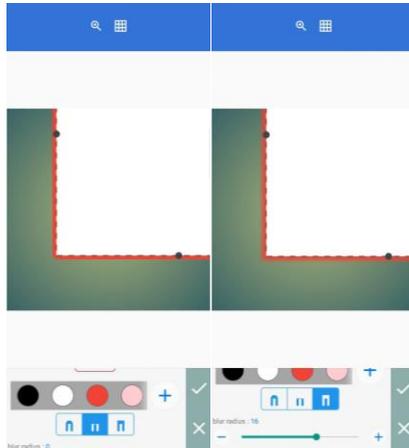
Gambar: Mengatur fill pada Menu Shape

Fitur **stroke** memungkinkan kita untuk menambahkan garis tepi pada bentuk. Kita bisa mengatur warna dan ketebalan garis tepi tersebut.



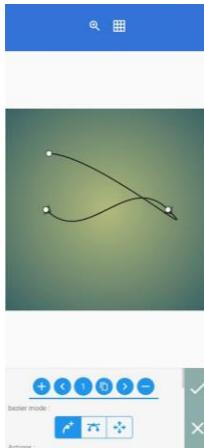
Gambar: Mengatur Stroke pada Menu Shape

Jika kita memperhatikan, ada ikon dengan angka yang menunjukkan pengaturan sudut pada garis tepi. Kita bisa mengubah sudut tersebut sesuai keinginan.



Gambar: Mengatur Garis Tepi pada Menu Shape

Selanjutnya, ada fitur **bezier** yang digunakan untuk membuat bentuk kustom. Kita akan membahas fitur ini lebih lanjut di pembahasan tersendiri.



Gambar: Mengatur Bezier pada Menu Shape

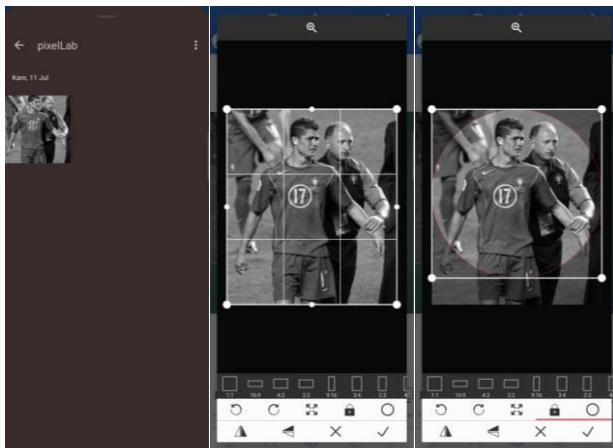
Kemudian, ada menu **arrow** yang memungkinkan kita untuk membuat tanda panah. Kita bisa mengatur ukuran dan bentuk panah sesuai kebutuhan.



Gambar: Menu Arrow

Sekarang, mari kita bahas cara mengimpor foto ke dalam Pixellab. Caranya adalah dengan masuk ke menu objek dan memilih opsi **import**.

Setelah itu, kita bisa memilih foto yang ingin diimpor. Sebelum foto dimasukkan, kita bisa mengatur rasio, memutar, atau memotong gambar sesuai keinginan. Jika sudah cocok, kita tinggal mengklik **OK** untuk memasukkan objek ke dalam proyek.

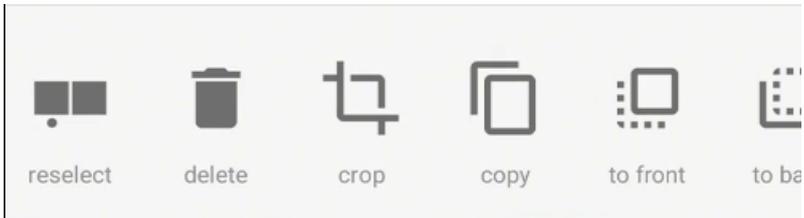


Gambar: Menu Import

Setelah foto diimpor, kita bisa mengeditnya lebih lanjut. Ketika kita mengklik objek, berbagai menu pengeditan akan muncul.

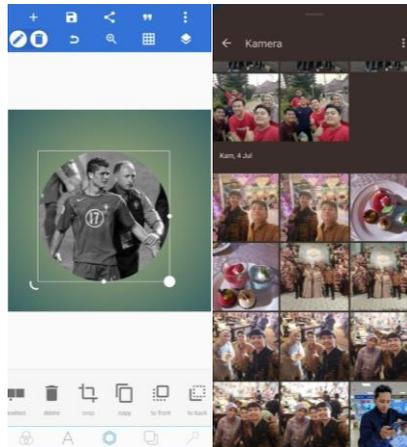
Tutorial Pixellab: Tool Objek

Pada materi kali ini, kita akan membahas berbagai macam tools yang ada di **menu objek**. Beberapa tools di sini mirip dengan yang ada di menu **teks**, yang telah kita bahas sebelumnya. Mari kita fokus pada perbedaan dan fitur unik yang ada di menu objek.



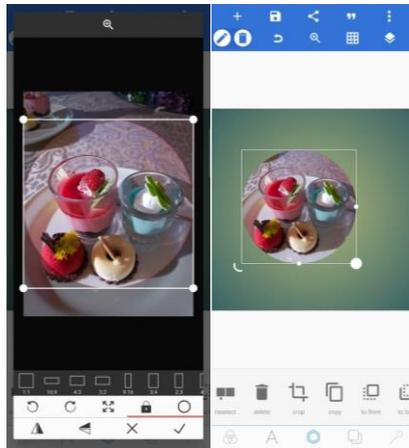
Gambar: Tools Menu Teks

Pertama, kita memiliki **res select**, yang berfungsi untuk mengganti foto yang ada. Misal, jika penulis ingin mengganti foto yang sedang digunakan, penulis cukup mengklik **res select** dan memilih foto baru.



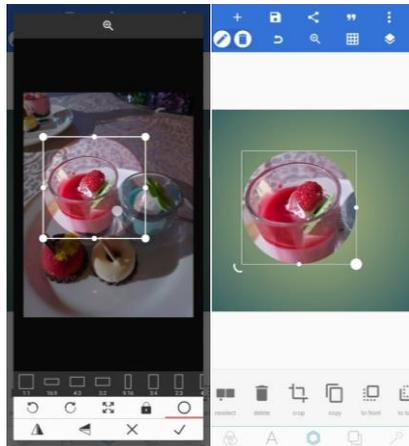
Gambar: Memilih Foto Penerapan Reselect

Setelah itu, kita bisa mengatur rasio, misal satu banding satu, dan mengklik **OK** untuk mengganti foto.



Gambar: Hasil Penerapan Reselect

Selanjutnya, ada menu **delete** untuk menghapus objek, dan **crop** untuk memotong gambar. Misal, jika penulis hanya ingin mengambil bagian strawberry dari gambar, penulis bisa menggunakan fitur crop dan mengatur area yang ingin diambil, lalu mengklik **OK**.



Gambar: Penerapan Menu Delete

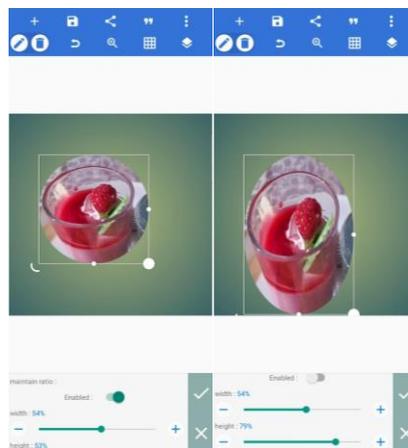
Kita juga memiliki fitur **copy** untuk menduplikat objek, serta **to front** dan **to back** yang memungkinkan kita mengatur posisi objek di depan atau di belakang objek lainnya.



Gambar: Tools Menu Teks

Fitur **position** juga sudah kita bahas sebelumnya di menu teks, jadi silakan merujuk ke pembahasan tersebut jika ada yang belum jelas.

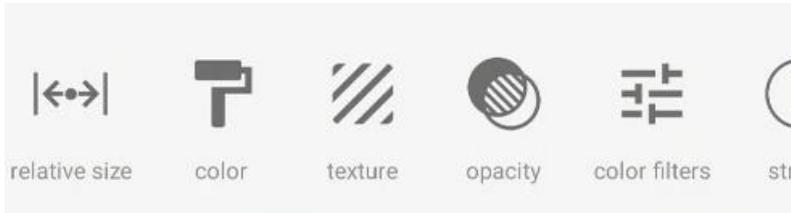
Selanjutnya, ada **relative size** yang berfungsi untuk memperkecil atau memperbesar objek. Jika kita mengaktifkan opsi ini, objek akan dipertahankan dalam rasio satu banding satu, sehingga tidak akan terdistorsi.



Gambar: Penerapan Menu Relative Size

Jika dinonaktifkan, kita bisa mengubah tinggi dan lebar objek secara terpisah.

Fitur **color** digunakan untuk memberikan warna pada objek, sedangkan **texture** memungkinkan kita untuk menambahkan tekstur pada objek.



Gambar: Tools Menu Teks

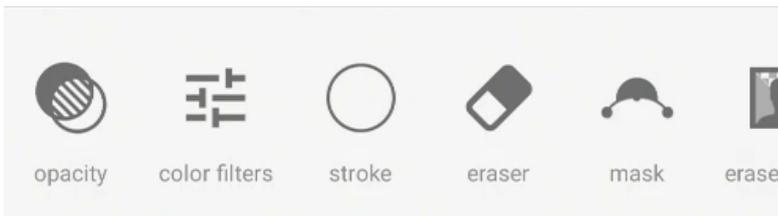
Kita juga memiliki **opacity** untuk mengatur transparansi objek.

Salah satu fitur yang belum kita bahas adalah **color filter**. Dengan menggunakan color filter, kita bisa mengubah warna dari sebuah foto sesuai dengan kebutuhan.



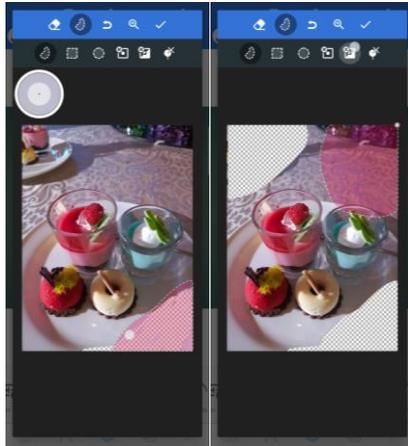
Gambar: Penerapan Color Filter

Ada juga **eraser** untuk menghapus bagian tertentu dari objek.



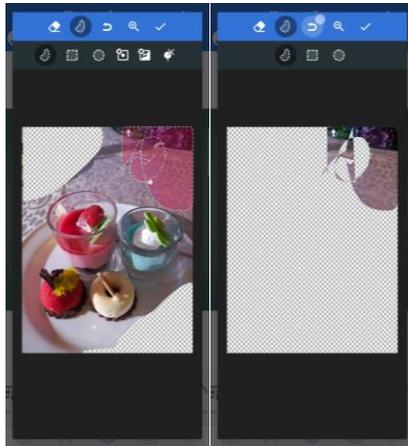
Gambar: Tools Menu Teks

Misal, jika penulis ingin menghapus bagian pinggir gambar, kita bisa menggunakan eraser.



Gambar: Penerapan Menu Eraser

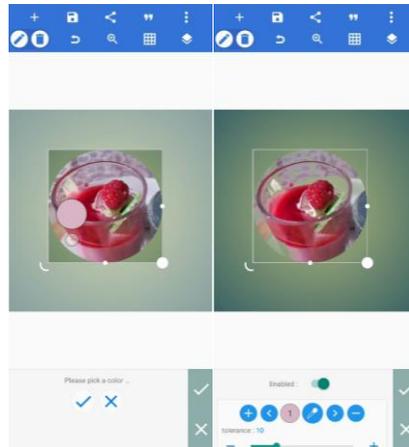
Selain itu, kita juga bisa menggunakan **lasso** untuk memilih area yang ingin dihapus dengan lebih presisi.



Gambar: Penerapan Fitur Lasso

Selanjutnya, kita memiliki **mesh** dan **masking**, yang juga telah kita bahas sebelumnya. Kita bisa mengaktifkan fitur ini untuk mengatur tampilan objek.

Fitur **erase color** memungkinkan kita untuk menghapus warna tertentu dari objek. Misal, jika penulis ingin menghapus warna pink, penulis cukup mengklik warna tersebut dan mengatur area yang ingin dihapus.



Gambar: Penerapan Fitur Erase Color

Kemudian, kita memiliki fitur **rotate** dan **3D rotate**, yang memungkinkan kita untuk memutar objek. Fitur **3D shape** menjadikan objek terlihat tiga dimensi, sedangkan **perspective** memberikan efek kedalaman pada objek.

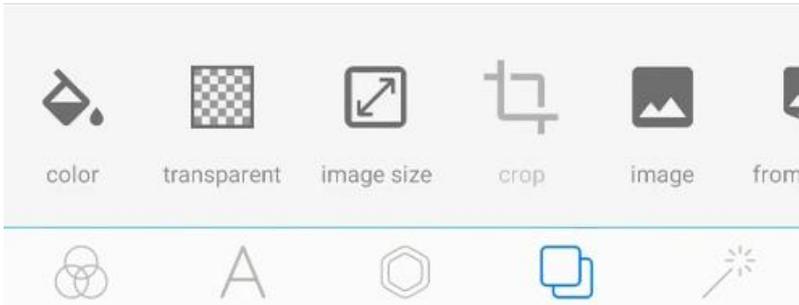


Gambar: Tools Menu Teks

Kita juga memiliki fitur **shadow**, **inner shadow**, dan **emboss**, yang semuanya telah kita bahas di menu teks.

Tutorial Pixellab: Menu Background

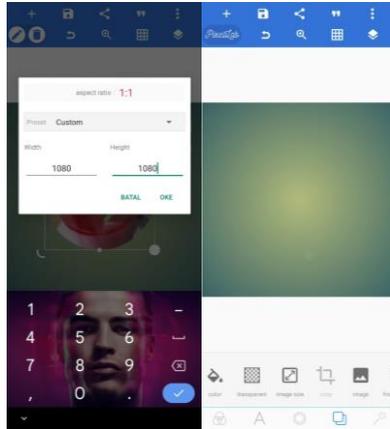
Setelah kita membahas menu **Project**, **Teks**, dan **Objek**, sekarang kita akan beralih ke menu berikutnya, yaitu **menu Background**.



Gambar: Tools Menu Background

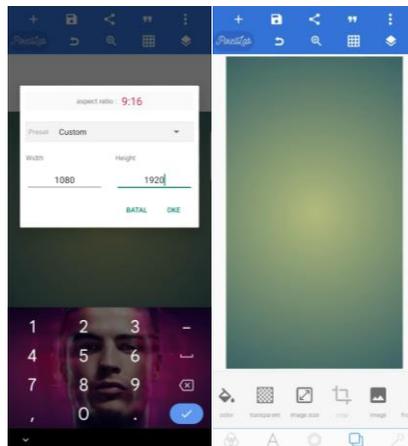
Di menu ini, kita dapat menambahkan berbagai macam latar belakang dan mengatur ukuran kanvas atau background kita.

Pertama, mari kita bahas tentang **image size**. Fitur ini digunakan untuk mengubah ukuran proyek kita. Misal, jika kita ingin mengubah ukuran menjadi sesuai dengan feed Instagram, kita bisa mengatur image size menjadi satu banding satu dengan resolusi 1080 x 1080 piksel.



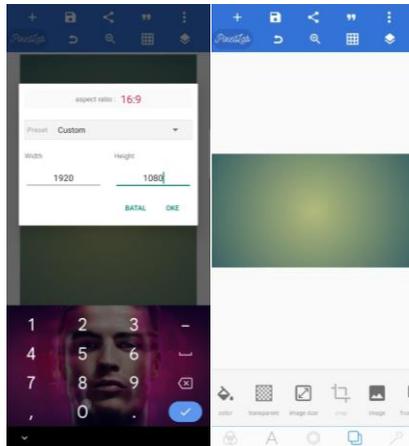
Gambar: Image Size Feed Instagram

Setelah diatur, ukuran kanvas akan berubah sesuai dengan pengaturan tersebut. Kita juga bisa mengubah ukuran menjadi sesuai dengan Instagram Story, yaitu dengan lebar 1080 piksel dan tinggi 1920 piksel.



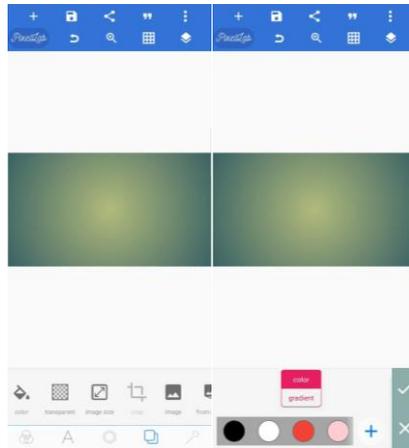
Gambar: Image Size Instagram Story

Untuk membuat thumbnail YouTube, kita bisa mengatur lebar menjadi 1920 piksel dan tinggi 1080 piksel. Sesuaikan ukuran ini dengan kebutuhan desain yang ingin dibuat, seperti untuk postingan Instagram atau cerita Instagram.



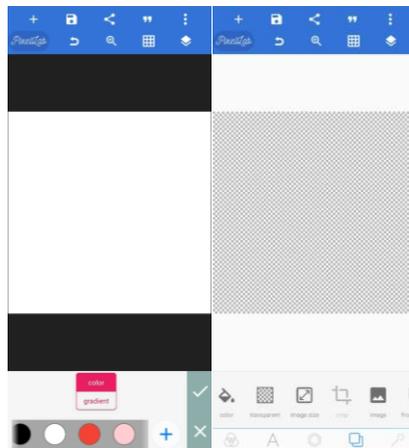
Gambar: Image Size Thumbnail Youtube

Selanjutnya, ada tool **color** yang digunakan untuk menambahkan warna pada background. Misal, jika kita ingin background berwarna putih, kita bisa mengubahnya melalui menu color. Pilih warna yang diinginkan, lalu klik **OK** untuk menerapkannya.



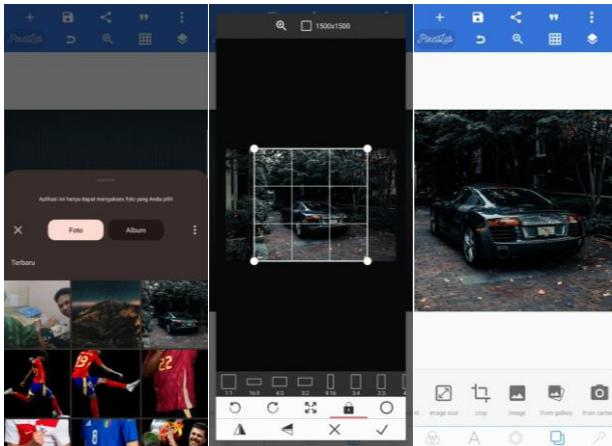
Gambar: Penerapan Tools Color

Selain itu, kita juga bisa membuat kanvas transparan dengan memilih opsi **transparent**. Setelah itu, simpan sebagai file PNG untuk mempertahankan transparansi.



Gambar: Penerapan Tools Transparasi

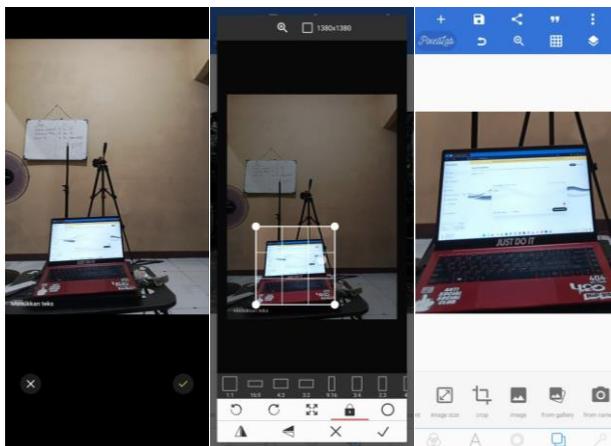
Menu **image** memungkinkan kita untuk memasukkan background dengan template gambar yang telah disediakan oleh Pixellab. Kita juga bisa memilih gambar dari galeri dengan menggunakan opsi **from gallery**.



Gambar: Penerpaan Tools Menu Image From

Setelah memilih gambar, kita bisa menyesuaikan ukuran dan area yang ingin digunakan sebagai background. Jika ingin mengambil gambar langsung dari kamera, kita bisa menggunakan opsi **from camera**.

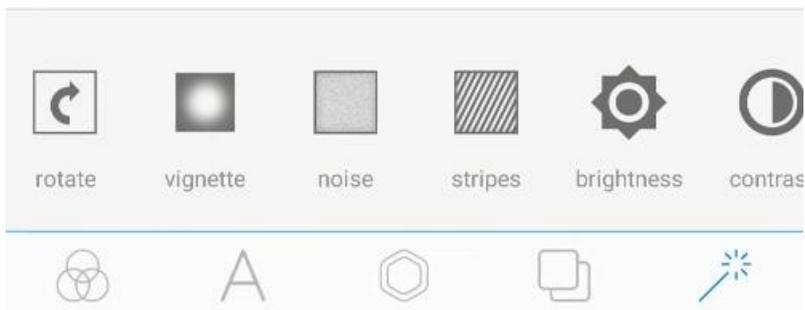
Setelah mengambil foto, kita bisa memotong atau mengatur area yang ingin digunakan.



Gambar: Penerpaan Tools Menu From Camera

Tutorial Pixellab: Menu Filter

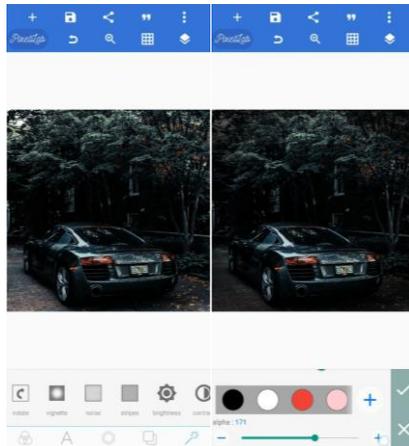
Pada materi kali ini, kita akan membahas menu selanjutnya, yaitu **menu Filter** atau **Adjustment Color**. Di menu ini, kita dapat mengganti tekstur, warna, dan nuansa dari gambar latar belakang.



Gambar: Tools Menu Filter

Pixellab telah menyediakan beberapa tools yang cukup berguna. Pertama, ada **rotate**, yang berfungsi untuk merotasi background.

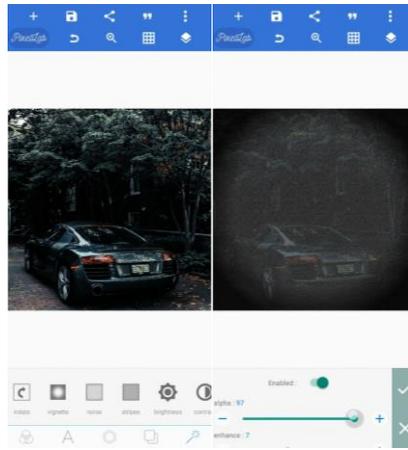
Selanjutnya, kita memiliki **vignette**, yang menambahkan efek hitam di sisi-sisi gambar. Untuk mengaktifkan vignette, kita cukup mengklik opsi ini, dan efeknya akan terlihat.



Gambar: Penerapan Menu Vignette

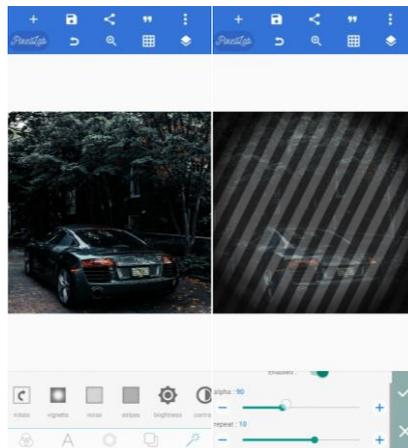
Kita bisa menyesuaikan intensitas vignette untuk fokus pada bagian tertentu dari gambar, seperti mobil.

Kemudian, ada fitur **noise** yang memberikan tekstur pada gambar. Kita bisa mengatur alpha untuk menentukan kekuatan noise; semakin kecil nilainya, semakin halus tekstur yang dihasilkan, sedangkan semakin tinggi nilainya, semakin kasar efeknya.



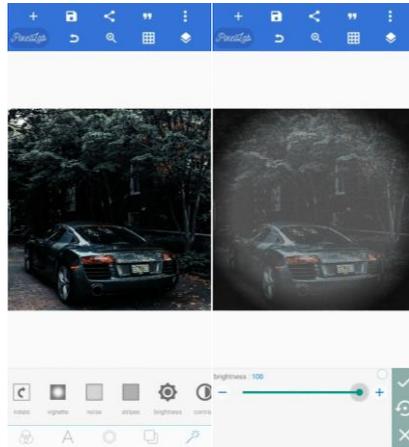
Gambar: Penerapan Menu Noise

Selanjutnya, ada **strip plus**, yang menambahkan garis-garis pada foto. Namun, fitur ini jarang digunakan karena hasilnya kurang menarik.



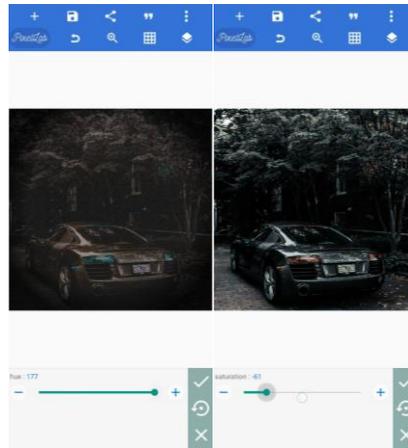
Gambar: Penerapan Menu Strip Plus

Kita juga bisa mengatur **brightness** untuk mengubah tingkat kecerahan gambar, serta **contrast** untuk menyesuaikan perbedaan antara area terang dan gelap.



Gambar: Penerapan Menu Brightness

Fitur **hue and saturation** sangat berguna untuk mengubah warna gambar. Dengan mengatur hue, kita bisa mengubah warna secara keseluruhan, sedangkan saturation memungkinkan kita untuk menyesuaikan intensitas warna.



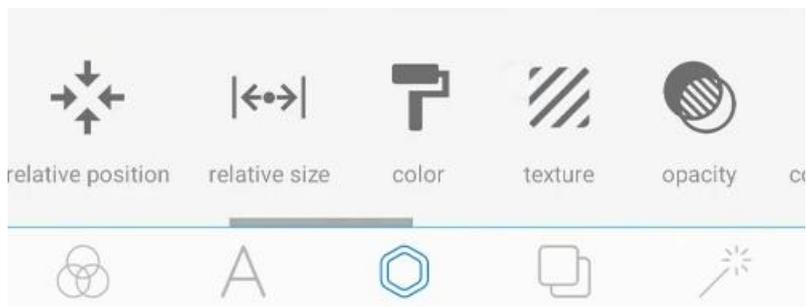
Gambar: Penerapan Hue Saturation

Setelah menjelaskan beberapa fitur ini, kita bisa menghapus efek yang tidak diinginkan, seperti vignette dan noise, jika sudah tidak diperlukan.

Demikianlah pembahasan mengenai menu filter di Pixellab. Semoga penjelasan ini bermanfaat dan dapat dipahami dengan baik.

Tutorial Pixellab: Basic Coloring

Pada kesempatan kali ini, penulis akan membahas tentang **basic coloring** di Pixellab. Pewarnaan adalah salah satu aspek penting dalam desain, dan di sini penulis telah menyiapkan dua objek untuk kita gunakan.



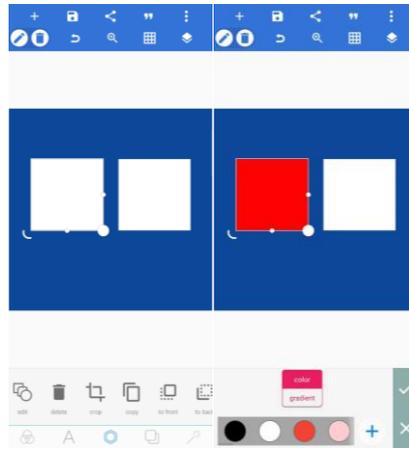
Gambar: Tools Menu Color

Dalam tutorial ini, kita akan membahas dua jenis warna: **Solid Color** dan **Gradient Color**. Mari kita mulai dengan **Solid Color**.



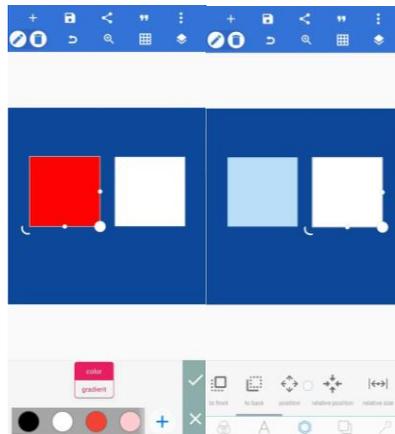
Gambar: Contoh Dua Objek

Untuk mengubah warna objek, kita bisa mengklik menu **color** dan mengaktifkannya. Solid color terdiri dari satu warna penuh, seperti pink, ungu, biru, atau hijau.



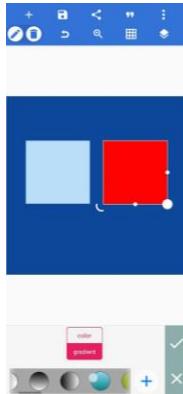
Gambar: Warna Objek Solid

Misal, jika kita memilih warna biru muda untuk objek pertama, kita tinggal mengklik warna yang diinginkan.



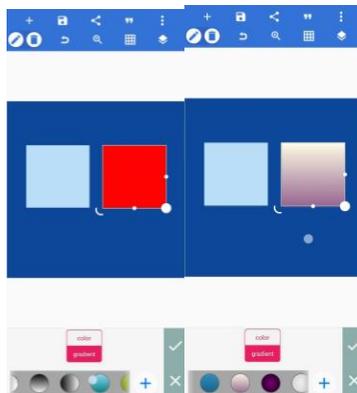
Gambar: Mengubah Warna Objek Biru Muda

Selanjutnya, untuk objek kedua, kita akan menggunakan **Gradient Color**. Pertama, kita pilih objek tersebut, lalu geser ke kiri untuk menemukan menu **color**. Setelah itu, kita aktifkan opsi **gradient**.



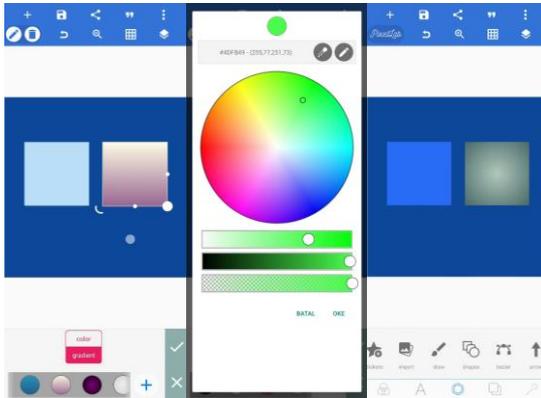
Gambar: Opsi Gradient Color

Di sini, kita bisa memilih kombinasi dua warna. Misal, kita bisa memilih warna putih di atas dan ungu muda di bawah, sehingga menghasilkan gradasi yang menarik.



Gambar: Membuat Gradient

Kita juga bisa mengkustomisasi warna dengan mengklik tombol **plus** di menu color. Di sini, kita dapat menyesuaikan warna sesuai keinginan.

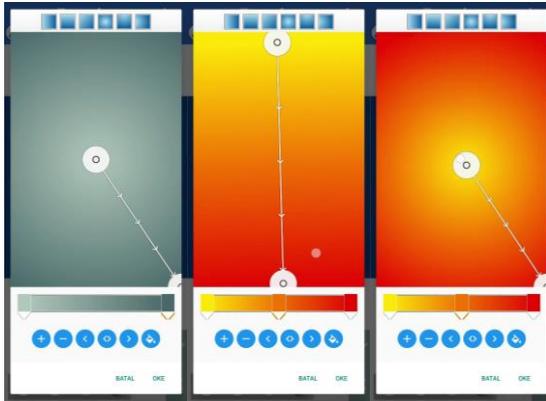


Gambar: Menambahkan Custom Warna

Misal, jika kita ingin membuat warna hijau, kita tinggal mengatur transparansi dan memilih warna yang diinginkan.

Jika kita ingin menggabungkan lebih dari dua warna, kita bisa menambahkan lebih banyak warna dengan mengklik tombol **plus** lagi.

Misal, kita bisa menciptakan perpaduan warna merah, oranye, dan kuning. Kita juga dapat memilih antara **radial gradient** dan **linear gradient**. Radial gradient akan membentuk lingkaran, sementara linear gradient akan memberikan transisi warna dari satu sisi ke sisi lainnya.



Gambar: Menambahkan Perpaduan Warna

Setelah selesai mengatur warna, kita bisa menghapus warna yang tidak diinginkan dengan mengklik tanda minus. Jika sudah puas dengan hasilnya, kita tinggal mengklik **OK** untuk menyimpan perubahan.

Ketika kita membuat objek baru, pastikan untuk memilih warna yang telah kita kustomisasi sebelumnya. Misal, jika kita ingin membuat bentuk bintang, kita bisa menggunakan warna gradien yang telah kita buat.



Gambar: Memberikan Warna yang Telah disimpan

Tutorial Pixellab: Color Hex & Eyedropper

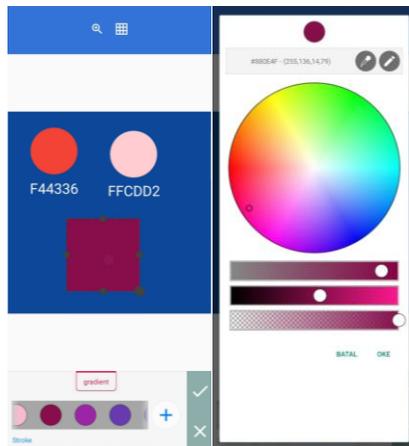
Pada bab kali ini, kita akan membahas tentang **Color Hex** dan **Color Eyedropper**.

Pertama, mari kita bahas **Color Hex**. Apa itu Color Hex? Color Hex adalah kombinasi huruf dan angka yang merepresentasikan sebuah warna. Setiap warna memiliki kode unik yang disebut Color Hex.



Gambar: Contoh Objek

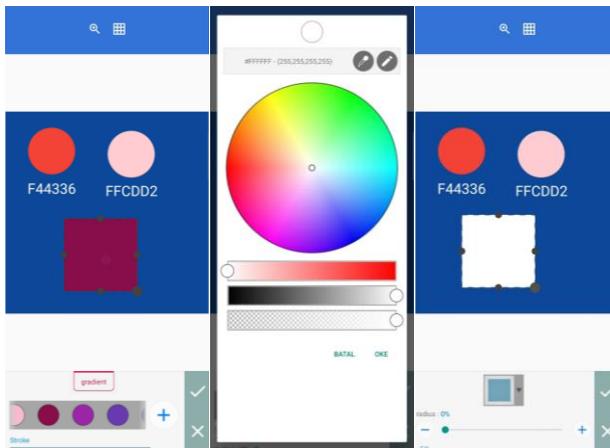
Misal, jika kita membuat sebuah shape dengan warna merah burgundy, kita bisa melihat kode Color Hex-nya dengan mengklik tanda plus di menu warna.



Gambar: Melihat Kode Hex

Di sana, kita akan menemukan kode seperti #880E4F. Kode ini bisa kita salin dan gunakan untuk menerapkan warna yang sama pada objek lain.

Untuk mengaplikasikan Color Hex, misal kita ingin mengubah warna merah menjadi putih, kita bisa menyalin kode warna putih (misal #FFFFFF) dan menempelkannya pada objek yang ingin diubah warnanya.



Gambar: Merubah Warna Objek dengan Kode Hex

Setelah itu, klik **OK** dan warna objek akan berubah sesuai dengan kode yang kita masukkan.

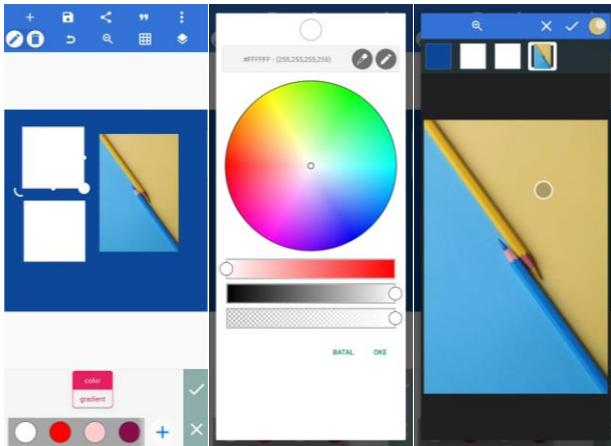
Selanjutnya, kita akan membahas **Color Eyedropper**. Fitur ini berguna untuk mengambil warna dari sebuah objek.

Misal, jika kita memiliki objek dengan dua warna, biru dan kuning, dan kita ingin menerapkan warna tersebut pada objek lain, kita bisa menggunakan Color Eyedropper.



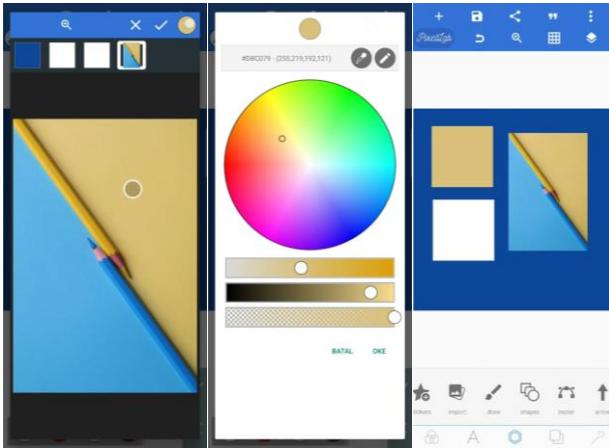
Gambar: Contoh Objek

Caranya, pilih objek yang ingin diambil warnanya, lalu klik menu **color** dan pilih ikon eyedropper (yang berbentuk seperti mikrofon dengan jarum).



Gambar: Mengambil Warna Objek dengan eyedropper

Arahkan ikon tersebut ke warna yang ingin diambil, dan klik **OK**. Warna tersebut akan diterapkan pada objek yang dipilih.



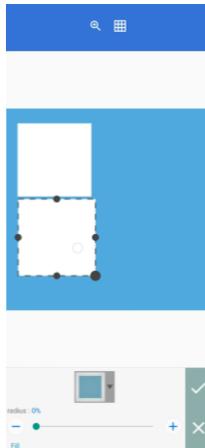
Gambar: Merubah Warna Objek dengan eyedropper

Demikianlah penjelasan mengenai Color Hex dan Color Eyedropper di Pixellab. Semoga penjelasan ini bermanfaat dan dapat dipahami dengan baik.

Tutorial Pixellab: Fill & Stroke

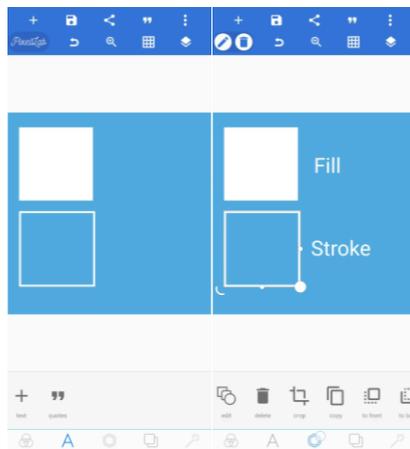
Pada kesempatan kali ini, kita akan membahas perbedaan antara **fill** dan **stroke**. Sebagai seorang desainer, penting bagi kita untuk memahami konsep dasar ini karena akan sering kita temui dalam pekerjaan sehari-hari.

Untuk memudahkan pemahaman, mari kita buat dua bentuk (shape) putih. Pada bentuk pertama, kita biarkan seperti apa adanya. Sedangkan pada bentuk kedua, kita akan mengurangi opasitasnya hingga habis.



Gambar: Contoh Objek

Setelah itu, kita tambahkan **stroke** dengan warna putih pada bentuk kedua. Penulis akan menamai bentuk pertama sebagai "Fill" dan bentuk kedua sebagai "Stroke". Inilah perbedaan antara fill dan stroke.

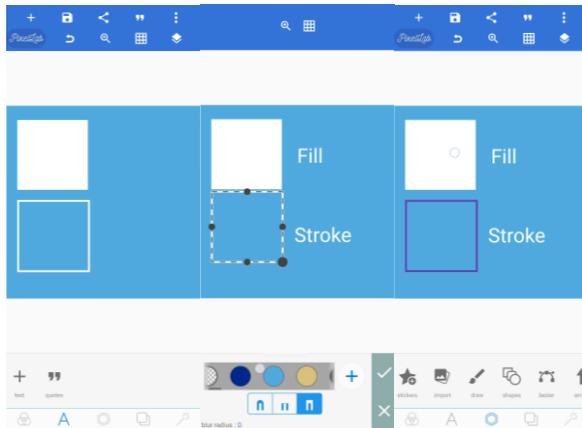


Gambar: Contoh Objek Fill & Stroke

Fill adalah warna yang mengisi sebuah objek, sedangkan **stroke** adalah warna garis tepi atau outline dari objek tersebut.

Jadi, ketika penulis mengatakan "stroke-nya berwarna merah", itu berarti garis tepi objek tersebut berwarna merah. Jika penulis mengatakan "fill-nya berwarna ungu", maka warna yang mengisi objek tersebut adalah ungu.

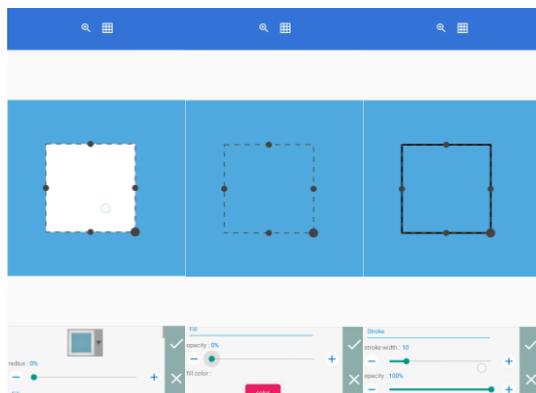
Untuk mengubah warna stroke, kita bisa masuk ke menu objek, pilih edit, dan ubah warna stroke sesuai keinginan. Misal, jika diminta mengganti warna stroke menjadi ungu, kita tinggal mengubahnya di bagian pengaturan stroke.



Gambar: Mengubah Warna Stroke

Begitu juga dengan fill, kita bisa mengubahnya melalui menu yang sama. Mungkin ada yang bertanya, bagaimana cara membuat stroke? Membuat fill cukup mudah, kita hanya perlu masuk ke menu objek, pilih shape, dan bentuknya akan muncul.

Untuk membuat stroke, kita bisa mengikuti langkah berikut:



Gambar: Membuat Stroke

1. Buat sebuah shape
2. Atur opasitasnya hingga habis.
3. Tambahkan stroke dengan warna dan ketebalan yang diinginkan. Misal, kita bisa memilih warna putih, merah, atau pink, dan mengatur ketebalannya sesuai kebutuhan.

Dengan langkah-langkah ini, kita berhasil membuat sebuah stroke.

Tutorial Pixellab: Half Gradient

Setelah sebelumnya kita membahas tentang color highs dan color eye dropper, kali ini kita akan belajar membuat **half gradient**.

Istilah "half" berarti setengah, dan "gradient" adalah gradasi warna. Jadi, half gradient adalah gradasi warna yang hanya mencakup sebagian dari objek.

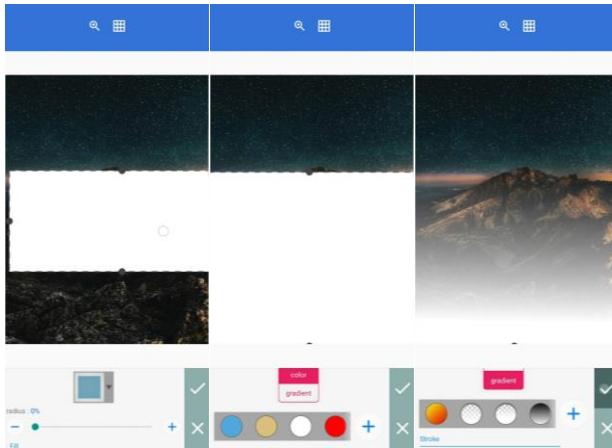
Mari kita mulai dengan membuat objek terlebih dahulu. Kemudian, penulis akan menambahkan background dengan gambar dari galeri.



Gambar: Contoh Objek

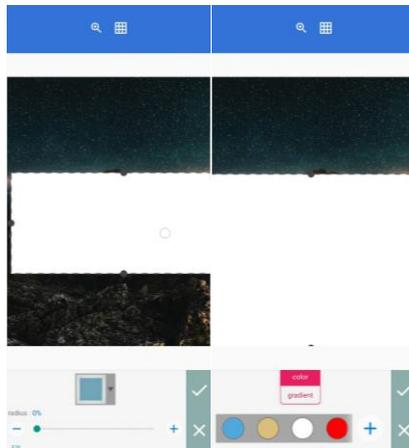
Setelah memilih gambar, kita akan mempraktikkan cara membuat half gradient. Half gradient ini sering digunakan untuk menambahkan teks pada gambar yang memiliki banyak warna di bagian bawah, sehingga teks tersebut tidak "bertabrakan" dengan latar belakang.

Untuk membuat half gradient, ikuti langkah-langkah berikut:



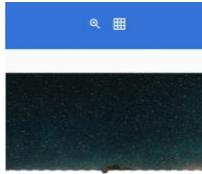
Gambar: Membuat Half Gradient

1. **Buat Shape:** Pertama, buatlah sebuah shape dan sesuaikan ukurannya.



Gambar: Membuat SHape

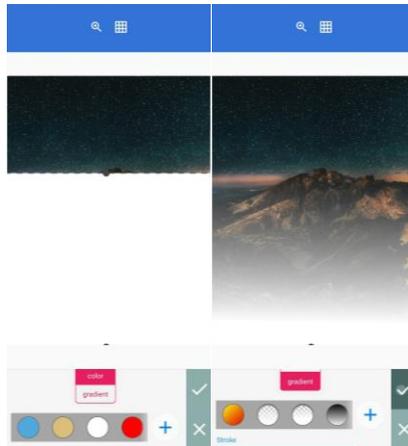
2. **Pilih Gradient:** Klik pada opsi gradient.



Gambar: Pilih Opsi Gradient

3. Atur Warna Gradient:

- Pilih warna hitam untuk salah satu sisi gradient.
- Untuk sisi lainnya, pilih warna hitam juga, tetapi atur opasitasnya hingga habis (transparan).



Gambar: Menerapkan Gradient

4. **Sesuaikan Gradient:** Sesuaikan posisi dan ukuran gradient sesuai kebutuhan.

Dengan langkah-langkah ini, kita telah membuat half gradient. Half gradient ini membuat teks lebih terlihat jelas dan kontras dibandingkan jika tidak menggunakan gradient.

Misal, ketika kita menambahkan kutipan di atas gambar, teks akan lebih menonjol dan tidak terganggu oleh warna-warna di latar belakang.



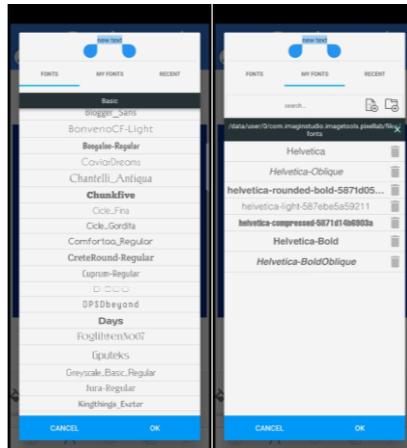
Gambar: Membuat Teks diatas Gambar

Biasanya, teknik ini digunakan untuk membuat kutipan atau teks pada gambar.

Tutorial Pixellab: Mendownload dan Menginstal Font

Kali ini, kita akan membahas bagaimana cara menambahkan font baru di Pixellab

Meskipun Pixellab sudah menyediakan berbagai macam font, terkadang kita merasa kurang puas atau tidak familiar dengan font yang tersedia.

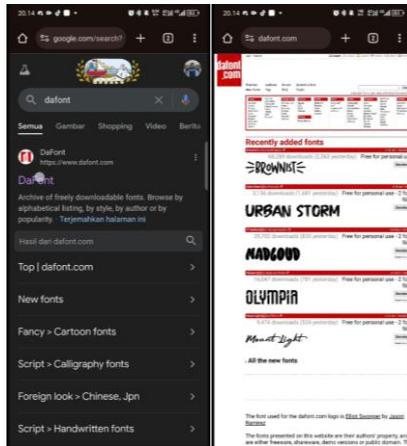


Gambar: Font Default Pixellab

Oleh karena itu, kita bisa menambahkan font baru ke aplikasi ini. Bagaimana caranya? Mari kita bahas langkah-langkahnya mulai dari mendownload hingga menginstalnya di Pixellab.

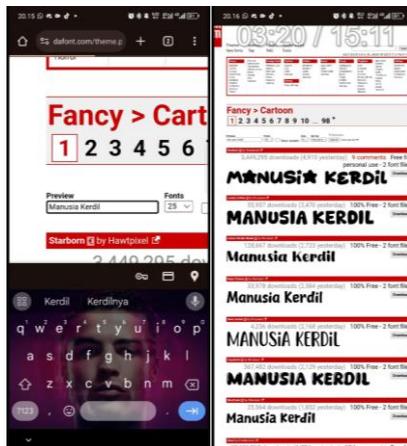
Mendownload Font: Buka browser, misal Google Chrome.

Kunjungi situs penyedia font seperti Dafont.com. Di sini, Kita bisa menemukan berbagai jenis font, mulai dari kartun, komik, hingga modern.



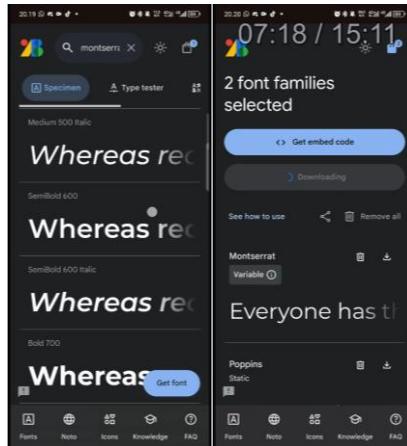
Gambar: Dafont Situs Penyedia Font

Misal, jika Kita ingin mendownload font kartun, Kita bisa melihat preview-nya terlebih dahulu dengan mengetikkan teks yang diinginkan. Ini membantu Kita memilih font yang paling sesuai tanpa harus mendownload satu per satu.



Gambar: Melihat Review Font

Setelah menemukan font yang cocok, misal "Lonely Coffee", klik get font lalu download. Pastikan Kita memperhatikan lisensi font tersebut, apakah 100% free atau hanya untuk personal use.



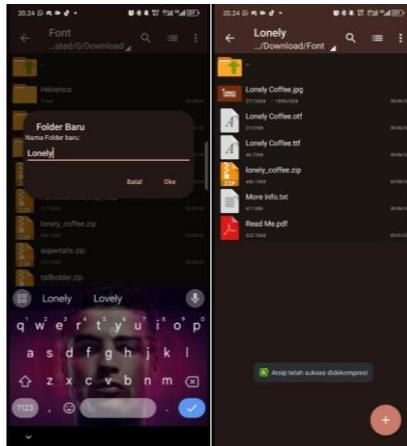
Gambar: Download Font

Memahami Lisensi Font: Lisensi font menentukan bagaimana Kita bisa menggunakan font tersebut. Font dengan lisensi "100% free" bisa digunakan untuk keperluan bisnis, pribadi, atau belajar.

Namun, jika lisensinya "free for personal use", font tersebut tidak boleh digunakan untuk keperluan komersial tanpa izin atau pembayaran kepada pembuatnya.

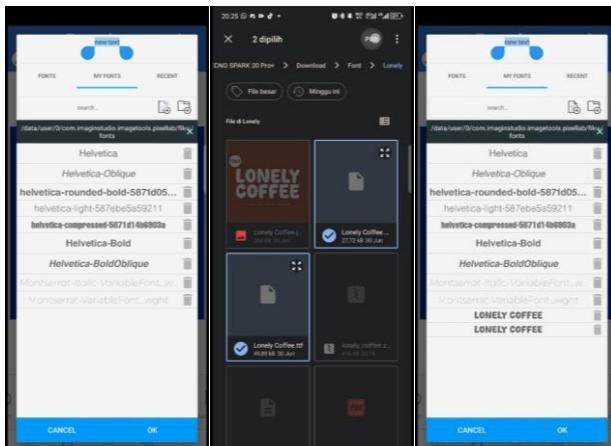
Mengelola File Font: Setelah mendownload, gunakan aplikasi ZArchiver (tersedia di Play Store) untuk mengekstrak file font yang biasanya dalam format ZIP.

Ekstrak file font ke folder yang telah Kita buat, misal folder "Lonely Coffee". Pastikan file yang diekstrak berformat .ttf atau .otf.



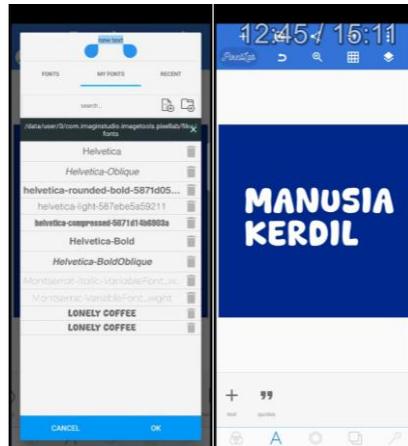
Gambar: Membuat Folder & Ekstrak

Menginstal Font di Pixellab: Buka Pixellab, masuk ke menu font, dan pilih "My Fonts". Cari folder tempat Kita menyimpan font yang diekstrak, lalu pilih font yang ingin Kita gunakan.



Gambar: Install Font di Pixellab

Menggunakan Font di Pixellab: Setelah font ditambahkan, Kita bisa langsung menggunakannya untuk teks di proyek Kita. Misal, jika Kita menambahkan font "Montserrat" atau "Lonely Coffee", Kita bisa memilihnya dari daftar font di Pixellab.



Gambar: Menggunakan Font yang Sudah Terinstall

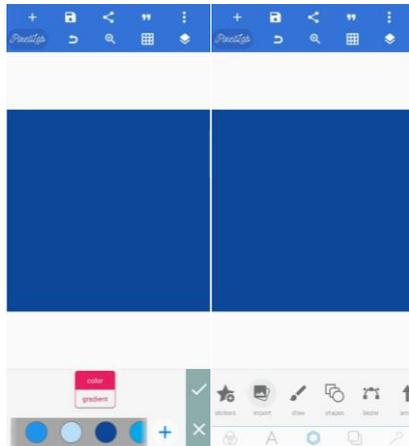
Mengunduh Font dari Sumber Lain: Jika Kita tidak menemukan font yang diinginkan di Dafont, Kita bisa mencarinya di situs lain. Misal, untuk font "Miliard", Kita bisa mencari di Google dan mendownload dari situs yang menyediakan.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, Kita bisa menambahkan berbagai font baru ke Pixellab dan meningkatkan kreativitas desain Kita. Sampai jumpa di pertemuan berikutnya!

Tutorial Pixellab: Layering

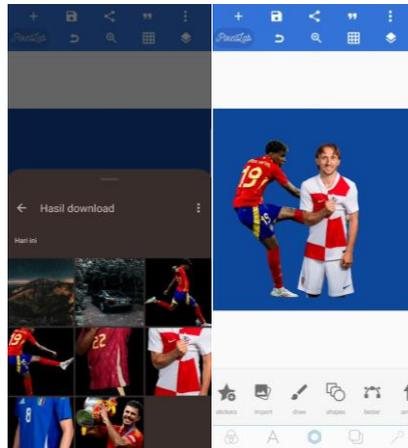
Kali ini, kita akan membahas tips tentang layering di Pixellab. Apa itu layering? Layering adalah teknik untuk mengatur lapisan-lapisan objek dalam desain.

Menyiapkan Background: Pertama, buka menu objek dan pilih menu background. Berikan warna solid, misal biru tua, lalu klik "OK".



Gambar: Mengatur Background pada Canvas

Menambahkan Objek: Tambahkan beberapa foto dengan masuk ke menu objek dan pilih "Import". Misal, tambahkan foto Lamin Yamal dan Luka Modric. Pastikan untuk membatalkan seleksi objek sebelum mengimpor foto baru agar menu import tersedia.



Gambar: Menambahkan Dua Objek

Menggunakan Layering: Di pojok kiri atas, terdapat ikon yang menyerupai tumpukan kertas. Klik ikon ini untuk membuka menu layering.

Di menu layering, Kita akan melihat daftar layer yang ada. Misal, Yamal berada di lapisan paling bawah, diikuti oleh Modric, dan teks "Football" di lapisan paling atas.



Gambar: Menambahkan Teks

Mengatur Layer: Untuk mengubah urutan layer, klik dan tahan ikon titik delapan di sebelah layer yang ingin dipindahkan, lalu seret ke posisi yang diinginkan.

Misal, jika Kita ingin memindahkan teks "Football" ke lapisan paling bawah, seret layer tersebut ke bawah.



Gambar: Mengatur Layer Teks

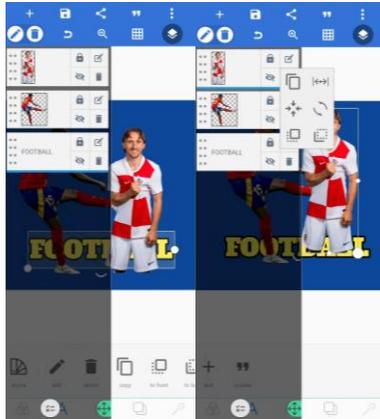
Mengunci dan Menyembunyikan Layer: Untuk mencegah objek bergeser, Kita bisa mengunci layer dengan mengklik ikon gembok di sebelah layer yang ingin dikunci.

Kita juga bisa menyembunyikan layer dengan mengklik ikon mata.



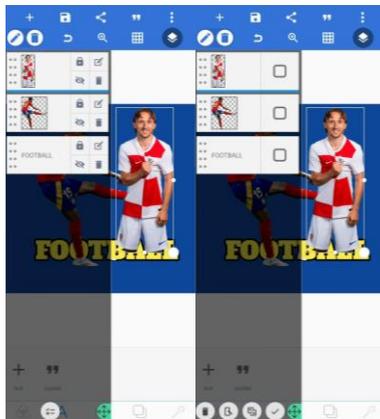
Gambar: Menambahkan Teks

Mengedit dan Menggabungkan Layer: Untuk mengedit layer, klik ikon pensil. Kita bisa menduplikasi, mengubah ukuran, atau memutar objek.



Gambar: Mengatur Layer Teks

Untuk menggabungkan dua objek menjadi satu grup, pilih kedua objek, lalu klik ikon grup. Pastikan Kita yakin karena objek yang digabung tidak bisa dipisahkan lagi kecuali dengan undo.



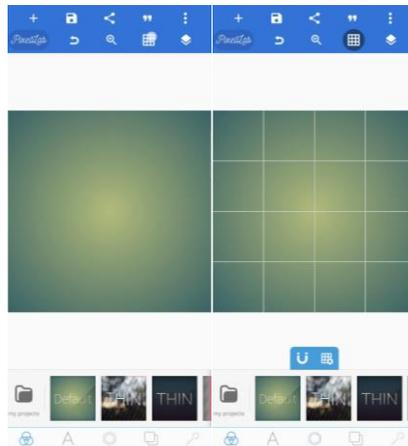
Gambar: Mengatur Layer Teks

Dengan memahami teknik layering ini, Kita dapat mengatur elemen desain dengan lebih efektif di Pixellab.

Tutorial Pixellab: Pentingnya Margin dalam Mendesain

Kali ini, kita akan membahas tentang pentingnya margin dalam desain. Margin adalah salah satu elemen penting dalam desain yang sering kali diabaikan, terutama oleh pemula.

Penggunaan margin dapat membantu membuat desain lebih terstruktur dan rapi. Untuk pemula, sangat disarankan menggunakan margin agar jarak dan posisi elemen dalam desain lebih terukur.



Gambar: Contoh Objek

Tutorial Pixellab: Mengapa Margin Penting?

Margin membantu memastikan bahwa elemen-elemen dalam desain tidak terlalu dekat dengan tepi atau satu sama lain, sehingga desain terlihat lebih seimbang dan profesional.

Dengan margin, kita dapat mengatur jarak antar elemen dengan lebih mudah, membuat desain lebih mudah dibaca dan dipahami.

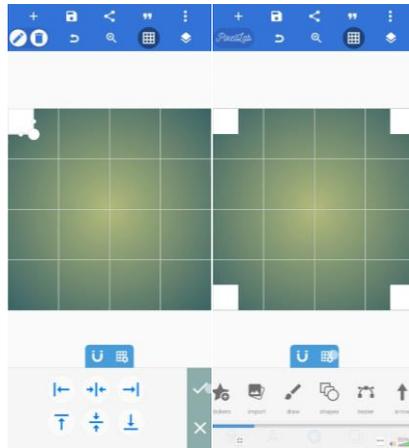
Tutorial Pixellab: Cara Membuat Margin

Buka menu objek dan pilih "Grid" untuk mengaktifkan margin.



Gambar: Menambahkan Grid pada Menu Objek

Tambahkan shape sebagai panduan margin. Buat shape dan tempatkan di sudut kiri atas, lalu duplikat shape tersebut dan tempatkan di sudut kanan atas, kiri bawah, dan kanan bawah.



Gambar: Menambahkan Shape pada Setiap Sudut

Atur ukuran shape sesuai kebutuhan untuk menentukan margin yang diinginkan dan hapus objek shape pada setiap sudut.



Gambar: Contoh Objek

Setelah margin ditentukan, Kita bisa mulai menambahkan elemen desain seperti gambar dan teks. Misal, tambahkan gambar pemain sepak bola dan teks "Football" serta shape di dalam area margin.



Gambar: Contoh Objek

Pastikan elemen-elemen tersebut tidak melewati garis margin yang telah dibuat.

Jika margin dirasa terlalu lebar atau sempit, Kita bisa menyesuaikan ukuran shape yang digunakan sebagai panduan margin.

Gunakan margin untuk memastikan bahwa semua elemen dalam desain sejajar dan memiliki jarak yang konsisten.

Setelah desain selesai, Kita bisa menghilangkan garis margin dengan menonaktifkan grid atau menghapus shape panduan.



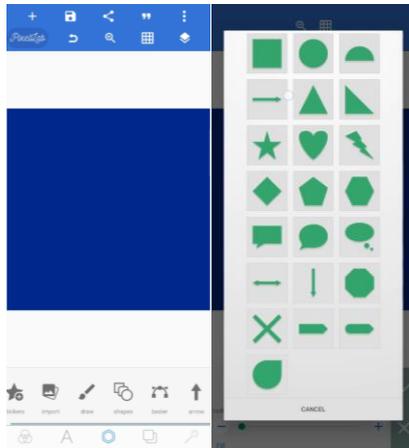
Gambar: Contoh Objek

Dengan menggunakan margin, desain Kita akan terlihat lebih rapi dan profesional. Margin membantu memastikan bahwa setiap elemen dalam desain memiliki ruang yang cukup dan tidak saling bertabrakan.

Tutorial Pixellab: Bezier Tool

Kali ini, kita akan membahas salah satu alat di menu objek, yaitu **Bezier Tool**. Alat ini berfungsi untuk membuat bentuk yang lebih kustom.

Mari kita lihat, jika kita memilih opsi lain di menu shape, kita hanya memiliki pilihan terbatas seperti persegi, lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, hati, petir, dan polygon.

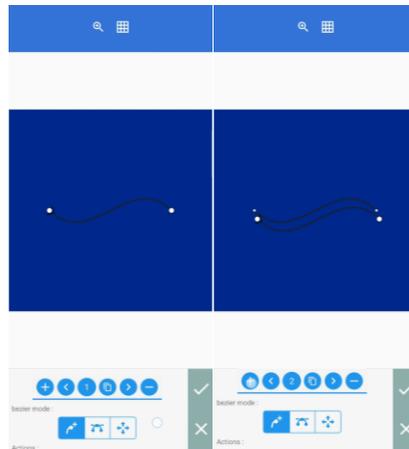


Gambar: Contoh Objek Bezier

Oleh karena itu, kita akan menggunakan Bezier Tool untuk mengkustom objek dan bentuk.

Tutorial Bezier Tool

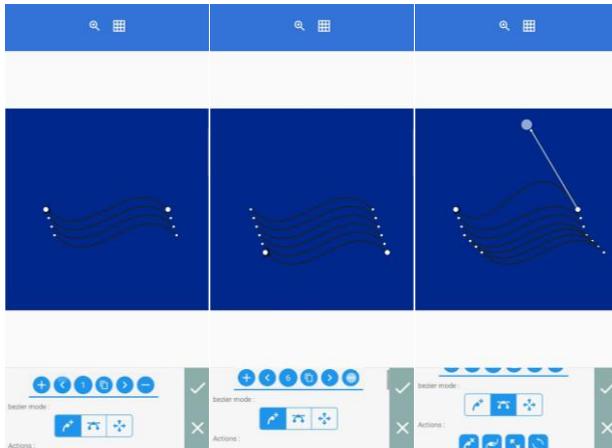
Mari kita pahami sedikit mengenai Bezier Tool. Ketika kita mengklik Bezier Tool, tampilan pertama yang kita lihat adalah seperti ini. Di sini terdapat tombol plus (+) untuk menambahkan titik Bezier, dan tombol minus (-) untuk mengurangi titik Bezier.



Gambar: Mengenal Tombol-tombol Bezier

Selain itu, ada juga tombol untuk berpindah ke titik Bezier sebelumnya. Sebagai contoh, jika kita memiliki beberapa titik Bezier, kita bisa menggeser titik-titik tersebut.

Misal, jika kita menggeser titik Bezier 1, kita bisa melihat perubahan pada titik lainnya. Kita juga bisa menduplikat titik Bezier dengan menggunakan tombol yang sesuai.



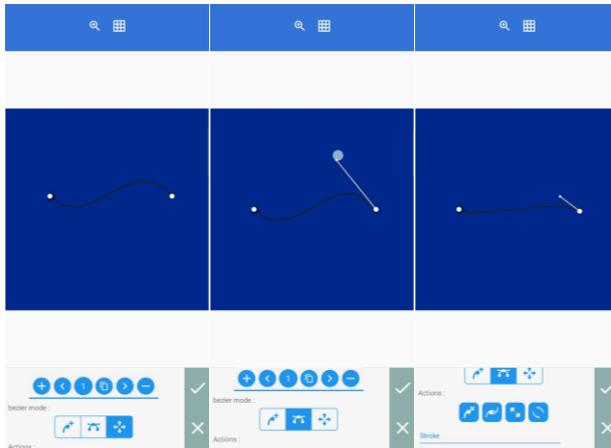
Gambar: Memindahkan Titik & Duplikat Bezier

Tutorial Bezier Tool: Menggunakan Hand Tool

Di bawah Bezier Tool, terdapat **Hand Tool**. Ketika kita mengkliknya, kita bisa mengatur posisi titik Bezier dengan lebih mudah.

Sebelum itu, mari kita hapus beberapa titik Bezier dan sisakan satu saja. Setelah itu, kita bisa menggunakan Hand Tool untuk memindahkan titik Bezier ke posisi yang diinginkan.

Hand Tool ini memungkinkan kita untuk menarik dan memperpendek garis.



Gambar: Contoh Penerapan Hand Tool

Selain itu, terdapat beberapa aksi yang bisa kita lakukan, seperti menghapus titik, menggabungkan dua titik menjadi satu, mengatur ukuran, dan merotasi titik.

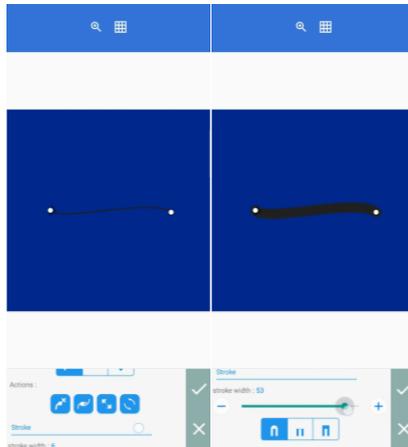
Tutorial Bezier Tool: Menambahkan dan Mengatur Titik

Untuk menambah titik, kita bisa mengklik tombol plus (+) pada Bezier Tool. Misal, jika kita ingin menambah titik ke arah tertentu, kita tinggal mengklik dan menariknya.



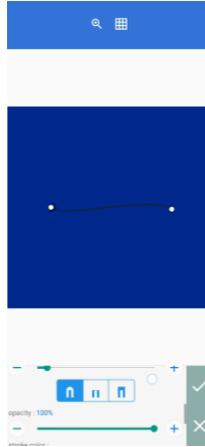
Gambar: Menambahkan Titik ke Arah Tertentu

Kita juga bisa menghapus titik yang tidak diperlukan. Selanjutnya, kita bisa mengatur **stroke width** atau ketebalan garis. Mari kita atur ketebalan garis menjadi 5.



Gambar: Mengatur Stroke

Selain itu, kita juga bisa mengatur **opacity** atau transparansi dari objek yang kita buat.

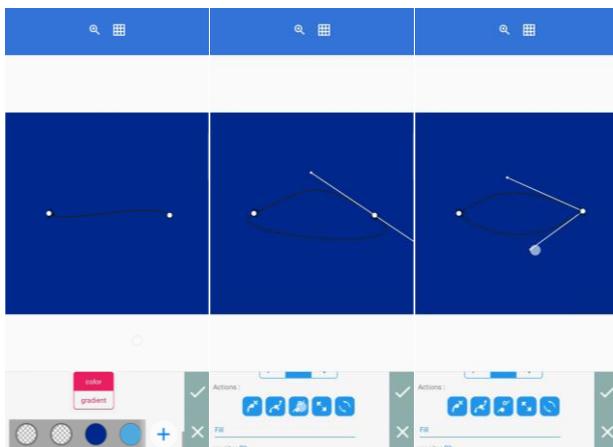


Gambar: Mengatur Opacity

Tutorial Bezier Tool: Praktik Membuat Bentuk Daun

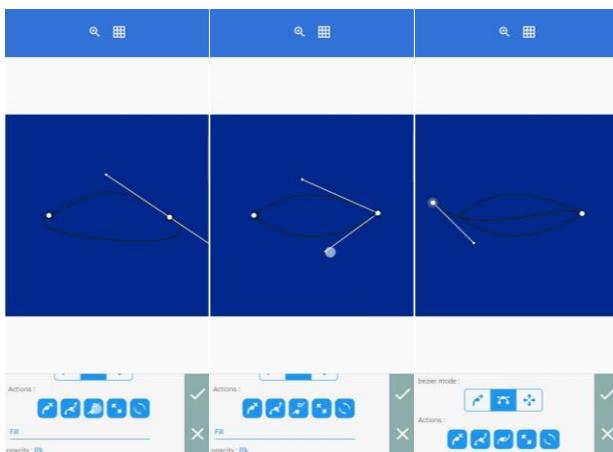
Sekarang, mari kita praktikkan dengan membuat bentuk daun. Pertama, kita siapkan sebuah Bezier dengan garis default yang memanjang.

Setelah itu, kita klik Hand Tool dan mulai membentuk daun dengan menarik garis sesuai keinginan. Kita bisa menggunakan alat untuk menggabungkan dua titik agar bentuknya lebih rapi.



Gambar: Membuat Bentuk Daun

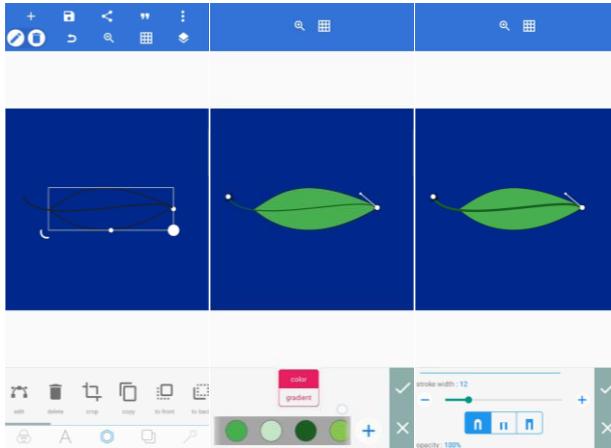
Jika kita ingin memisahkan titik, kita tinggal mengklik alat yang sesuai. Setelah selesai, kita bisa menambahkan Bezier lagi untuk membuat tulang daun yang sederhana.



Gambar: Membuat Bentuk Tulang Daun

Tutorial Bezier Tool: Mengubah Warna

Setelah membuat bentuk daun, kita bisa mengubah warnanya. Klik pada objek daun, lalu pergi ke menu edit untuk mengganti warna menjadi hijau. Untuk tulang daun, kita juga bisa mengubah warnanya menjadi hijau tua dan menambah ketebalan garisnya.



Gambar: Menambahkan Gambar

Dengan menggunakan Bezier Tool, kita dapat membuat bentuk yang lebih kustom dan menarik.

Tutorial Pixellab: Save & Export File

Kali ini, kita akan membahas cara mengekspor atau menyimpan proyek yang telah kita buat. Mari kita simak langkah-langkahnya.



Gambar: Contoh Objek

Menyimpan Proyek Untuk menyimpan proyek, kita bisa langsung mengklik ikon **Save**. Misal, setelah kita membuat desain, kita ingin mengekspornya sebagai file JPEG atau PNG.

Caranya adalah dengan mengklik opsi yang tersedia. Di sini, kita akan melihat dua pilihan: **Save as Project** dan **Save as Image**.



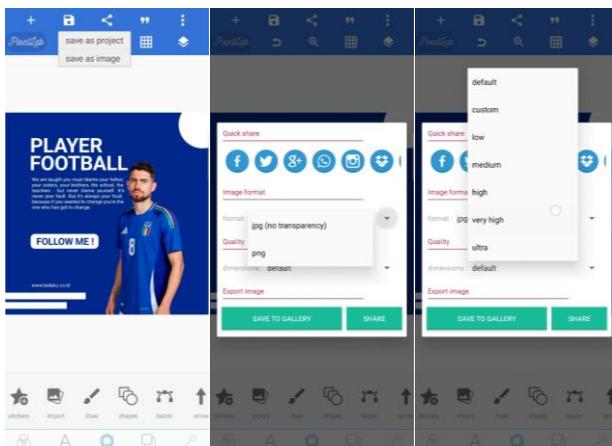
Gambar: Opsi Save as Project & Image

- **Save as Image** digunakan untuk menyimpan dalam format JPEG atau PNG.
- **Save as Project** digunakan untuk menyimpan proyek kita agar bisa diedit di lain waktu.

Jika kita memilih **Save as Image**, kita bisa mengatur kualitas gambar.

Misal, kita pilih format JPEG dan atur kualitasnya. Secara default, ukuran gambar adalah 1080 × 1080 piksel.

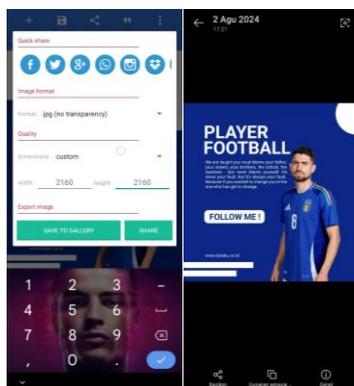
Namun, kita bisa memilih opsi **Ultra** untuk mendapatkan kualitas terbaik. Setelah itu, kita bisa menyimpan gambar ke galeri.



Gambar: Penerapan Save As Image

Tutorial Pixellab: Meningkatkan Kualitas Gambar

Meningkatkan Kualitas Gambar Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, kita bisa menggitakan ukuran gambar. Misal, jika ukuran awalnya adalah 1080 x 1080 piksel, kita bisa mengalikan angka tersebut dengan 2, sehingga menjadi 2160 x 2160 piksel.



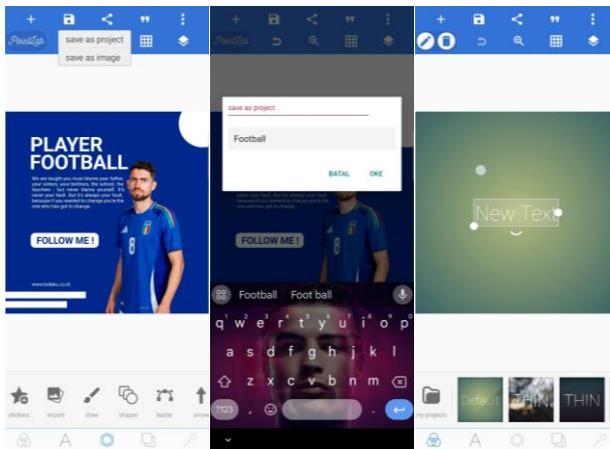
Gambar: Meningkatkan Kualitas Gambar

Kita bisa menggunakan kalkulator untuk menghitungnya. Setelah mengatur dimensi menjadi 2160 x 2160, kita bisa mengekspor gambar ke galeri dan melihat hasilnya. Hasilnya akan jauh lebih baik dibandingkan dengan ukuran yang lebih kecil.

Tutorial Pixellab: Menyimpan Proyek untuk Diedit Kembali

Menyimpan Proyek untuk Diedit Kembali Selanjutnya, mari kita bahas tentang **Save as Project**. Ketika kita mengklik opsi ini, kita akan diminta untuk memberikan nama proyek.

Misal, kita beri nama "Football". Setelah itu, proyek akan disimpan. Ketika kita kembali ke tampilan awal Pixellab, kita bisa mengakses proyek yang telah disimpan dengan memilih opsi **My Project**.



Gambar: Penerapan Save As Project

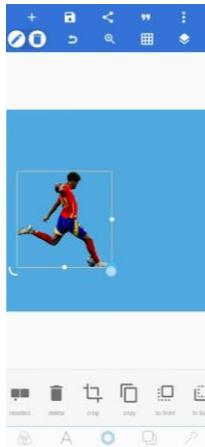
Di sini, kita akan menemukan proyek yang telah kita simpan dan bisa melanjutkan untuk mengeditnya. Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita dapat dengan mudah menyimpan dan mengekspor proyek di Pixellab.

Tutorial Pixellab: Shadow Manual & Clipping Mask

Pada bab kali ini, kita akan bereksperimen dengan membuat **shadow** dan **clipping mask** di Pixellab.

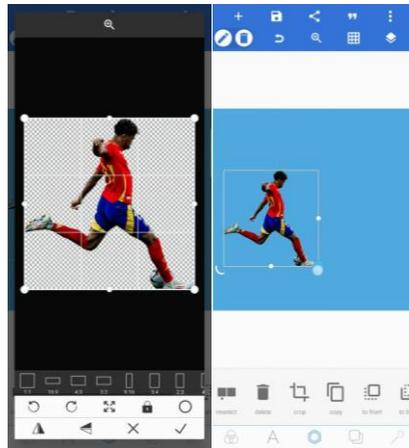
Tutorial Pixellab: Membuat Shadow Manual

Pertama-tama, mari kita bahas tentang shadow. Meskipun ada efek shadow yang tersedia, kita akan mencoba membuat bayangan yang lebih realistis.



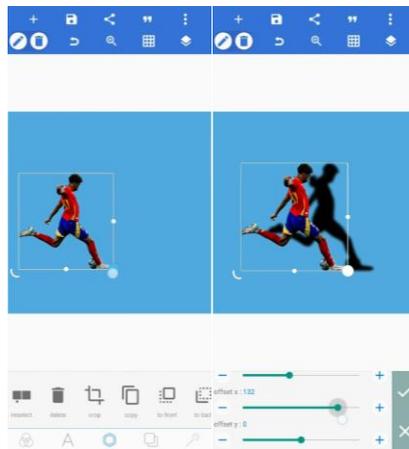
Gambar: Contoh Objek

Untuk itu, kita perlu memasukkan objek terlebih dahulu. Misal, penulis akan menggunakan objek bernama Yamal dan menggkitakannya.



Gambar: Menambahkan Objek

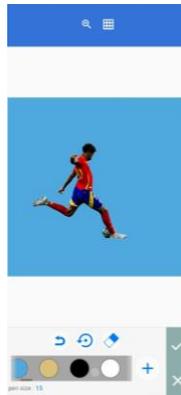
Setelah itu, kita bisa pergi ke menu objek dan menggeser ke kiri untuk menemukan opsi **Shadow**.



Gambar: Hasil Membuat Shadow

Namun, shadow yang dihasilkan mungkin terlihat kurang natural. Untuk membuat shadow yang lebih realistis, kita bisa menggunakan alat **Draw**.

Pilih warna hitam dan atur **pen size** menjadi 15.



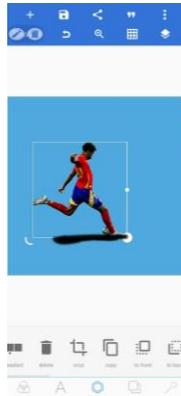
Gambar: Mengatur Pen Size

Atur **blur radius** menjadi 10.



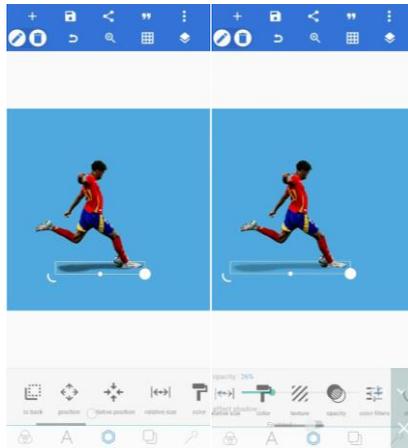
Gambar: Mengatur Blur Radius

Kemudian, gunakan brush untuk menggambar bayangan di bawah objek.



Gambar: Membuat Bayangan

Setelah selesai menggambar, kita bisa menggeser objek ke depan dengan memilih opsi **To Front** dan turunkan **opacity** bayangan tersebut menjadi 50% untuk memberikan efek yang lebih halus.



Gambar: Mengatur Opacity

Kita juga bisa menyesuaikan ukuran bayangan agar terlihat lebih proporsional. Dengan cara ini, kita berhasil membuat shadow yang lebih menarik dan realistis. Jangan ragu untuk merapikan hasilnya agar lebih rapi!

Tutorial Pixellab: Membuat Clipping Mask

Sekarang, mari kita beralih ke **clipping mask**. Clipping mask adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan gambar dalam bentuk tertentu. Pertama, kita perlu memasukkan objek berbentuk lingkaran.



Gambar: Membuat Clipping Mask

1. Setelah memasukkan lingkaran, kita akan menambahkan foto ke dalam lingkaran tersebut.
2. Klik objek lingkaran, lalu pergi ke menu objek dan geser ke kiri untuk menemukan opsi **Texture**.
3. Aktifkan opsi **Enable** dan atur **scale** di bagian bawah agar foto masuk ke dalam lingkaran.

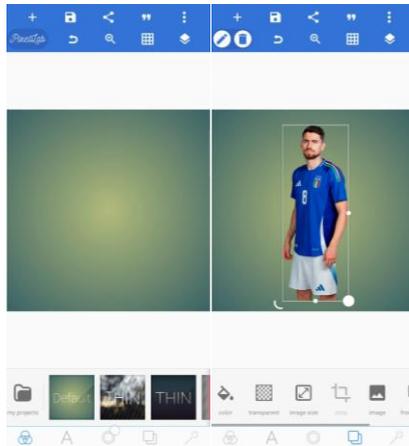
Sesuaikan posisi dan ukuran foto hingga sesuai dengan lingkaran. Dengan cara ini, kita berhasil membuat clipping mask yang menarik.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita dapat membuat shadow manual dan clipping mask di Pixellab.

Tutorial Pixellab: Teks di Antara Objek

Pada materi kali ini, kita akan mencoba membuat teks yang berada di antara sebuah objek.

Mengimpor File Pertama-tama, kita perlu mengimpor sebuah file. Pilih file dari hasil unduhan, misal penulis akan memilih salah satu gambar.



Gambar: Contoh Objek

Sebelum melanjutkan, penulis akan mengubah warna latar belakang agar mirip dengan warna baju objek yang akan kita gunakan.

Masuk ke menu **Background**.



Gambar: Pilih Menu Background

Pilih **Color** dan gunakan **Color Eye Dropper** untuk memilih warna dari objek.



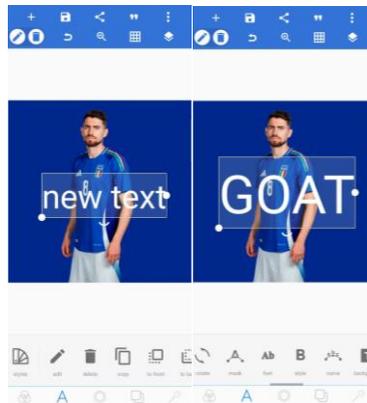
Gambar: Mengambil Kode Hexa

Klik ikon plus (+) untuk mengaktifkan **Color Eye Dropper**, lalu arahkan ke objek yang diinginkan, misal baju pemain bola. Setelah memilih warna, klik centang untuk mengonfirmasi perubahan.



Gambar: Merubah Warna dengan eye Dropper

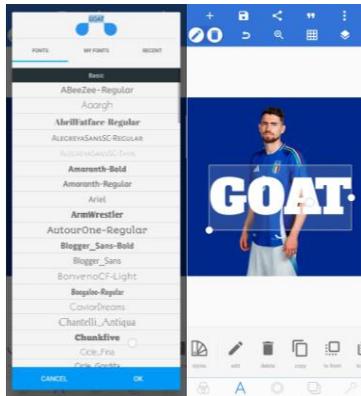
Menambahkan Teks Setelah latar belakang diubah, kita akan menambahkan teks. Berikut langkah-langkahnya:



Gambar: Menambahkan Teks

1. Masuk ke menu **Teks** dan tambahkan teks baru.
2. Tarik dan perbesar teks sesuai kebutuhan.
3. Beri nama pada teks tersebut, misal "Buat".

Ubah font menjadi **Alpha Slab** dan pilih varian tebal agar lebih terlihat.



Gambar: Merubah font

Menyelaraskan Teks Selanjutnya, kita perlu menyelaraskan teks agar berada di tengah objek:



Gambar: Menyelaraskan Teks

1. Pilih teks yang telah dibuat, lalu gunakan opsi **Relative Position**.
2. Senter teks secara horizontal dan vertikal, kemudian klik **OK**.

Setelah itu, kita akan mengatur posisi teks agar berada di belakang objek: Pilih teks dan klik **Send to Back**.



Gambar: Merubah Posisi teks Kebelakang

Mengubah Warna Teks Sekarang, kita akan mengubah warna teks: Duplikat teks terlebih dahulu, lalu sejajarkan. Pilih teks dan ubah **Fill** menjadi transparan.



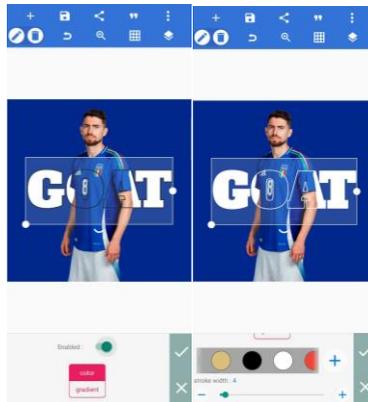
Gambar: Mengatur Warna Teks

Jika warna putih sebelumnya, kita bisa mengatur transparansi dengan mengklik ikon plus (+) dan menarik warna ke kiri hingga transparan.



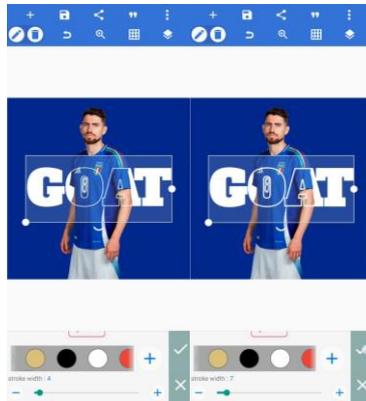
Gambar: Mengatur Transparansi Teks

Setelah itu, kita akan mengatur **Stroke**: Aktifkan opsi **Stroke** dan ganti warnanya menjadi putih.



Gambar: Menambahkan Stroke

Naikkan ketebalan stroke menjadi 7.



Gambar: Menambahkan Ketebalan Stroke

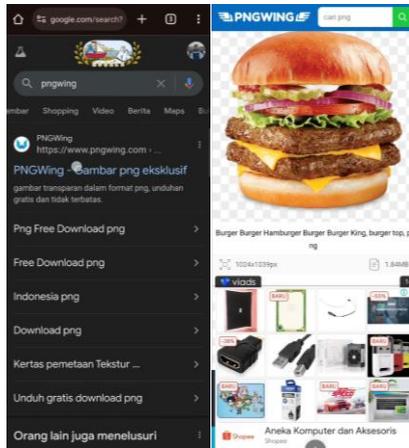
Hasil Akhir

Dengan langkah-langkah di atas, kita berhasil membuat teks yang berada di antara objek dengan tampilan yang menarik. Jangan ragu untuk menyesuaikan desain sesuai keinginan, misal menambahkan elemen lain atau mengubah posisi.

Tutorial Pixellab: Membuat Poster Ads

Pada bab kali ini, kita akan mencoba membuat sebuah poster iklan, khususnya tentang makanan. Mari kita mulai dengan mencari bahan dan ide untuk poster kita.

Mengumpulkan Ide Hal pertama yang perlu kita lakukan adalah mengumpulkan ide. Kita bisa mencari inspirasi di internet. Misal, kita bisa mencari "Burger" di PNGWing.

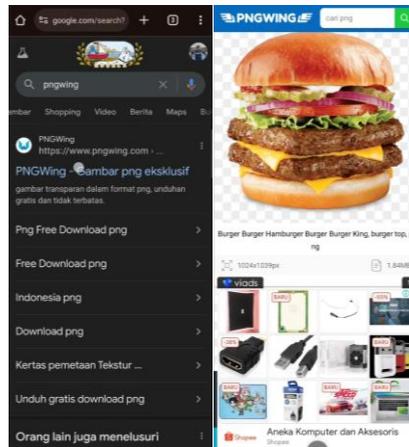


Gambar: Mencari Objek Burger di google

Di sana, kita akan menemukan banyak contoh objek gambar yang bisa dijadikan referensi.

Setelah menemukan poster yang menarik, seperti poster burger, kita bisa mengunduh gambarnya. Pastikan untuk menyimpan gambar tersebut di perangkat kita.

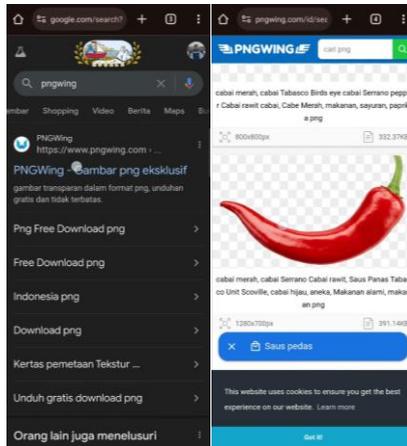
Mencari Gambar PNG Selanjutnya, kita perlu mencari gambar PNG yang sesuai. Salah satu situs yang bisa digunakan adalah **PNG Wing**. Di situs ini, kita bisa mencari gambar burger yang kita inginkan.



Gambar: Download Objek Gambar di PNGWing

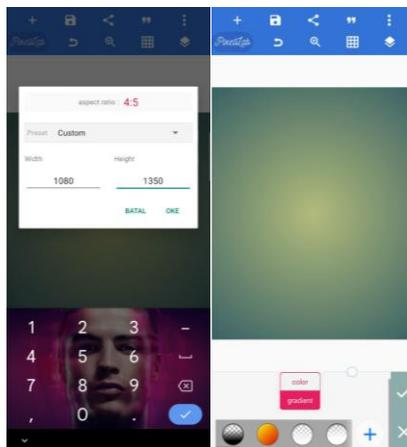
1. Ketik "burger" di kolom pencarian.
2. Pilih gambar yang cocok dan klik untuk mengunduh. Pastikan untuk mengikuti instruksi yang ada di situs untuk mengunduh gambar PNG.

Jika kita ingin menambahkan elemen lain, seperti cabai untuk menunjukkan kesan pedas, kita bisa mencari gambar cabai dengan cara yang sama. Setelah menemukan gambar cabai yang diinginkan, unduh juga gambar tersebut.



Gambar: Download Objek Gambar Cabai

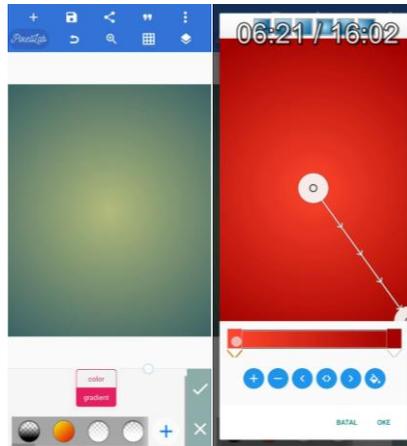
Mengatur Ukuran dan Latar Belakang Setelah semua gambar diunduh, kita kembali ke Pixellab. Pertama, kita perlu mengatur ukuran kanvas. Misal, kita bisa mengatur ukuran menjadi 1080 x 1350 piksel.



Gambar: Membuat Canvas

1. Masuk ke menu **Background** dan pilih **Image Size**.
2. Atur ukuran sesuai kebutuhan.

Kemudian, kita bisa mengubah latar belakang menjadi gradien. Pilih warna merah dan tambahkan warna lain yang lebih muda untuk memberikan efek yang menarik.



Gambar: Mengatur Background Gradient

Menambahkan Teks Setelah latar belakang siap, kita akan menambahkan teks.



Gambar: Mengatur & Menambahkan Teks

1. Masuk ke menu **Teks** dan tambahkan teks baru.
2. Tulis kata "Burger" dan atur posisinya agar berada di tengah menggunakan **Relative Position**.
3. Ubah font dan warnasesuai keinginan, misal menggunakan font yang lebih fun.

Setelah itu, kita bisa menggandakan teks dan mengubahnya menjadi "New Burger". Pastikan untuk mengunci posisi teks agar tidak bergerak saat kita mengedit elemen lain.



Gambar: Menggandakan Teks

Menambahkan Gambar dan Elemen Lain Selanjutnya, kita akan menambahkan gambar burger yang telah diunduh.

1. Masuk ke menu **Objek** dan pilih **Import** untuk menambahkan gambar burger.
2. Sesuaikan ukuran dan posisinya agar terlihat menarik.



Gambar: Menambahkan Objek Burger

Kita juga bisa menambahkan shape dan teks "New Burger" di bawah gambar burger. Ubah warnanya menjadi kuning untuk shape dan hitam untuk teksnya



Gambar: Menambahkan teks "New Burger"

Kita juga bisa menambahkan teks "Order Now" & "Improved" di atas gambar burger. Ubah warnanya menjadi kuning dan tambahkan stroke untuk memberikan efek yang lebih menarik.



Gambar: Menambahkan teks "Order Now" & "Improved"

Menyelesaikan Desain Terakhir, kita bisa menambahkan elemen tambahan seperti gambar cabai untuk memberikan kesan pedas. Sesuaikan posisinya agar terlihat harmonis dengan elemen lainnya.



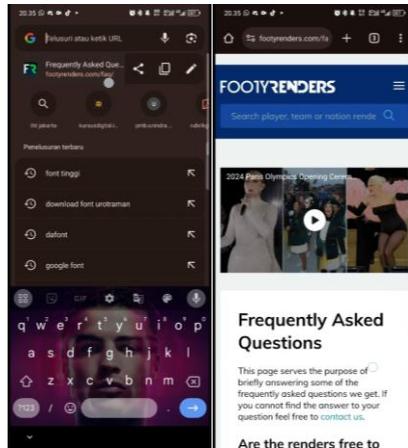
Gambar: Menambahkan Objek Cabai

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita berhasil membuat poster iklan makanan yang menarik. Jangan ragu untuk bereksperimen dengan desain dan elemen lainnya.

Tutorial Pixellab: Membuat Poster Olahraga Sederhana

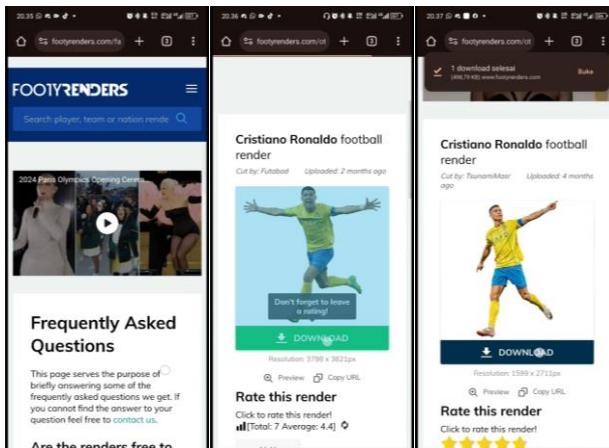
Pada kesempatan kali ini, kita akan mencoba membuat sebuah poster olahraga yang sederhana namun tetap berkualitas. Mari kita mulai dari awal, mulai dari mencari bahan, menyusun layout, hingga pewarnaan.

Mengumpulkan Ide Hal pertama yang perlu kita lakukan adalah mengumpulkan ide. Kita bisa mencari inspirasi poster olahraga di internet. Misal, kita bisa mencari "Cristiano Ronaldo" di footyrenders.com



Gambar: Mencari Ide di Footyrenders

Mencari Gambar Pemain Setelah mendapatkan ide, kita perlu mencari gambar pemain sepak bola. Salah satu situs yang menyediakan gambar pemain dengan kualitas tinggi dan transparan (PNG) adalah **futurenders.com**.



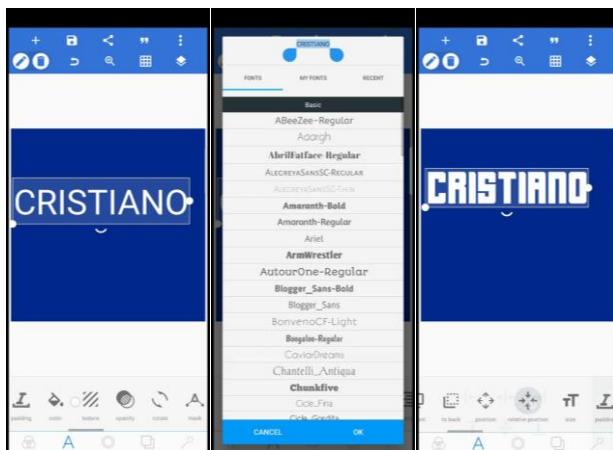
Gambar: Mencari Ide di Footyrenders

1. Kunjungi situs tersebut dan cari pemain yang diinginkan, misal Cristiano Ronaldo.
2. Pilih gambar yang sesuai dan klik untuk mengunduh. Ulangi langkah ini untuk beberapa gambar pemain lainnya yang menarik.

Mengatur Folder untuk Gambar Agar lebih terorganisir, sebaiknya kita membuat folder khusus untuk menyimpan gambar-gambar yang telah diunduh.

Misal, buat folder bernama "Pixellab" dan di dalamnya buat subfolder "Bahan PNG Sport". Pindahkan semua gambar yang telah diunduh ke dalam folder tersebut.

Membuat Poster di Pixellab Sekarang, kita akan mulai membuat poster di Pixellab.



Gambar: Menambahkan Teks & Font

1. Buka aplikasi Pixellab dan buat kanvas baru.

2. Tambahkan teks dengan memilih menu **Teks**. Ketikkan judul yang diinginkan, misal "Cristiano Ronaldo".
3. Pilih font yang sesuai dan atur posisinya di tengah kanvas.

Menambahkan Gambar Pemain Setelah menambahkan teks, kita akan mengimpor gambar pemain yang telah diunduh:

1. Masuk ke menu **Objek** dan pilih **Import** untuk menambahkan gambar pemain.
2. Sesuaikan ukuran dan posisinya agar terlihat menarik di poster.
3. Jika ingin, kita bisa menambahkan efek transparansi pada gambar pemain agar lebih harmonis dengan latar belakang. Misal, pilih menu background dan pilih warna biru untuk memberikan kesan yang segar.



Gambar: Menambahkan Gambar

Tambahkan gambar lainnya yang telah diunduh dan sesuaikan sama seperti gambar sebelumnya



Gambar: Menambahkan Gambar

Menambahkan Deskripsi Jangan lupa untuk menambahkan deskripsi di bawah gambar pemain. Kita bisa menggunakan teks untuk menjelaskan informasi lebih lanjut tentang pemain atau acara olahraga.



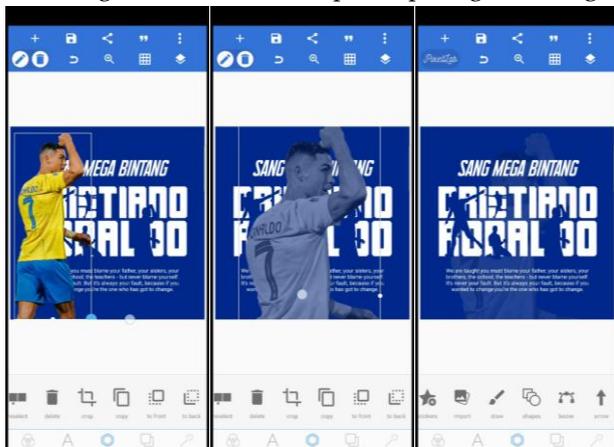
Gambar: Menambahkan Deskripsi

1. Tambahkan teks baru dan ketikkan deskripsi yang diinginkan.
2. Atur ukuran dan posisinya agar terlihat rapi.

Menyelesaikan Desain Setelah semua elemen ditambahkan, kita bisa melakukan penyesuaian terakhir. Pastikan semua elemen terlihat seimbang dan menarik.

Jika perlu, kita bisa menambahkan efek bayangan atau filter untuk memberikan sentuhan akhir pada poster.

1. Masuk ke menu **Objek** dan pilih **Import** untuk menambahkan gambar pemain.
2. Sesuaikan ukuran dan posisinya agar terlihat menarik di poster.
3. Tambahkan efek transparansi pada gambar pemain agar lebih harmonis dengan latar belakang.
4. Pindahkan gambar tersebut ke posisi paling belakang



Gambar: Hasil Membuat Simple Sport Poster

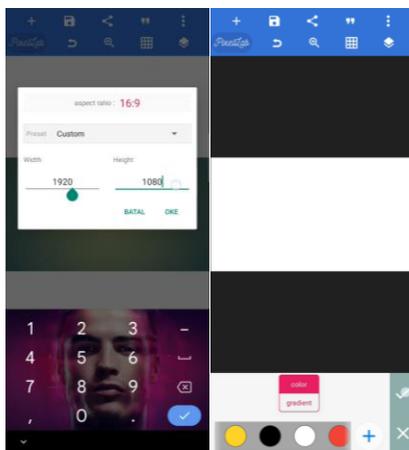
Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita berhasil membuat poster olahraga yang sederhana namun menarik menggunakan Pixellab.

Tutorial Pixellab: Membuat Poster Tipografi Sederhana

Pada bab kali ini, kita akan mencoba membuat sebuah poster tipografi yang sederhana.

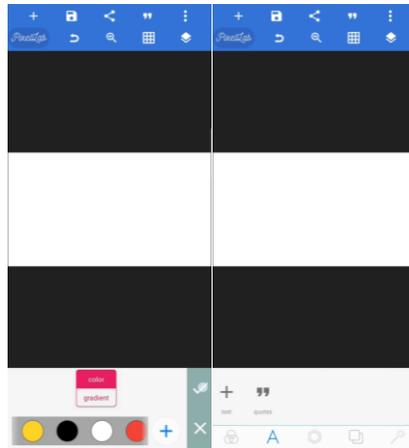
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 1. Menyiapkan Ukuran & Background

Atur Ukuran Kanvas: Pertama, kita perlu mengatur ukuran kanvas menjadi 1920 x 1080 piksel. Setelah itu, klik **OK**.



Gambar: Membuat Kanvas

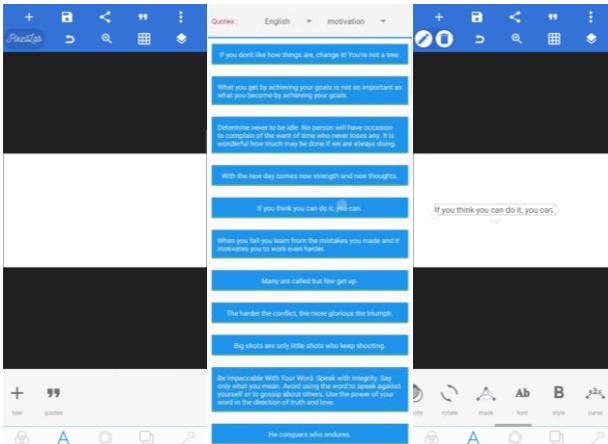
Ubah Latar Belakang: Selanjutnya, kita akan mengubah warna latar belakang menjadi putih. Masuk ke menu **Color** dan pilih warna putih, lalu klik **OK**.



Gambar: Mengubah Latar Belakang Menjadi Putih

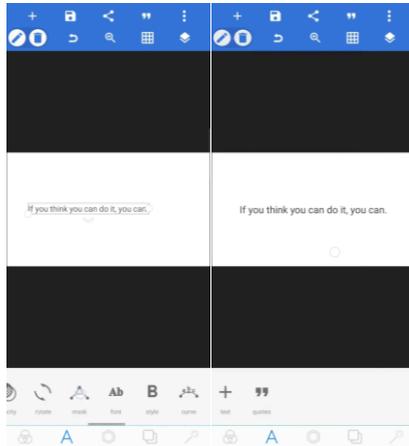
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 2. Menambahkan Teks Bergelombang

Masukkan Teks: Pilih menu Teks dan tambahkan teks yang diinginkan. Misal, kita bisa menggunakan teks contoh.



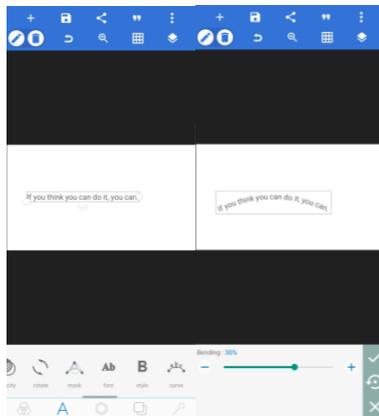
Gambar: Menambahkan Teks

Perbesar Teks: Perbesar ukuran teks sesuai kebutuhan.



Gambar: Memperbesar Teks

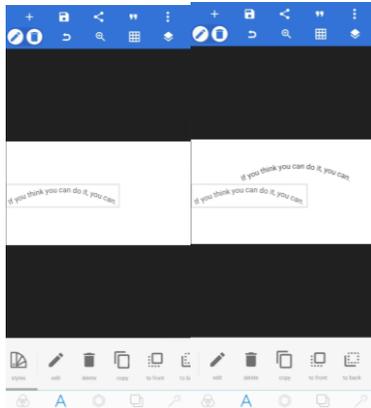
Buat Efek Bergelombang: Gunakan fitur **Curve** untuk memberikan efek bergelombang pada teks. Atur nilai curve menjadi 30.



Gambar: Memberi efek Gelombang

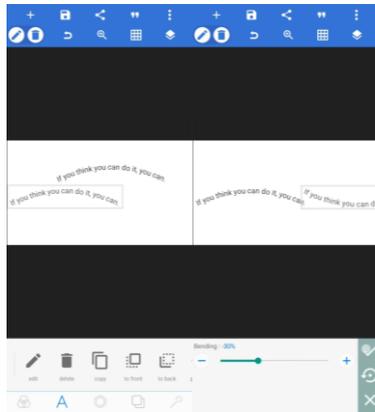
Membuat Poster Tipografi Sederhana: 3. Menggandakan dan Menyesuaikan Teks

Gandakan Teks: Salin teks yang telah dibuat dan sesuaikan posisinya. Misal, untuk teks kedua, atur curve menjadi -30 agar terlihat bergelombang ke arah yang berlawanan.



Gambar: Menggandakan Teks

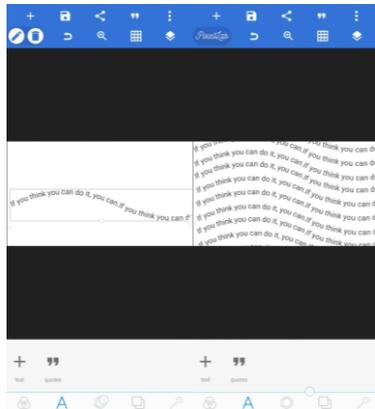
Gabungkan Teks: Setelah semua teks diatur, pilih kedua layer teks tersebut, lalu gabungkan menggunakan fitur yang tersedia.



Gambar: Menggabungkan Teks

Membuat Poster Tipografi Sederhana: 4. Menyalin dan Mengatur Posisi teks

Salin Teks: Salin teks yang telah digabungkan dan letakkan di bawah teks yang pertama. Sesuaikan jarak antar teks agar terlihat rapi.



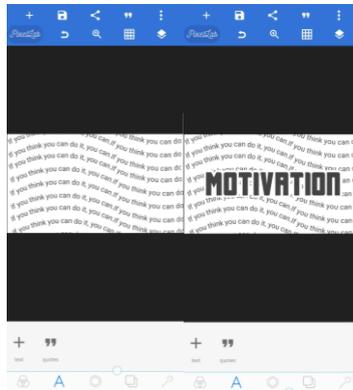
Gambar: Menyalin & Duplikat Teks

Gunakan Relative Position: Jika perlu, gunakan fitur **Position** untuk memastikan semua teks berada pada posisi yang diinginkan.

Membuat Poster Tipografi Sederhana: 5. Menambahkan Teks Utama

Tambahkan Teks Utama: Masukkan teks baru untuk judul poster. Misal, kita bisa menulis "Motivation".

Atur Font dan Stroke: Pilih font yang sesuai dan tambahkan stroke berwarna putih dengan ketebalan 25.

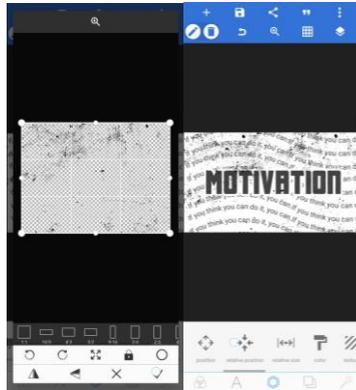


Gambar: Menambahkan & Mengatur Teks

Membuat Poster Tipografi Sederhana: 6. Menambahkan Efek Grunge

Cari Efek Grunge: Kunjungi situs penyedia efek grunge, seperti PNG Wings, dan pilih efek yang diinginkan.

Unduh dan Impor: Setelah mengunduh efek grunge, kembali ke Pixellab dan impor gambar tersebut.

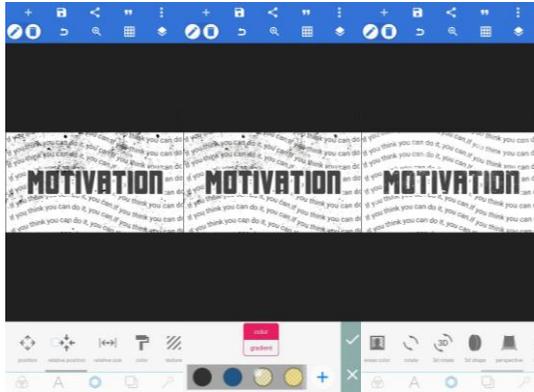


Gambar: Memberikan Efek Grunge

Atur Warna: Berikan warna hitam atau putih pada efek grunge sesuai selera.

Atur Opacity: Jika perlu, atur opacity efek grunge agar tidak terlalu mencolok.

Posisikan Semua Elemen: Pastikan semua elemen poster berada pada posisi yang tepat dan terlihat harmonis.



Gambar: Menyesuaikan Desain & Efek

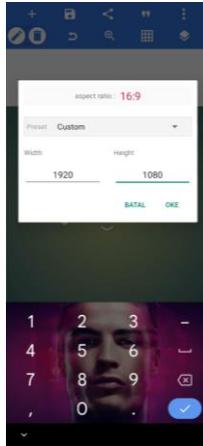
Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita berhasil membuat poster tipografi yang sederhana namun menarik menggunakan Pixellab.

Tutorial Pixellab: Membuat Thumbnail Sederhana

Pada kesempatan kali ini, kita akan mencoba membuat sebuah thumbnail sederhana.

Langkah Pertama: Menyiapkan Ukuran dan Latar Belakang

Atur Ukuran Kanvas: Pertama, kita perlu mengatur ukuran thumbnail menjadi 1080 x 1920 piksel. Setelah itu, klik **OK**.



Gambar: Membuat Canvas

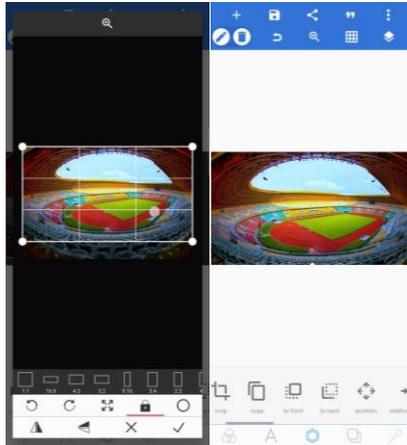
Ubah Latar Belakang: Selanjutnya, kita akan mengubah warna latar belakang menjadi hitam. Pilih menu **Color** dan atur warnanya menjadi hitam, tetapi tidak terlalu pekat.



Gambar: Membuat Canvas

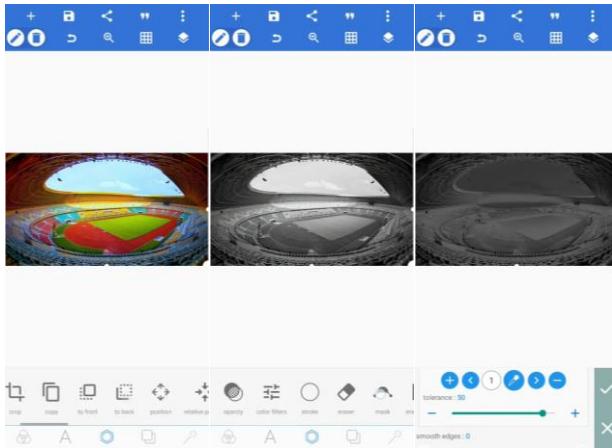
Langkah Kedua: Menambahkan Stadion

Impor Gambar Stadion: Masuk ke menu **Import** dan pilih gambar stadion dari album hasil unduhan. Setelah memilih gambar, crop sesuai kebutuhan.



Gambar: Import Gambar Stadion

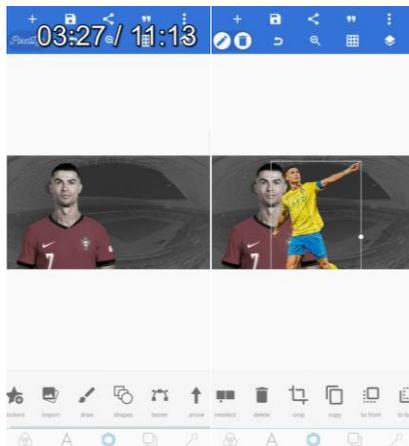
Atur Saturasi: Setelah gambar stadion diimpor, kita akan menurunkan saturasinya. Masuk ke **Color Filter** dan atur saturasi menjadi 0.



Gambar: Mengatur Saturasi

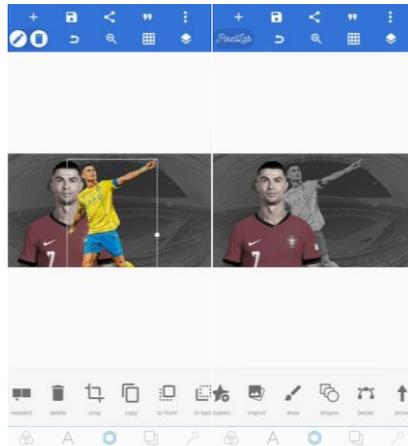
Langkah Ketiga: Menambahkan Foto Pemain

Impor Foto Pemain: Selanjutnya, kita akan mengimpor foto pemain, misal foto Ronaldo. Setelah diimpor, crop gambar sesuai kebutuhan.



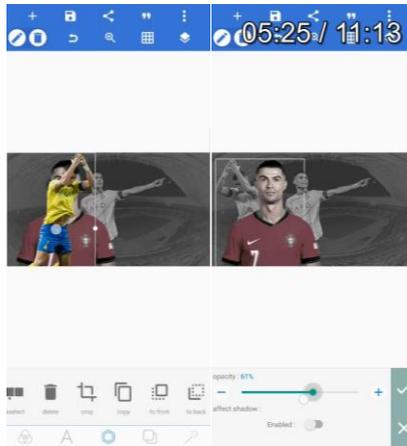
Gambar: Menambahkan Gambar

Atur Saturasi dan Opacity: Turunkan saturasi gambar pemain dan atur opacity agar terlihat lebih halus. Misal, turunkan saturasi menjadi -70 atau -80.



Gambar: Mengatur Saturasi & Opacity Gambar

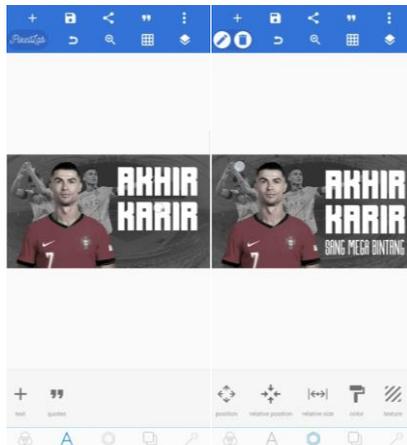
Rotasi Gambar: Jika perlu, rotasi gambar sedikit agar posisinya lebih menarik.



Gambar: Mengatur Saturasi & Opacity Gambar

Langkah Keempat: Menambahkan Teks

Tambahkan Teks: Masuk ke menu **Teks** dan tambahkan teks baru, misal "Akhir Karir". Pilih font yang diinginkan dan sesuaikan ukurannya.



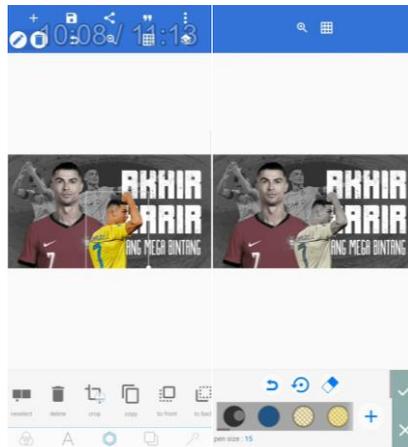
Gambar: Menambahkan Teks

Kunci Teks: Setelah teks ditambahkan, kunci layer teks agar tidak bergerak saat kita mengedit elemen lain.

Langkah Kelima: Menambahkan Efek Grunge

Impor Efek Grunge: Cari efek grunge yang diinginkan dan impor ke dalam proyek. Sesuaikan ukuran dan posisinya agar sesuai dengan desain.

Duplikat Efek Grunge: Jika perlu, duplikat efek grunge dan atur posisinya agar terlihat lebih menarik.

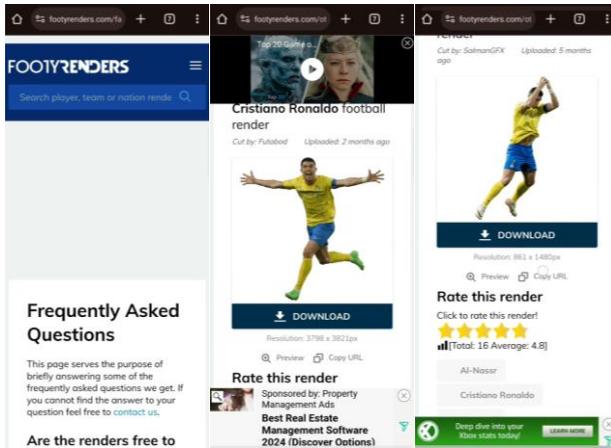


Gambar: Menambahkan efek Grunge

Langkah Keenam: Menambahkan Shadow Manual

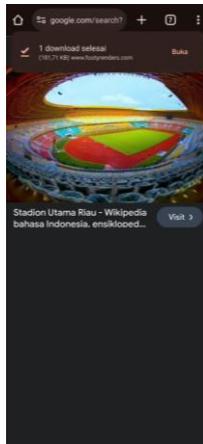
Buat Shadow Manual: Gunakan alat **Draw** untuk membuat bayangan manual di bawah elemen yang diinginkan. Atur ukuran dan blur radius sesuai kebutuhan.

Atur Opacity: Setelah membuat bayangan, atur opacity agar bayangan terlihat lebih halus dan natural.



Gambar: Download Gambar Pemain

Mencari Gambar Stadion: Selanjutnya, kita akan mencari gambar stadion. Kita juga bisa mencari efek pencahayaan di situs lain, seperti PNG Wing. Unduh gambar yang diinginkan.

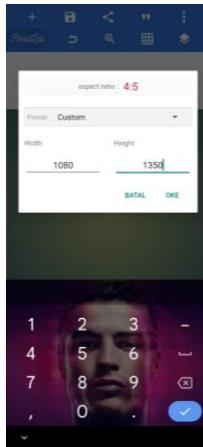


Gambar: Download Gambar Stadion

Download gambar lainnya sesuai dengan kebutuhan desain yang ingin dibuat.

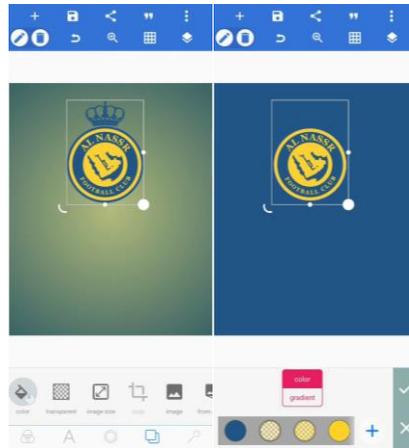
Langkah Kedua: Membuat Kanvas

Membuat Kanvas Baru: Buka Pixellab dan atur kanvas dengan ukuran 280 x 1350 piksel. Klik **OK**.



Gambar: Membuat Canvas

Mengimpor Logo: Impor logo yang telah diunduh dan gunakan **Eyedropper** untuk mengambil warna dari logo tersebut.



Gambar: Menambahkan Logo

Langkah Ketiga: Menambahkan Gambar Stadion

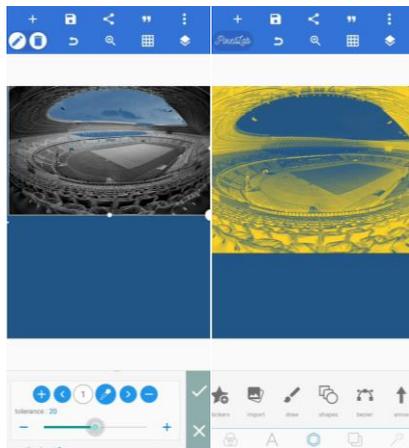
Impor Gambar Stadion: Tambahkan gambar stadion ke kanvas. Perbesar gambar sesuai kebutuhan.

Mengatur Saturasi: Masuk ke menu **Color Filter** dan turunkan saturasi gambar stadion hingga -100.



Gambar: Mengatur Saturasi

Menghapus Warna: Aktifkan **Erase Color** dan sesuaikan toleransi untuk menghapus warna yang tidak diinginkan. Ganti warna stadion menjadi kuning atau putih sesuai preferensi.

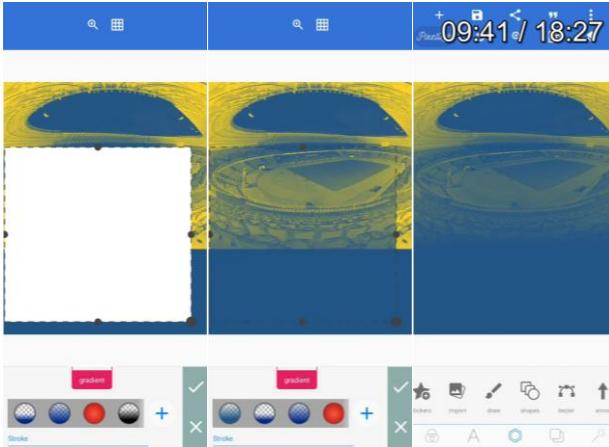


Gambar: Menghapus & Mengubah Warna

Langkah Keempat: Membuat Gradien

Membuat Gradien: Tambahkan objek gradien dengan memilih **Shape**. Ubah fill menjadi gradien dan sesuaikan warnanya menggunakan **Eyedropper**.

Mengatur Opacity: Turunkan opacity gradien agar terlihat lebih halus.



Gambar: Menambahkan Gradien

Langkah Kelima: Menambahkan Gambar Pemain

Impor Gambar Pemain: Tambahkan gambar Cristiano Ronaldo yang telah diunduh. Atur posisinya di kanvas.

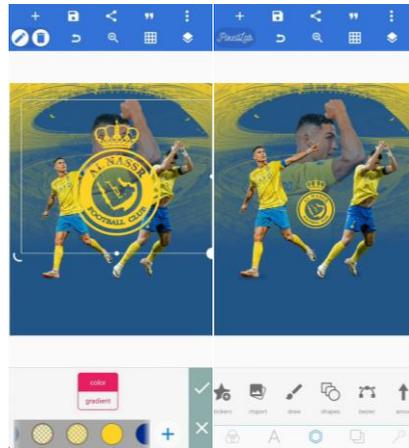


Gambar: Menambahkan Gambar Pemain

Menghapus Bagian yang Tidak Perlu: Gunakan alat **Erase** untuk menghapus bagian gambar yang tidak diinginkan.

Langkah Keenam: Menambahkan Logo & Efek

Menambahkan Logo: Impor logo yang telah diunduh dan atur posisinya di tengah kanvas.



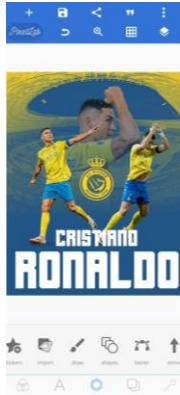
Gambar: Menambahkan Logo

Menambahkan Shadow Manual: Gunakan alat **Draw** untuk membuat bayangan di bawah elemen yang diinginkan. Atur blur radius dan opacity agar bayangan terlihat natural.

Langkah Ketujuh: Menambahkan Teks

Menambahkan Teks: Tambahkan teks dengan menggunakan font yang sporty. Misal, tulis "Cristiano Ronaldo" dan sesuaikan posisinya.

Mengatur Teks: Gunakan **Relative Position** untuk memastikan teks berada di posisi yang tepat.



Gambar: Menambahkan Teks

Langkah Kedelapan: Finishing

Menambahkan Elemen Tambahan: Jika ada gambar atau efek lain yang ingin ditambahkan, lakukan sekarang. Misal, tambahkan gambar Ronaldo yang lain atau efek cahaya.



Gambar: Menambahkan Elemen Bayangan

Kita juga bisa menambahkan gambar atau efek Cahaya agar lebih elegan.



Gambar: Menambahkan Efek Cahaya

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, kita berhasil membuat poster olahraga sederhana menggunakan Pixellab.



PERINGATAN!

EBOOK INI DIPUBLIKASIKAN OLEH
SKILLPEDIA INDONESIA
HANYA UNTUK PEMBELI PAKET BELAJAR
DI WEBSITE SKILLPEDIA.ID

**HARAM MEMBACA EBOOK INI JIKA KAMU
BUKAN PEMBELI PAKET BELAJAR
SKILLPEDIA.ID**

HARAM MEMBAJAK!

EBOOK INI DIPUBLIKASIKAN OLEH
SKILLPEDIA INDONESIA
HANYA UNTUK PEMBELI PAKET BELAJAR
DI WEBSITE SKILLPEDIA.ID

**SETIAP BENTUK PENYEBARLUASAN TANPA
IZIN DAN PEMBAJAKAN KONTEN HASIL
KARYA SKILLPEDIA AKAN DIMINTAI
PERTANGGUNGJAWABAN DI AKHIRAT**

BERANI MEMBAJAK = SIAP MASUK NERAKA