

CARA MUDAH BELAJAR Adobe PageMaker 7.0



Registering plug-in: PBCONVRT.ADD

Adobe® PageMaker® 7.0

LENGKAP DENGAN



Oleh : Andi Nurul Huda



DAFTAR ISI

BAB I MEMBUAT HALAMAN

1. Memulai Dengan Ruang Kerja Baru.....	1
2. Membuat Halaman Baru.....	3
3. Menghapus Halaman Baru.....	5

BAB II MENGENAL RUANG KERJA DAN TOOLS

1. Ruang Kerja.....	7
2. Mengenal Tool Box.....	8
3. Pointer.....	9
4. Rotating.....	11
5. Line.....	13
6. Rectangle.....	14
7. Elips.....	15
8. Polygon.....	16
9. Hand Tools.....	20
10. Text.....	20
11. Cropping.....	23
12. Constrained – Line.....	24
13. Frame.....	25
14. Memasukkan Text Kedalam Frame.....	27
15. Memasukkan Image Kedalam Frame.....	29
16. Zoom Tools.....	31
17. Sort Cut.....	32

BAB III MENGENAL TOOL BAR DAN CONTROL PALET

1. Tool Bar.....	33
2. Control Palet.....	34

BAB IV TUTORING MEMBUAT LOGO

1. Membuat Pola Sim Card.....	36
-------------------------------	----

Di Susun Oleh : Andi Nurul Huda ., S.I.Kom



2. Membuat Pola Matahari..... 37
3. Merancang Model SIM CARD..... 38

BAB V TUTORING MEMBUAT LEAFLET..... 43

BAB VI TUTORING MEMBUAT MINI NEWS LATER

Untuk Lingkup Internal

BAB I PENGANTAR

Adobe PageMaker merupakan program Desktop Publishing yang menjadi standar industri publikasi. Bagi orang yang bekerja pada dunia penerbitan maupun advertising tentu sudah tidak asing lagi karena Adobe PageMaker dirancang untuk kebutuhan pembuatan desain halaman majalah, layout buku, cover untuk majalah dan koran, leaflet, booklet, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan, kop surat dan sejenisnya menjadi mudah dan inovatif.

Dengan kemampuannya untuk menggabungkan tulisan, foto dan ilustrasi, Adobe PageMaker membuat proses produksi berlangsung secara efisien.

Adobe Pagemaker sangat dikenal sebagai perangkat lunak pengolah layout grafis bagi desainer grafis profesional yang bergerak dibidang penerbitan terutama majalah dan surat kabar.

Adobe PageMaker merupakan program aplikasi yang tujuan utamanya untuk mengatur tata letak (layout) materi publikasi, baik cetak maupun non cetak, seperti: majalah, buku bulletin, koran, dan sebagainya. Objek yang ditata, bisa berupa: teks, gambar dan foto yang sudah diolah oleh aplikasi lain. Fasilitas pengolahan gambar dan foto pada PageMaker sangatlah minim.

Aplikasi PageMaker ini masih ada hubungannya dengan program aplikasi desain grafis yang lain. Bisa mengedit teks dengan story editor, bisa juga dengan mendouble klik, mengimpor dalam bentuk file PDF.

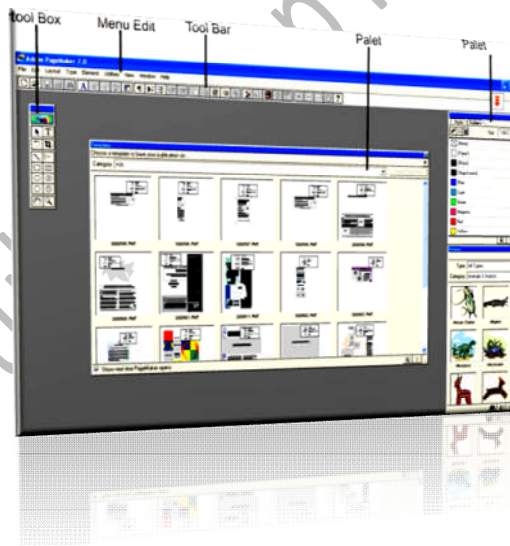
Adobe PageMaker masih ada keterbatasannya, salah satunya tidak ada fasilitas untuk membuat tabel. Tapi kita bisa memanfaatkan program aplikasi Adobe Tabel 3.0 yang biasanya disertakan ketika kita menginstall program aplikasi Adobe Pagemaker.

BAB II MENGENAL RUANG KERJA DAN TOOLS

1. RUANG KERJA

Pada bagian ini penulis mengajak anda untuk mengenal terlebih dahulu bagian dari Adobe Page Maker 7, melalui pengenalan ruangkerja diharapkan anda dapat memiliki perspektif proses desain dengan menggunakan Adobe Page Maker 7. Untuk lebih jelasnya dapat anda lihat pada gambar berikut ini :

Gambar 2.1
Tampilan Area Kerja Page Maker



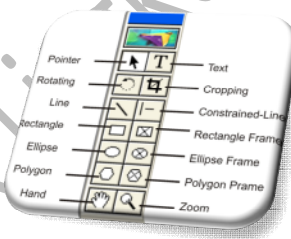
Pertama kali anda membuka program Adobe Page Maker maka tampilan yang pertama akan anda temui adalah sesuai seperti tertera pada gambar

diasas. Sebelum bekerja lebih lanjut anda tentunya memerlukan waktu sejenak untuk menyesuaikan diri dengan program ini agar pemahaman akan fungsi-fungsi tool dan perangkat kerja lainnya pada work space (ruang kerja) akan mendorong percepatan penguasaan anda pada aplikasi Adobe Page Maker.

2. MENGENAL TOOLS BOX

Pada bagian ini saya akan memperkenalkan anda pada bagian-bagian tools dan perintah dasar dalam proses pendesainan. Diharapkan anda dapat menyesuaikan dalam pembentukan dan pengaturan objek.

Gambar 2.2
Tool Box



Semua peralatan Adobe Page Maker dimasukan ke dalam kotak wadah yang di sebut dengan Tool Box. Melalui tools inilah anda akan menemukan peralatan yang berfungsi untuk membuat berbagai macam objek , dimana anda dapat mengkombinasikan berbagai tools sehingga menghasilkan sebuah variasi bentuk yang sinergis sesuai harapan dan tujuan anda. Kegunaan Utama dari masing-masing alat tersebut adalah :

3. POINTER

Gambar 2.3
Pointer



Pointer berfungsi sebagai alat seleksi objek dimana setiap proses reka bentuk anda akan sangat bergantung pada proses pengerjaan menggunakan tools ini. Seperti dapat di lihat Pada Gambar berikut , maksud dari seleksi adalah :

Gambar 2.4
Proses Penyeleksian Objek



Tanda terjadinya proses terseleksinya objek dapat terlihat pada bagian di mana objek terkunci oleh Vertex yang ditunjukkan dengan adanya titik hitam yang mengelilingi objek. Seperti terlihat pada Gambar 1.4 , perhatikan tanda panah. Proses seleksi objek dapat terjadi apabila anda telah melakukan Klicking pada objek, atau dengan menekan tombol F9 pada keyboard (memunculkan pointer) , lalu klik objek yang anda inginkan.

Selain dari itu proses penyeleksian objek dapat dilakukan proses penyeleksian pada objek yang berjumlah lebih dari satu. Yaitu dengan menekan tombol Shift Pada Keyboard lalu tekan satu persatu objek yang anda inginkan.

- **Memindahkan Objek**

Pada proses pemindahan objek anda akan melakukan proses penyeleksian terlebih dahulu seperti terlihat pada gambar 2.4. setelah objek terseleksi maka anda tetap menekan(tahan) tombol kiri mouse, lalu Drag objek (pindahkan) pada tempat yang anda inginkan.

- **Mengubah Ukuran Objek**

Lakukan hal yang sama dengan menyeleksi objek perhatikan apakah Vertex (titik point) terlihat, apabila telah terlihat maka arahkan pointer anda pada bagian ujung objek yang telah terseleksi, maka akan terlihat tanda panah yang bermata dua, tekan mouse, tahan lalu gerakan mouse. Gerakan keatas berarti memperkecil objek, gerakan kebawah memperkecil objek. Hal ini tergantung dimana posisi pointer itu berada.

Gamabar 2.5
Mengubah Ukuran Objek



4. ROTATING

Gambar 2.6
Rotating

Rotating



Tools ini berfungsi sebagai alat penggerak objek , pergerakan yang terjadi pada objek dengan menggunakan tools ini adalah pergerakan memutar. Untuk mengakses tools ini ada dapat mengklik langsung pada tools box atau anda dapat menekan Shif dan F2 pada keyboard. Selanjutnya anda tentukan dan seleksi objek yang akan ada putar posisinya.

Gambar 2.7
Proses Rotasi



Dalam proses Rotating Objek, sebaiknya anda menempatkan pointer rotating tepat di tengah objek yang telah terseleksi, hal ini di maksudkan agar proses rotasi lebih memudahkan anda dalam memutar objek.

5. LINE

Gambar 2.8
Line



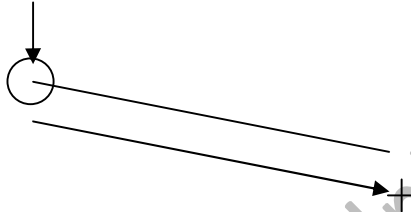
Pada tool ini, berfungsi untuk membuat objek garis dengan tingkat sudut kemiringan tak terbatas. Adapaun cara menggunakan tools ini adalah dengan

Di Susun Oleh : Andi Nurul Huda ., S.I.Kom

mengklik tombol tool pad toolbox, selanjutnya klik mous anda (tahan) lalu Drag (geserkan/gerakan) dan tentukan panjang pendek garis sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anda.

Gambar 2.9
Proses Pembuatan Line

Tekan Mous & Tahan



Drag (Geserkan) pada arah yang diinginkan

6. RECTANGLE

Gambar 2.10
RECTANGLE Tools

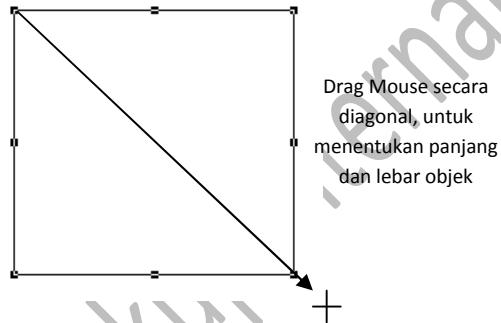
Rectangle



Tools ini berfungsi untuk membuat pola persegi , anda bisa menggunakan tools ini dengan menekan rectangle tools ini pada toolbox , seperti terlihat pada Gambar 1.9 atau anda dapat menekan Shift F4 pada

keyboard. Adapun cara menggunakan tools ini adalah : pertama anda klik tools rectangle, selanjutnya simpan pointer di dalam ruang kerja, selanjutnya tekan (tahan) dan drag (gerakan mouse) anda secara diagonal, dan sesuaikan ukuran untuk menentukan panjang serta lebar rectangle.

Gambar 2.11
Cara Menggunakan Rectangle



Agar proses pembetulan rectangle berbentuk proporsional maka anda tekan Shift pada keyboard sembari mendrag mouse. Maka hasilnya akan terlihat seperti pada Gambar 1.10.

7. ELIPS

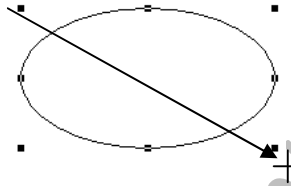
Gambar 2.12
ELIPS Tools



Tool yang berbentuk lonjong ini berfungsi untuk membuat Shape (objek) dengan bentuk lonjong ataupun lingkaran. Tools ini dapat anda akses dengan

menekan symbol elips pada toolbox atau dapat anda akses dengan menekan shif dan F5.

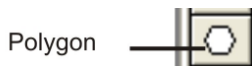
Gambar 2.13
Cara Menggunakan Rectangle



Dalam proses pembuatab Shape elips anda melakukan cara yang sama seperti pada pembuatan Rectangle. Tekan (tahan) dan Darg Mouse, untuk menghasilkan bentuk elips yang memiliki siameter sama , maka anda tinggal menekan tombol Ship dan Drag Mouse.

8. POLYGON

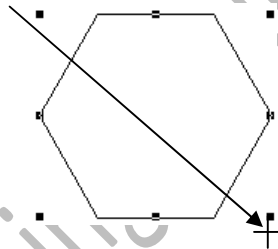
Gambar 2.14
POLYGON Tools



Tools ini berfungsi untuk membuat Shape (bentuk) dengan sudut banyak, untuk mengakses tools ini anda dapat menekan simbol Polygon pada toolbox, atau dapat anda akses dengan menekan Shift + F6 pada keyboard.

Keunikan tools ini adalah anda dapat membuat bentuk bersudut dari bentuk segitiga (sudut tiga) sampai dengan bentuk yang memiliki sudut hingga 100. Selain dari itu tool Polygon dapat dikolaborasikan dengan menggunakan tools pointer untuk mendesain bentuk bersudut sesuai dengan kebutuhan anda.

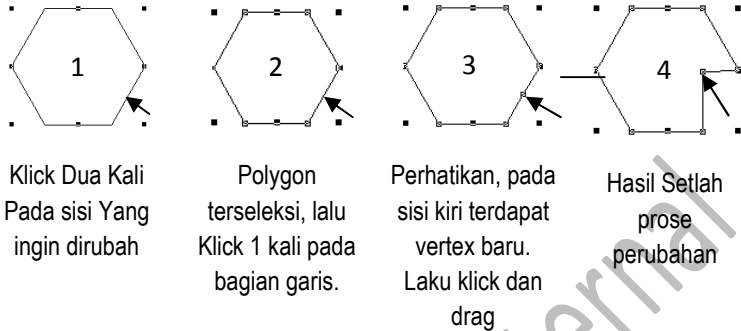
Gambar 2.15
Cara menggunakan tools Polygon



Klick tools Polygon tekan (tahan) lalu drag secara diagonal, untuk menghasilkan pola Polygon yang simetris tekan Shift pada keyboard dan drag.

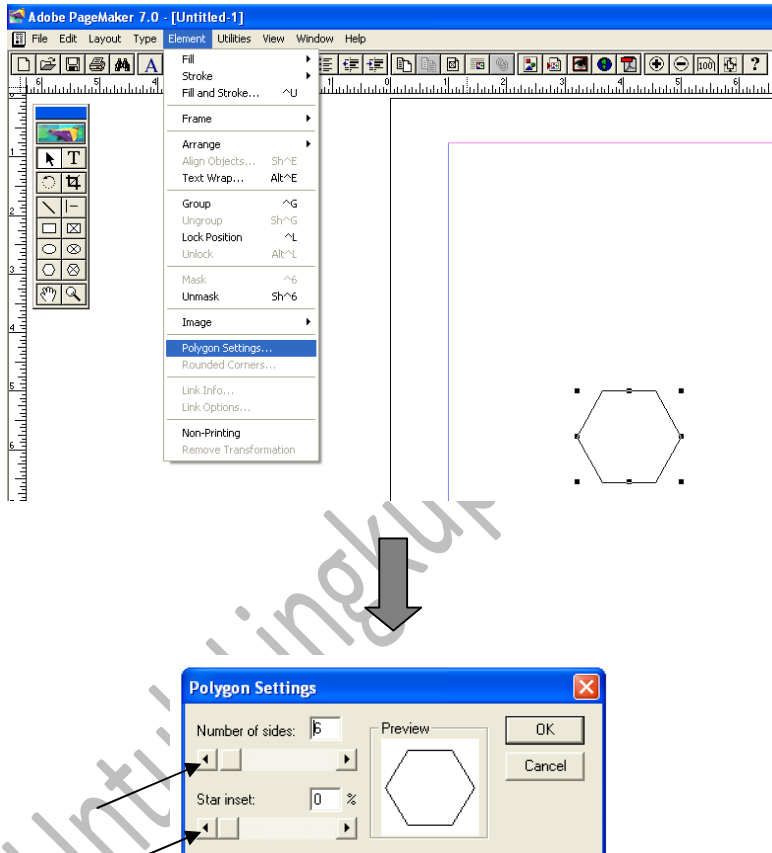
Apabila anda ingin merubah pola polygon maka anda dapat mencobanya dengan dengan menggunakan tools polygon dan tools pointer, seperti terlihat pada gambar brikut.

Gambar 2.16
Merubah pola pada Polygon



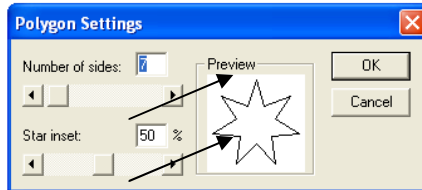
Selain menggunakan bantuan pointer, tools poygon dapat pula ditambahkan jumlah sudutnya. Yaitu dengan menggunakan bantuan polygon seting. Yaitu dengan cara anda masuk pada polygon seting. Polygon seting berada pada menu "Element" . sebelum anda masuk pada menu polygon seting anda diharuskan menyeleksi dahulu Polygon Shape (bentuk polygon). setelah itu maka akan tampil menu polygon seting. Dimana anda dapat menentukan "Number Of Side" & "Star Inset". Untuk lebih jelasnya anda dapat melihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 2.17
Merubah Sudut pada Polygon



Dengan menentukan/merubah angka "Number Of Inside" & "Start Inset" maka bentuk polygon akan berubah sesuai dengan set nominal yang anda tentukan. Dengan demikian sudut /sisi pada polygon akan bertambah dan merubah bentuknya.

Gambar 2.18
Merubah Nilai Polygon Setting



9. HAND TOOLS

Gambar 2.19
Hand Tools

Hand



Tools ini berbentuk tangan. Fungsi tools ini adalah untuk memudahkan pemindahan objek, dan menggulung layar kerja dalam Adobe Page Maker. Proses penggunaan tools ini adalah anda dapat langsung meng klik tools ini pada tools box atau anda dapat menekan tombol "Alt" pada keyboard, selanjutnya anda dapat mendrag (menggerkan/mengeser) objek pada area

kerja. Sedangkan apabila anda menginginkan proses pergerakan tetap terjaga kesimetrisannya anda dapat menekan tombol “Shift” pada Keyboard bersamaan dengan proses dragging(menggerakkan) objek.

10. TEXT

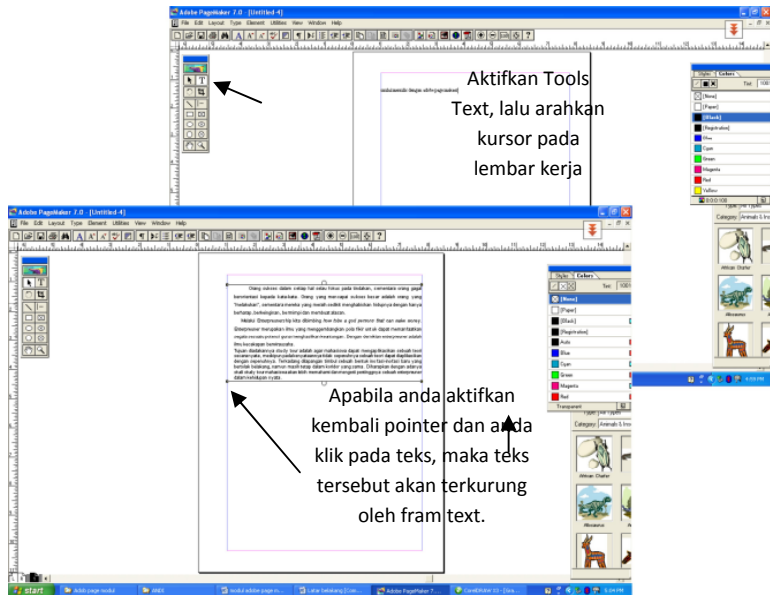
Gambar 2.20
Tools Text



Tools ini memiliki peran terpenting dalam pendesainan, karna proses desain tidak dapat dilakukan hanya dengan merancang dan menyatukan berbagai pola bentuk agar terlihat menarik. Akan tetapi dibutuhkan bentuk penjelas dari desain tersebut, yaitu Text. Selain sebagai tools penjelas pada sebuah desain, Text pula merupakan sebuah Elemen isi dalam desain.

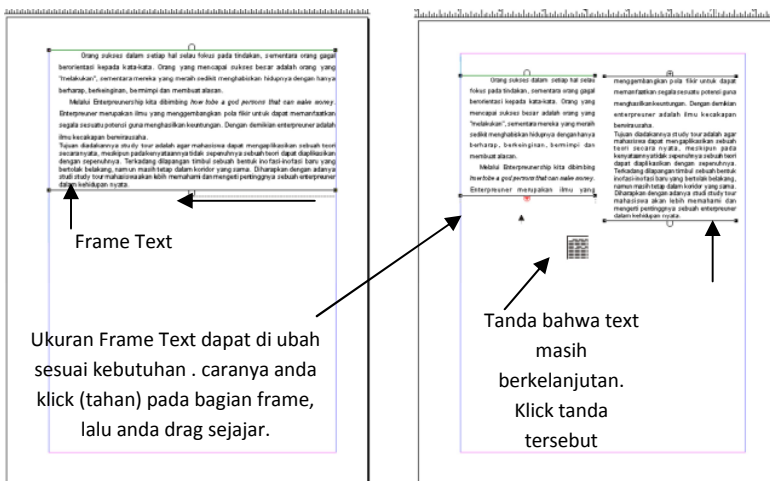
Untuk menggunakan tools ini anda dapat mengaksesnya dengan mengklik pada bagian tool box atau anda dapat memanggil dengan cara menekan tombol “Shift + Alt + F3” pada keyboard. Kemudian arahkan pointer pada lembar kerja dan klik kan pada wilayah kerja yang anda inginkan, selanjutnya anda dapat langsung melakukan proses pengetikan.

Gambar 2.21
Penggunaan Tools Text



Pada dasarnya text dalam Adobe Page Maker terkurung oleh sebuah frame text. Dimana ukuran frame tersebut dapat diatur sesuai dengan keinginan anda. Dengan demikian susunan dalam text tersebut pun akan berubah sesuai dengan ukuran frame.

Gambar 2.22
Penggunaan Tools Text



Seperti dapat anda lihat pada gambar 2.22 di atas, bahwa setelah anda mengetik lalu anda pindahkan kembali pada pointer lalu anda klik text nya, maka akan terlihat tampilan bahwa text itu berada dalam text frame. Ukuran text frame dapat diubah-ubah. Pada proses pengubahan ukuran text frame anda perlu memperhatikan dengan teliti tanda –tanda bahwa text masih berkelanjutan, yang mana lanjutan dari text tersebut dapat anda simpan sesuai ke inginan anda.

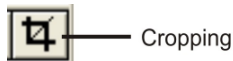
Menulis text dalam Adobe Page Maker tidak semudah yang anda bayangkan, karena apabila anda melakukan proses peng copy an text secara terputus-putus, maka teks tersebut akan terpisah-pisah. Sehingga pada saat anda akan menyesuaikan ukuran frame text, Text yang berada didalam frame tidak dapat tersusun secara berurutan atau tidak tersambung dalam kesatuan paragraph.

Proses penulisan text dalam Adobe Page Maker sama hal nya dengan proses pengetikan pada Ms. Office. Dimana dalam proses pengetikan kita tidak perlu melakukan proses enter, dikarenakan text tersebut dengan sendirinya

akan menyesuaikan dengan kapasitas lembar kerja, sehingga keterikatan text dalam pharagraph tidak terputus.

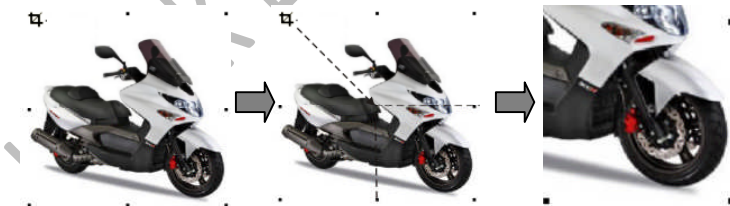
11. CROPPING

Gambar 2.23
Cropping Tools



Tools Cropping berfungsi untuk melakukan pemotongan objek/image. Untuk mengakses tools ini anda dapat mengakses langsung pada tool box atau dengan menekan Shift+Alt+F2. Lalu tempatkan tools ini pada image yang telah terseleksi lalu klik (tahan) dan drag simetris, maka image akan terpotong sesuai dengan batas potongan yang telah anda lakukan.

Gambar 2.24
Penggunaan Cropping Tools



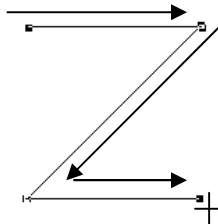
12. CONSTRAINED – LINE

Gambar 2.25
Contrained – Line Tools



Tools ini terdiri dari dua garis, yaitu garis horizontal dan vertical, fungsi dari tools ini adalah untuk membuat garis. Perbedaan nya tools ini dengan tools line biasa adalah pada tingkat elastisitas pergerakan nya. Pada tools line biasa, saat kita menumpukan titik acuan untuk membuat garis pergerakan garis sangat elastis, sehingga kita bisa membuat garis dengan tingkat kemiringan dengan bebas. Sedangkan pada tools constrained – line , saat kita menentukan titik tumpu untuk membuat garis pergerakan garis bersifat kaku. Kira-kira 45'. Sehingga tools ini sangat cocok untuk membuat pola garis bersudut tegas.

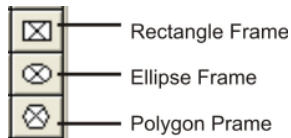
Gambar 2.26
Membuat Garis Dengan Contrained – Line



Apabila anda menggunakan tools ini garis dengan sendirinya akan membentuk sudut 45', dengan demikian tentunya ini akan memudahkan anda dalam mengerjakan desain yang berpola zig-zag.

13. FRAME

Gambar 2.27
Frame Tools

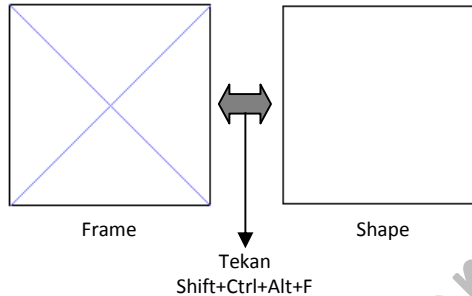


Tools Frame terdiri dari tiga bentuk yaitu Rectangle, Elipse, Polygon sama dengantools Graphic shape. Tools Frame merupakan transformasi bentuk dari Graphic Shape (Rectangle, Elipse, Poligon). Mengapa saya katakan demikian, Graphic Shape dapat dirubah menjadi sebuah Frame. Proses perubahan Graphic Shape dapat dilakukan dengan masuk pada menu "Element>Frame>Change to Frame". Demikian sebaliknya Frame yang dapat anda akses langsung dari tools box dapat dirubah menjadi Shape, yaitu masuk kembali pada menu "Element>Frame>Change to Graphic".

Adapun perbedaan antara Graphic Shape dan Frame adalah pada pola bentuknya. Dimana Frame memiliki pola yang dapat dimasuki objek, baik itu Image atau text. Sedangkan Graphic Shape tidak memiliki pola ruang atau rongga, sehingga tidak dapat dimasuki Objek, baik itu text ataupun Image.

Untuk mengakses tools ini, selain dapat diakses melalui tools box anda dapat mengaksesnya dengan menekan tombol "Shift+Alt+F4" secara bersamaan, selanjutnya anda dapat langsung menggambar langsung

Gambar 2.27
Transformasi Frame Menjadi Grafik



14. MEMASUKAN TEXT KEDALAM FRAME

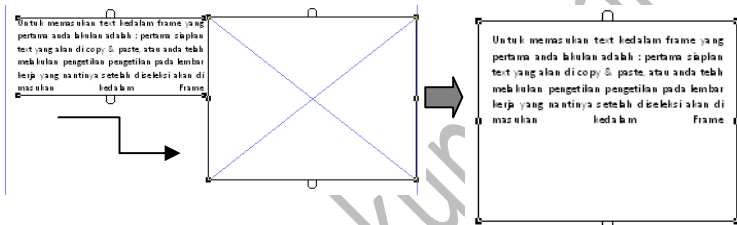
Untuk memasukan text atau image kedalam frame yang harus anda lakukan adalah : pertama siapkan text yang akan di copy & paste, atau anda telah melakukan pengetikan pengetikan pada lembar kerja yang nantinya setelah diseleksi akan di masukan kedalam Frame.

Terdapat dua cara untuk memasukan text kedalam frame yaitu cara cepat dan cara standar. Dengan cara cepat, pertama anda menyeleksi kedua objek atau dengan memblock kedua objek sekaligus yaitu dengan menekan Shift+pointer diarahkan pada objek text dan Frame, dilanjutkan dengan menekan Ctrl+F pada Keyboard.

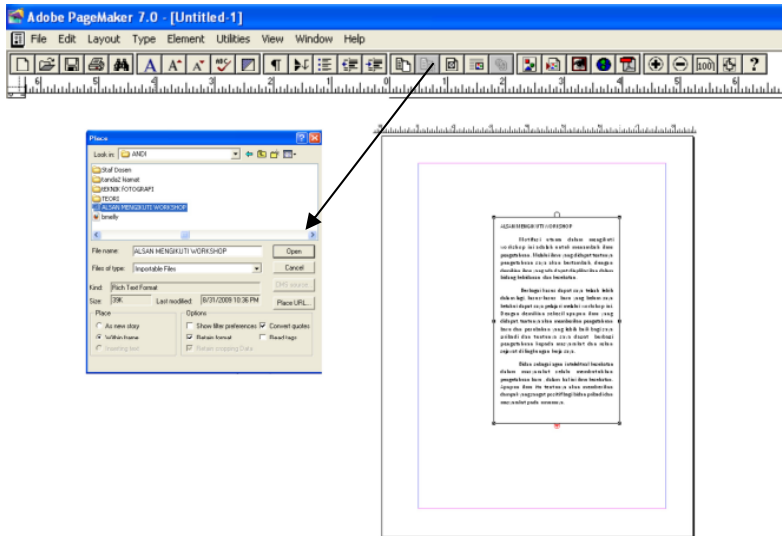
Sedangkan dengan cara standar setelah anda melakukan proses penyeleksian atau pemblokkan pada objek text dan frame selanjutnya anda masuk pada menu "Element" kemudian masuk pada "Frame" dan pilih "Attach Content" . Selain dari itu anda dapat juga langsung memasukan/import file (*.doc), yaitu dengan cara menekan tombol "**Place**" pada "**Tool Bar**" yang selanjutnya anda hanya tinggal memilih file "doc" yang di perlukan.

Demikian sebalik nya text yang sudah masuk kedalam frame dapat kembali dikeluarkan dari dalam frame. Caranya sama dengan sara pertama, setelah terseleksi tekan “Ctrl+F”, atau masuk pada menu “Element>Frame>Separate Content”.

Gambar 2.27
Memasukan Text Kedalam Frame



Gambar 2.28
Import Text File Kedalm Frame

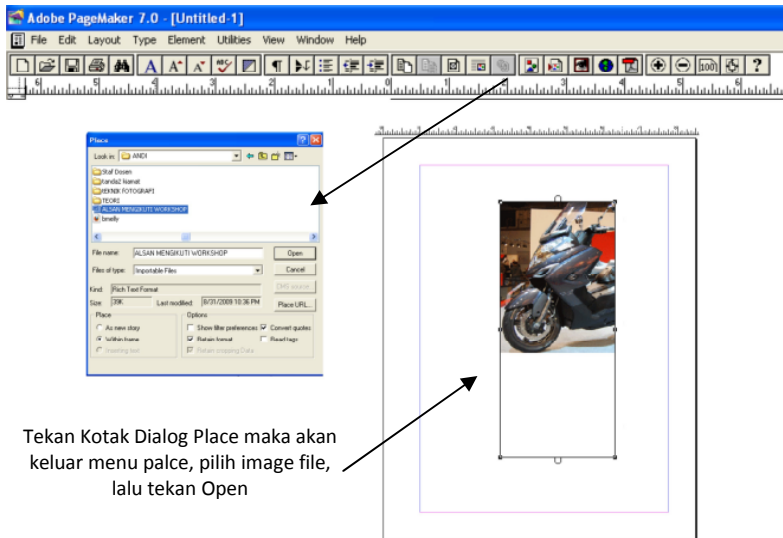


15. MEMASUKAN IMAGE KEDALAM FRAME

Sama halnya dengan text, proses pengerjaannya sama, tidak ada bedanya sama sekali, yang membedakan adalah pada objeknya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.


Gambar 2.29
Import Text File Kedalm Frame

Tekan Kotak Dialog Place maka akan keluar menu palce, pilih doc file, lalu tekan Open

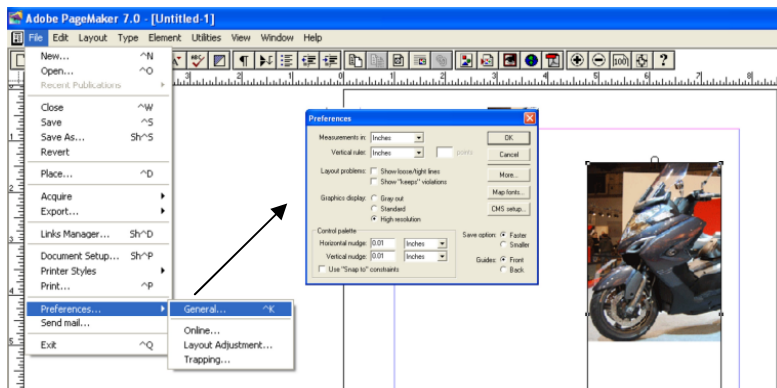


Tekan Kotak Dialog Place maka akan keluar menu palce, pilih image file, lalu tekan Open

Bila anda perhatikan dengan detil terlihat bahwa objek gambar tidak sepenuhnya masuk kedalam frame, selain dari itu resolusi pada gambar kurang baik. Untuk meningkatkan meningkatkan resolusi pada image, maka kita perlu masuk pada menu "File>Preferences>General " atau dapat mengakases dengan sort cut "Ctrl+K" Maka akan keluar dialog box "Preference", Perhatikan pada menu "Grafik Resolution", ceklis menu "High Resolution" lalu tekan "OK". Maka dengan demikian tingkat resolusi image akan tinggi.

Selain dapat meng import image langsung melalui Tool Bar "**Place**" kita juga  dapat langsung melakukan "Copy & Paste" dari "Imge Explorer" ke lembar kerja. Proses untuk memasukan image sama saja. (seleksi Gambar & Frame >Ctrl+F).

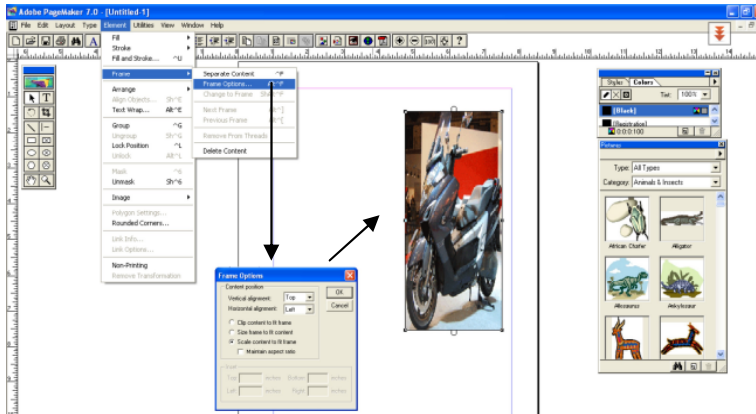
Gambar 2.30
Meningkatkan Kualitas Resolusi



Selanjutnya setelah meningkatkan resolusi gambar, pandangan kita masih terpaku pada image yang tidak masuk secara sepenuhnya pada Frame. Hal itu dikarenakan ukuran frame tidak sesuai dengan ukuran image. Pada proses pengerjaannya kita tentunya harus menyesuaikan ukuran image agar dapat masuk kedalam Frame.

Caranya adalah : Klik menu : **"Elemet>Frame>Frame Option"** maka akan muncul dialog box freme option. Selain dari itu anda dapat mengakses tools ini dengan sort cut **"Ctrl+Alt+F"** setelah dialog box keluar, Pilih **"Scale Content to Fit Ratio"** dan hilangkan ceklis pada **"Maintain Aspect Ratio"** lalu klik **"OK"**.

Gambar 2.31
Fit Action








16. ZOOM

Tools dengan bentuk kaca pembesar (loop) ini memiliki fungsi sebagai alat bantu pembesaran objek-objek agar terlihat secara detil di dalam ruang kerja. Untuk mengakses tools ini anda dapat mengaksesnya langsung pada "Tools Box", namun selain itu anda dapat mengakses dengan cara menekan "**Ctrl+Space**" dengan demikian kursor mouse akan berubah menjadi tool zoom pembesaran (+), apabila anda menekan "**Ctrl+Alt+Space**" pada keyboard maka akan berubah tools zoom perkecilan (-).

17. MENU SORT CUT DALAM TOOL BOX

Tool Box dapat digunakan juga sebagai sort cut dalam mengakses Kotak dialog perintah dalam Adobe Page Maker. Namun tidak semua alat yang ada dalam Tools Box dapat digunakan sebagai Sort Cut. Untuk lebih jelasnya anda dapat melihat pada bagan berikut ini :

Tabel 2.1
Dialog Box Sort Cut

	Nama Tools	KLIK 2 KALI	Menu Yang Dikeluarkan	Fungsi
	Pointer		Preferences	Peningkatan Resolusi Gambar
	Text		Character Specipation	Menentukan, Font Size, Font Character, Font Specipation)
	Line		Custom Strok	Menentukan Ketebalan Garis dan Model
	Shape (Rectangle, Elips, Polygon)		Rounded Corners	Mengubah Sudut Pada Rectangle & Rectangle Frame.
	Frame (Rectangle, Elips, Polygon)		Frame Option	Menentukan Konten Position (ketepatan Posisi Gambar dalam Frame)

BAB III

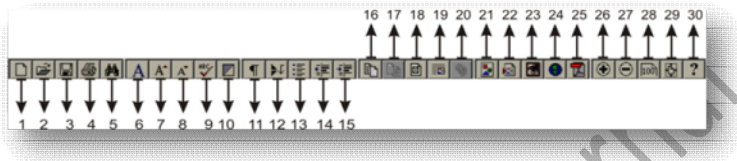
MENGENAL FUNGSI TOOL BAR KONTROL PALET

1. TOOL BAR

Tool Bar merupakan salah satu alat yang disediakan oleh Adobe PageMaker sebagai sarana untuk mempermudah proses pengerjaan dalam mendesain model Grapik atau pun Layouter. Setiap bagian dari Tool Bar memiliki fungsi tersendiri dalam setiap tugasnya. sebelum anda beranjak pada

pengerjaan, selayaknya anda mengetahui bentuk – bentuk Tools dan Kotak Tool Bar.

Gambar 3.1
Kotak Tool Bar



Tabel 3.1
Fungsi Tool Bar

No	Nama Tool Bar	Fungsi	No	Nama Tool Bar	Fungsi
1	New Page	Membuat Halaman Baru	16	Insert Page	Menambah Halaman
2	Open	Membuka Documen	17	Remove Page	Menghapus Halaman
3	Save	Menyimpan File	18	Frame Option	Pengaturan Objek dalam frame
4	Print	Akses Printing	19	Text Warp	Preposisi Objek/ Image dalam text
5	Find	Mencari File dan Font karakter	20	Hiper Link	Membuat Tautan
6	Character Specs	Memilih Karakter Font	21	Picture Palet	Tools Pemilihan Gambar
7	Increase Font Size	Membesarkan Ukuran Font	22	Place	Menempatkan Objek/Image/Text
8	Decrease Font Size	Mengecilkan Ukuran Font	23	Photoshop Link	Tombol Tautan Ke Photoshop
9	Spelling	Memeriksa kelayakan Ejaan	24	HTML Export	Merubah File ke Fersi Hiper Text
10	Fill and Stroke	Mengatur ketebalan garis dan pola Shepe	25	PDF Export	Merubah File menjadi Format Adobe PDF
11	Pharagraph Specs	Mengatur Spesifikasi Pharagraph	26	Zoom In	Membesarkan Pandangan
12	Indent Tab	Mengatur Margin Pharagraph	27	Zoom Out	Mengecilkan Pandangan
13	Bullets and	Penggunaan	28	Actula Size	Merubah Tampilan

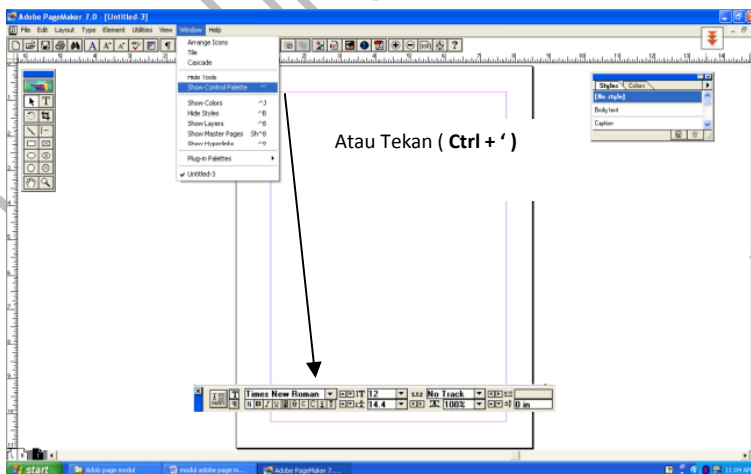
	Numbering	Pointer dan Penomeran			lembar kerja pada tampilan normal
14	Outdent	Menggesar Objek Kekiri/Keluar	29	Fit In windows	Merubah Tampilan lembar kerja tepat ditengah-tengah
15	Indent	Menggesar Objek Kekan/Kedalam	30	Help	Tombol Bantuan

2. KONTROL PALET

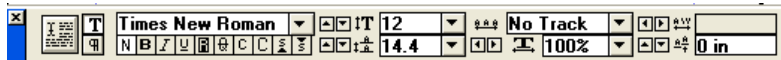
Control palet merupakan tampilan dialog box yang memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu :

Untuk mengatur posisi objek, megatur ukuran font, mengatur jenis font, mengatur tingkat kepadatan dan kerenggangan jarak antar font dalam pharagraf, mengatur posisi text warping. Adapun kontrol palet dapat ditampilkan dengan cara menekan menu **"Windows>Show Control Palet"** atau dapat diakses dengan menekan tombol **"Ctrl+"** (tanda Petik).

Gambar 3.2
Menu Control Palet



Gambar 3.3
Control Palet



BAB III PENGATURAN HALAMAN

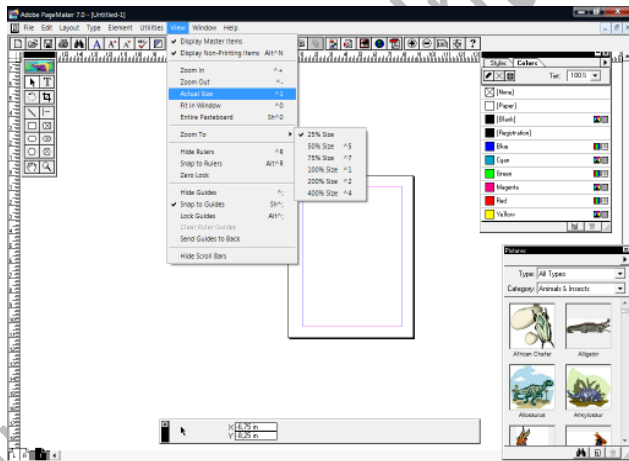
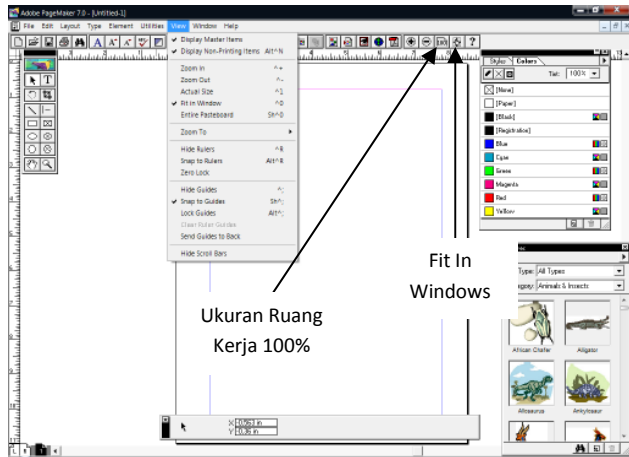
1. Menampilkan Halaman

Anda dapat melihat halaman kerja dengan beberapa perbesaran. Sebagai pilihan, Anda dapat menggunakan *zoom tool* untuk menetapkan pandangan suatu area di halaman kerja, dan meningkatkan atau mengurangi perbesarannya pada saat yang bersamaan. Untuk merubah sebagian halaman atau *pasteboard* yang sudah diperbesar, Kamu dapat menggulung layar menggunakan *scroll bars* atau *hand tool*.

Memilih Jenis Tampilan

Gunakan perintah pada menu **View** pada Menu Bar bar menu untuk menampilkan halaman atau *pasteboard* pada pilihan yang tersedia. Halaman akan ditampilkan sesuai pilihan hingga Kamu merubahnya kembali.

Terdapat beberapa pilihan View. Gunakan **Fit in Window** untuk melihat seluruh komposisi halaman pada mode satu muka atau dua halaman terpisah pada mode dua muka; Gunakan **Actual Size** untuk melihat teks dan grafik sesuai ukuran ketika dicetak; dan pilih **View > Zoom To > 200% Size** atau **400% Size** untuk cara cepat. Untuk menemukan atau melihat objek pada *pasteboard* gunakan **Entire Pasteboard**.



2. MEMULAI DENGAN RUANG KERJA BARU

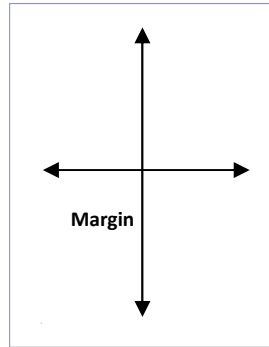
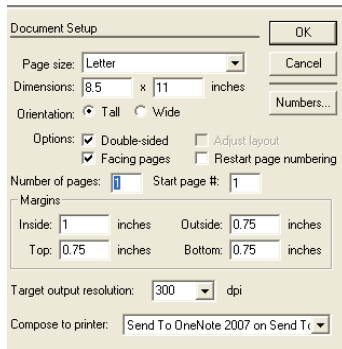
Pada awal anda membuka program Adobe Page Maker anda akan disuguhkan dengan berbagai tools yang berjubel memenuhi lembarkerja diantaranya : Tool Bar, Tool Box, Style & Color Box, Picture Palet, Templet

Palet, dan Control Palet. Pada awal pengerjaan hal pertama yang perlu anda pikirkan adalah, apakah anda akan membuat desain berdasarkan Templet atau memulai tanpa bantuan desain templet. Pada modul ini anda akan saya tuntun untuk memulai bekerja dalam Adobe Page Maker tanpa menggunakan Desain Templet. Maka anda cukup menutup tampilan tersebut dengan menekan tombol “X” pada menu Templet Palet, dan selanjutnya mari kita mulai membuat lembar kerja baru.

Tampilan dalam membuat lembar kerja baru pada program Adobe Page Maker hampir sama dengan program-program desain pada umumnya, namun pada program ini, proses “Page Set Up” mirip dengan memulai lembar kerja baru pada Ms. Office.

Sebelum kita mengenal Adobe Page Maker lebih lanjut, mari kita simak terlebih dahulu bagaimana proses pertama kali dalam mempersiapkan ruang kerja dalam Adobe Page Maker.

Gambar 1.1 **Membuat Halaman Kerja Baru**



Saat pertama kali anda membuka Program Adobe Page Maker Maka anda akan di suguhkan Oleh format template pada halaman awalnya. Anda cukup Close menu tersebut. Tahap selanjutnya anda tinggal Mengklik menu file – New, atau tekan Ctrl+N pada keyboard. Maka akan tampil menu bar Document Set up. Pada menu tersebut tersaji beberapa perintah diantaranya : Page Size, Dimension, Orientation, Option, Number Of Page , Start Of Page, Margins, Output Resolution, Restart Page Numbering. Pada bagian Margin anda dapat menentukan setingan berapa ukuran sisi tepi lembar kerja. Terlihat cukup jelas bahwa Pada dasarnya perintah yang ada dalam document setup pada Adobe Page Maker, Hampir sama pada Doc Setup Pada Ms. Word, yang tentunya hal ini akan lebih mempermudah anda untuk memulainya. Setelah anda menentukan/ atau menseting document setup maka dilanjutkan dengan menekam tonbol OK, yang mana selanjutnya akan muncul sebuah halaman baru.

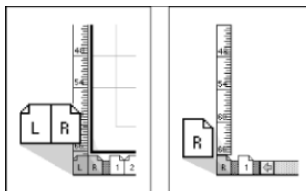
Gambar

Tampilan Ruang Kerja

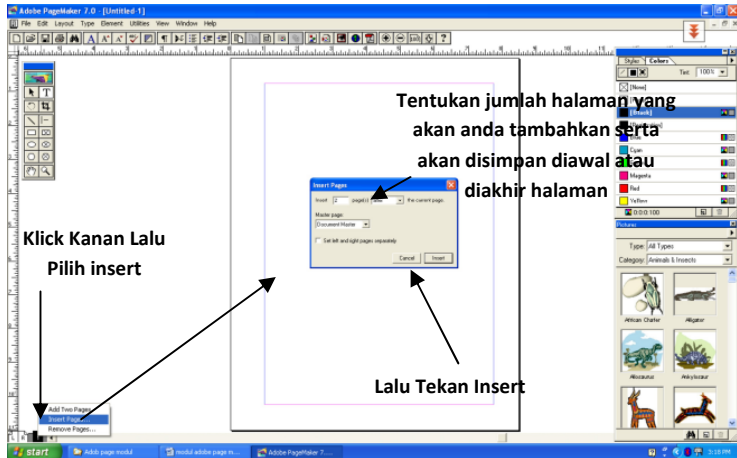
3. MENAMBAH HALAMAN BARU

Stelah anda mengetahui bagai mana membuat halaman baru, maka tentunya ssuai dengan tuntutan pekerjaan yang anda butuhkan maka anda memerlukan tambahan ham baru. Menambah halaman dengan dengan membuat ham baru itu sifatnya berbeda. Pada halaman baru anda hanya disajikan hanya satu halaman saja di tambah dengan ham muka pada sisi kiri dan kanan. Sedangkan menambah halaman baru selain disajikan halaman yang sama anda akan menemukan halan berikutnya yang memiliki sifat “Facing Page” maksud dari facing Page adalah, diman terdapatnya dua buah laman yang satu sama lainnya saling bertemu, akan tetapi tidak terlepas dari kesatuan ham tersebut.

Untuk menambahkan halaman baru pada lembar kerja, anda hanya cukup mnegklik kanan tepat diarah bawah halaman yang tertera “L,R,1” lalu klik insert page. Pada halaman “L,R” anda akan menemukan bahwa halaman tersebut menyatu akan tetapi tetap terpisah, ini lah yang disebut dengan Facing Page. Untuk lebih jelasnya anda dapat melihat pada gamabar berikut ini.



Gambar 1.2
Menambahkan Halaman Baru



Setiap anda menambahkan halaman secara kontinyu maka tampilan halaman akan berubah. Apabila anda hanya menambah kan hanya 1 halaman maka tampilan lembar kerja akan tetap terlihat tunggal. Sedang kan bila anda menambahkan 2 halaman maka tampilan halaman akan salaing berhadapaan. Pada halaman 2 dan 3, 4 dan 5, demikian seterusnya, tampilan ini disebut juga dengan tampilan "Facing Page". sedang kan bila anda menambahkan hanya 1 halaman pada lembar berikutnya, maka tampilan lembar kerja tetap terlihat single (tunggal). Untuk lebih jelasnya anda dapat melihatnya pada gambar berikut ini.

Gambar 1.3
Penambahan halaman



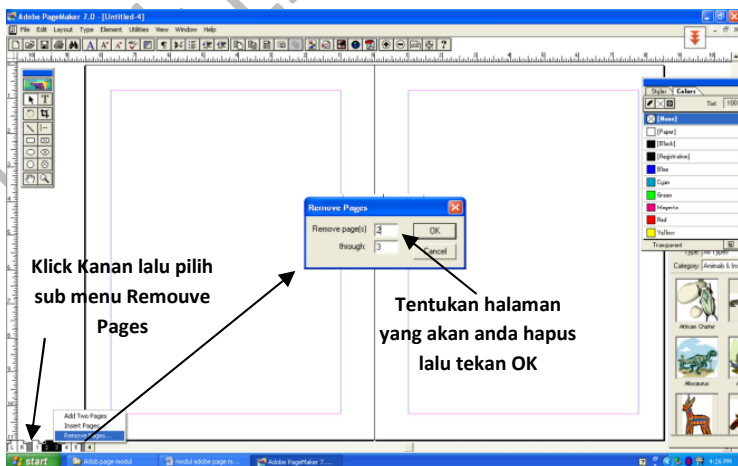
Tampilan Ini
Menandakan bahwa
halam 2 dan 3 , 4 dan
5. "Facing Page"

Sedangkan Pada halaman 1
dan 6, tampilan lembar
kerja tunggal. Seperti
pada Gambar 1.2

4. MENGHAPUS HALAMAN

Sama halnya dengan menambahkan halaman, cara yang sama akan anda lakukan kembali, akan tetapi kini berbalik. Caranya : letakan Pointer anda pada halaman yang telah terdaftar di ujung kiri bawah lembar kerja anda , kemudian klik kanan dan pilih "Remove Page". Maka akan tampil tab bar menu "Remouve Pages". Tentukan halaman yang akan anda hapus.

Gambar 1.4
Menghapus halaman




Di Susun Oleh : Andi Nurul Huda ., S.I.Kom

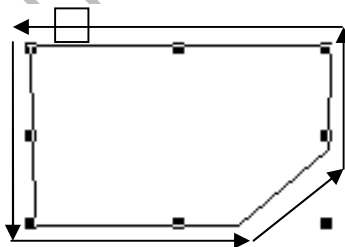
BAB IV TUTORING MEMBUAT LOGO

Dalam Adobe PageMaker anda juga dapat membuat logo sederhana yang dapat diaplikan pada pekerjaan anda. Mengapa saya katakana sederhana ? Pengerjaan format Grapic dalam Adobe PageMaker masih sangat sederhana di karnakan keterbatasan Tools yang tersedia. Salah satu contoh yang akan saya sajikan adalah contoh membuat logo Kartu SIM Card GSM Mentari. Selain dari contoh yang saya buat anda dapat meng Explorasi berbagai macam bentuk logo untuk anda ciptakan.

1. Membuat Bentuk SIM Card

Tools yang diperlukan dalam pengerjaan model ini adalah Tools “**Poligon**”  ” Format Grapic bukan yang Frame. Tools ini digunakan karena sifatnya yang “Fleximetr” (Flexyble – Simetris), berikut lebih Lengkapnya :

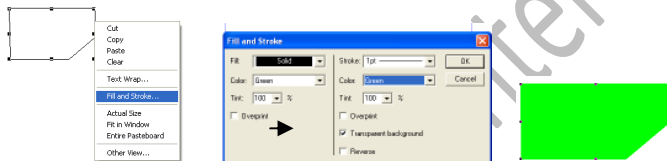
**Gambar 4.1
Membual Bentuk SIM Card**



Gunakan Poligon dengan membuat pola seperti diata, klik perlahan serta drag pointer sesuai pola, hingga kedua titik saling bersinggungan, apa bila hasil pola tidak simetris anda dapat mengatur nya kembali dengan mengklik pointer lalu klik dual kali pada objek, lalu tarik satu

persatu titik demi titik hingga sama. Setelah itu dilanjutkan dengan memasukan warna. Masukan warna dasar hijau dengan klick kanan pada Objek yang terseleksi lalu masuk pada dialog box “fill n Stroke” tentukan fill dengan format solid, stroke tidak perlu dirubah, dan warna gunakan hijau pada kedua-duanya lalu tekan OK. Maka objek tersebut akan berubah warna menjadi hijau.

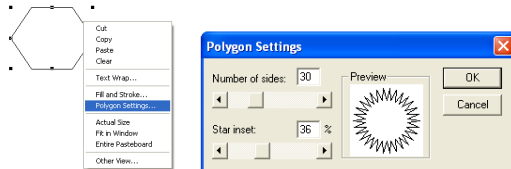
Gambar 4.2
Fill & Stoke




2. Membentuk Pola Matahari

Dalam membuat pola mata hari anda harus menggunakan Tool Polygon. pertama buat polygon lalu seleksi kemudian klik kanan dan masuk pada "Polygon Setting" Tentukan nilai "Number of Side 30" dan "Star Inset 36%", maka bentuknya akan berubah menjadi pola matahari.

Gambar 4.3
Membuat Bentuk Matahari

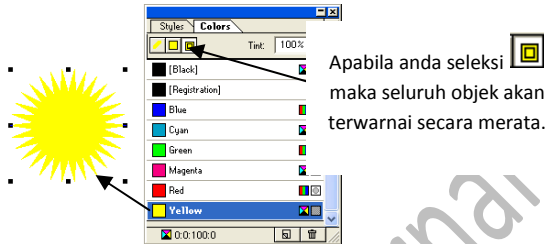


Sperti dapat anda lihat pada gambar 4.3 setelah melakukan tranformasi maka sudut dalam polygon akan bertambah, menyerupai pola mata hari. Untuk senlanjutnya anda memasuki tahapan “Coloring” atau pewarnaan. Untuk melakukan “Coloring” anda dapat menggunakan Tools Color Palet yang terdapat di sebelah kanan lembar kerja. Tentukan warna Hijau, atau warna yang anda suka.

Perhatikan pada Color Palet terdapat 3 unsur Utama, Line, Volume, Line & Volume, dengan symbol sebagai berikut :  setiap tombol mewakili karakter dalam anatomi sebuah bentuk.

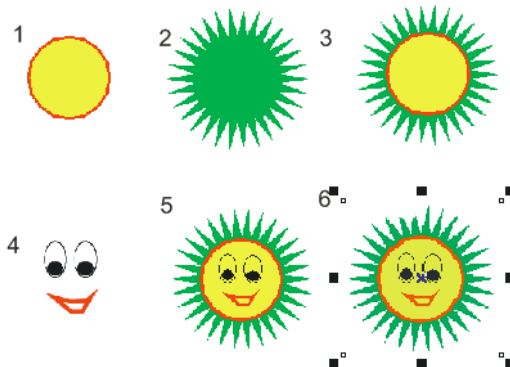
Maksudnya dalam proses pewarnaan tombol-tombol tersebut bekerja berdasarkan Anatomi masing Bentuk, Apabila Garis yang anda seleksi lalu anda masukan warna, maka hanya garis saja yang akan terbuahi warna.

Gambar 4.4
Coloring (Pewarnaan)



Setelah bentuk matahari selesai maka tahap berikutnya kita akan masuk pada tahap pembentukan karakter “Emosi/Expresi” pada gambar matahari tersebut. Alahkah lebih manis apa bila matahari tersebut kita beri mata dan senyuman didalamnya, atau dengan kata lain kita akan menggambar expresi wajah pada pola matahari.

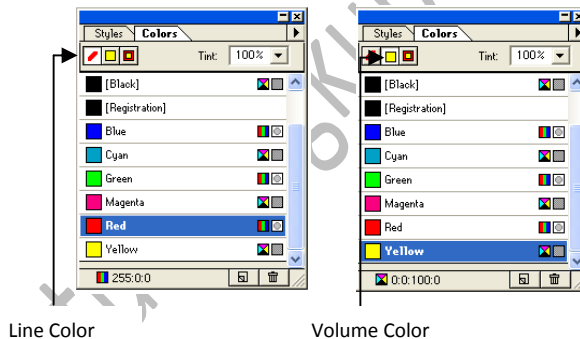
Gambar 4.5
Menambahkan Karakter Emosi



Setelah gambar matahari anda buat maka untuk memasukan karakter muka tahapan yang harus kita lakukan adalah :

1. Buatlah lingkaran dengan menggunakan “Elipse” tools, kemudian sesuaikan ketebalan garisnya dengan menyeleksi ellipse kemudia klik kanan , lalu pilih “Fill & Stroke” set “Stroke” dengan Angka 4. Setelah itu masuk pada kotak dialog “Color & Style” dengan Set “warna line Merah” dan “Volume nya warna Kuning”.

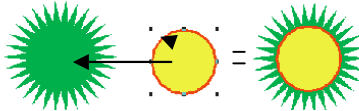
Gambar 4.6
Set Line & Volume Color.



2. Setelah anda mewarnai line dan volum lingkaran. Kini drag Elips tersebut masuk kedalam objek yang berbentuk matahari, kemudian Seleksi kedua Objek tersebut dan lakukan Grouping dengan menekan “Ctrl+G”.

Gambar 4.7

Grouping Objek



Drag Elips kedalam Poligon. Lalu seleksi kemudian "Grouping".

3. Setelah selesai tahap kedua memasukan lingkaran kedalam polygon yang berbentuk matahari. Maka tahap selanjutnya adalah membuat pola "mata dan mulut". Untuk membuat pola dengan bentuk mata maka tools yang kita perlukan adalah "Elipse Tools".

Gambar 4.8
Membuat Mata



Bentuk Elips dengan pola seperti diatas. Lalu lakukan Coloring pada elips yang kecil. Setelah selesai lakukan lakuakan seleksi pada kedua objek tersebut dan Grouping "Ctrl+G"

Dalam membuat pola bibir kita akan menggunakan Polygon Tools. Namun kita tidak bermain dengan polygon seting. Metode yang digunakan untuk membentuk pola bibir maka kita akan menggunakan metode "Dragging Point to Point". Maksudnya adalah kita akan membuat pola dengan menghubungkan antara satu garis dengan garis lain hingga terhubung, dan membentuk pola. Namun terdapat suatu kekurangan

dalam pembentukan pola ini, dalam pembentukan pola, baik Polygon atau Line. Kita tidak dapat membentuk pola "Curve".

Gambar 4.9
Membuat Pola Bibir

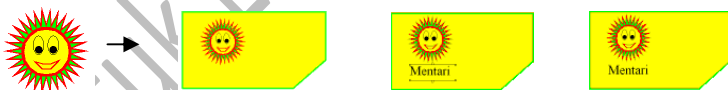


Gambar Yang Di hasilkan



4. Penggabungan Keseluruhan Objek
Pada bagian ini , saatnya anda untuk menggabungkan keseluruhan pola yang telah anda buat, untuk menjadi kesatuan objek gambar yang solid (Grouping). Seperti pada gambar berikut ini.

Gamabar 4.10
Penggabungan Gambar



Drag obeej yang telah kita bentuk, masukan kedalam pola SIM CARD yang sudah kita buat. Untuk lebih berkesan masukan TEXT kedalam objek tersebut.

BAB V

MENDESAIN LEAFLET DAN BROSUR

Leaflet merupakan salah satu media promosi yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Kehadirannya sebagai media promosi memberikan dampak yang positif dalam mempengaruhi konsumen untuk berperilaku konsumtif. Konten isi dalam sebuah leaflet pada umumnya berisikan materi mengenai produk barang ataupun jasa.

Selain sebagai media promosi Leaflet/Brosur di tinjau berdasarkan perspektif komunikasi merupakan media berbentuk selembar kertas yang diberi gambar dan tulisan (biasanya lebih banyak tulisan) pada kedua sisi kertas serta dilipat sehingga berukuran kecil dan praktis dibawa. Biasanya ukuran A4 dilipat tiga. Media ini berisikan suatu gagasan secara langsung ke pokok persoalannya dan memaparkan cara melakukan tindakan secara pendek dan lugas. Leaflet yang banyak kita temui biasanya bersifat memberikan langkah-langkah untuk melakukan sesuatu (instruksional). Leaflet sangat efektif untuk menyampaikan pesan yang singkat dan padat.

Seperti poster, media ini juga mudah dibawa dan disebarluaskan. Bahkan karena ukurannya yang lebih ringkas, jumlah yang dibawa bisa lebih banyak daripada poster.

Pada bab ini saya tidak akan terlalu panjang lebar membahas mengenai fungsi leaflet tapi saya akan mengajak anda lebih fokus bagaimana menghasilkan sebuah Leaflet yang menarik. Adobe PageMaker merupakan salah satu software desain yang diperuntukan bagi anda dalam merancang sebuah media cetak Promosi.

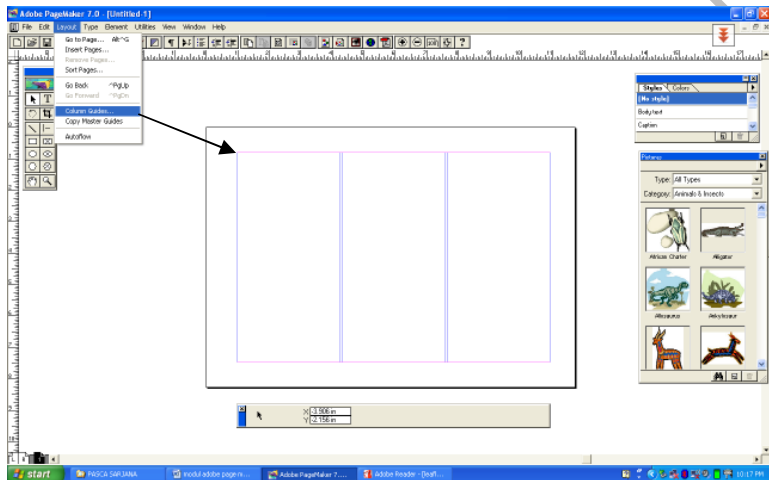
Untuk lebih lanjut anda dapat langsung menyimak materi berikut :

1. **Seting Lembar Kerja**

Sebelum memulai tentunya kita harus mempersiapkan layout dan seting ukuran lembar kerja yang akan kita kerjakan. Layout halaman yang kita

gunakan dengan orientasi “Wide” dan menentukan jumlah colum. Untuk menentukan jumlah colum anda klik menu “Layout>Column Guides”, setelah itu tentukan jumlah colum yang anda inginkan.

Gambar 5.1
Colum Guides



Adapun fungsi “Colum Guide” berfungsi sebagai sarana bantuan bagi anda dalam menempatkan text atau Objek agar dalam menempatkan tidak keluar dari batas bayangan lembar kerja.

2. Mulai Mendesain

Dalam proses mendesain anda dapat mengekspresikan kreatifitas anda sebebas-bebasnya, sesuai dengan selera anda. Namun yang terpenting adalah anda dapat menyelaraskan antara desai dan isi pesan yang akan anda sampaikan.

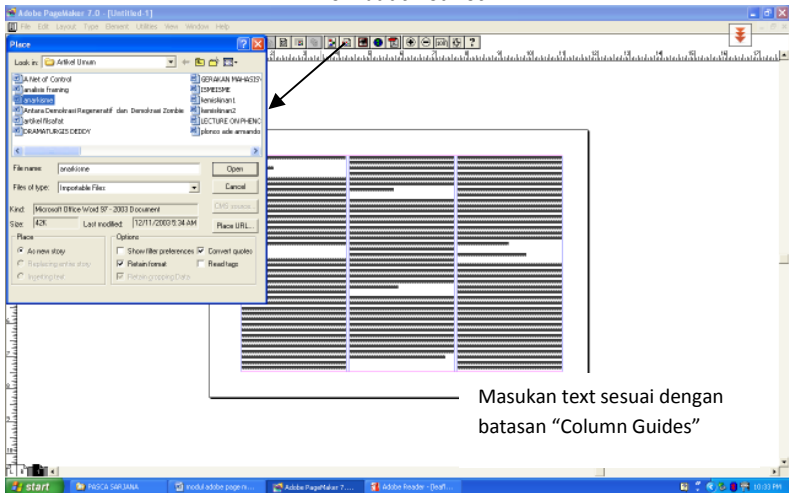
Selanjutnya siapkan konten isi pesan yang akan anda sampaikan, bisa anda lakukan dengan pengetikan secara manual atau anda sudah memiliki file yang siap di impor.

Seperti telah dijelaskan pada dalam BAB I, untuk memasukan Objek ataupun text anda bisa mengakses langsung dengan menekan menu “Place” dalam Tool Bar, selanjutnya masukan.

Perhatikan dengan teliti “column guide” yang tertera dalam lembarkerja. Sesuaikan objek dengan batas “column Guide” tersebut, jangan sampai melewati batas. Batasan tersebut berfungsi untuk menentukan batas lipatan kertas.

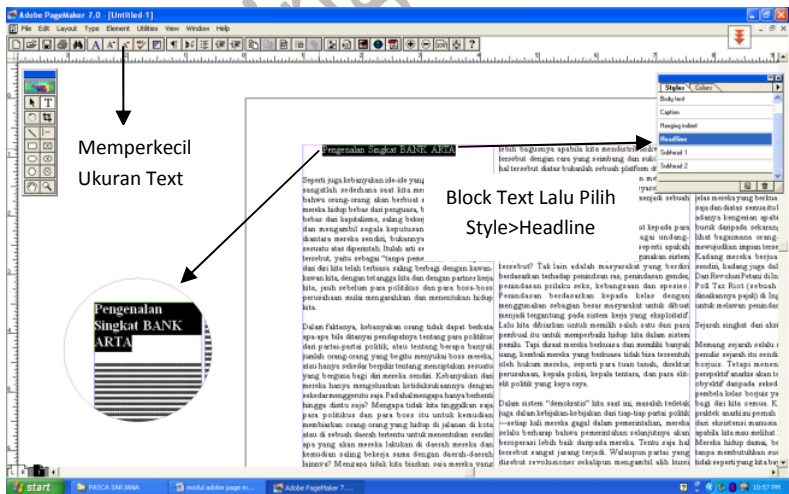
Setelah text masuk dan disesuaikan, selanjutnya anda persiapkan bagain-bagain “Head” dari setiap paragraph. Untuk mentukan style head paragraph anda dapat akases melalui kotak dialog “Style”. Pada kotak dialog tersebut telah tersedia beberapa gaya penulisan seperti head line, caption, body text, dan lain-lain.


Gambar 5.2
Membuat Leaflet



Masukan text sesuai dengan batasan "Column Guides"

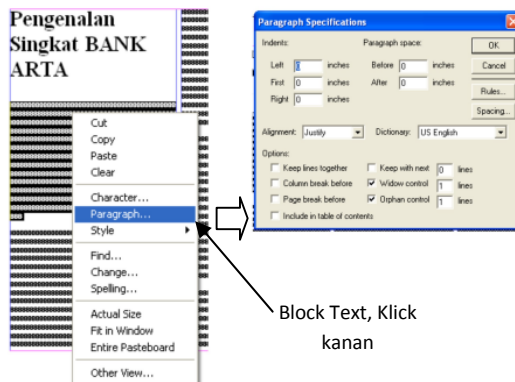
Gambar 5.3
Text Style & Resize Text



Sebelum anda menggunakan “Head line” style, pertama-tama anda anda lakukan blocking text terlebih dahulu. Ingat dalam merubah format TEXT STYLE, posisi text harus selalu dalam posisi ter-block. Sedangkan untuk mengecilkan ukuran text anda klik  “Decrease Text” pada Tool Bar.

Sedangkan untuk kembali mengatur Phragrap dalam text , pertama-tama anda block pharagraph yang anda inginkan keudian klik kanan pada lalu pilih **“Paragraph”** maka akan muncul Dialog Box **“Paragraph Specifications”**. Selanjutnya sesuaikan “Space” yang anda inginkan.

Gambar 5.4
Mengatur Paragraph



Setelah selesai melakukan penyesuaian paragraph kita akan memasuki pada tahapan memasukan image pada text. Prosesnya sama dengan kita memasukan text kedalam ruang kerja dengan menekan “Place” pada Tool Bar. Yang kemudian kita sesuaikan posisinya.

Dalam memasukan imagae kedalam text, tools yang akan kita gunakan adalah tools “Picture Palet”. Sama halnya dengan text, anda lakukan tahap yang sama seperti memasukan text.



The screenshot shows a Windows XP desktop environment. A web browser window is open, displaying a page titled "Apa Itu Anarkisme?". The page contains text explaining anarchism and a list of images. To the right, a Windows Explorer window is open, showing a folder named "Anarkh" which contains several image files. Arrows point from the text in the browser to the corresponding image files in the Explorer window.

Browser Window Content:

Apa Itu Anarkisme?

Aperti pada dasarnya adalah gerakan, yakni gerakan yang menolak segala bentuk kekuasaan yang didasarkan pada kekuasaan, baik dari negara dan dari masyarakat yang merupakan bagian dari kekuasaan tersebut. Anarkisme adalah gerakan yang menolak segala bentuk kekuasaan yang didasarkan pada kekuasaan, baik dari negara dan dari masyarakat yang merupakan bagian dari kekuasaan tersebut. Anarkisme adalah gerakan yang menolak segala bentuk kekuasaan yang didasarkan pada kekuasaan, baik dari negara dan dari masyarakat yang merupakan bagian dari kekuasaan tersebut.

Windows Explorer Window Content:

Files in folder "Anarkh":

- AF-16075.jpg
- AF-16076.jpg
- AF-16077.jpg
- AF-16078.jpg
- AF-16079.jpg
- AF-16080.jpg




Di Susun Oleh : Andi Nurul Huda ., S.I.Kom

bagaimana agar image tersebut dapat bergabung dengan text. Tools yang akan kita gunakan adalah “Text Warp”, pada Tool Bar. Dalam aplikasinya yang harus anda ingat adalah “Image harus selalu dalam kondisi terseleksi”.

Gambar 5.7
Text Warp



Seleksi image lalu tekan “Text Warp”  pada Tool Bar, maka anda akan melihat bahwa formasi image akan menyatu dalam barisan Paragraph, dan terlihat lebih rapih. Pada image terdapat garis bayangan yang fungsinya adalah untuk mengatur batas antara image dengan text. Melalui cara diatas maka anda dapat memasukkan image di beberapa bagian paragraph dengan selaras dan proporsional.



Gambar 5.8
Image Warp To Text



Hasil image setelah proses tranformasi image dengan menggunakan "Text Warp".

Leaflet atau Brosur tidak selalu berisikan materi yang bersifat komersil, akan tetapi kini Leaflet dan Brosure dapat dijadikan pula sebagai media informasi baik itu Informasi atau penyuluhan/Himbauan. Mengapa dalam bentuk Leaflet dan brosur ? leaflet dan Brosure memiliki kelebihan tersendiri dari sisi bentuk yang minimakis serta Compactable. Kita tidak perlu repot-repot memasukkannya kedalam tas, atau dengan kata lain tidak memakan ruang besar dalam menyimpannya.

Leaflet diatas merupakan contoh Leaflet Informasi non-comersil. Sehingga format pengerjaannya terkesan seperti membuat Layout Koran atau tabloid.

Untuk menghasilkan sebuah Layout Informatif yang menarik namun tidak Norak, yang terpenting adalah kita dapat membaca arah isi pesan dan tema

pesan dalam media itu. Sehingga dengan demikian proses penempatan dan pembuatan desain dengan sendirinya akan menyesuaikan.

MEMBUAT LEAFLET/BROSUR KOMERSIL

Sama halnya dengan leaflet diatas, tujuannya adalah untuk menginformasikan sesuatu, namun pada bagian ini proporsi isi dari leaflet berisikan sebuah produk barang atau jasa. Secara anatomi struktur dari sebuah leaflet itu bermacam-macam, ada yang terdiri hanya satu halaman, tiga halaman, bahkan lima halaman.

Halaman dalam leaflet bukan berarti sebuah lembar kertas. Melainkan Plotting Colum yang berisikan informasi terdiri dari beberapa lipatan dalam satu kertas.

Gambar Contoh Leaflet Comersil



Tanpa Lipatan

Leaflet Dengan dua lipatan