

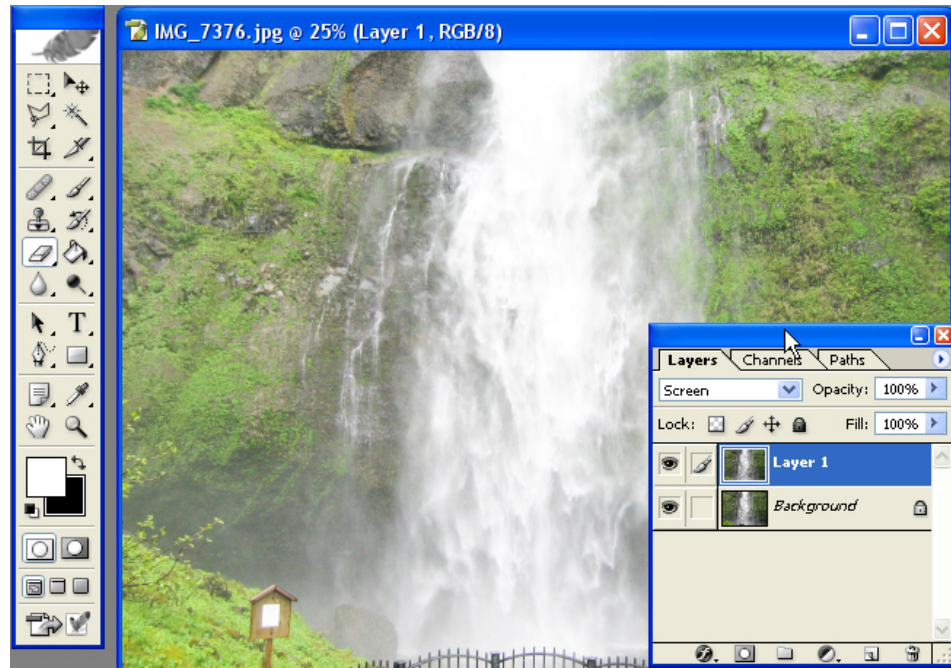
Bab 3

Manipulasi Foto

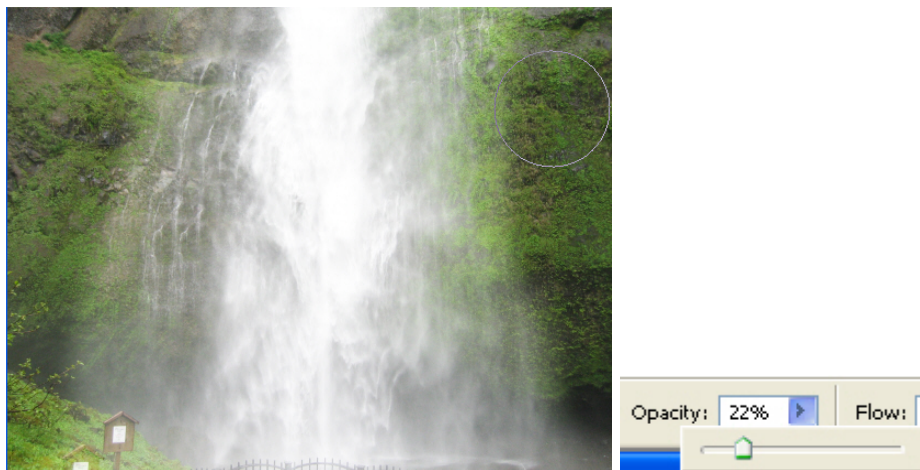
3.1 Air Terjun Lebih Deras



Gambar 3.1 Aliran air terjun menjadi lebih deras



Gambar 3.2 Mengubah blending mode menjadi Screen

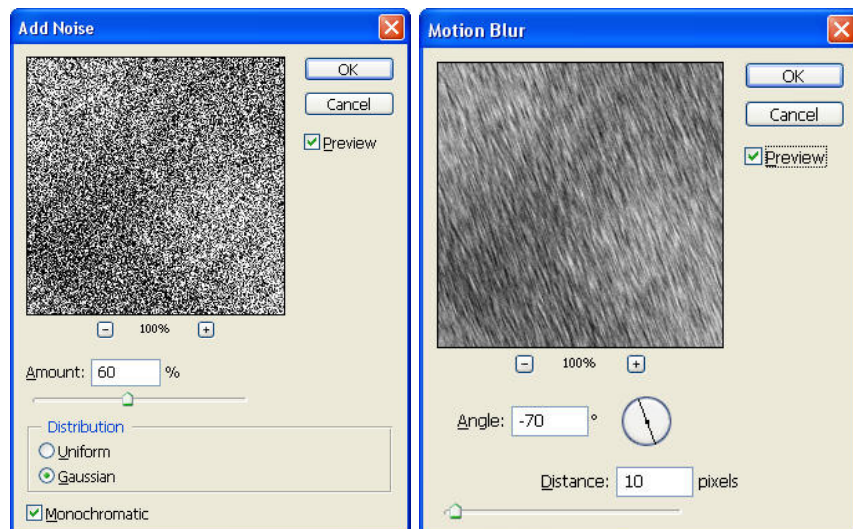


*Gambar 3.3 Menghilangkan efek deras di luar aliran air terjun,
Mengurangi nilai Opacity dari Layer 1*

3.2 Membuat Hujan



Gambar 3.4 Menambahkan hujan pada gambar

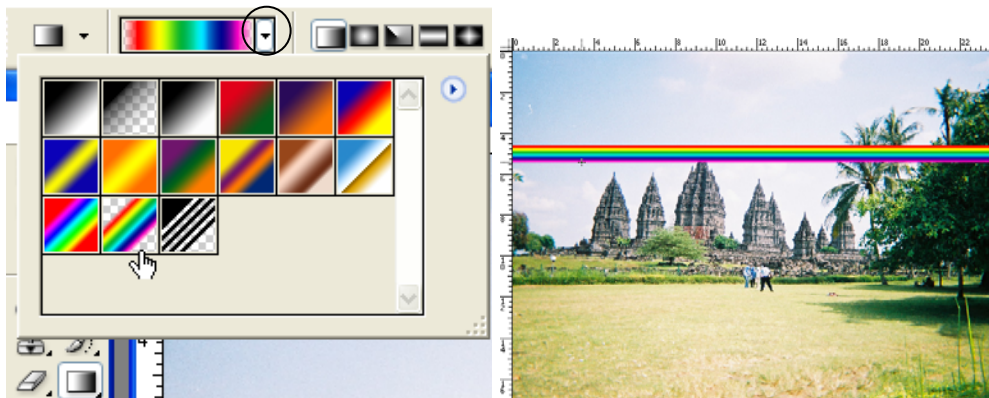


Gambar 3.5 Membuat efek air melalui noise yang diblur

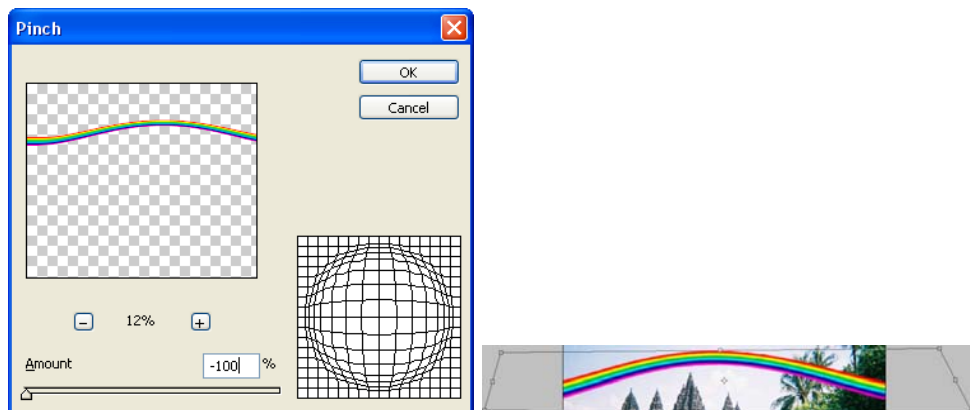
3.3 Menambahkan Pelangi



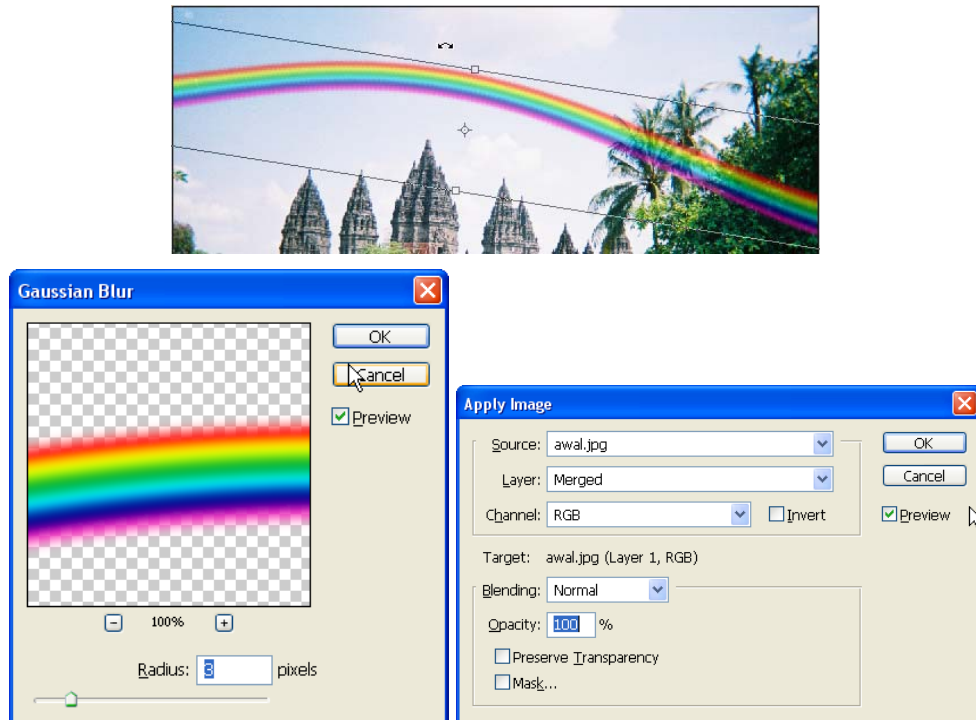
Gambar 3.6 Menambahkan pelangi



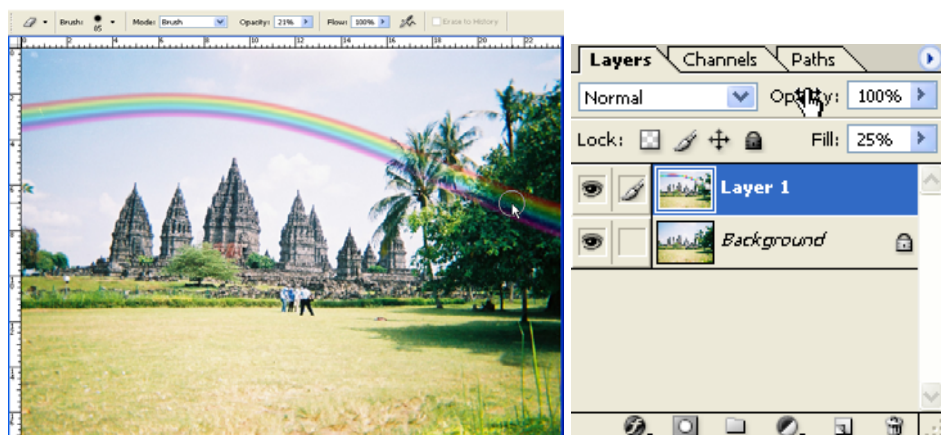
Gambar 3.7 Menambahkan warna pelangi pada gambar



Gambar 3.8 Melengkungkan bentuk pelangi dan mengatur posisinya



Gambar 3.9 Menambahkan efek blur dan melakukan Apply Image

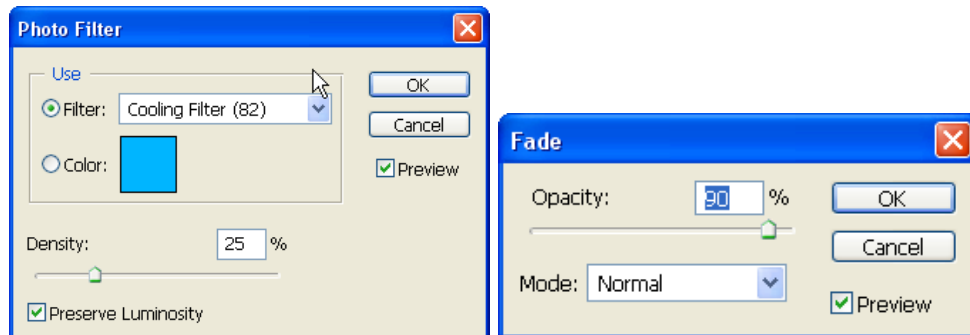


Gambar 3.10 Menghapus bagian pelangi dan mengurangi nilai Fill

3.4 Mengubah Warna Gambar Berdasar Temperatur



Gambar 3.11 Membuat suasana gambar menjadi lebih dingin



Gambar 3.12 Menggunakan Photo Filter untuk mendinginkan gambar

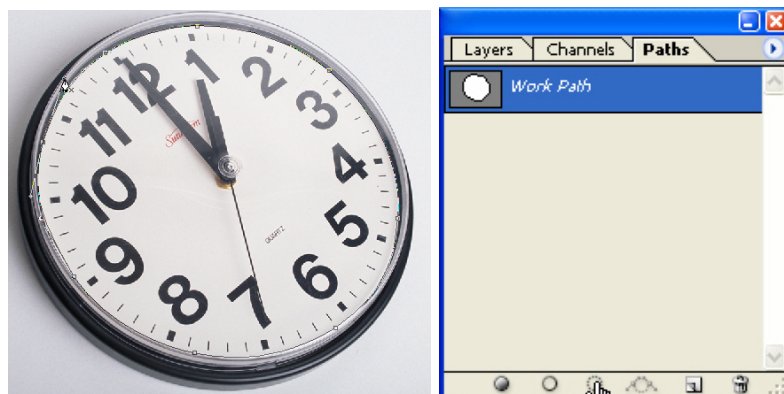
3.5 Bayangan pada Kaca



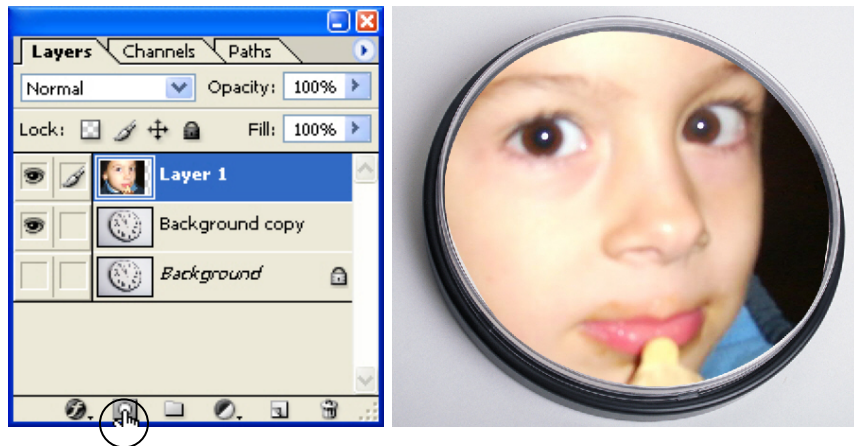
Gambar 3.13 Menambahkah bayangan anak pada kaca jam dinding



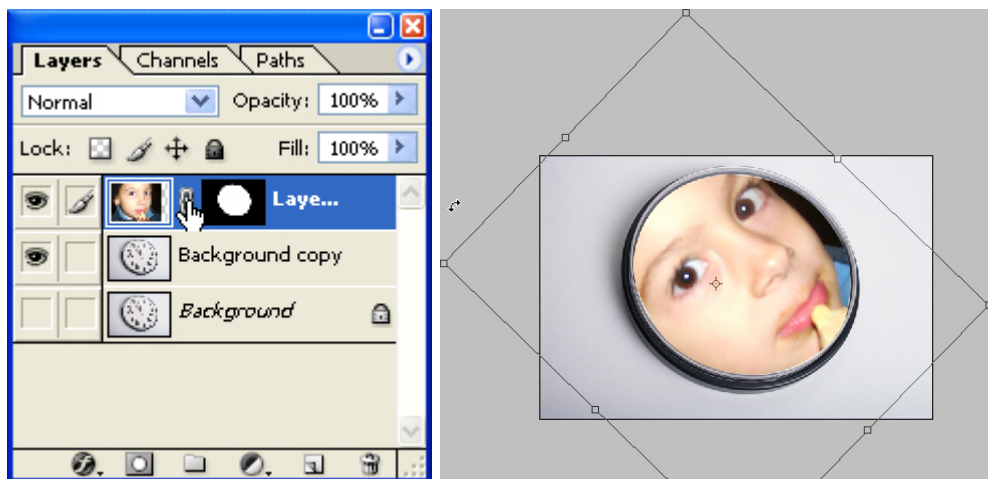
Gambar 3.14 Memindahkan gambar anak ke dalam gambar jam dinding



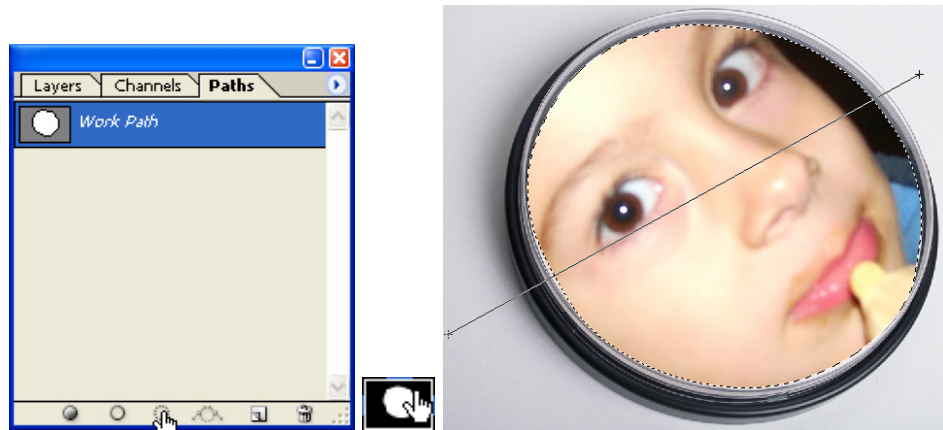
Gambar 3.15 Melakukan seleksi pada kaca jam dinding



Gambar 3.16 Gambar anak hanya terlihat pada bagian yang telah diseleksi



Gambar 3.17 Memutar gambar anak tanpa mempengaruhi seleksi

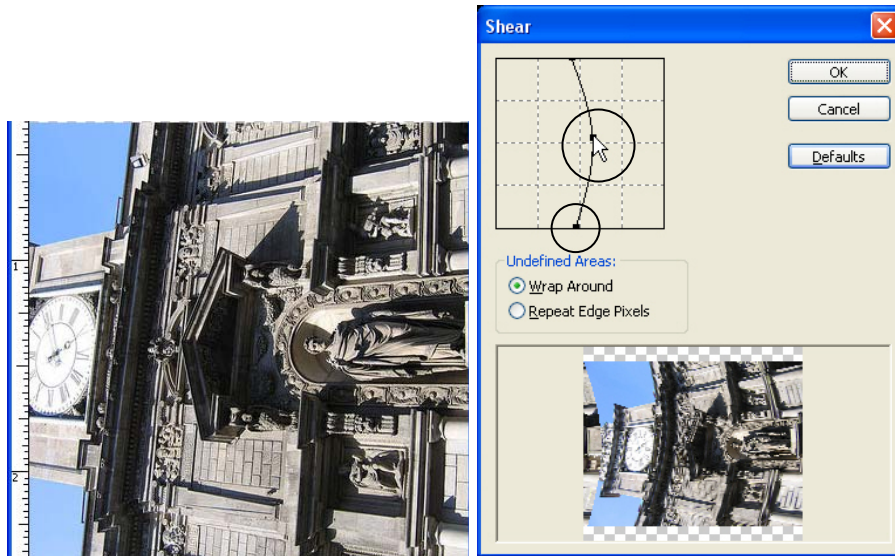


Gambar 3.18 Membuat gambar anak menjadi transparan

3.6 Manipulasi Kertas Foto Melengkung



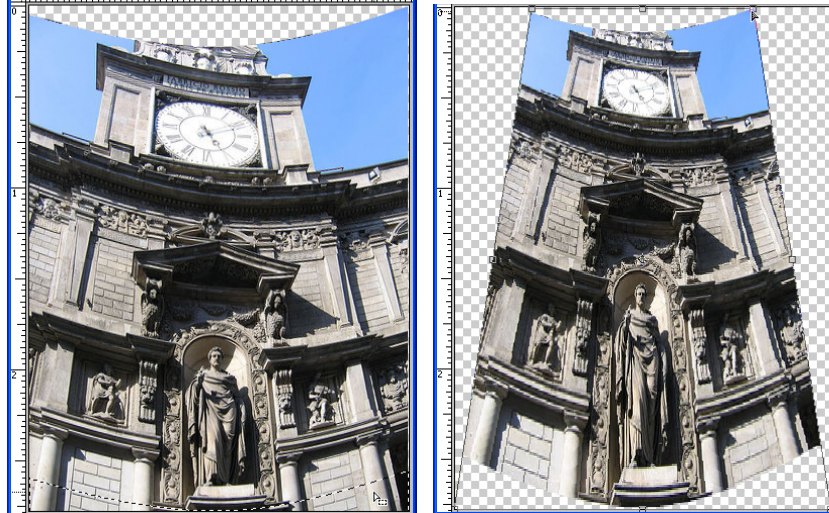
Gambar 3.19 Membuat gambar dalam kertas foto melengkung



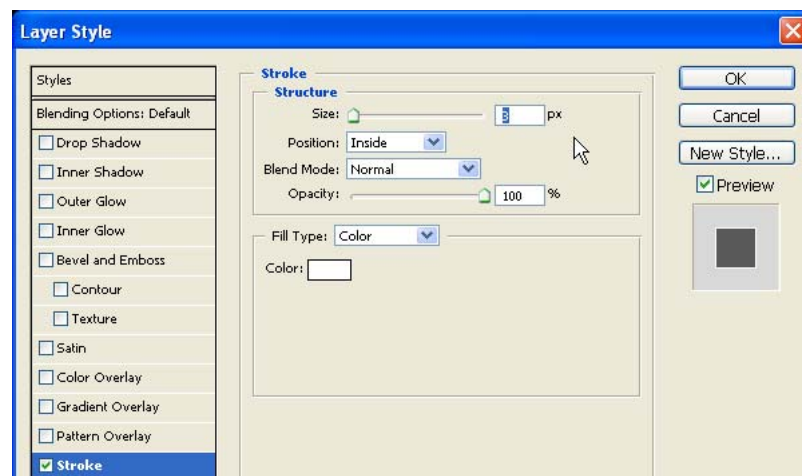
Gambar 3.20 Melengkungkan gambar dengan Shear



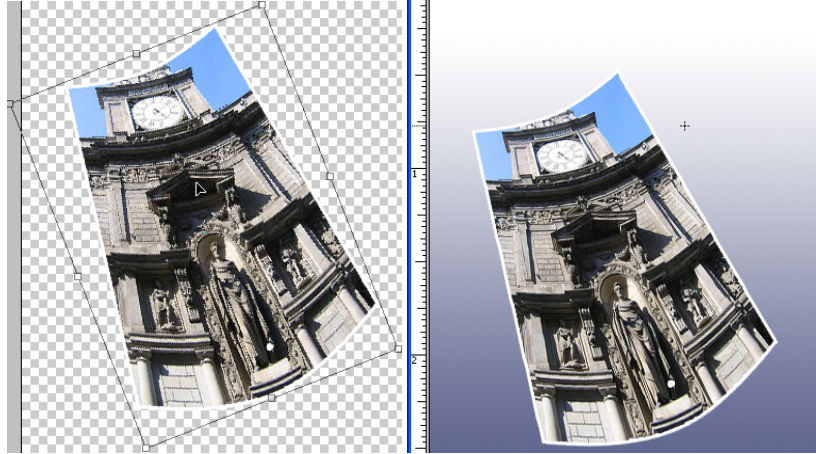
Gambar 3.21 Menghilangkan bagian atas



Gambar 3.22 Menghilangkan bagian bawah dan melakukan transformasi

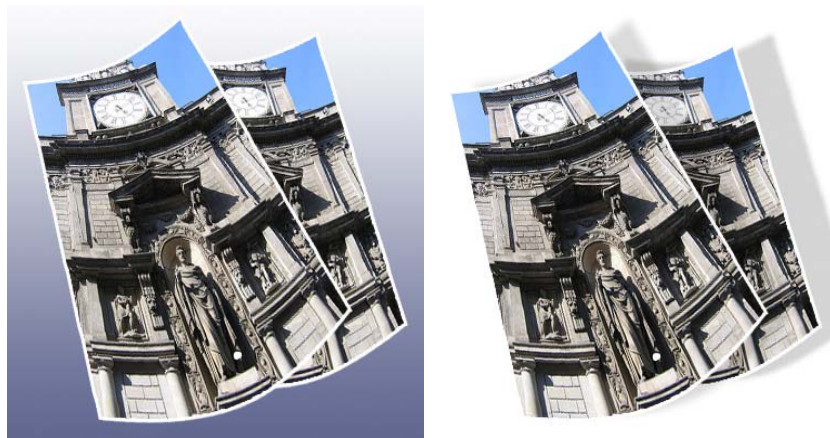


Gambar 3.23 Stroke membuat pinggir gambar diisi dengan warna putih

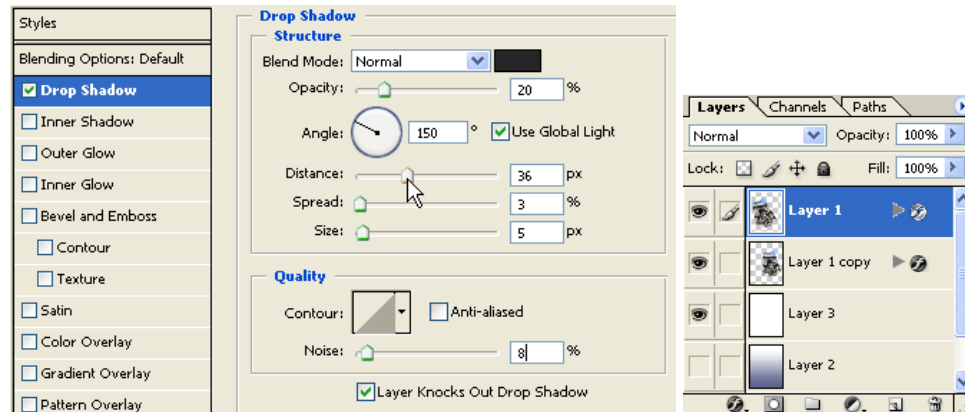


*Gambar 3.24 Mengatur posisi kertas,
Menambahkan warna gradasi pada background*

3.7 Menambahkan Bayangan

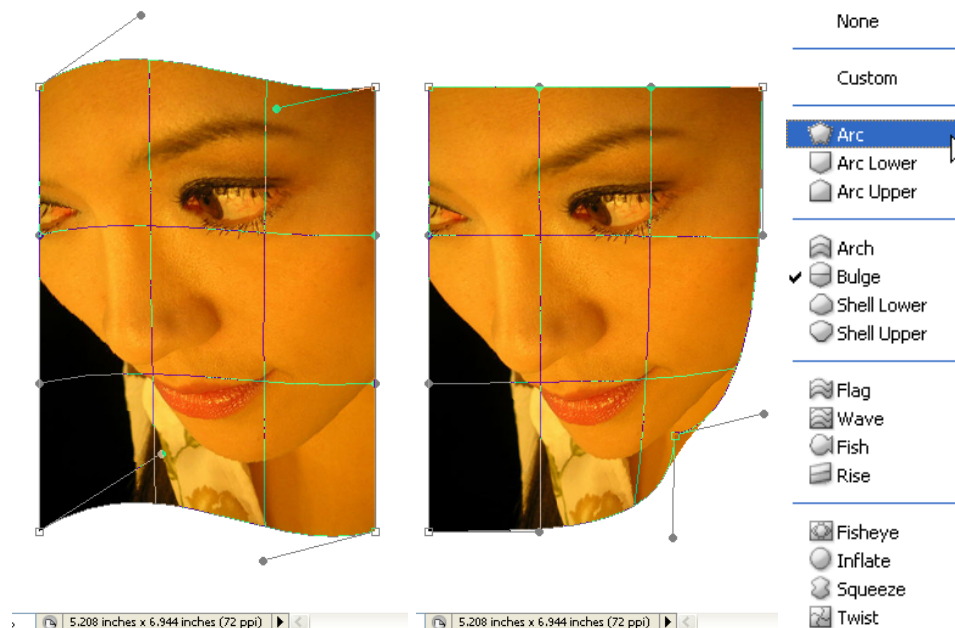


Gambar 3.25 Menghilangkan background dan menambah bayangan



Gambar 3.26 Menggunakan Drop Shadow untuk membuat bayangan

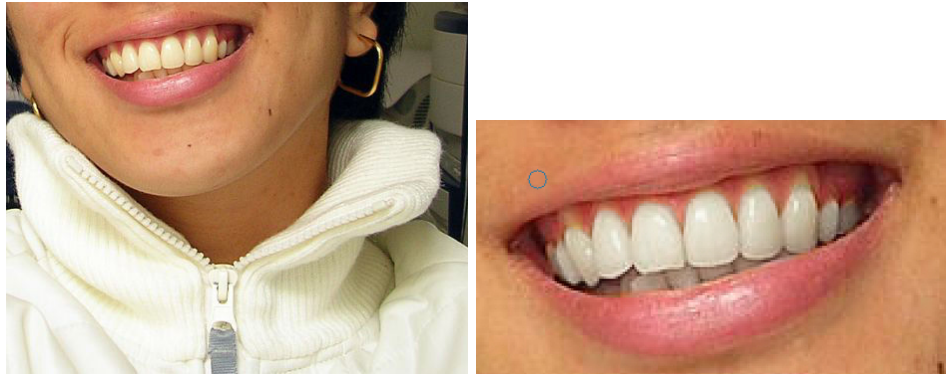
3.8 Melengkungkan Gambar dengan Warp (Photoshop CS2)



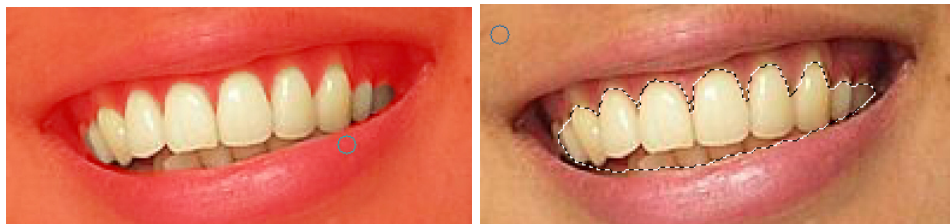
Gambar 3.27 Melengkungkan gambar secara manual, Pilihan warp otomatis pada options bar (Arc)

3.9 Mengedit Bagian Tubuh

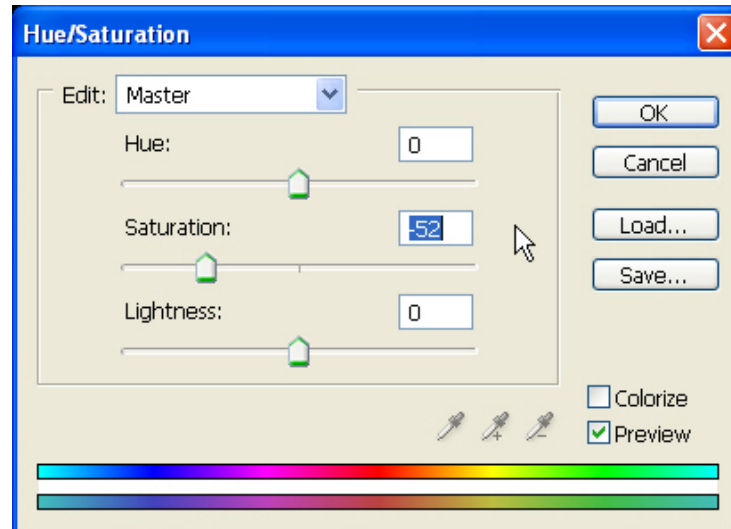
3.9.1 Memutihkan Warna Gigi



Gambar 3.28 Memutihkan warna gigi

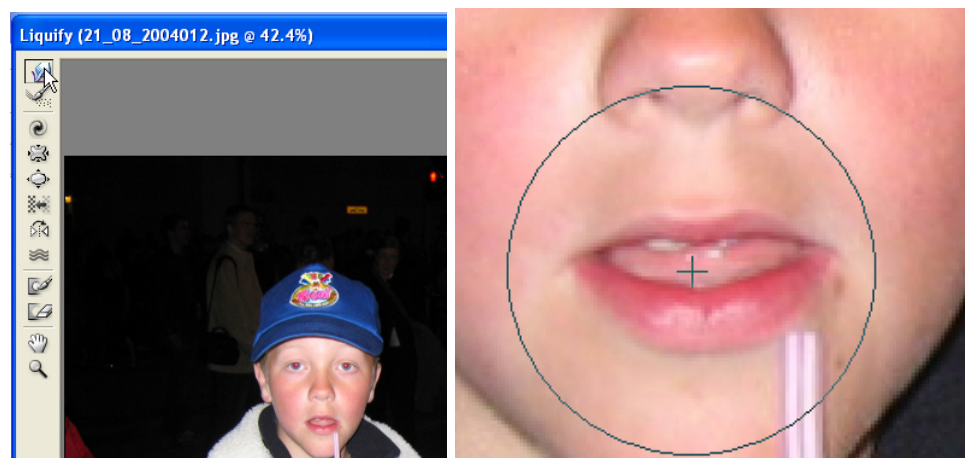


Gambar 3.29 Melakukan seleksi pada bagian gigi



Gambar 3.30 Menghilangkan warna kuning gigi dengan Hue/Saturation

3.9.2 Mengubah Ekspresi (Senyum Bibir)



Gambar 3.31 Mengubah bentuk bibir dengan Liquify

3.9.3 Menghilangkan Bintik Kulit dengan Spot Healing Brush Tool (Photoshop CS2)

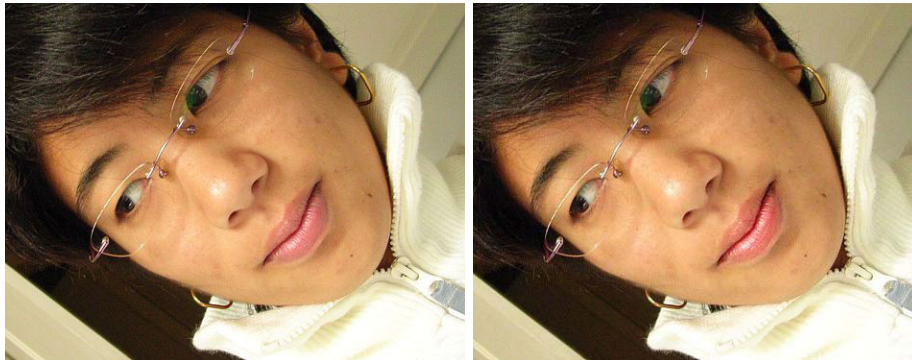


Gambar 3.32 Menghilangkan bintik kulit pada wajah

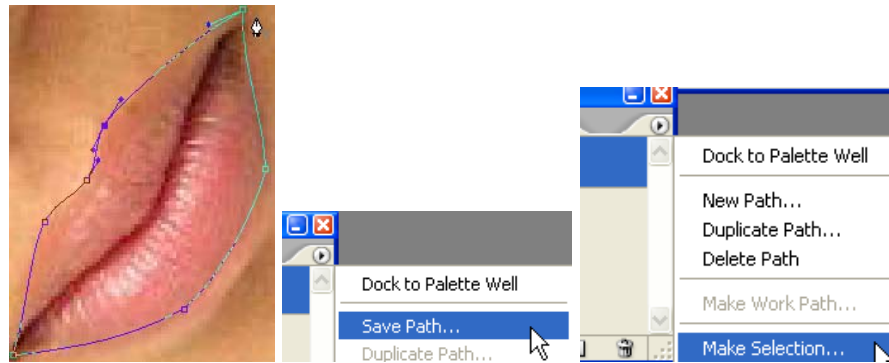


Gambar 3.33 Menggunakan spot healing brush tool

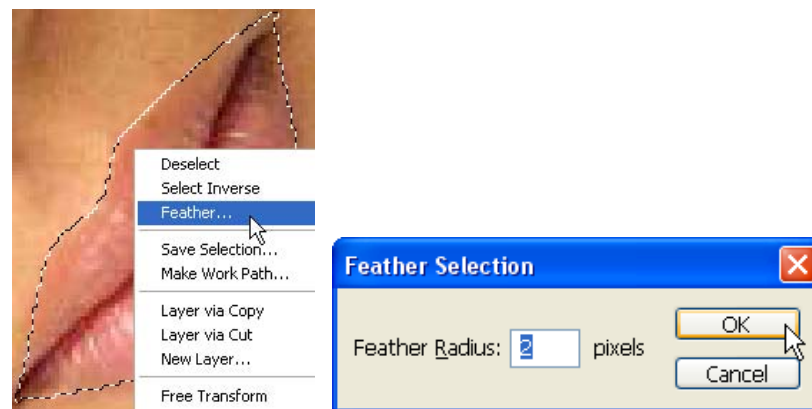
3.9.4 Bibir Lebih Berkilau



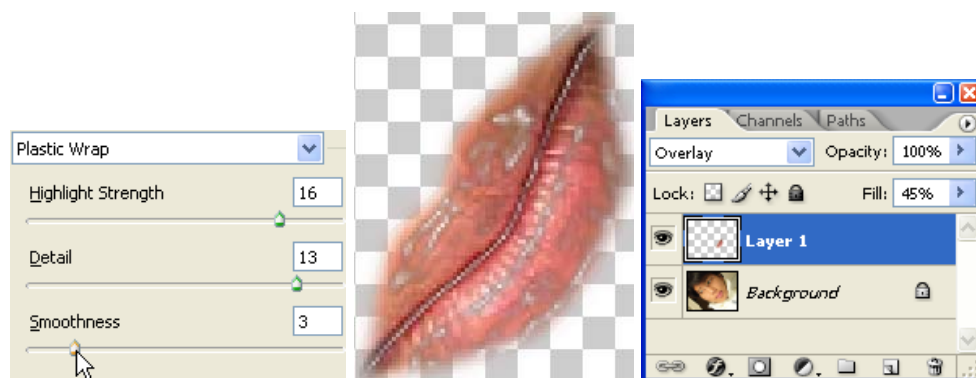
Gambar 3.34 Membuat bibir menjadi lebih berkilau



Gambar 3.35 Membuat seleksi dengan menggunakan path



Gambar 3.36 Membuat gradasi 2 pixel pada pinggir seleksi



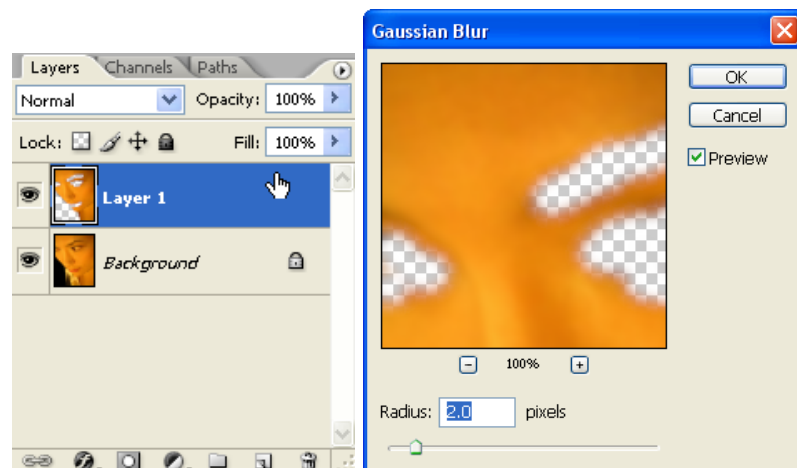
Gambar 3.37 Membuat efek kilau bibir dengan filter Plastic Wrap

3.9.5 Menghaluskan Kulit

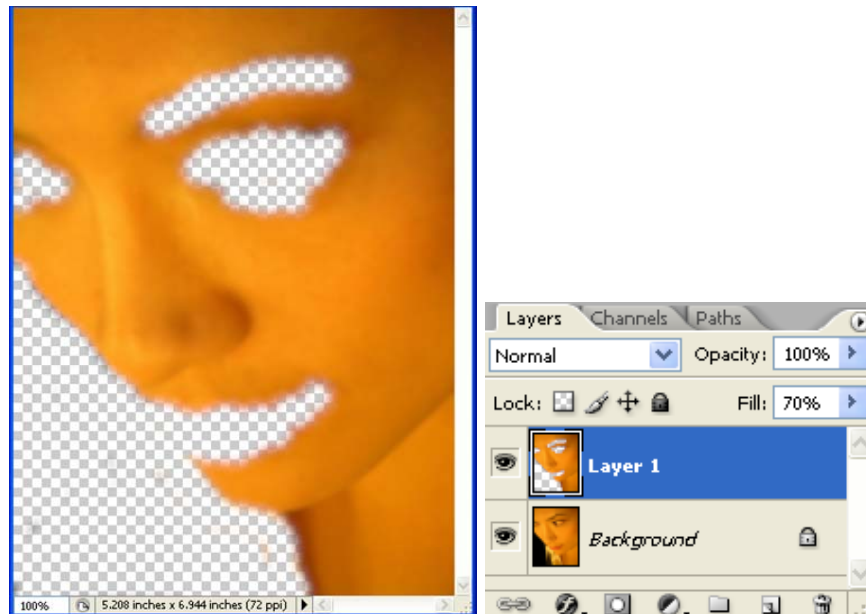
Menggunakan Gaussian Blur



Gambar 3.38 Menghaluskan kulit dengan Gaussian Blur



Gambar 3.39 Menerapkan Gaussian Blur pada bagian kulit



Gambar 3.40 Mengubah nilai Fill sehingga didapat hasil yang optimal

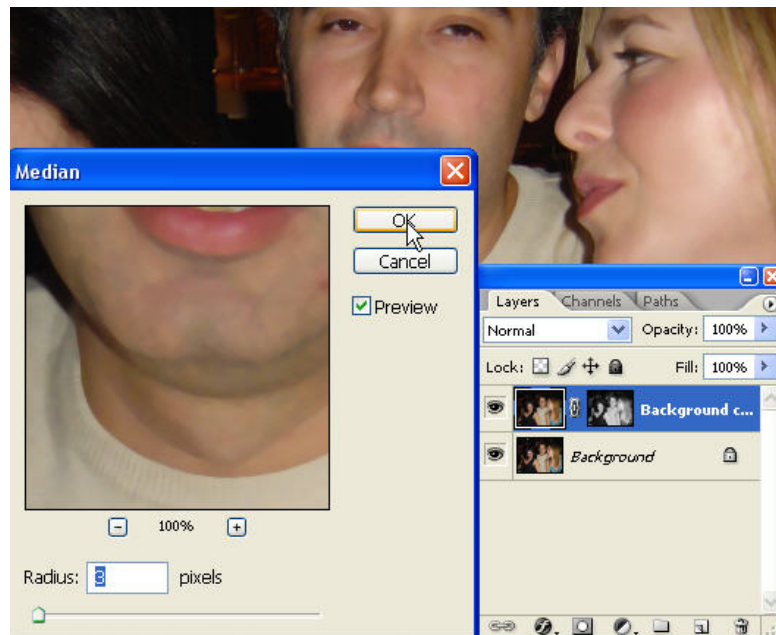
Menggunakan Filter Median



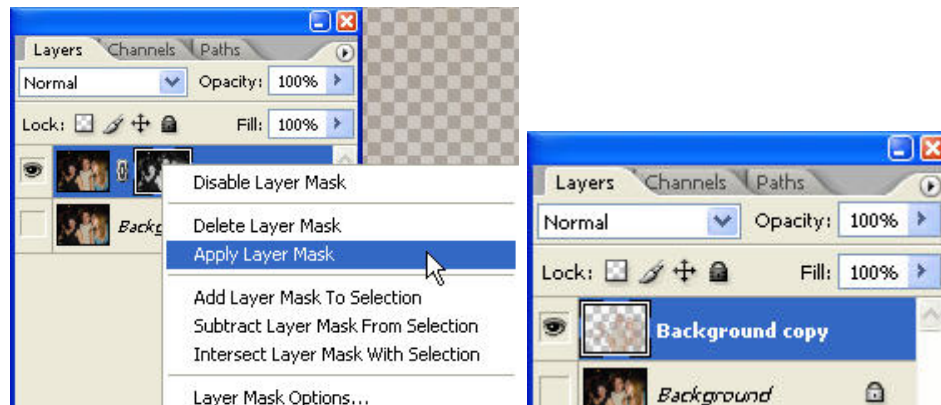
Gambar 3.41 Menghaluskan kulit dengan filter Median



Gambar 3.42 Menggunakan seleksi sebagai mask



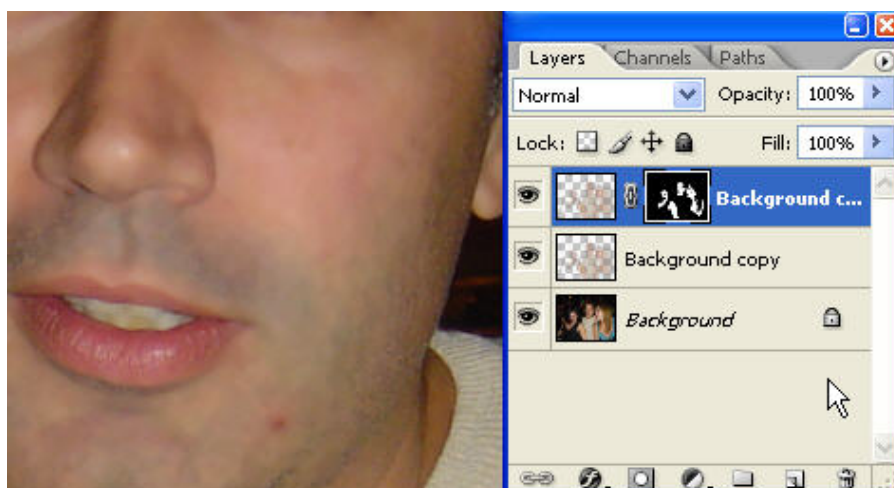
Gambar 3.43 Menerapkan filter Median pada hasil seleksi dengan channel



Gambar 3.44 Menggabungkan mask dengan gambar



Gambar 3.45 Mengubah nilai Fill, Setting Magic Wand tol

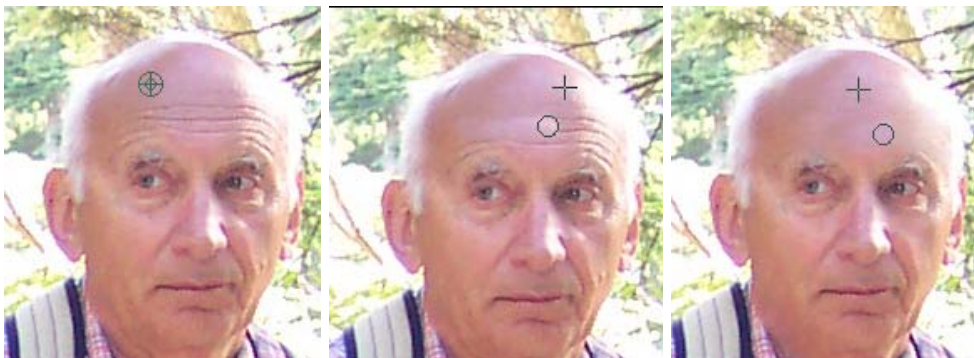


Gambar 3.46 Menambahkan layer mask pada layer Background Copy 2

3.9.6 Menghilangkan Kerut



Gambar 3.47 Menghilangkan kerut pada wajah



Gambar 3.48 Proses penghilangan kerutan pada wajah

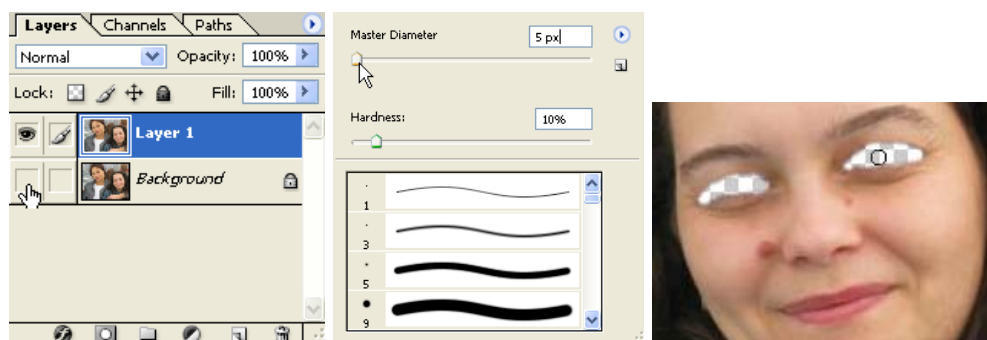


Gambar 3.49 Mengurangi nilai Fill untuk mendapatkan hasil optimal

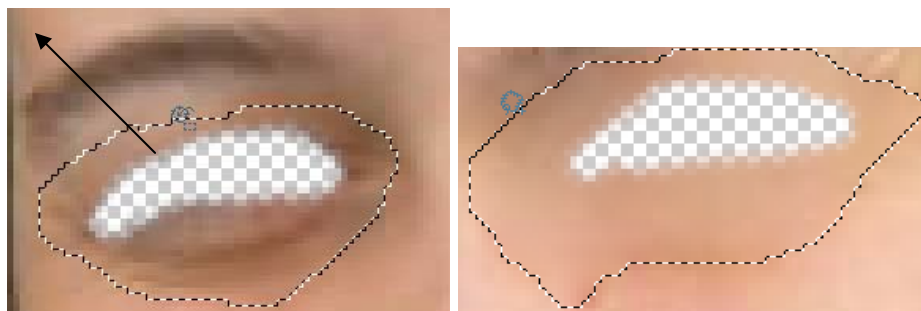
3.9.7 Mengurangi warna kecoklatan di sekitar mata



Gambar 3.50 Menghilangkan warna kecoklatan di sekitar mata



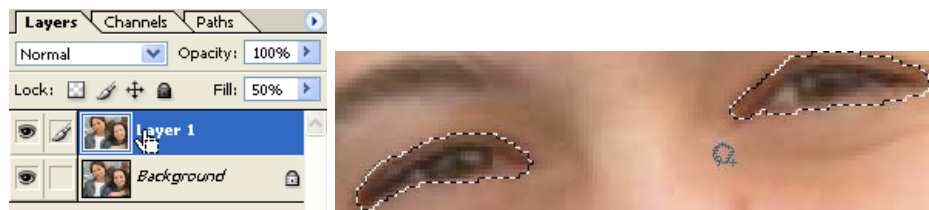
Gambar 3.51 Melakukan duplikasi dan menghapus bagian mata



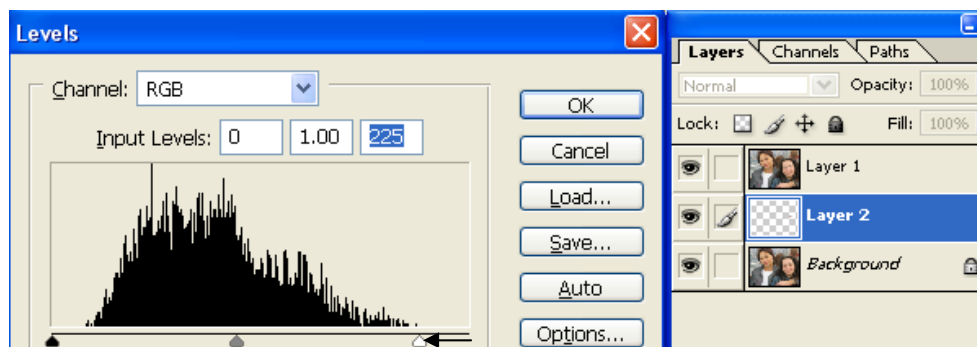
Gambar 3.52 Menghilangkan bagian coklat dengan patch tool



Gambar 3.53 Mengurangi nilai Fill untuk mendapat hasil optimal



Gambar 3.54 Membuat layer baru berisi gambar bagian mata

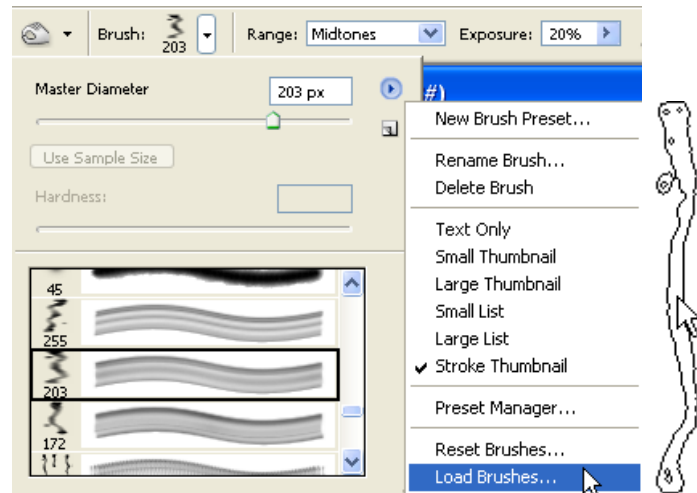


Gambar 3.55 Membuat mata lebih terang dengan menggunakan Levels

3.9.8 Mata Menangis



Gambar 3.56 Membuat mata menangis



Gambar 3.57 Meload bentuk brush “darah dan air mata.abr”

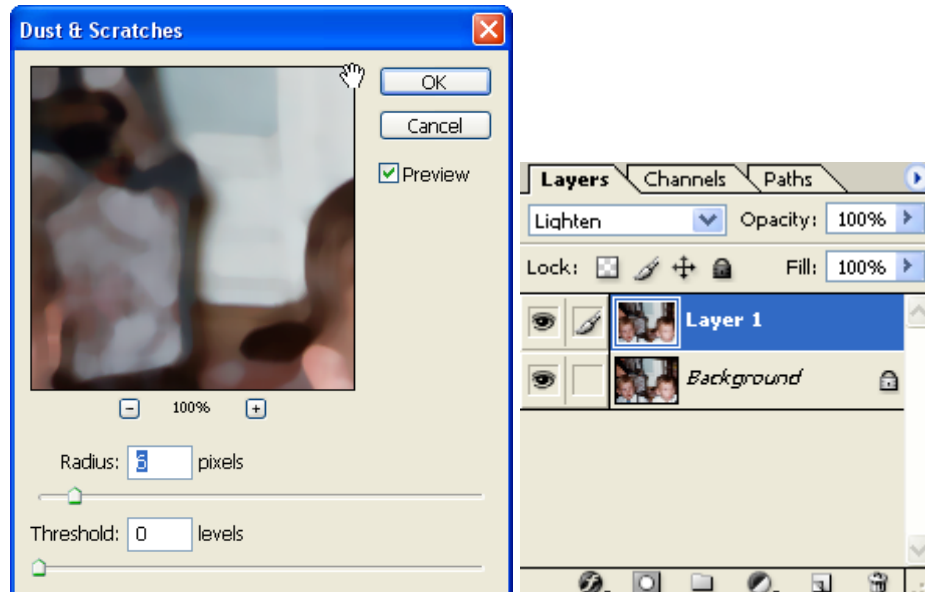


Gambar 3.58 Setting brush pada options bar

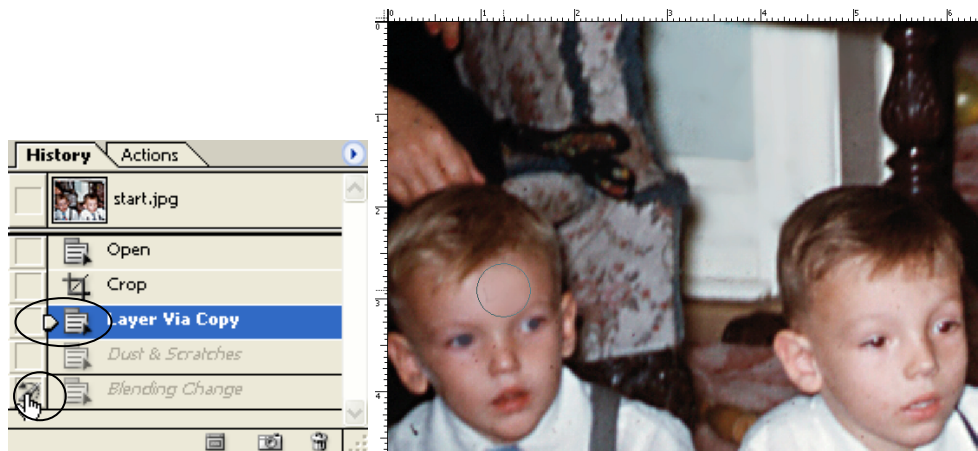
3.10 Menghilangkan Kotoran dan Goresan



Gambar 3.59 Menerapkan filter Dust & Scratches



Gambar 3.60 Menerapkan filter Dust & Scratches



Gambar 3.61 Menggunakan history brush tool  untuk menghilangkan sebagian efek Dust & Scratches yang tidak perlu



Gambar 3.62 Menghaluskan kulit wajah dengan filter Dust & Scratches

3.11 Menghilangkan Informasi dari Kamera Digital



Gambar 3.63 Menghilangkan informasi tanggal pada foto



Gambar 3.64 Menghilangkan tulisan di atas gambar tanah



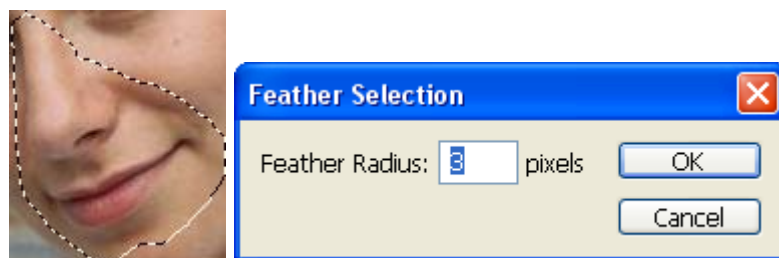
Gambar 3.65 Melakukan sampling: tanah, tanah-aspal, aspal

3.12 Teknik Tambal Sulam

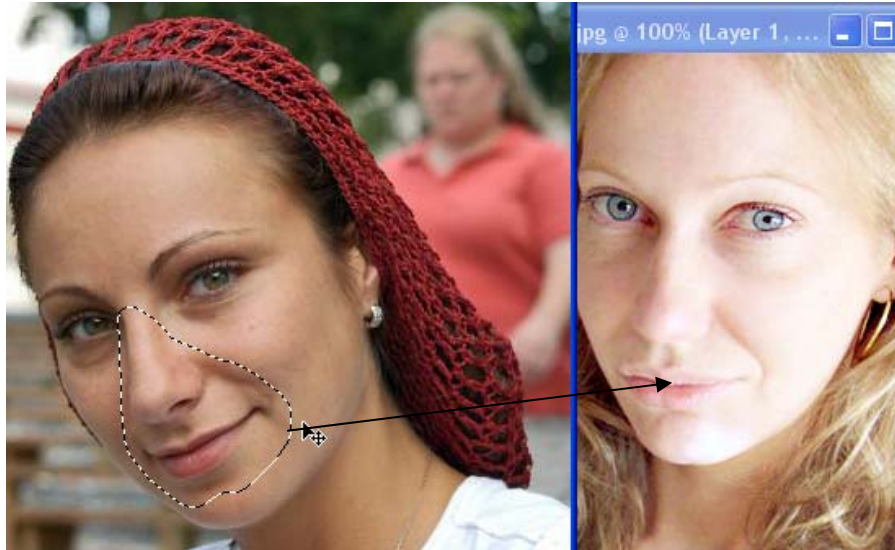
3.12.1 Mengganti Hidung dan Mulut



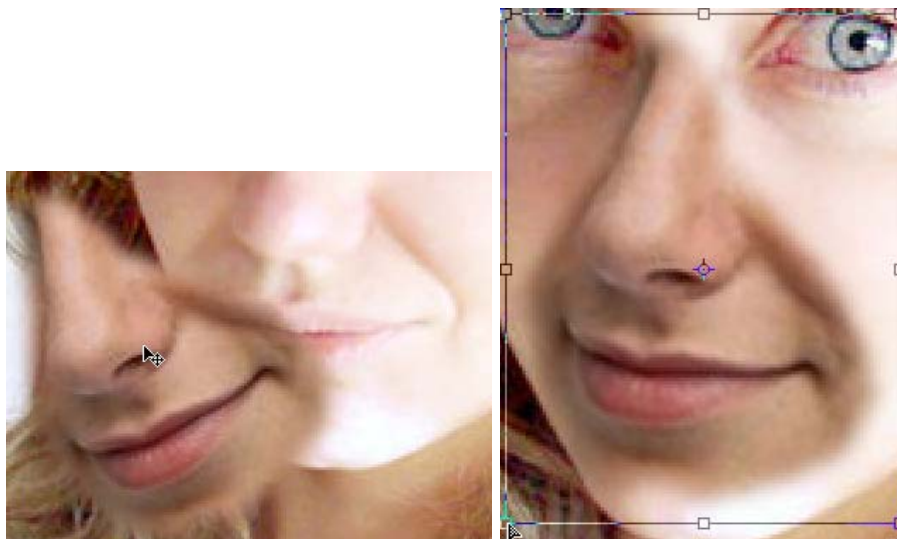
Gambar 3.66 Mengganti bagian hidung dan mulut



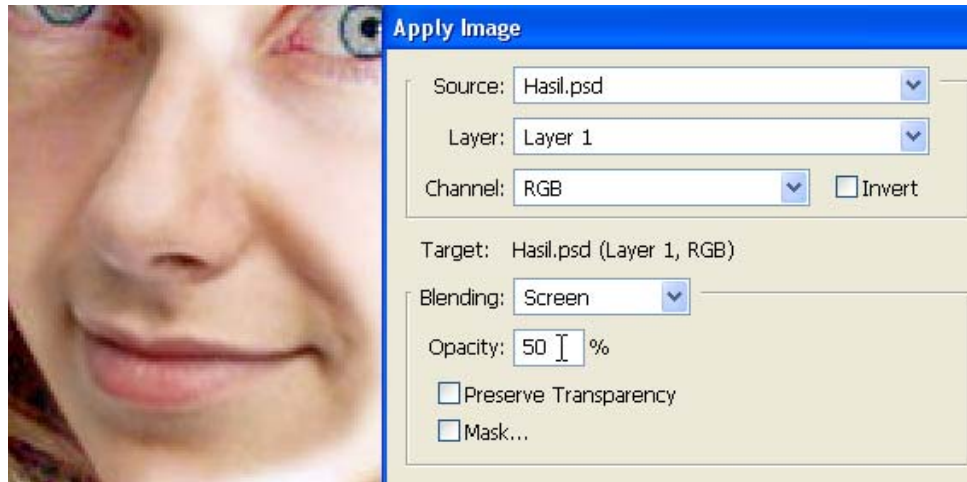
Gambar 3.67 Melakukan seleksi dengan gradasi



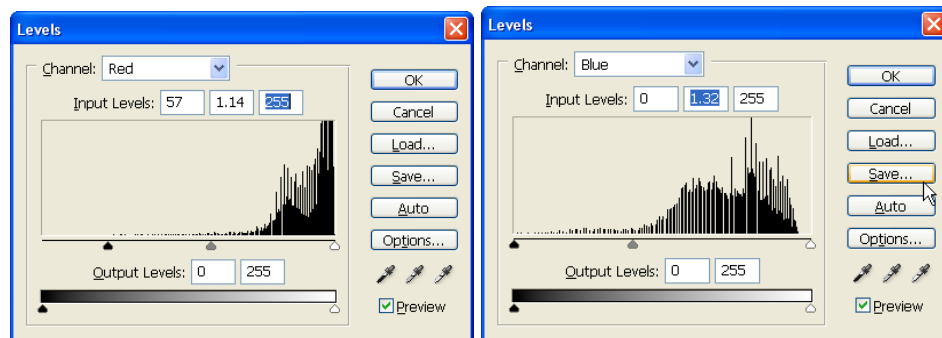
Gambar 3.68 Memindahkan hidung dan mulut ke gambar dua



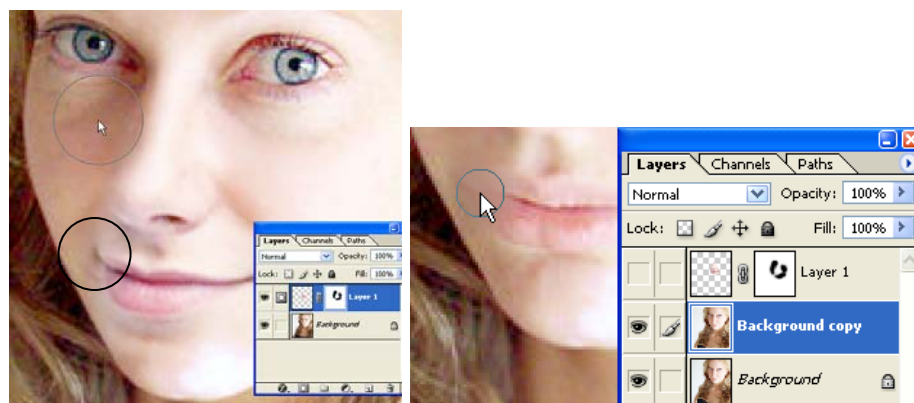
Gambar 3.69 Mengatur posisi hidung dan mulut sehingga posisinya tepat



Gambar 3.70 Melakukan Apply Image untuk menyamarkan warna



Gambar 3.71 Pengeditan warna dengan mengubah channel Red dan Blue

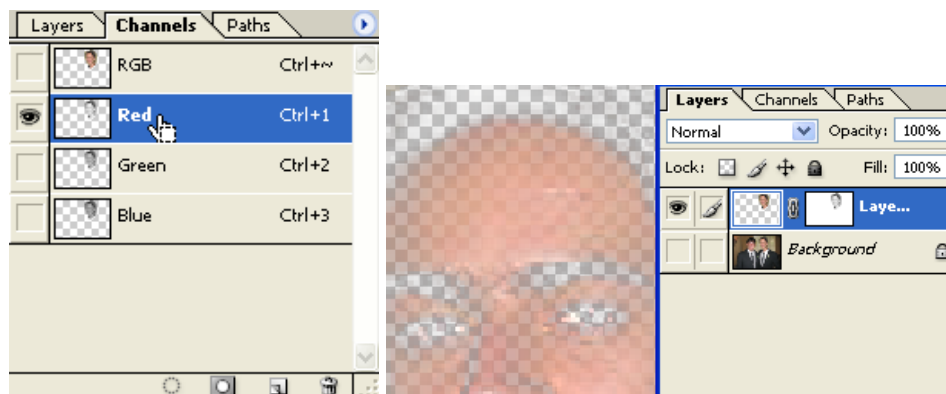


Gambar 3.72 Menyempurnakan hasil sehingga tampak alami

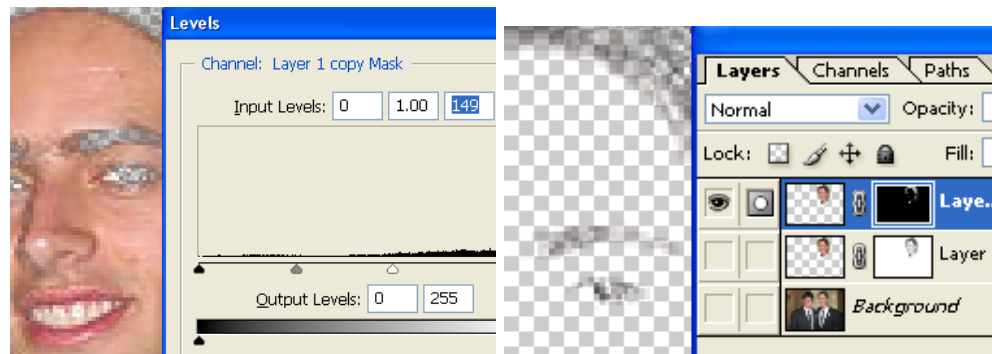
3.12.2 Mengganti Kepala



Gambar 3.73 Mengganti kepala dengan teknik tambal sulam



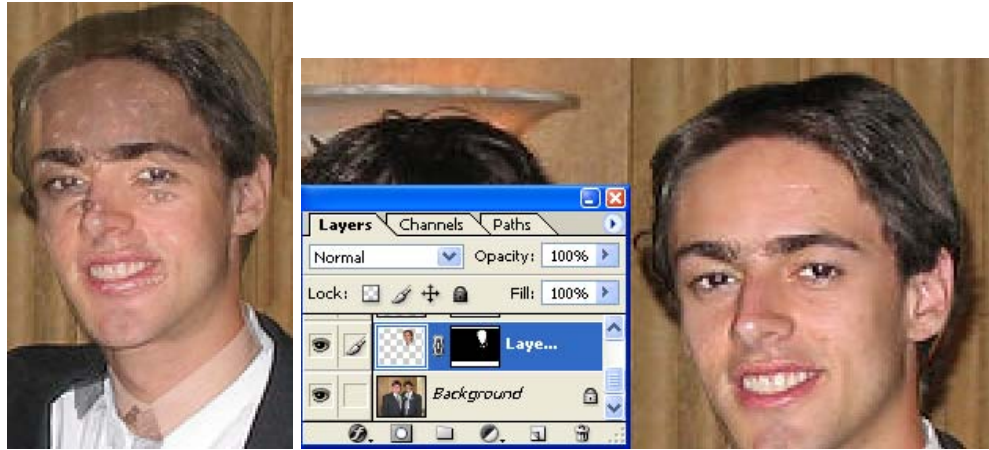
Gambar 3.74 Menggunakan channel Red sebagai Mask



Gambar 3.75 Mengedit mask dengan Levels



**Gambar 3.76 Memperkuat warna gambar kepala,
Menghilangkan daerah di luar kepala**



Gambar 3.77 Memasang gambar kepala



Gambar 3.78 Menghilangkan bagian yang tak diinginkan

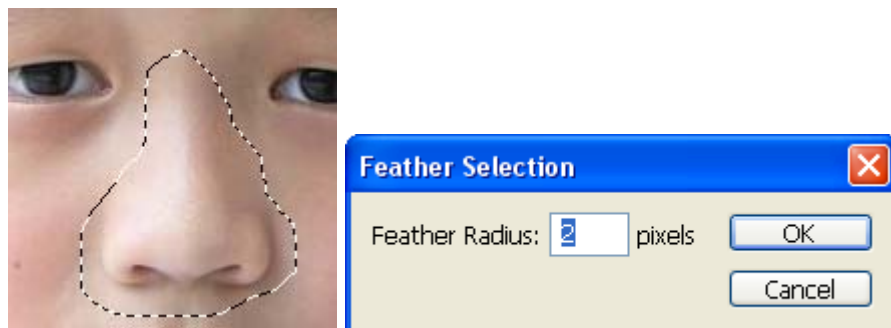


Gambar 3.79 Menambahkan bayangan di belakang kepala

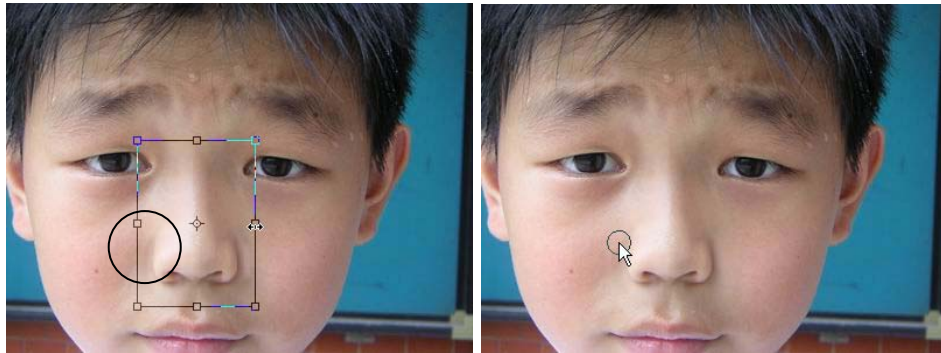
3.13 Mengganti Ukuran Bagian Wajah



Gambar 3.80 Mempersempit lebar hidung



Gambar 3.81 Melakukan seleksi dengan gradasi



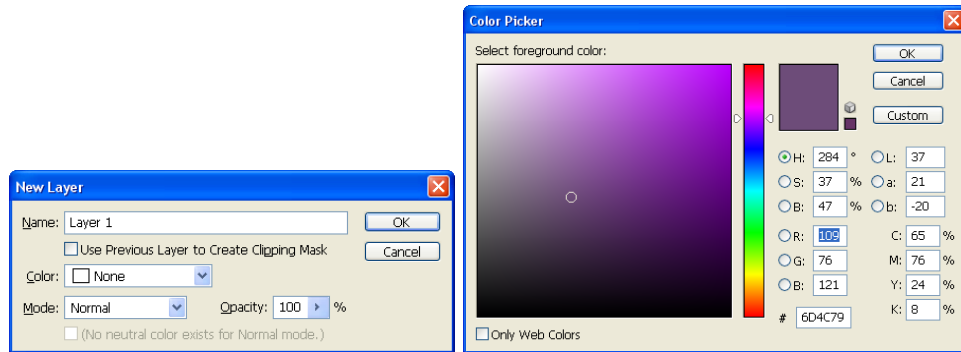
Gambar 3.82 Melakukan transformasi pada bagian hidung, Menghilangkan bagian hidung lama dengan healing brush tool 🩹

3.14 Make up Digital

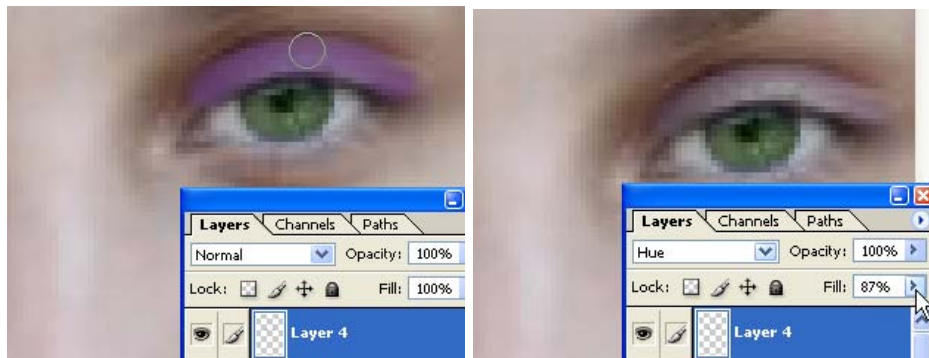
3.14.1 Menambahkan eye shadow



Gambar 3.83 Menambahkan eye shadow pada bagian mata



Gambar 3.84 Memilih warna eye shadow

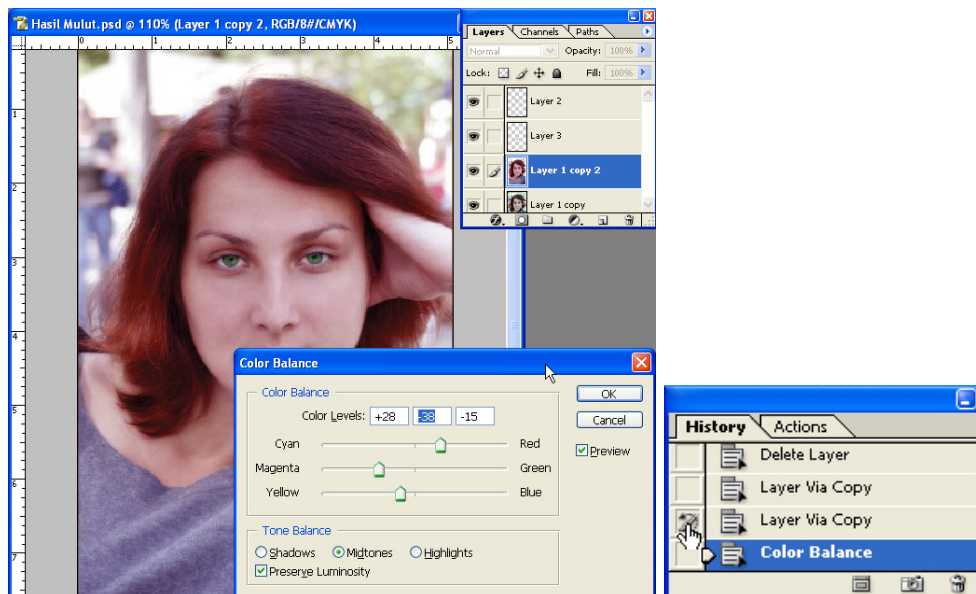


Gambar 3.85 Menambahkan eye shadow, Mengurangi nilai Fill

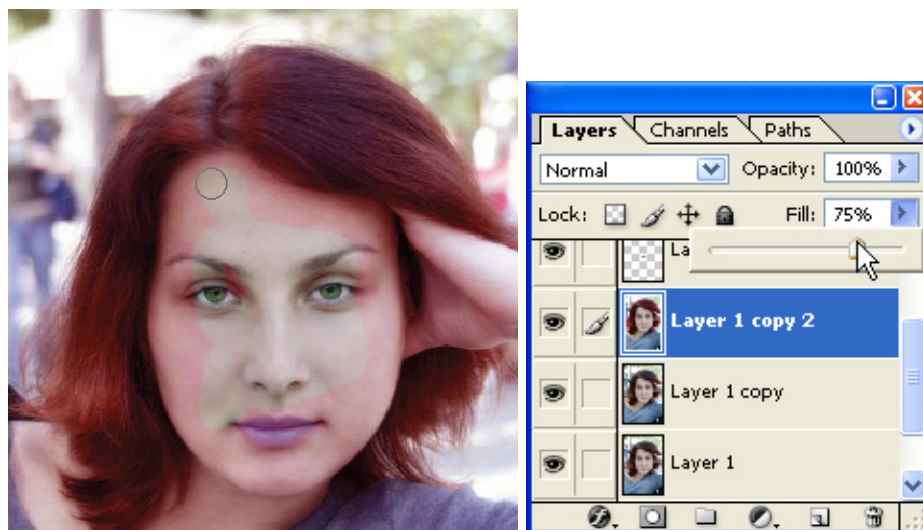
3.14.2 Mengubah Warna Rambut



Gambar 3.86 mengubah warna rambut menjadi kemerahan



Gambar 3.87 Membuat warna gambar menjadi kemerahan



Gambar 3.88 Menghilangkan kemerahan di luar rambut

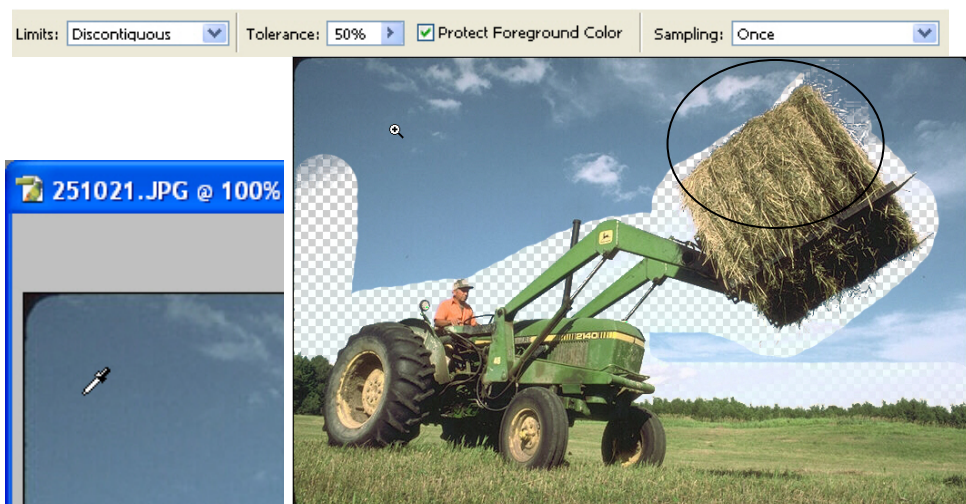
3.15 Mengganti Background

3.15.1 Menggunakan Background Eraser Tool

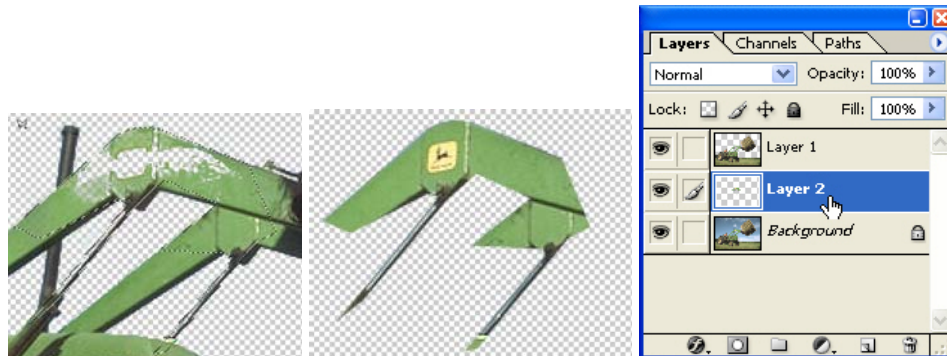


Gambar 3.89 Mengganti background dari langit menjadi gunung

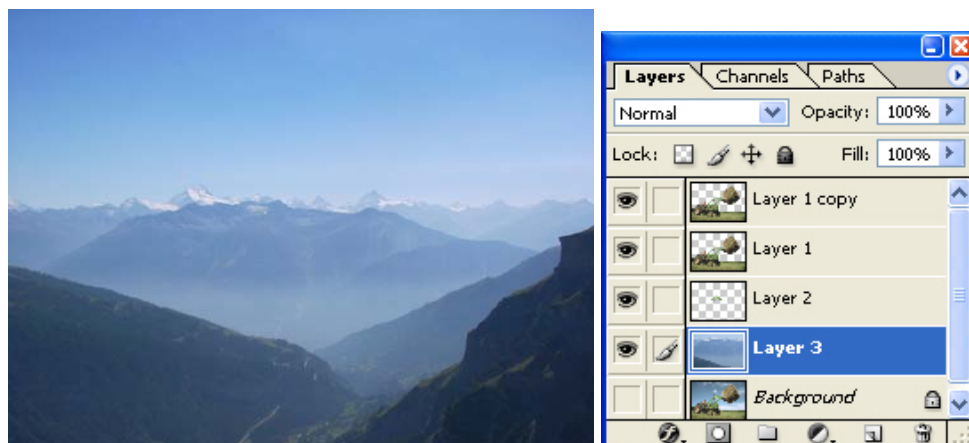
1. Melakukan sampling



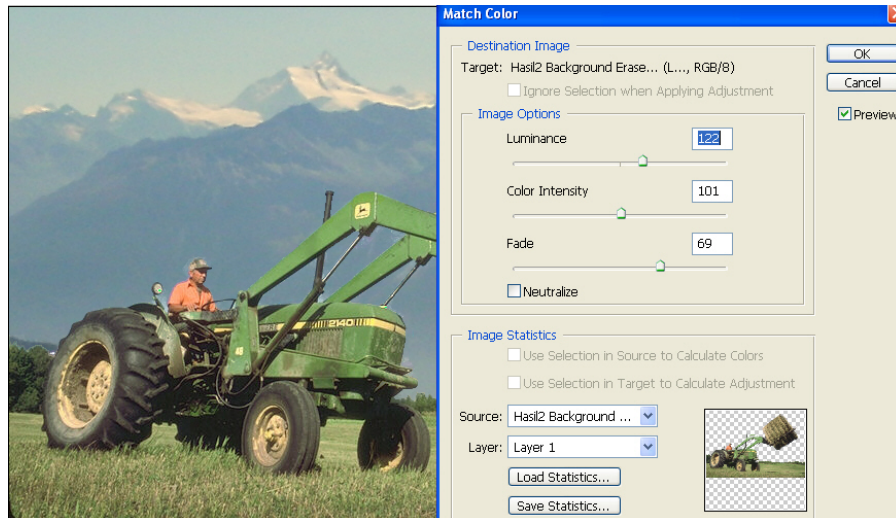
Gambar 3.90 Melakukan sampling pada bagian langit, Mulai menghapus background berwarna biru langit



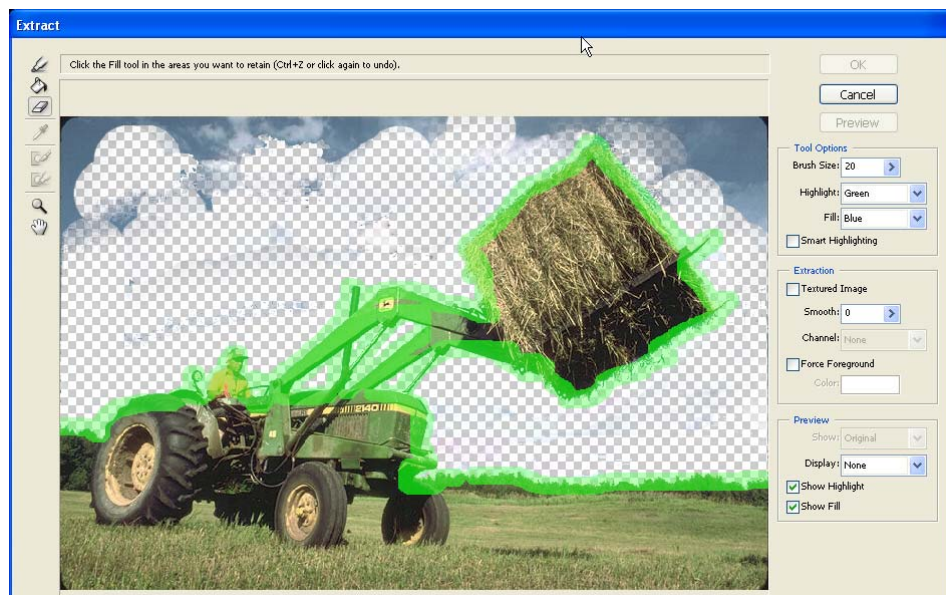
*Gambar 3.91 Bagian yang harusnya ada ikut terhapus,
Menyalin dari gambar asli dan menempatkannya di atas gambar yang
rusak*



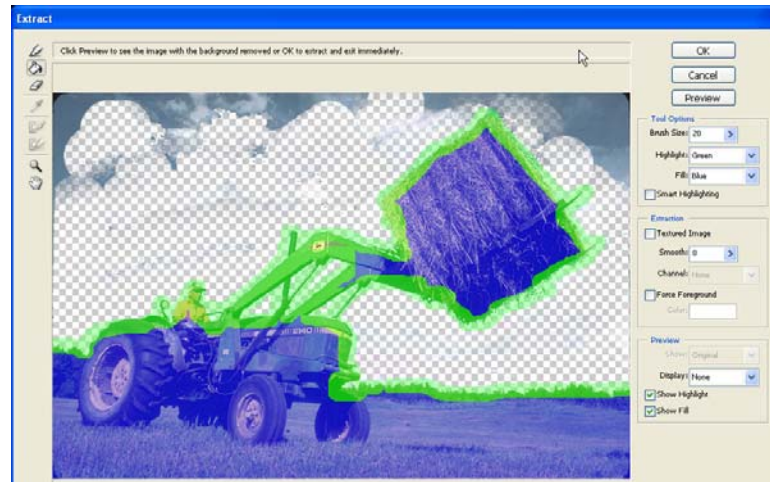
Gambar 3.92 Memasukkan background yang baru




Gambar 3.93 Menggunakan match color untuk menyesuaikan warna dari background yang baru dengan gambar foreground



Gambar 3.94 Menggunakan Extract

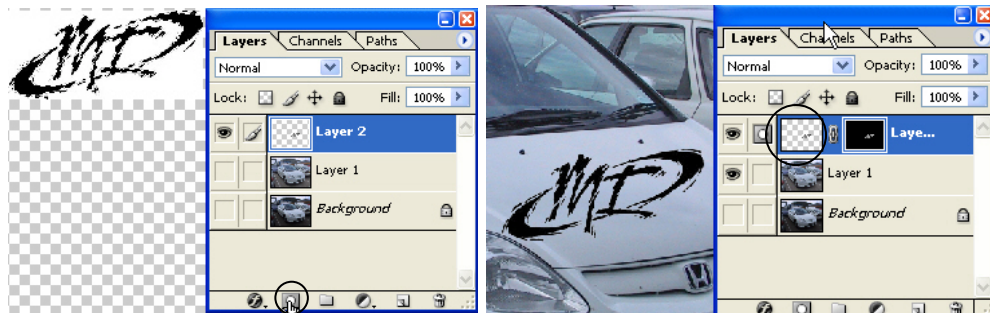


Gambar 3.95 Memilih foreground dengan menggunakan Fill Tool 

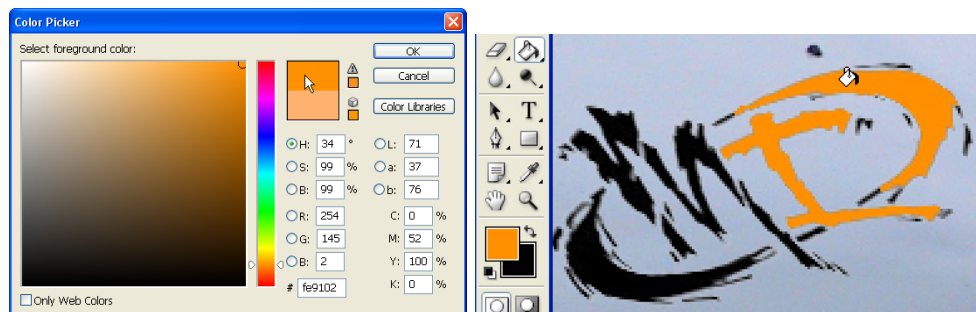
3.16 Decals pada Mobil



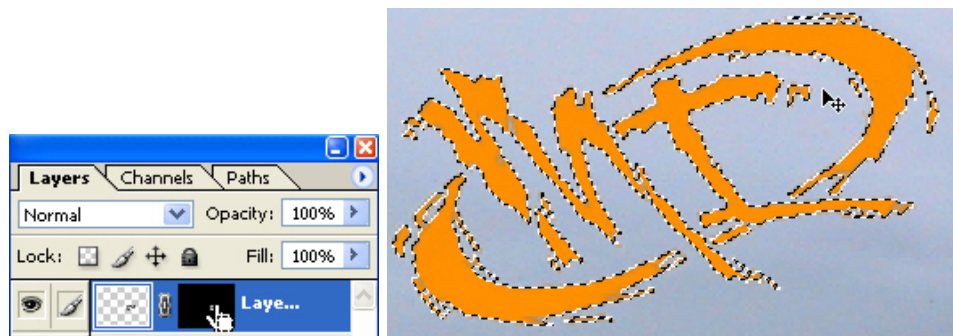
Gambar 3.96 Memindahkan gambar decals ke dalam mobil



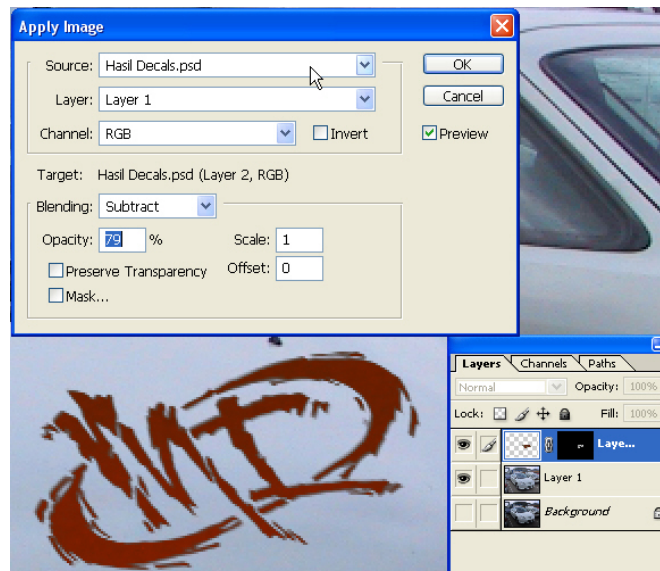
Gambar 3.97 Memasang logo dan menghilangkan bagian putih dari logo



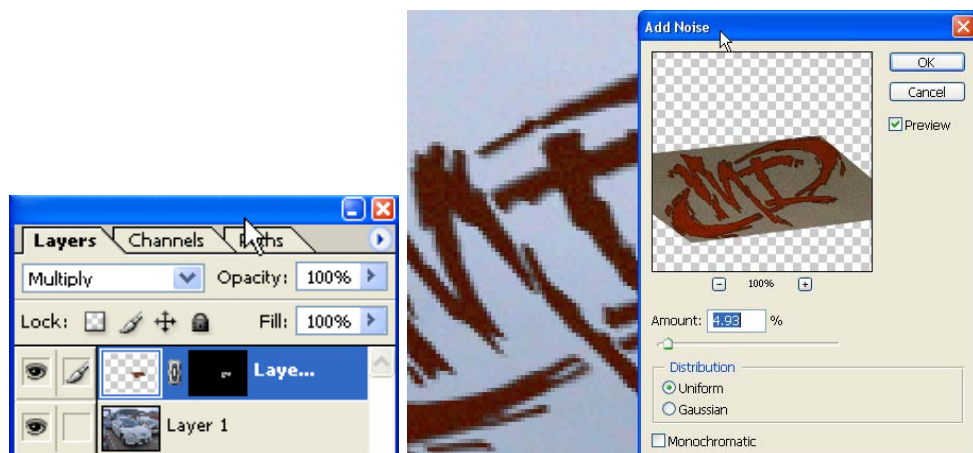
Gambar 3.98 Mengganti warna logo menjadi orange, satu persatu



Gambar 3.99 Melakukan seleksi untuk mengganti warna logo



Gambar 3.100 Menyelaraskan warna dengan Apply Image



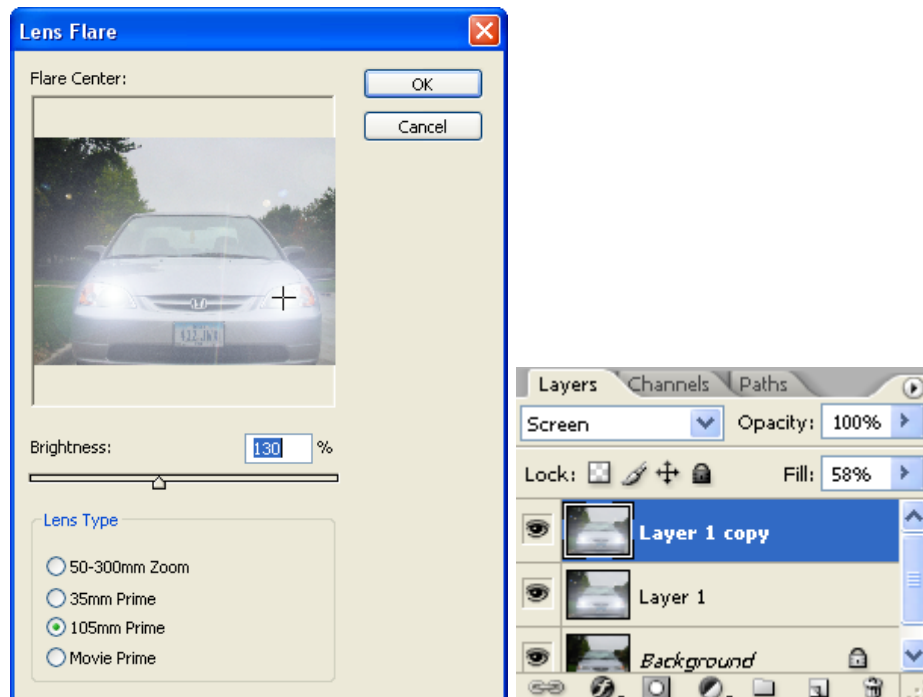
Gambar 3.101 Menambahkan noise untuk menyamarkan bentuk

3.17 Efek Cahaya

3.17.1 Lampu Mobil



Gambar 3.102 Menambahkan sinar pada lampu mobil

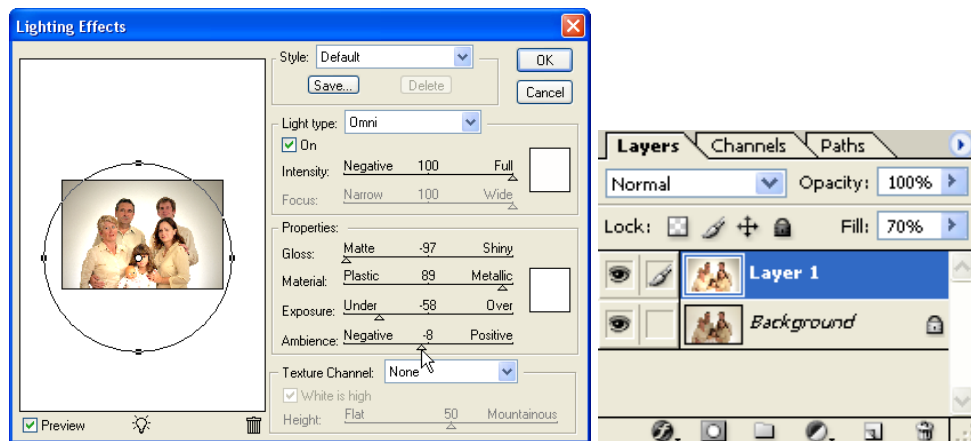


Gambar 3.103 Menggunakan lens flare untuk menambahkan sinar, Mengubah blending mode menjadi Screen

3.17.2 Efek Lightning pada Foto



Gambar 3.104 Menambah pencahayaan pada foto

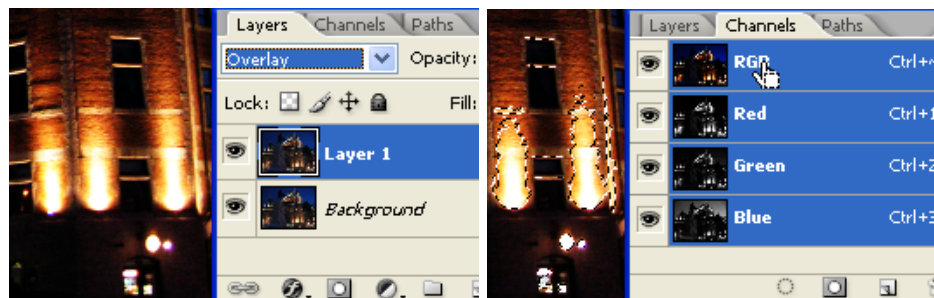


Gambar 3.105 Menambah cahaya dengan *Lightning Effects*,
Mengurangi efek cahaya dengan menurunkan nilai *Fill*

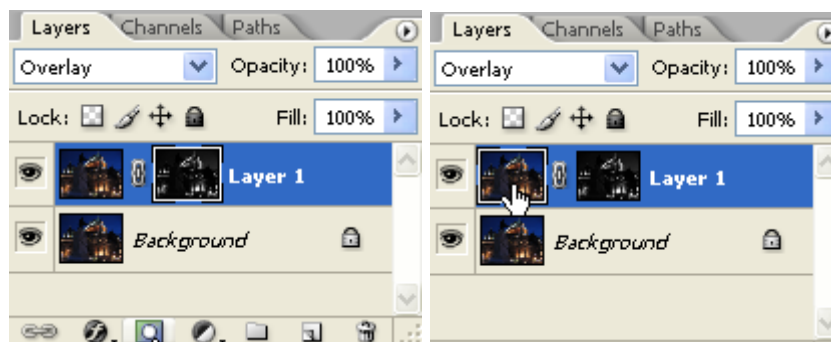
3.17.3 Memperkuat Cahaya Malam



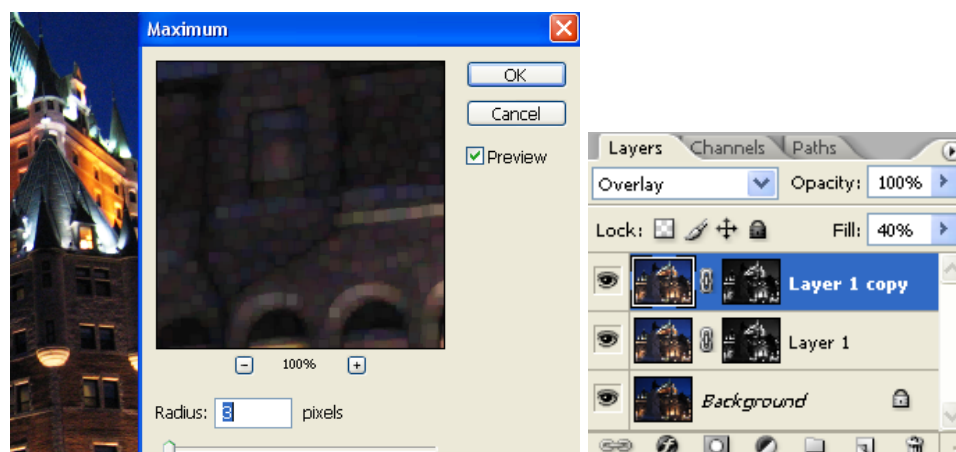
Gambar 3.106 Menguatkan lampu cahaya



Gambar 3.107 Mengganti blending mode, Melakukan seleksi daerah terang



Gambar 3.108 Menghilangkan pengaruh Overlay di bagian gambar yang gelap

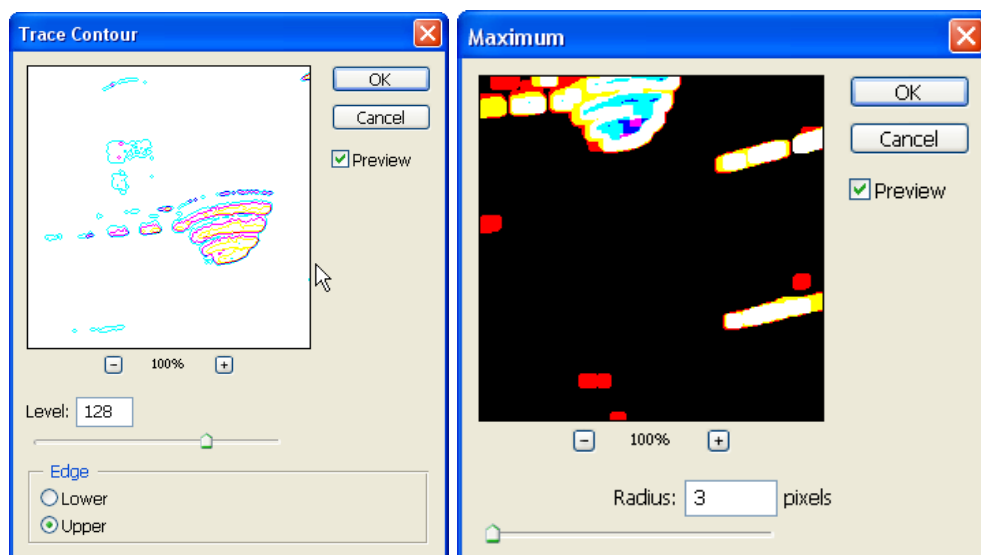


Gambar 3.109 Menggunakan filter Maximum untuk menguatkan cahaya

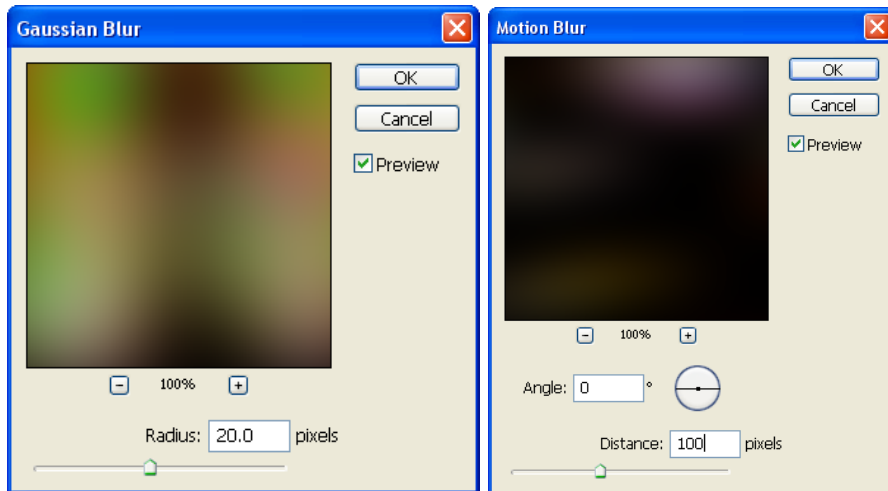
3.17.4 Efek Cahaya Malam



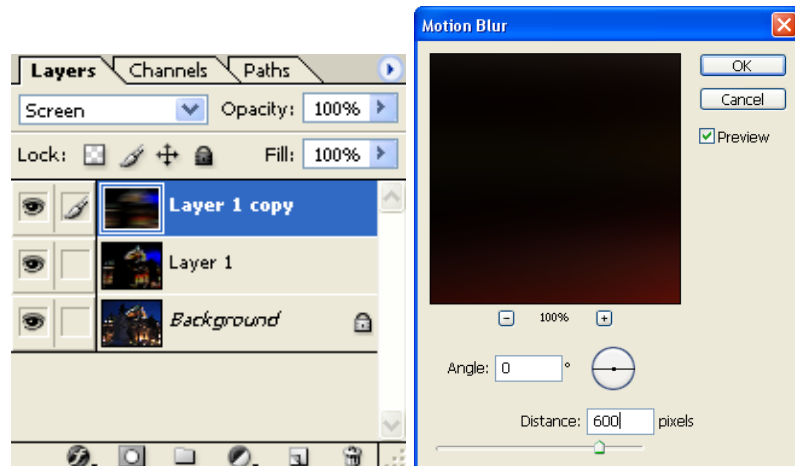
Gambar 3.110 Memberi efek pada cahaya malam



Gambar 3.111 Menerapkan Trace Contour dan Maximum



Gambar 3.112 Menerapkan Gaussian Blur dan Motion Blur

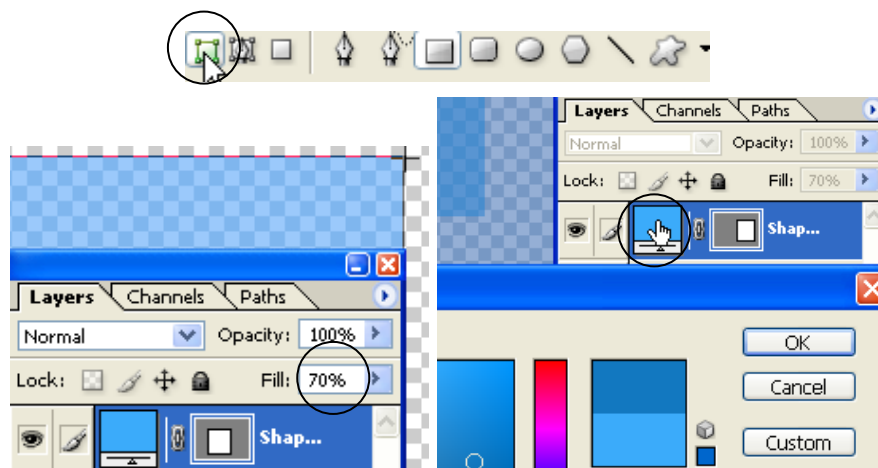


Gambar 3.113 Mengubah blending mode, Menerapkan Motion Blur

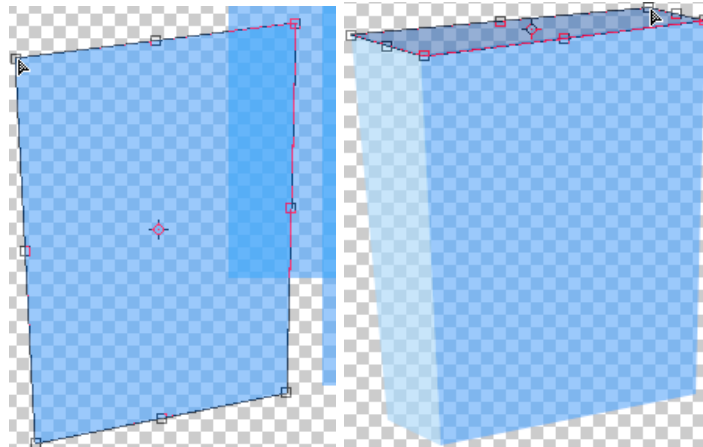
3.18 3D Box



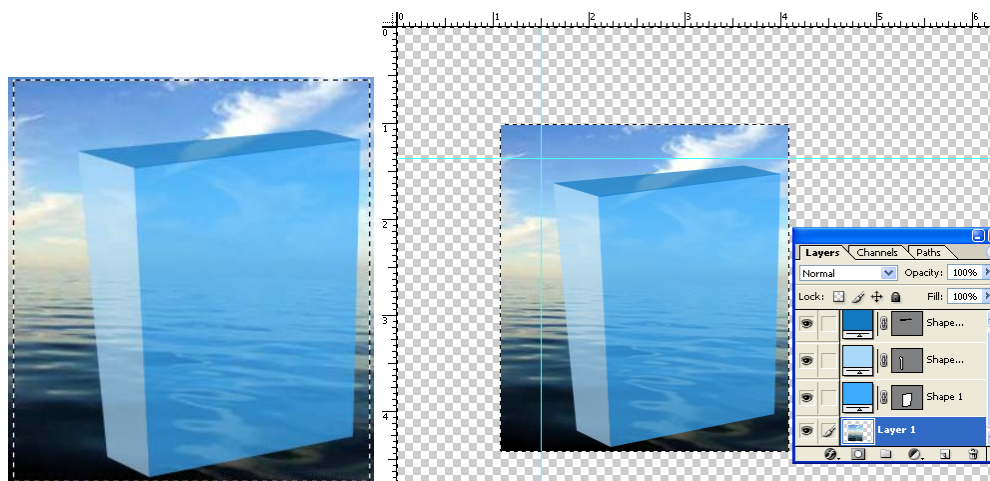
Gambar 3.114 Membuat kotak bentuk tiga dimensi



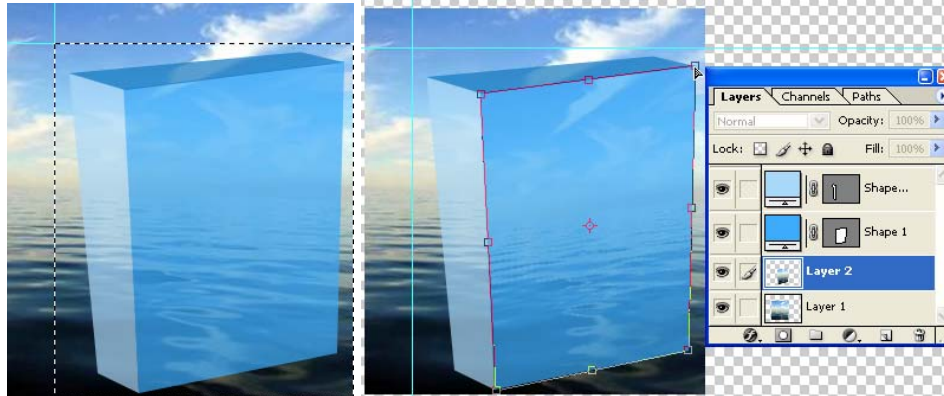
Gambar 3.115 Mengubah transparansi dan warna



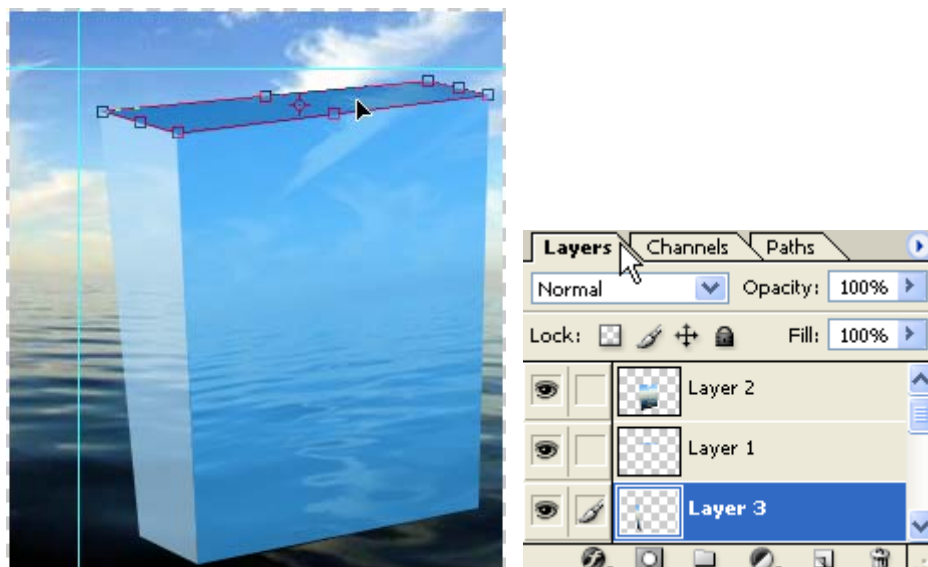
Gambar 3.116 Mulai membuat bentuk kotak



Gambar 3.117 Memasukkan gambar dan membuat guide lines



Gambar 3.118 Melakukan seleksi lalu memasangnya pada permukaan kotak 3 dimensi

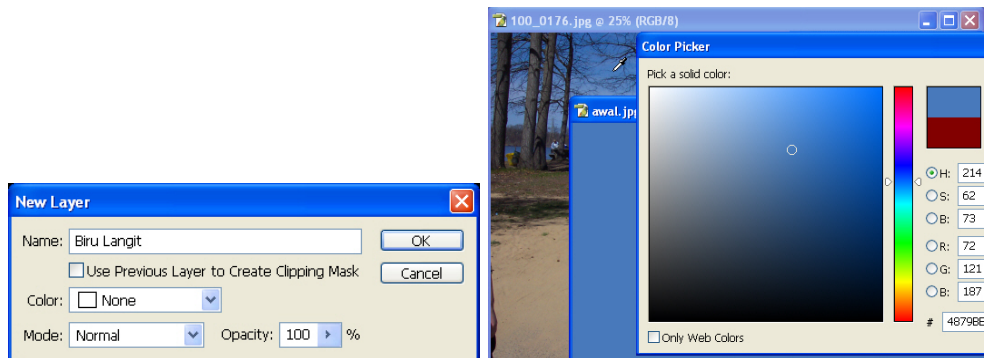


Gambar 3.119 Mengubah urutan layer

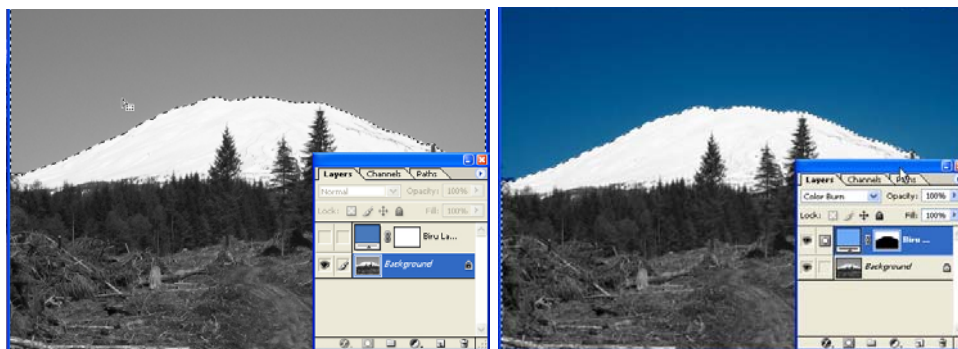
3.19 Mewarnai Foto Hitam Putih



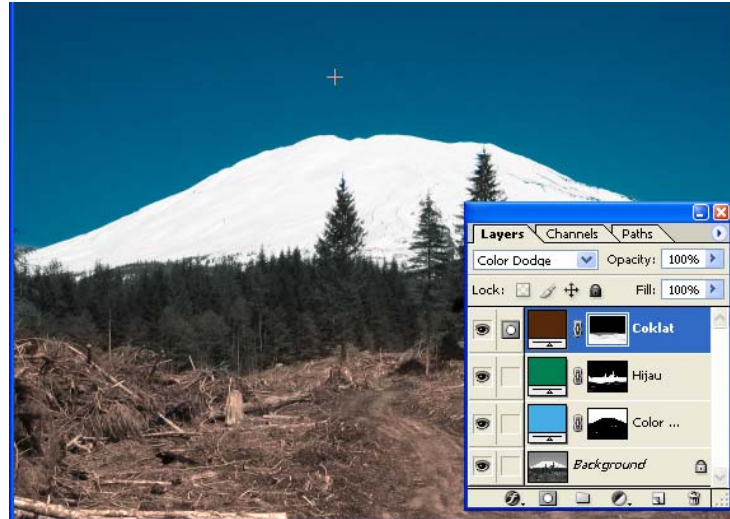
Gambar 3.120 Mewarnai gambar hitam putih



**Gambar 3.121 Membuat layer baru,
Memilih warna biru langit dari gambar lain**



Gambar 3.122 Menambahkan warna biru pada gambar langit



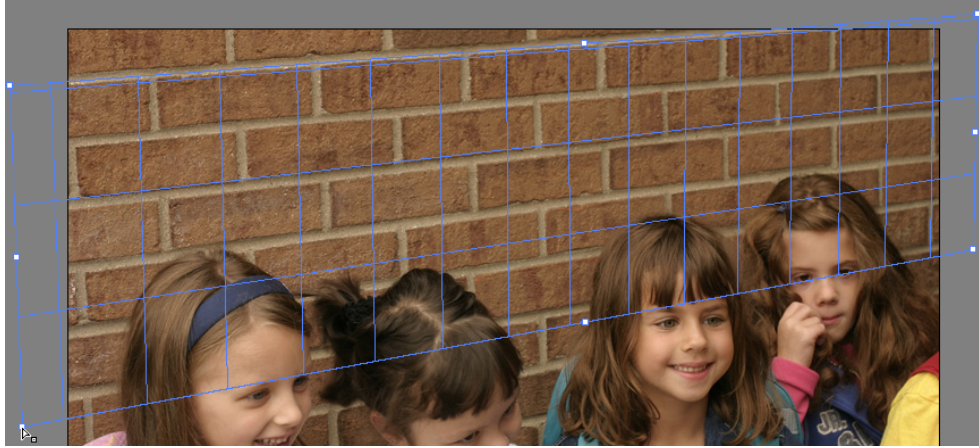
Gambar 3.123 Mewarnai pepohonan dengan warna hijau dan coklat

3.20 Vanishing Point (Photoshop CS2)

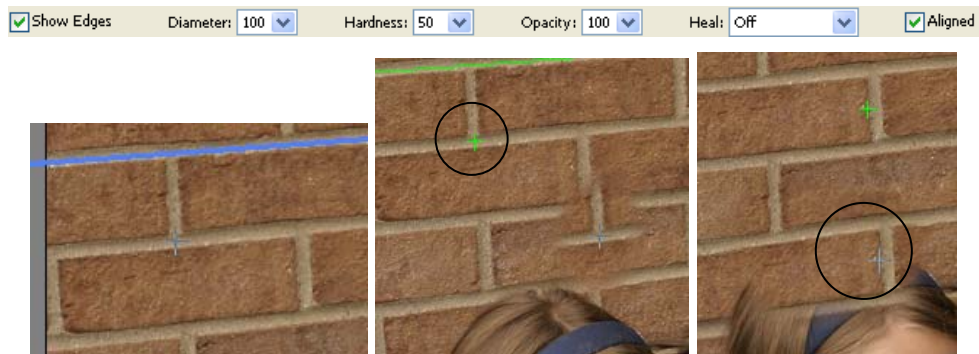
3.20.1 Healing dan Replace dengan Perspektif



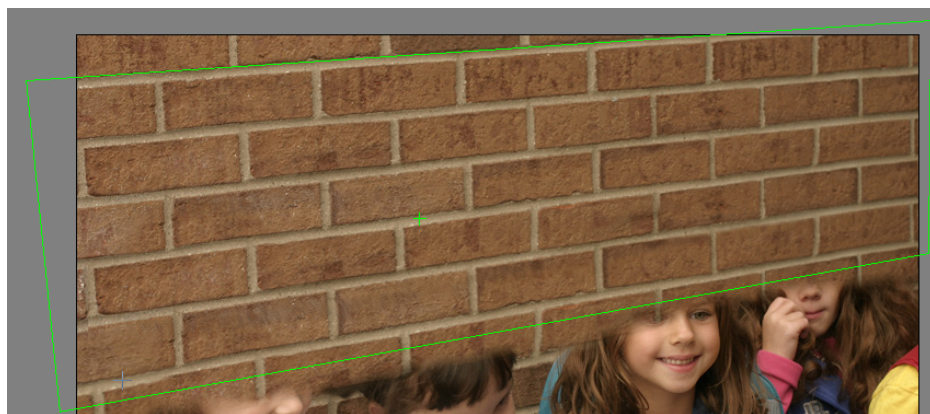
Gambar 3.124 Menghilangkan gambar dengan perspektif



Gambar 3.125 Membuat plane sesuai dengan bentuk bata pada tembok



Gambar 3.126 Melakukan sampling dan mulai menghapus

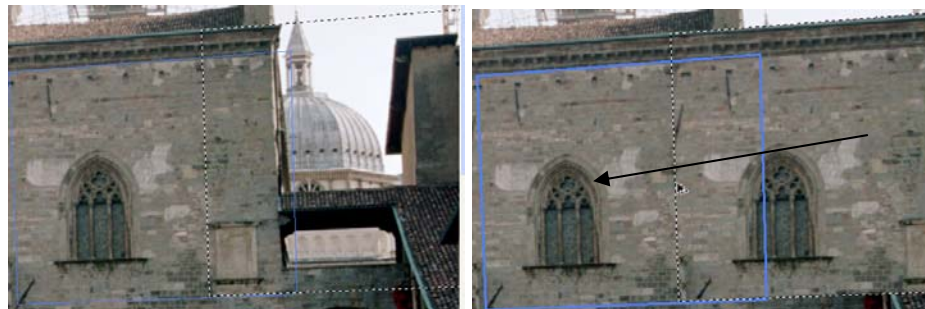


Gambar 3.127 Proses penghapusan sudah dilakukan setengah jalan

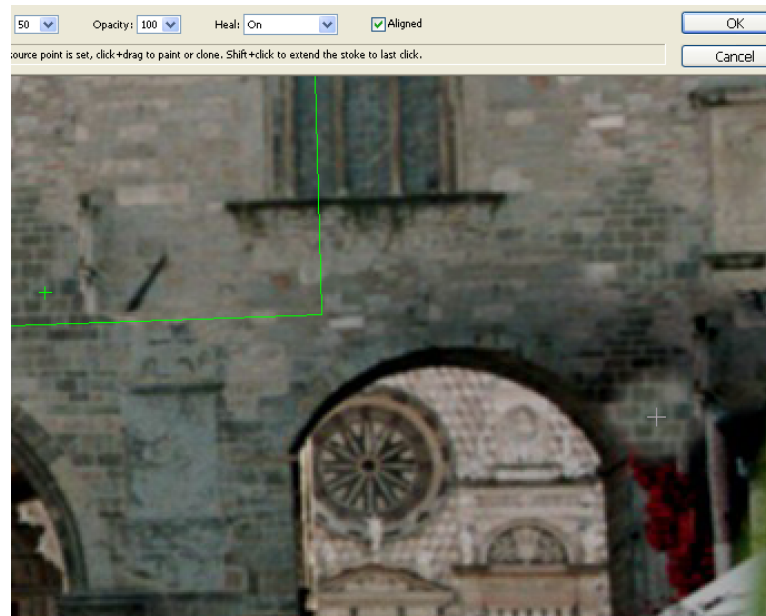
3.20.2 Duplikasi dengan Perspektif



Gambar 3.128 Melakukan duplikasi bagian gambar dengan perspektif



Gambar 3.129 Proses duplikasi dengan perspektif

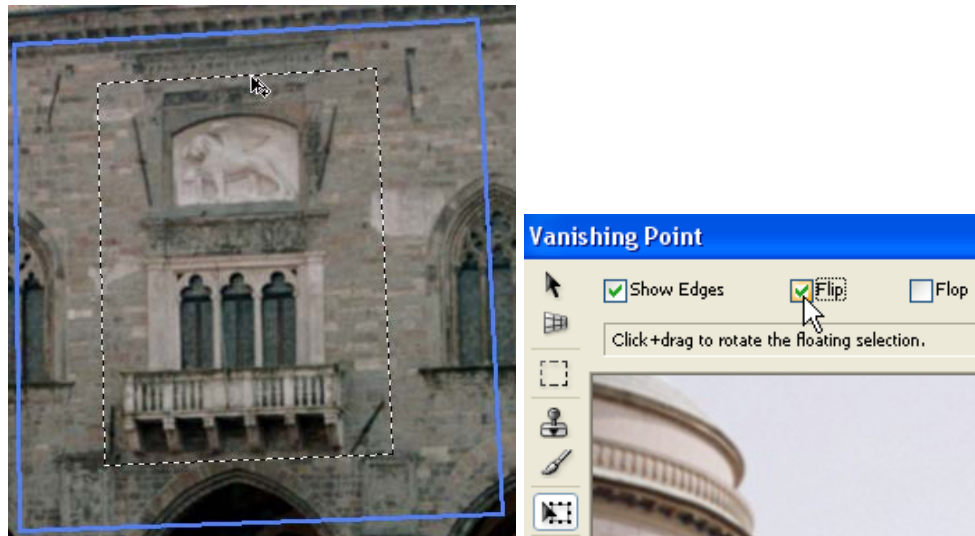


Gambar 3.130 Melakukan healing dengan stamp tool 🖼️

3.20.3 Transformasi dengan Perspektif



Gambar 3.131 Membalikkan gambar binatang

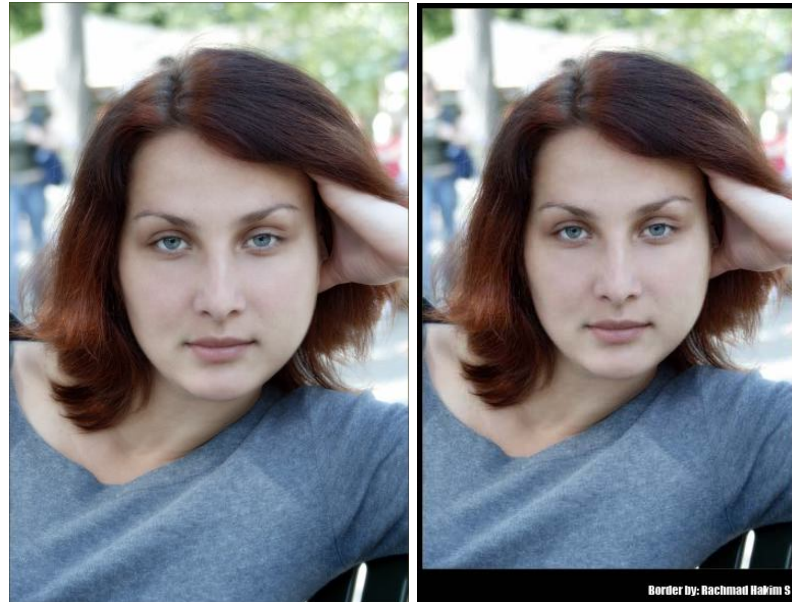


Gambar 3.132 Melakukan flip melalui filter Vanishing Point

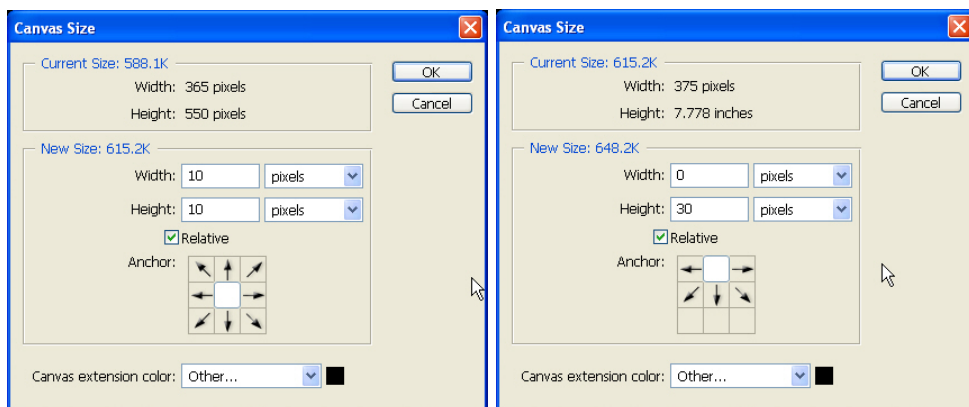


Gambar 3.133 Memperbaiki daerah di sekitar flip dengan healing brush

3.21 Membuat Border Sederhana



Gambar 3.134 Menambahkan border warna hitam di sekeliling gambar

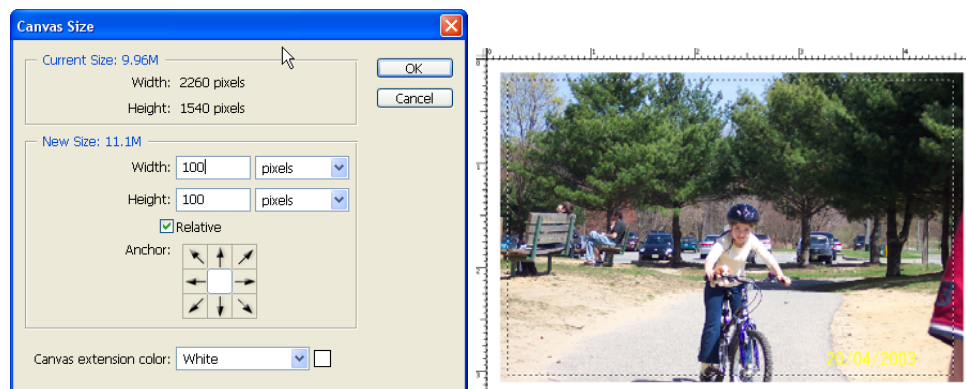


Gambar 3.135 Menambah border melalui Canvas Size

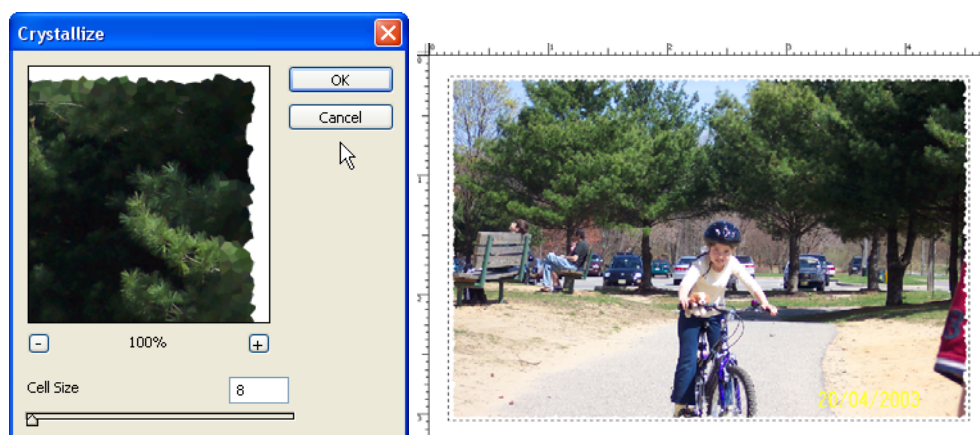
3.22 Membuat Pinggir Gambar secara Kreatif



Gambar 3.136 Membuat pinggir gambar menjadi bergerigi



Gambar 3.137 Melebarkan gambar dan melakukan seleksi



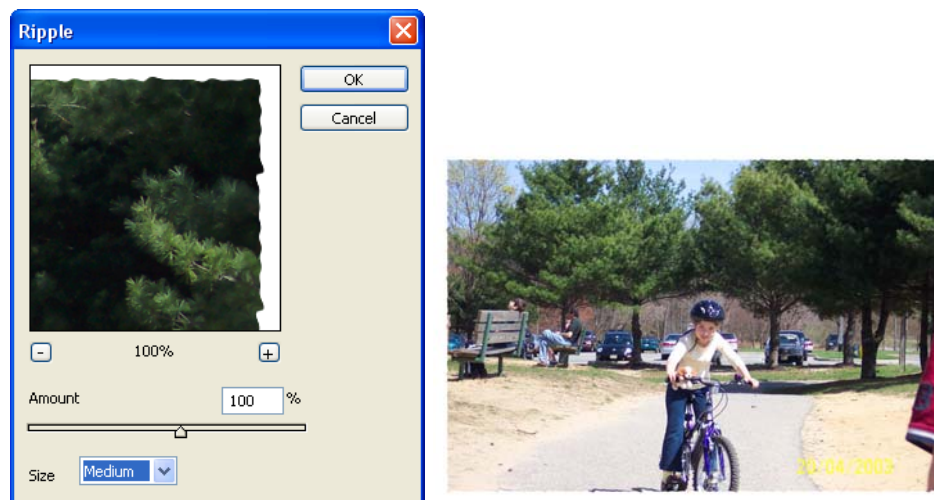
Gambar 3.138 Menerapkan filter Crystallize

3.22.1 Sprayed Strokes



Gambar 3.139 Menggunakan filter Sprayed Strokes

3.22.2 Ripple



Gambar 3.140 Menggunakan filter Ripple

3.22.3 Glass



Gambar 3.141 Menggunakan filter Glass

3.22.4 Spatter



Gambar 3.142 Menggunakan filter Spatter