

01



ADOBE PHOTOSHOP FOR INTERIOR DESIGN STUDENTS

***INTERIOR DRAWING CLASS
MODULE E-BOOK
2020***

Adobe Photoshop for Interior Design Students

2020

Penyusun :

Fivanda

Adi Ismanto

Vincent Liputra

Sebastian Demus

Program Studi Desain Interior

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Tarumanagara

2020

Adobe Photoshop for Interior Design Students 2020

Penyusun:

Fivanda

Adi Ismanto

Vincent Liputra

Sebastian Demus

ISBN : 978-602-52865-7-5

Editor :

Adi Ismanto

Desain Sampul dan Tata Letak :

Fivanda

Vincent Liputra

Penerbit :

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Tarumanagara

Redaksi:

Universitas Tarumanagara

Kampus 1, Gedung K Lantai 4

Jl. Letjen S. Parman No. 1

Jakarta 11440

Tel +62 21 566 3125 ; +62 21 563 8355 ext. 102

Email fsrd@untar.ac.id

Distributor Tunggal:

Universitas Tarumanagara

Kampus 1, Gedung K Lantai 4

Jl. Letjen S. Parman No. 1

Jakarta 11440

Tel +62 21 566 3125 ; +62 21 563 8355 ext. 102

Email fsrd@untar.ac.id

Cetakan pertama,

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Proses pembelajaran pada Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara memiliki sasaran dan mendorong mahasiswa untuk selalu berpikir kreatif dalam memasuki perubahan ke era digitalisasi 4.0 yang akan dihadapi. Selain itu, mahasiswa akan terus berkembang mengikuti dengan perubahan jaman yang ada terutama di era digital saat ini.

Modul *Adobe Photoshop For Design Interior Students* edisi 1 ini diharapkan dapat memperkaya pembelajaran mahasiswa desain interior dalam melakukan proses *editing* digital dalam penyusunan gambar presentasi dan portofolio desain. Modul ini disusun dengan harapan mahasiswa dapat mahir menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Modul ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk terus belajar dan menciptakan kreatifitas yang baru. Edisi modul ajar ini diharapkan dapat terus bertambah seiring perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran dalam desain.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu dalam penyusunan modul ini. Diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat mahasiswa dalam menghasilkan karya desain kreatif di era digitalisasi di masa sekarang dan yang akan datang.

Ketua Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara

Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Apa Itu Photoshop	01
Fitur Photoshop	01
Pengenalan Interface Photoshop	02
<i>New Document</i>	02
Palette / Panel	03
Tab Dokumen	04
Lembar Kerja Dokumen	04
<i>Option Bar</i>	05
Ruang Kerja dan Pengenalan Tools	05
Ruang Kerja pada Photoshop	05
Tools beserta fungsi pada Photoshop	11
Cara Menyambung Gambar & <i>Tool Select</i>	21
Teknik Dasar Pengaplikasian Material Pada Gambar	23
Cara Menyimpan Gambar	30
Daftar Pustaka	32



SECTION 1
INTRODUCTION

Apa Itu Photoshop

Adobe Photoshop adalah sebuah *software* yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah (edit) foto atau gambar dengan kualitas tinggi.

Adobe Photoshop ini ditujukan untuk berbagai kalangan, baik perorangan hingga perusahaan. Pertama kali dirilis pada tahun 1990 dan hingga kini masih terus dikembangkan.

Secara garis besar, setidaknya ada 2 sistem operasi yang mendukung Photoshop ini, yakni **Windows** dan **MacOS**. Tapi bisa juga digunakan di sistem operasi lain seperti **Linux** dengan bantuan aplikasi tertentu.

Fitur Photoshop

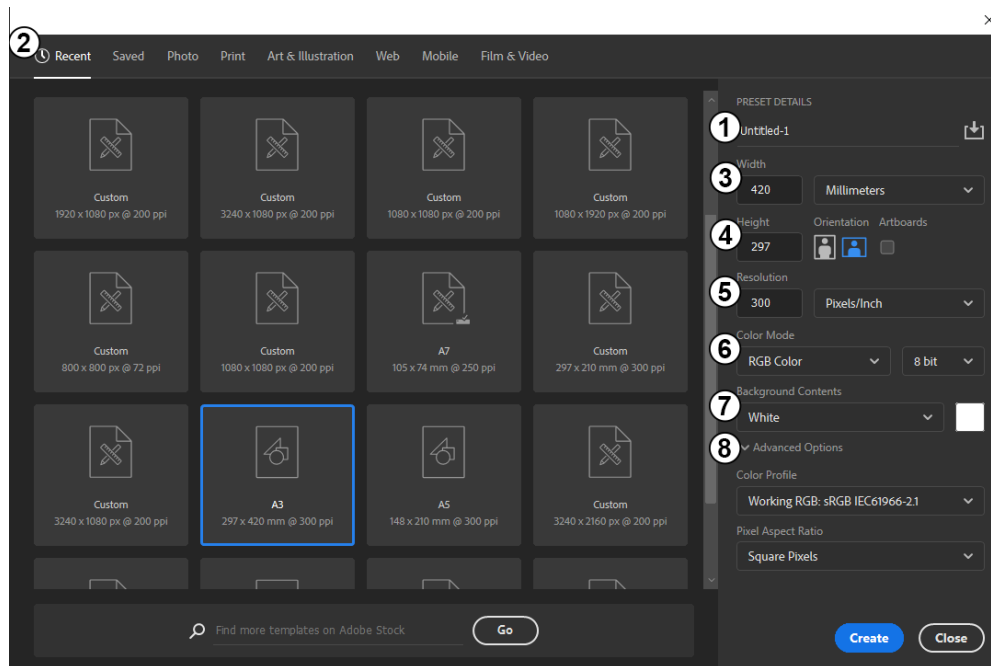
Dari segi fitur, tentu saja ada banyak sekali fitur yang bisa ditemukan di software ini. Beberapa fitur tersebut yaitu,

- **Menyatukan Foto:** Menyatukan foto menggunakan Photoshop, sangat mungkin dilakukan. Ada banyak *tools* tersedia untuk melakukan hal ini.
- **Mengatur *Brightness*:** Jika Foto terlalu gelap, Fitur *Brightness dan Contrast* bisa membantu mencerahkannya, bahkan hingga puluhan persen lebih terang.
- **Crop Foto:** *Cropping* atau memotong foto juga bisa dilakukan di sini.
- **Mengubah Ukuran Foto:** Membuat foto 2×3, 3×4, dan lain sebagainya bisa dilakukan dengan mudah. Cukup atur resolusinya saja, Maka Photoshop akan menyesuaikannya secara otomatis.
- **Membuat Gambar:** Selain bisa mengedit, Membuat gambar di Photoshop juga dimungkinkan. Karena tersedia beberapa *tools* sederhana, termasuk untuk membuat garis.
- **Rotate Foto:** Memperbaiki foto terbalik atau miring.
- **Mengubah Saturasi Warna:** Saturasi warna memang kadang perlu diubah agar foto jadi terlihat lebih menarik. Lewat Photoshop, Hal ini juga bisa dilakukan dengan mudah.

- **Blur Foto:** Membuat foto mempunyai efek kabur di sebagian dan keseluruhan foto.

Pengenalan *Interface* Photoshop

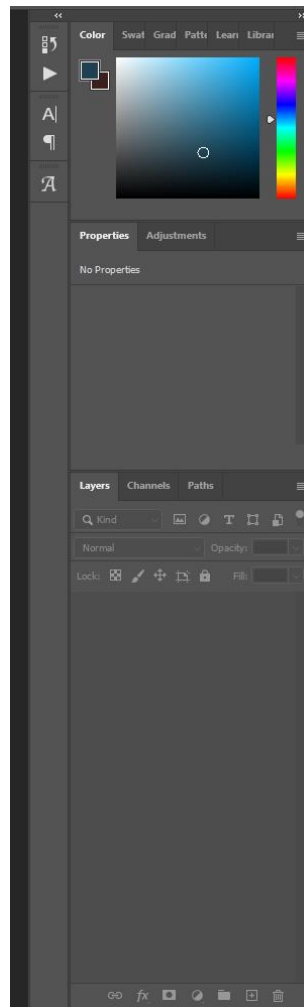
a. *New Document*



Interface pada photoshop

1. **Name** : Kolom untuk member nama dokumen anda.
2. **Present** : Anda dapat mengatur panjang dan lebar dokumen atau memilih ukuran file dokumen yang telah disediakan.
3. **Width** : Mengatur lebar dokumen
4. **Height** : Mengatur tinggi dokumen
5. **Resolution** : Mengatur kepadatan *pixel* dari dokumen anda, Artinya semakin tinggi resolution maka semakin baik gambar yang dihasilkan, Tetapi juga akan semakin memberatkan kinerja komputer.
6. **Color Mode** : Mengatur warna dokumen, Ada beberapa pilihan warna dari *Grayscale*, RGB sampai CMYK. Silahkan pilih sesuai kebutuhan anda.
7. **Background Content** : Anda dapat memilih tampilan *background default* dari dokumen anda, ada 3 yaitu Putih, Hitam, dan Transparan.
8. **Advanced Options** : Pengaturan tambahan untuk *color / warna* atau *aspect ratio* dari dokumen baru anda.

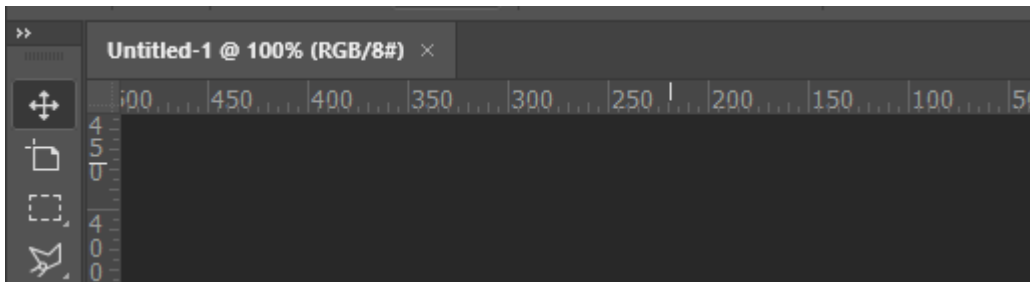
b. Palette / Panel



Tab Palette / Panel pada Photoshop

Merupakan tab yang berisi informasi tentang dokumen yang sedang aktif, Setiap langkah saat kita melakukan *editing* akan terekam pada *palette*, Ada banyak sekali *palette/panel* yang dimiliki Photoshop maka dari itu tidak semua *palette/panel* muncul di tab ini, anda dapat menampilkan atau menyembunyikan *panel* sesuai keinginan anda melalui perintah Windows dan pilih *panel* yang anda inginkan seperti *Layer*, *History*, *Navigator*, *Color* dan lain-lain.

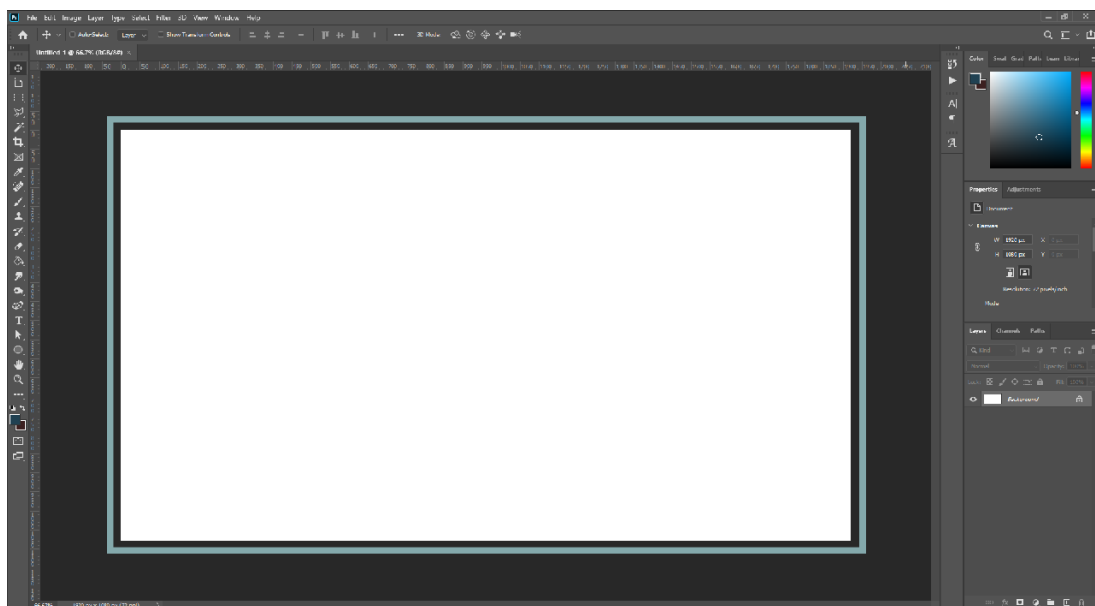
c. Tab Dokumen



Tab Dokumen pada Photoshop

Tab Dokumen akan memberi informasi pada anda tentang dokumen yang sedang anda aktifkan meliputi nama, berapa persen anda melakukan *Zoom* Dokumen dan warna sedang anda gunakan.

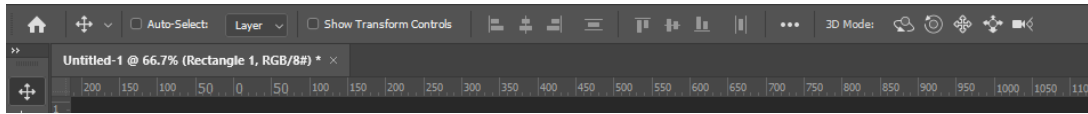
d. Lembar Kerja Dokumen



Lembar kerja dokumen pada Photoshop

Lembar Kerja Dokumen adalah lembar kerja anda yang berisi gambar/foto, teks ataupun objek lain yang sedang anda olah, Lembar kerja ini dapat anda perbesar atau perkecil sesuai keinginan menggunakan *tool* yang berada di *Toolbox*, kita juga dapat mengubah tampilannya menggunakan tombol F pada keyboard.

e. Option Bar

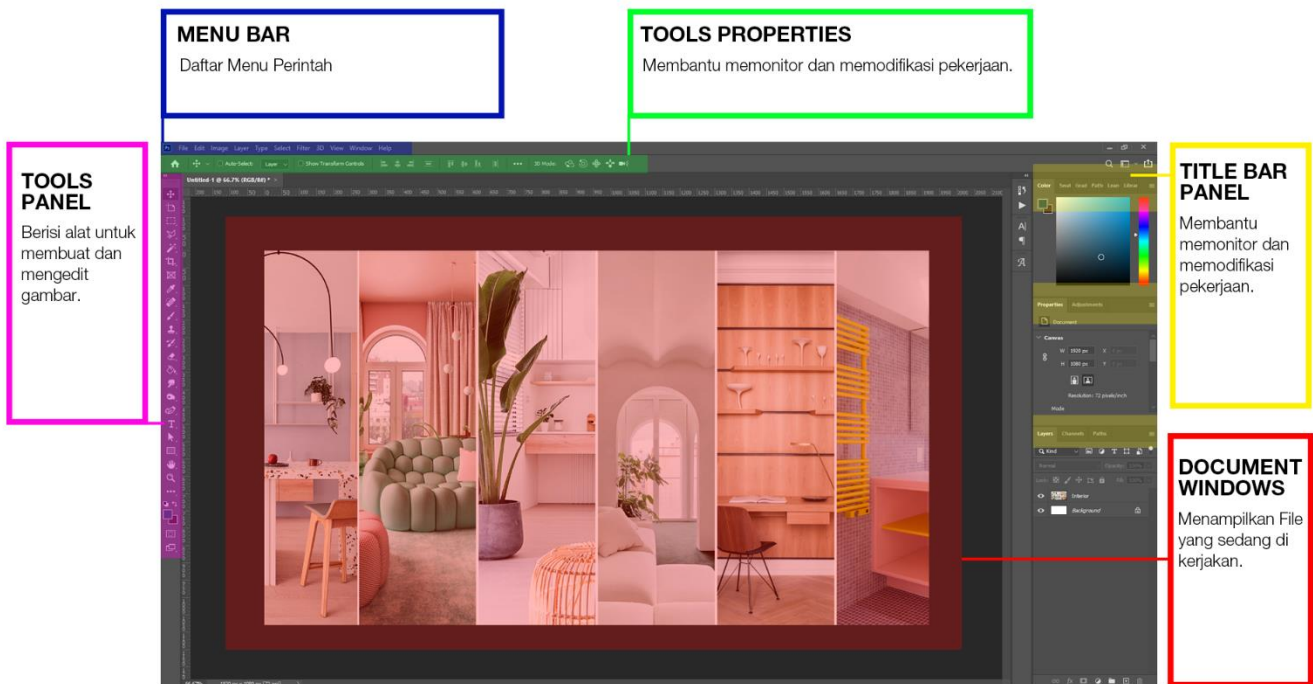


Option Bar pada Photoshop

Option Bar adalah menu yang muncul ketika kita memilih salah satu *tool* pada *Tool Box*, Menu ini bertujuan untuk membantu anda melakukan pengaturan pada *tool* yang anda pilih, sebagai contoh jika anda memilih *Tool "Brush"* maka anda dapat memilih variant *Brush* dan mengatur diameter *Brush* pada *Option Bar* ini, menu *Option Bar* lokasi nya ada dibagian bawah *menu bar*.

Ruang Kerja dan Pengenalan *Tools*

a. Ruang Kerja pada Photoshop



Ruang Kerja pada photoshop

1.1 Menu Bar

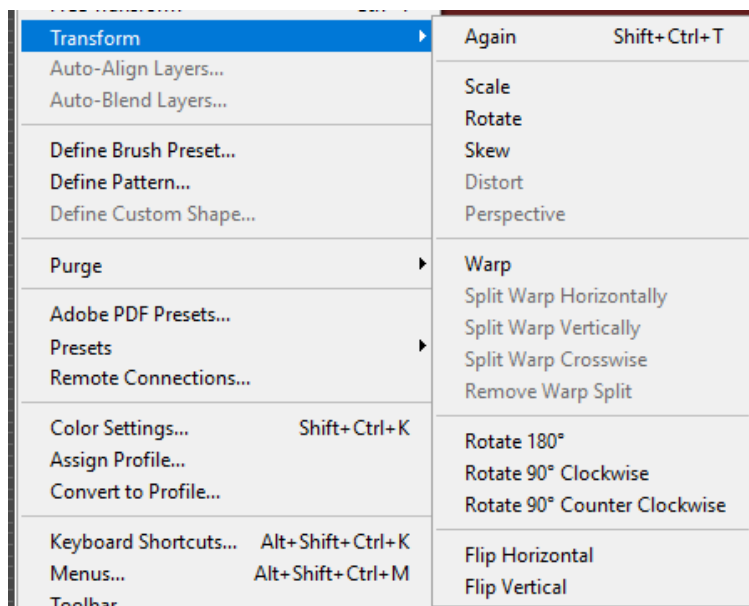
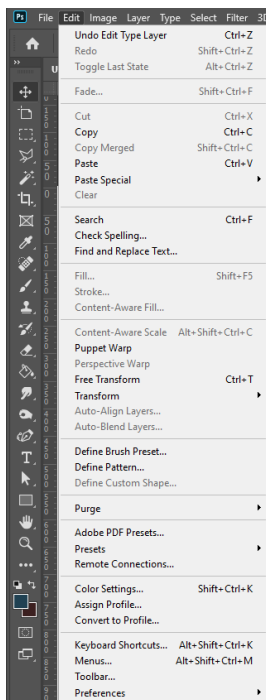
Menu Bar berisi menu *File, Edit, Image, Layer, Type, Select, Filter, View, Window, Help*

- Menu *File* berisi perintah *New Document, Save, Save As, Print, dll.*
- Menu *Edit* berisi perintah *Cut, Copy, Paste, Transform (Rotate, Scale, Distort, Flip), dll.*
- Menu *Image* berisi perintah *Adjustment (Brightness/Contrast, Level, Curve, Vibrance, Hue/Saturation), Image Size, Canvas Size, dll.*
- Menu *Filter* berisi *Filter Gallery, Blur, Distort, Noise, Sharpe, dll.*
- Menu *Window* membatu mengeluarkan *Tittle Bar Panel.*

1.2 Perintah Dasar

- Membatalkan Perintah Satu Langkah (Undo) : CTRL + Z
- Membatalkan Perintah Undo (Redo) : CTRL+Z 1x lagi setelah CTRL+Z pertama
- Membatalkan Perintah beberapa Langkah : CTRL + ALT + Z atau menggunakan *Panel History* (bila tidak ada, klik Menu Windows, pilih *History*).

1.3 Menu Edit



Menu *Edit* pada photoshop

Perintah yang umum digunakan pada menu edit diantaranya,

- *Cut, Copy, Paste*
- *Paste Special (Paste Into)* : hasil paste dilengkapi dengan masking
- *Transform*

Note : Untuk *Transform Scale* dan *Rotate*, gunakan SHIFT agar gambar tidak *stretch*.

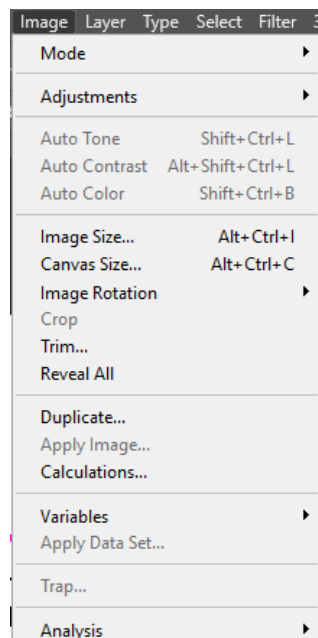


Gambar Asli



Hasil *Transform* tanpa menggunakan tombol SHIFT

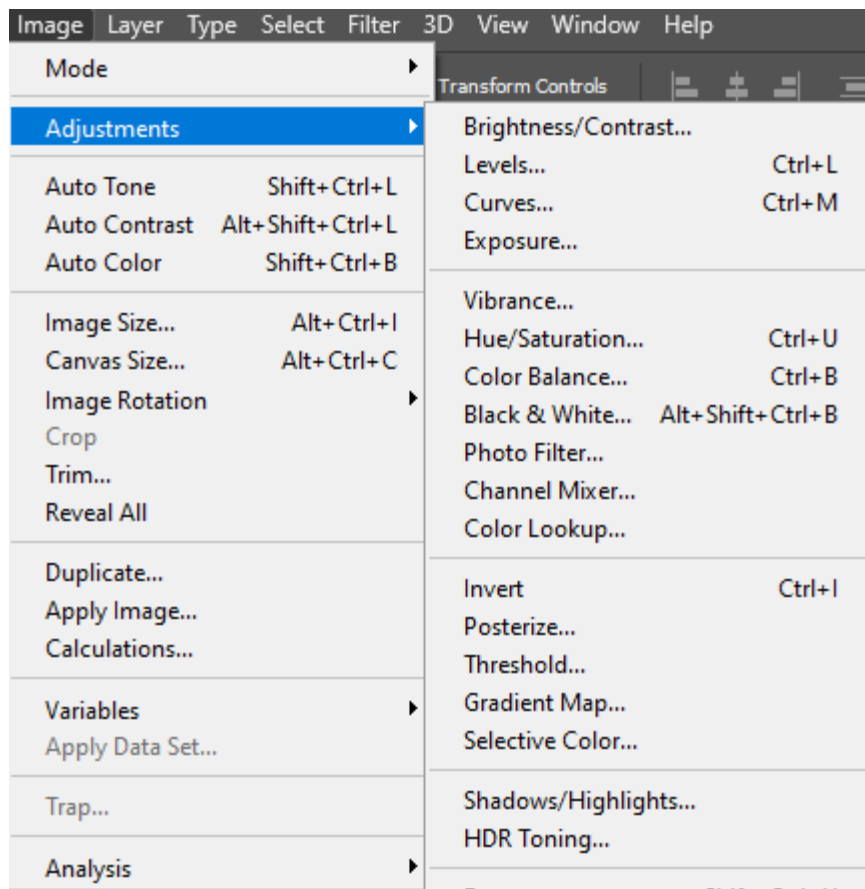
1.4 Menu *Image*



Menu *Image* pada Photoshop

Perintah yang umum digunakan pada *menu Image* adalah *Adjustments, Auto Tone, Auto Contrast, Auto Color, Image Size, Canvas Size* dan *Image Rotation*.

1.5 Adjustments

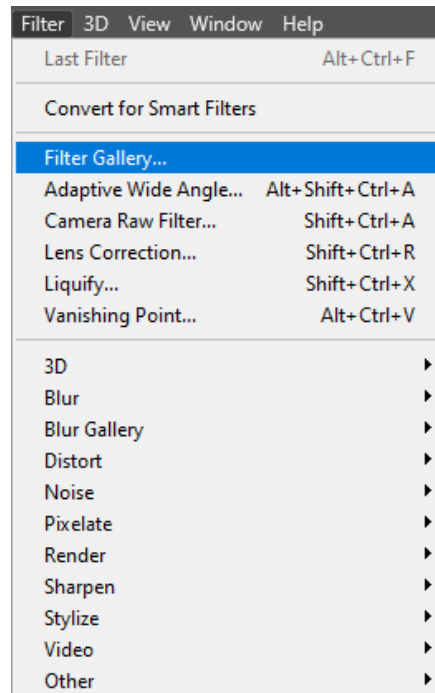


Menu *Adjustment* pada Photoshop

Perintah yang umum digunakan yaitu,

- a. *Levels* : memperbaiki *shadow* atau *highlight*
- b. *Brightness/Contrast* : seperti *level*, namun hasilnya kurang akurat dibanding *level*.
- c. *Curves* : Pengaturan tingkat Cahaya suatu gambar dengan kurva
- d. *Vibrance* : untuk mengurangi *saturation*
- e. *Hue / Saturation* : Hanya *parameter saturation* yang digunakan (interior)
- f. *Photo Filter* : member *filter* warna pada gambar
- g. *Invert* : mengubah warna gambar ke warna lawannya, misalnya warna hitam menjadi putih
- h. *Threshold* : misalnya warna hitam menjadi putih
- i. *Desaturate* : mengubah gambar menjadi hitam putih secara otomatis.

1.6 Menu Filter



Menu *Filter* pada Photoshop

Perintah yang umum digunakan yaitu *Filter Gallery*, *Blur (Gaussian, Motion, Radial)*, *Blur Gallery (Iris, Tilt, Spin)*, *Sharpen (Unsharp Mask)*.

1.7 Layer

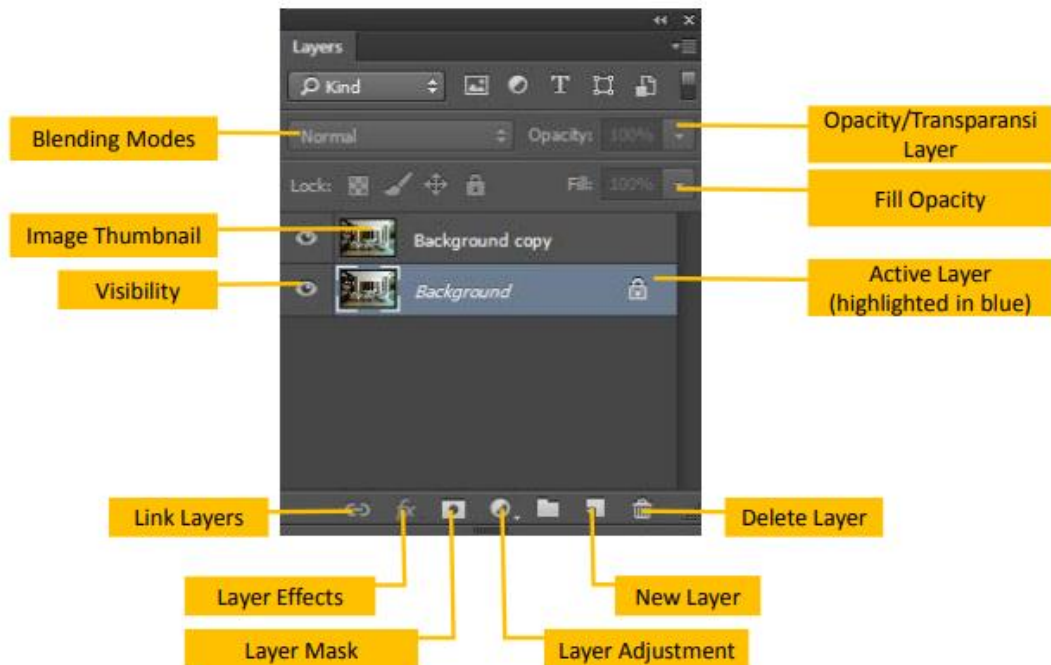


Tumpukan plastik transparan bergambar

Layer dapat dibayangkan sebagai tumpukan plastic transparan bergambar yang membentuk suatu gambar baru. Kelemahannya adalah semakin banyak layer maka data akan semakin besar dan berat.

Untuk menggabungkan dua buah layer (CTRL+E) dan Untuk menggabungkan lebih dari dua layer (CTRL+SHIFT+E).

1.8 Layer Panel

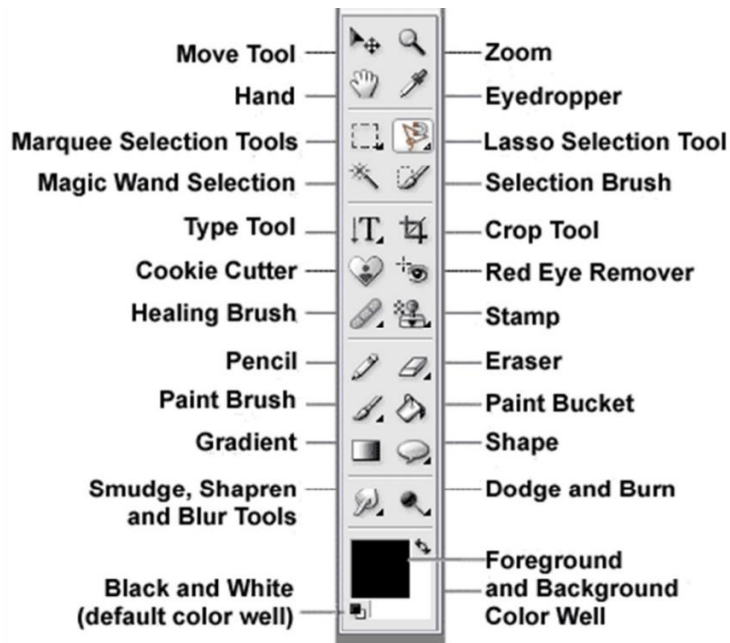


1.9 Blending Modes



Blending Modes berguna untuk memberi efek-efek visual serta mengubah pencahayaan dan warna pada layer.

b. *Tools* beserta fungsi pada Photoshop



Fungsi *Tools* – *tools* pada photoshop

• ***Move Tool***



Tool ini digunakan untuk menggeser suatu objek gambar berupa layer atau hasil seleksi, ke bidang yang sama atau ke bidang kerja lain.

• ***Rectangular Marquee Tool***



Tool ini digunakan untuk memilih bagian gambar atau seleksi bagian gambar berbentuk persegi empat.

• ***Elliptical Marquee Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi berbentuk lingkaran atau oval.

• ***Magnetic Lasso Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi pada objek yang memiliki bentuk tidak beraturan.

- ***Polygonal Lasso Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi dengan bentuk polygon yaitu objek yang memiliki banyak sudut.

- ***Lasso Tool***



Tool ini digunakan untuk menyeleksi semua objek secara tidak beraturan.

- ***Magic Wand Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi pada objek menurut kesamaan warna dengan hanya sekali klik saja.

- ***Quick Selection Tool***



Tool ini digunakan untuk menyeleksi secara cepat pada objek yang sama menurut warna.

- ***Crop Tool***



Tool ini digunakan untuk memotong atau mengambil sebagian gambar atau objek yang kita inginkan.

- ***Spot Healing Brush Tool***



Tool ini digunakan untuk menghilangkan atau menyamarkan noda pada kulit yang mengganggu, seperti tahi lalat atau jerawat yang ada di muka.

- ***Healing Brush Tool***



Tool ini digunakan untuk menghilangkan noda yang ada pada wajah atau kulit dengan cara menyamarkan dengan berpatokan pada kulit yang menurut kita lembut atau halus.

- **Patch Tool**



Tool ini digunakan untuk menghilangkan objek atau noda pada gambar atau objek tana meninggalkan bekas dengan cara menggeser bagian gambar hingga tertutup.

- **Red Eye Tool**



Tool ini digunakan untuk menormalkan mata yang berwarna merah, biasanya ini ditemukan karena efek blitz, Kembali menjadi warna hitam.

- **Clone Stamp Tool**



Tool ini disebut juga stempel cloning yaitu yang digunakan untuk membuat duplikasi suatu objek menjadi dua atau bisa lebih.

- **Pattern Stamp Tool**



Tool ini disebut juga stempel objek yaitu digunakan untuk membuat stempel pada objek dengan bermacam – macam bentuk dan pola.

- **Eraser Tool**



Dari namanya saja kita sudah kenal. *Tool* ini digunakan untuk menghapus objek yang tidak kita inginkan.

- **Magic Eraser Tool**



Tool ini digunakan untuk menghapus suatu objek dengan cepat dan singkat berdasarkan warna yang sama, seperti *background*.

- **Background Eraser Tool**



Tool ini digunakan untuk menghapus *background* suatu gambar tanpa menghapus objek utamanya.

- **Smudge Tool**



Tool ini digunakan untuk memberi efek seperti menggosokkan jari pada pewarna yaitu membuat warna bisa menjadi lebih merata.

- **Blur Tool**



Tool ini digunakan untuk membuat objek menjadi kabur atau tidak tajam.

- **Sharpen Tool**



Tool ini kita gunakan untuk membuat objek menjadi lebih tajam. Kebalikan dari *blur tool*. Untuk contoh kita bisa mempertajam bentuk bibir.

- **Burn Tool**



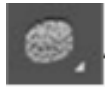
Tool ini digunakan untuk membuat warna pada objek menjadi lebih matang dan gelap. Kita bisa mencobanya dengan menggelapkan alis mata kita.

- **Dodge Tool**



Tool ini digunakan untuk membuat warna objek menjadi lebih cerah.

- ***Sponge Tool***



Tool ini kita gunakan untuk mengubah tingkat atau derajat kejenuhan warna gambar.

- ***Brush Tool***



Tool ini kita gunakan untuk membuat gambar suatu objek secara abstrak seperti saat kita menggunakan kuas.

- ***Color Replacement Tool***



Tool ini digunakan untuk mengganti warna suatu objek tanpa mengubah struktur objek tersebut.

- ***Mixer Brush Tool***



Tool ini kita gunakan untuk mensimulasikan teknik melukis realistik seperti pencampuran warna pada kanvas.

- ***Gradient Tool***



Tool ini bisa kita gunakan untuk membuat *background* dengan warna gradiasi.

- ***Paint Bucket Tool***



Tool ini kita gunakan untuk mengubah atau memberi warna pada *background* atau objek.

- ***Art History Brush Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat warna abstrak yang dihasilkan dari warna gambar tersebut.

- **History Brush Tool**



Tool ini kita gunakan untuk mengembalikan suatu objek yang sedang kita edit dengan brush atau terhapus dengan *eraser tool* ke bentuk semula.

- **Pen Tool**



Tool ini digunakan untuk menyeleksi suatu bentuk objek yang banyak lekukan. Contohnya kita menyeleksi seseorang.

- **Freeform Pen Tool**



Tool ini digunakan untuk membuat jalur garis *path* atau bentuk *vector* dengan mudah yaitu dengan kita menambahkan jangkar *point* secara otomatis.

- **Add Anchor Point Tool**



Tool ini digunakan untuk menambah atau menggeser titik acuan saat menggunakan *pen tool*.

- **Delete Anchor Point Tool**



Tool ini digunakan untuk mengurangi atau menghapus titik seleksi pada saat menggunakan *pen tool*.

- **Convert Point Tool**



Tool ini bisa kita gunakan untuk mengedit posisi titik jangkar dan lengkungan jalur garis *path* pada saat menggunakan *pen tool*.

- ***Path Selection Tool***



Tool ini digunakan untuk memindahkan hasil seleksi dan menyesuaikan lengkungan garis seleksi pada saat menggunakan *pen tool*.

- ***Direct Selection Tool***



Tool ini fungsinya sama dengan *path selection tool* yaitu untuk memindahkan posisi seleksi dan menyesuaikan lengkungan garis pada saat kita menggunakan *pen tool*.

- ***Horizontal Type Tool***



Tool ini bisa kita gunakan untuk membuat teks secara *horizontal*.

- ***Vertical Type Tool***



Tool ini bisa kita gunakan untuk membuat teks secara *vertical*.

- ***Horizontal Type Mask Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi teks secara *horizontal*.

- ***Vertical Type Mask Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat seleksi teks secara *vertical*.

- ***Rectangle Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat objek persegi empat.

- ***Ellipse Tool***



Tool ini bisa kita gunakan untuk membuat objek berbentuk oval atau bulat.

- ***Line Tool***



Tool ini kita gunakan untuk membuat objek garis.

- ***Polygon Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat objek persegi dengan banyak sudut.

- ***Custom Shape Tool***



Tool ini digunakan untuk membuat aneka ragam bentuk.

- ***Eyedropper Tool***



Tool ini digunakan untuk mengambil contoh (*sample*) warna pada gambar, Misalnya untuk mengetahui warna baju.

- ***Color Sampler Tool***



Tool ini digunakan untuk mengetahui informasi campuran warna yang digunakan baik itu dalam RGB atau CMYK

- ***Ruler Tool***



Tool ini digunakan untuk mengetahui jarak antara dua titik pada gambar.

- **Note Tool**



Tool ini bisa kita gunakan untuk memberi catatan pada gambar.

- **Hand Tool**



Tool ini digunakan sebagai alat bantu untuk menggeser tampilan gambar pada area kerja.

- **Zoom Tool**



Tool ini digunakan sebagai alat bantu untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar pada area gambar kerja.

Itulah *tool-tool* yang berada pada *toolbox* photoshop beserta fungsinya. Selanjutnya silahkan coba cara – cara menggunakan masing - masing *tools* yang diatas.



SECTION 2
EDITING

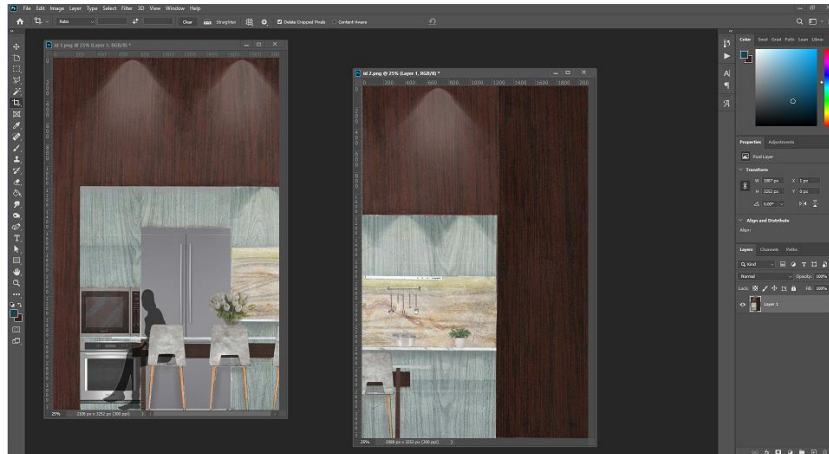
Cara Menyambung Gambar & *Tool Select*

a. Cara menyambung Gambar

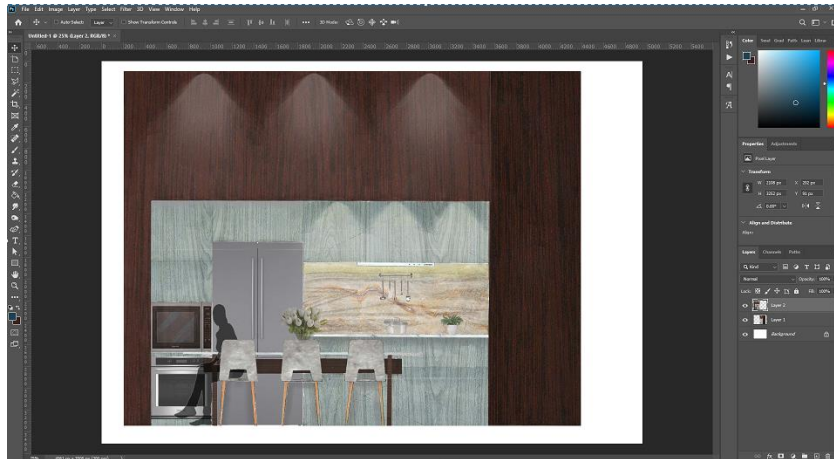
Ringkasan urutannya adalah sebagai berikut :

1. Buka kedua gambar yang akan digabung, Lalu dikecilkan ukurannya.
2. Salin kedua gambar ke dalam kanvas yang lebar, Muncul sebagai dua lapis gambar (layer).
3. Geser kedua layer sampai gambar tampak berhimpitan.
4. Sesuaikan kadar cahaya dan warna kedua layer agar serasi.
5. Hapus bagian pinggir layer yang berhimpitan.
6. Gabungkan menjadi satu layer saja (*merge*).
7. Potong gambar dan ambil area yang bagus saja (*crop*).
8. Kasih teks sebagai tanda tangan (opsional).
9. Simpan sebagai *file* jpeg (jpg).

Buka kedua gambar dengan menekan tombol **Ctrl+O** atau pilih menu *File* > *Open*. Atur tampilannya dengan memanfaatkan *zoom tool* (gambar kaca pembesar).

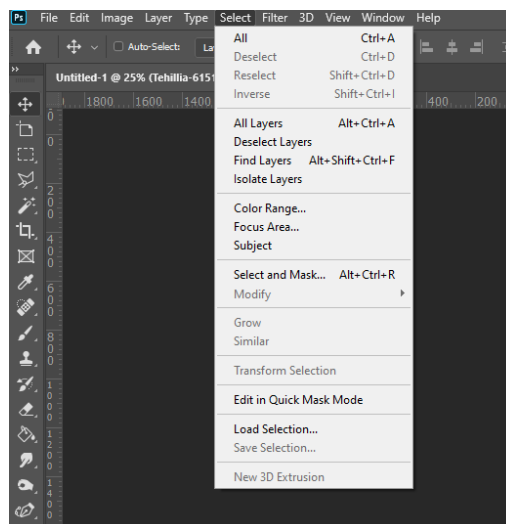


(CTRL+O) *Open* dua *file* yang mau digabungkan



Gabungkan *File* menjadi 1 di kanvas yang lebih besar, Lalu gabungkan layer menjadi 1 layer saja (*merge*).

b. Tool Select



Tampilan Menu *Select* pada Photoshop

Dalam menu *select*, Terdapat berbagai macam perintah yang berhubungan dengan seleksi. Untuk lebih jelasnya, Mari kita bahas satu-satu.

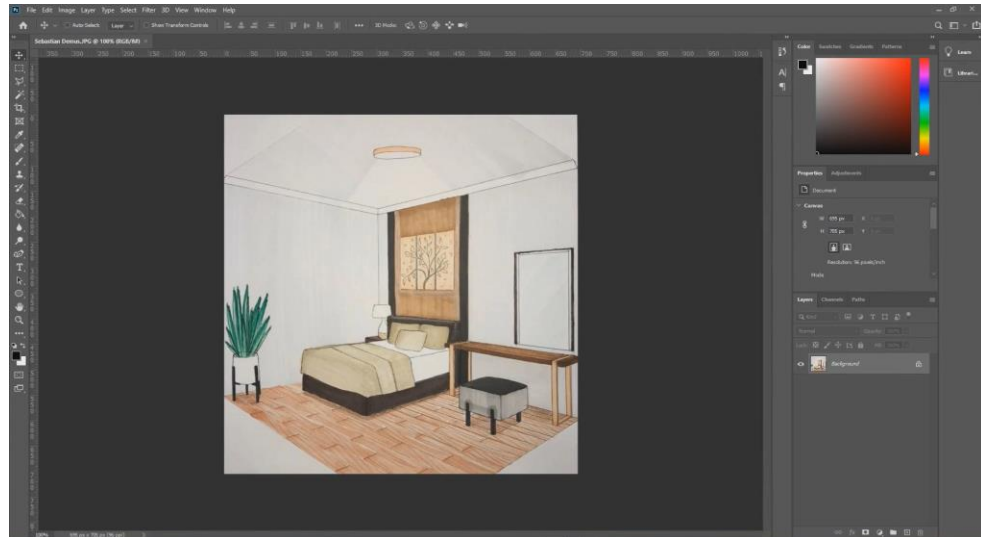
- **All (ctrl + A)** : digunakan untuk menyeleksi semua objek.
- **Deselect (ctrl + D)** : digunakan untuk membatalkan seleksi yang sudah ada.
- **Reselect (shift + ctrl + D)** : digunakan untuk menyeleksi kembali daerah seperti terakhir kali yang dibuat

- **Inverse (shift + ctrl + I)** : digunakan untuk menyeleksi daerah yang tidak terseleksi, contohnya akan menyeleksi kepala, kalau menggunakan inverse, maka semua daerah di luar kepala akan terseleksi.
- **All Layers (Alt + ctrl + A)** : digunakan untuk menyeleksi semua layer.
- **Deselect layers** : digunakan untuk membatalkan seleksi layer
- **Similar layers** : digunakan untuk menyeleksi semua jenis layer sesuai dengan layer yang aktif, contohnya saya menyeleksi semua layer berupa teks menggunakan *similar layers*.
- **Color range** : digunakan untuk menyeleksi sesuai dengan warna yang dipilih.
- **Refine Edge (Alt + ctrl + R)** : berisi beberapa menu mengenai modifikasi area seleksi, *feather* digunakan untuk memperhalus sudut-sudut area seleksi.
- **Modify** : digunakan untuk merubah dan memodifikasi area seleksi sesuai beberapa pilihan seperti, *Border, Expand, Contract*.
- **Grow & similar** : digunakan untuk memperluas area seleksi, namun dalam *grow dan similar*, area seleksi akan diperluas berdasarkan *tolerance* yang anda atur pada *magic wand*.
- **Transform Selection** : Digunakan untuk merubah bentuk area seleksi yang telah dibuat. Seperti memperbesar, memperkecil, memutar, mengubah sudut, dan lain-lain.
- **Edit in Quick Mask Mode** : digunakan untuk mengedit area seleksi dalam mode *quick mask*.
- **Save selection** : digunakan untuk menyimpan seleksi, dan bisa digunakan kembali dengan menggunakan menu *load selection*.

Teknik dasar pengaplikasian material pada gambar

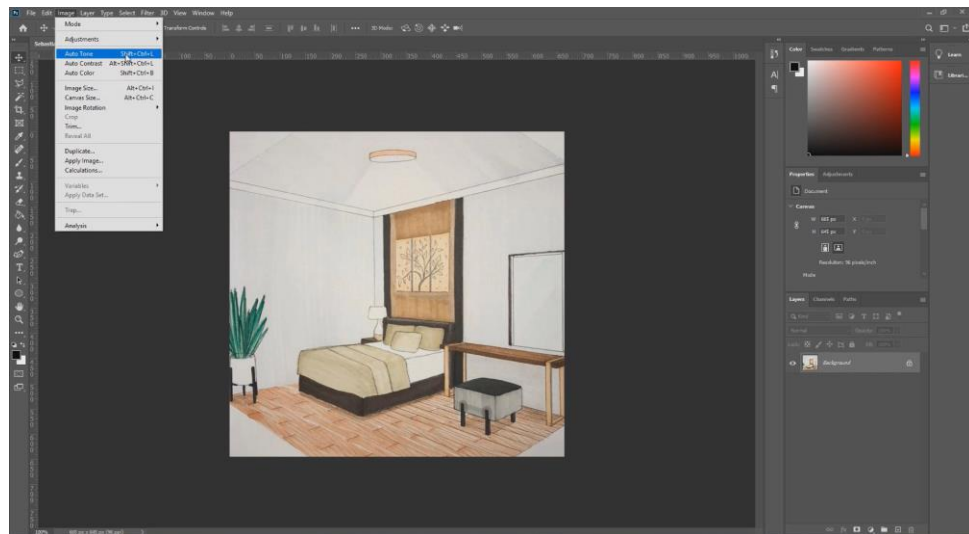
A. Pengaplikasian Material

1. Open Image Interior & Masukan ke Workspace



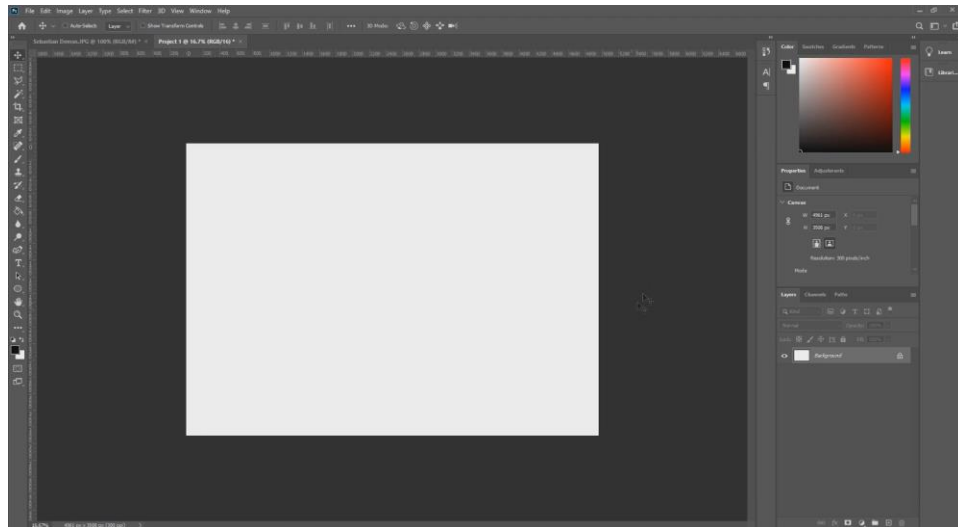
Open *Image Interior* anda dengan cara Open (CTRL +O) dan pilih gambar yang akan di edit.

2. Atur komposisi tone dan warna



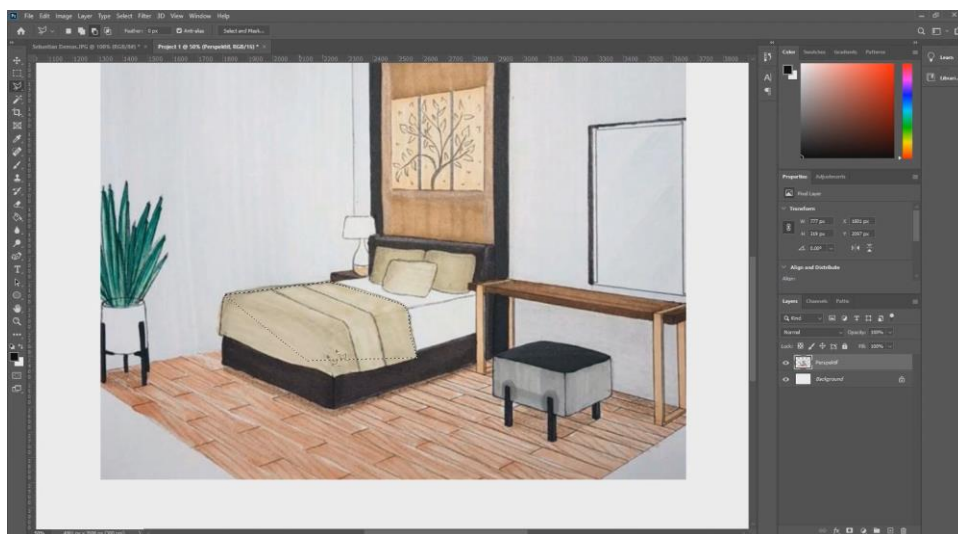
Setelah memasukkan *Image Interior*, Atur komposisi warna dengan *Auto Tone, Contrast, Color* (Opsional).

3. Buat *Workspace* baru sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan



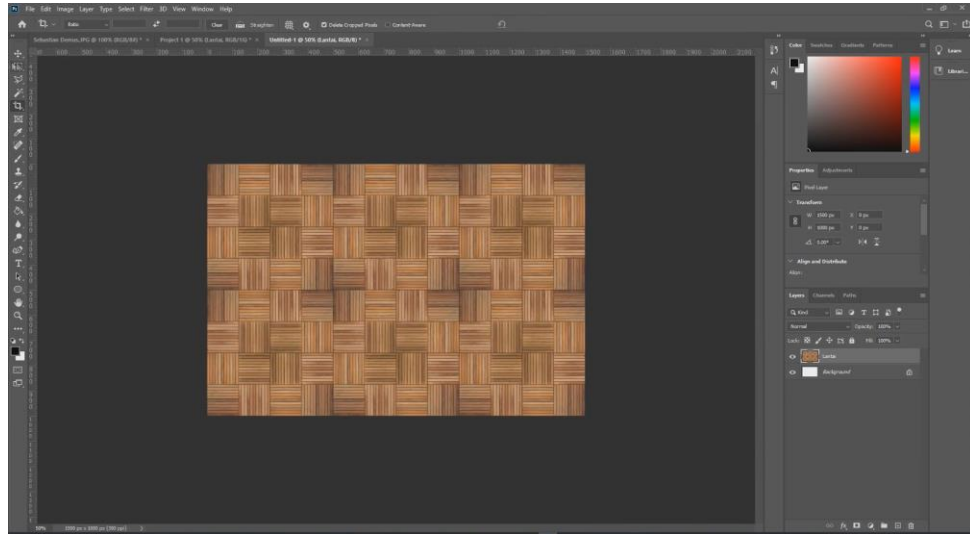
Buat *Workspace* baru dengan ukuran yang dibutuhkan. Lalu pindahkan Image Interior di jendela *workspace* sebelumnya ke *workspace* dengan ukuran yang dibutuhkan.

4. *Masking area* yang materialnya akan diubah



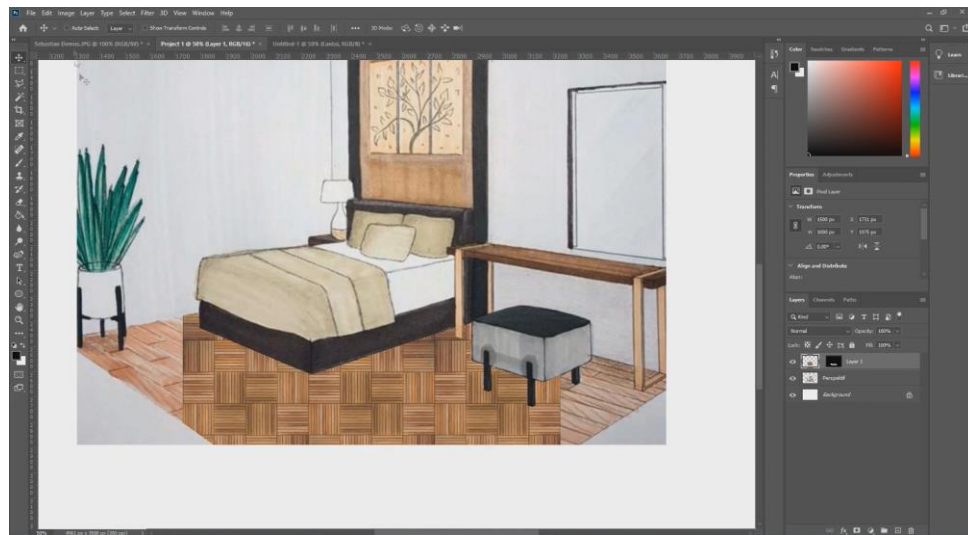
Masking area yang akan di ubah materialnya, bisa dengan *Magic Wand Tool* , *Pen Tool*, dan *Polygonal Lasso Tool*.

5. Buka file *image material* di *workspace* baru



Open (CTRL+O) *Image Material* di *Workspace* baru. Material bisa di *duplicate* sesuai ukuran yang dibutuhkan. Gabungkan layer dari beberapa layer material menjadi 1 layer (*merge*). Jika terdapat sisa *workspace* yang lebih, Bisa menggunakan *crop* untuk menghapus sisa ruang *workspace*.

6. *Copy file* dari jendela material ke jendela *workspace*



Copy Material dari *workspace* material ke *workspace image interior*. Pastikan *paste* dengan *paste special into* (CTRL+ALT+SHIFT+V). Material yang sudah di *paste* bisa disesuaikan besar material yang diperlukan. Bisa menggunakan *Distort* (*Edit -> Transform -> Distort*).

7. Catatan

- Saat *Masking*, pastikan harus rapih dan detail
- Ubah material yang seperlunya saja
- Pastikan menggunakan material dengan ukuran *size image* yang *high resolution*.
- Jangan lupa untuk selalu memberi nama pada layer dan harus jelas.

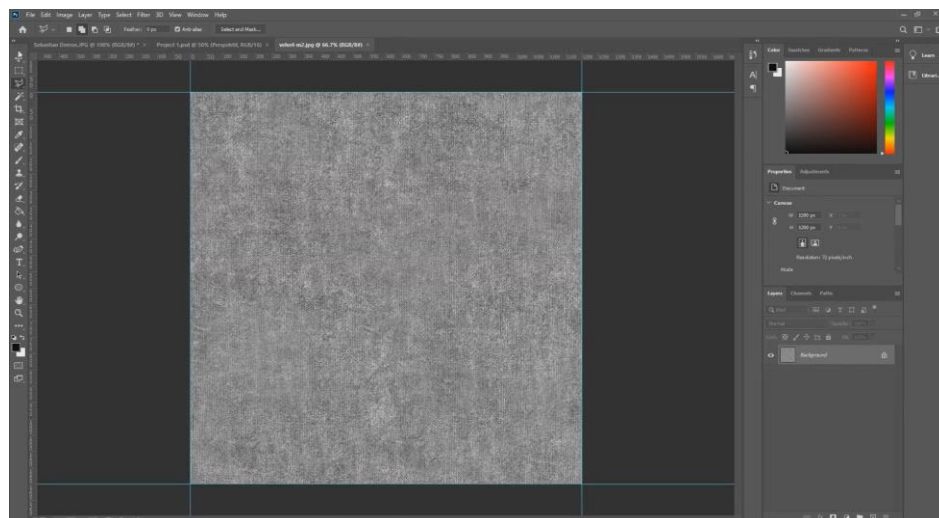
B. Pengaplikasian Material Furniture

1. *Masking Area* yang materialnya akan diubah



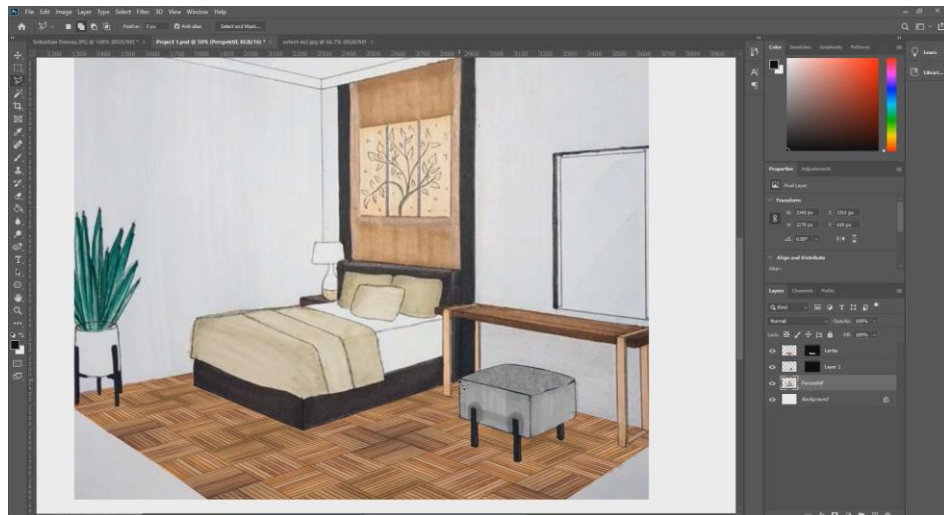
Masking area yang akan di ubah materialnya, bisa dengan *Magic Wand Tool*, *Pen Tool*, dan *Polygonal Lasso Tool*.

2. Buka file *image* material di *workspace* baru



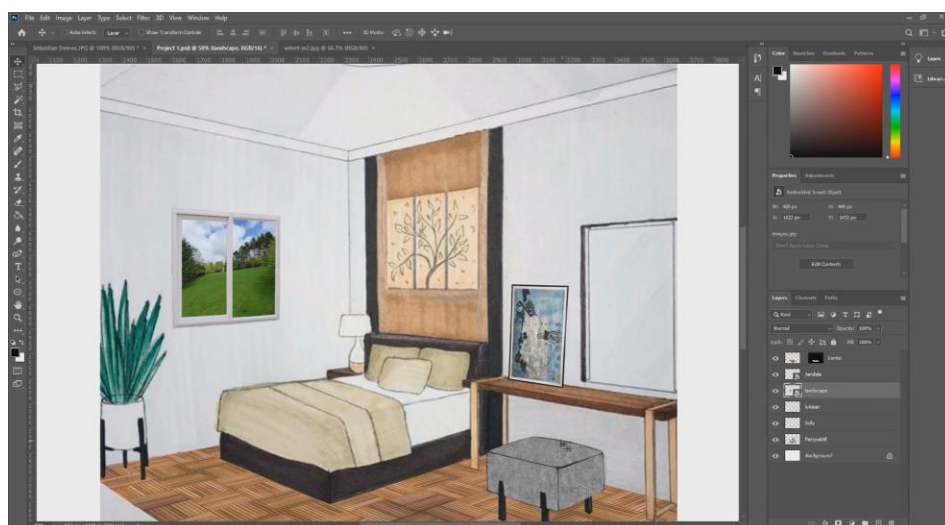
Open (CTRL+O) *Image Material* di *Workspace* baru. Material bisa di *duplicate* sesuai ukuran yang dibutuhkan. Gabungkan layer dari beberapa layer material menjadi 1 layer (*merge*). Jika terdapat sisa *workspace* yang lebih, Bisa menggunakan *crop* untuk menghapus sisa ruang *workspace*.

3. Copy file dari *workspace* material ke *workspace image interior*



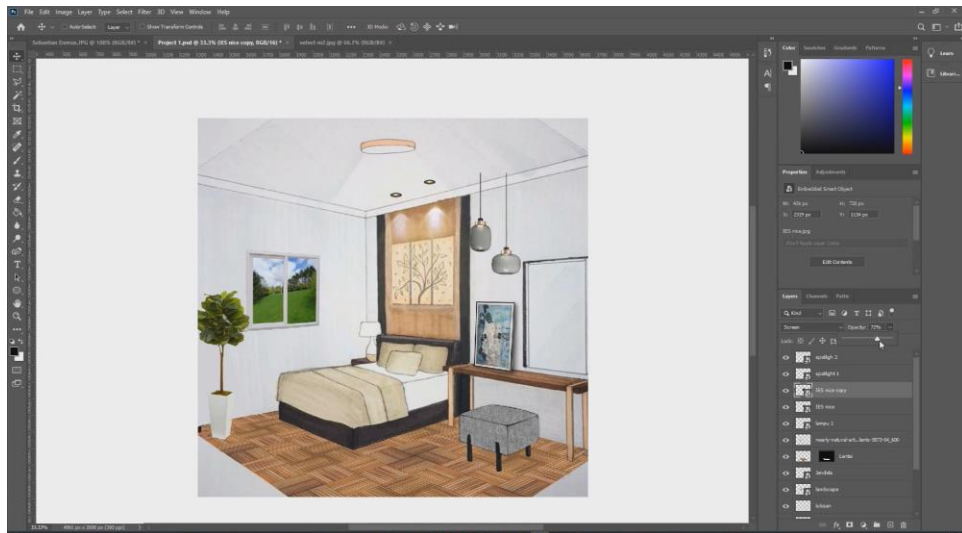
Copy Material dari *workspace* material ke *workspace image interior*. Pastikan *paste* dengan *paste special into* (CTRL+ALT+SHIFT+V) ke area yang di *masking*. Material yang sudah di *paste* bisa disesuaikan besar material yang diperlukan. Bisa menggunakan *Distort* (*Edit* -> *Transform* -> *Distort*).

C. Jendela, Tanaman dan Lukisan



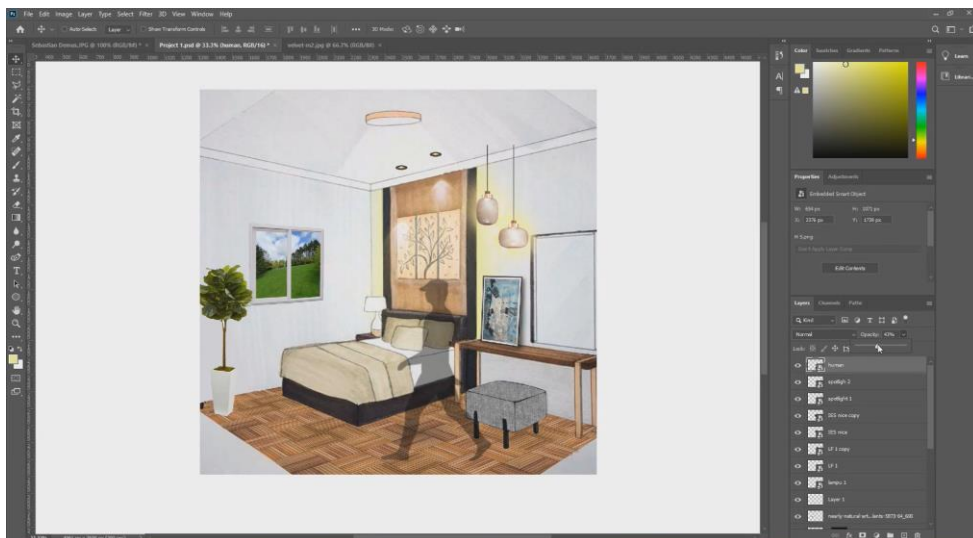
Anda bisa menambahkan *Image* Jendela, Tanaman, atau Lukisan sesuka kamu. Dengan Cara *Open* (CTRL+O) Image di *Workspace* baru, Lalu *copy image* tersebut ke *Workspace Interior* anda. Anda bisa mengatur besar kecil gambar tambahan dengan menggunakan *Transform*.

D. Armature



Pertama, Siapkan ies file lampu yang akan digunakan. Masukkan kedalam *workspace interior* anda. Anda bisa mengatur besar kecil ukuran lampu dengan *Distort* (*Edit* -> *Transform* -> *Distort*). Ubah *Blending Modelsnya* menjadi *Screen*, lalu mainkan *opacity* dari layer cahaya tersebut.

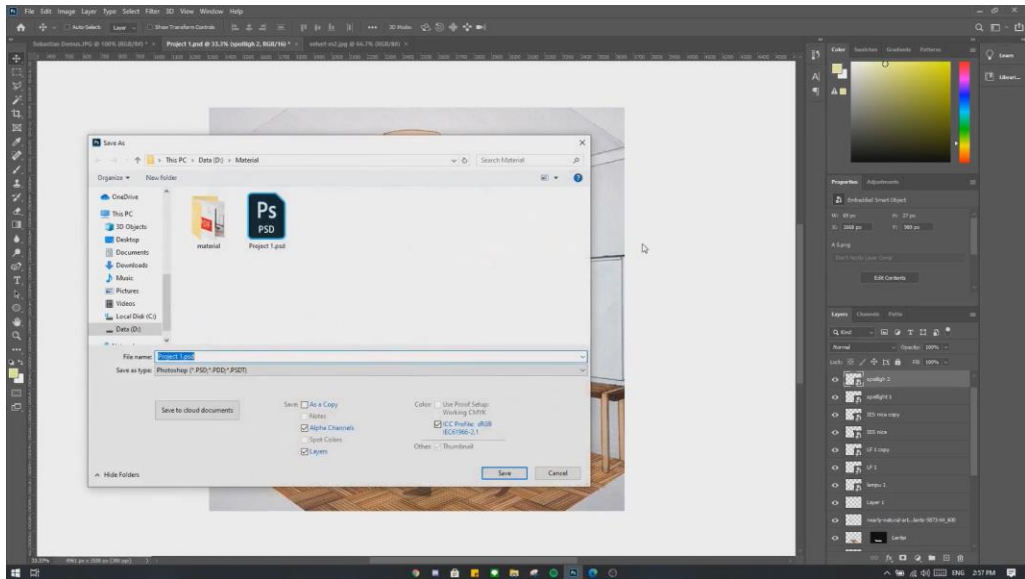
E. Human



Open (CTRL+O) Image *Human*, lalu *Transform Scale* sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu mainkan *opacity* pada layer *human*.

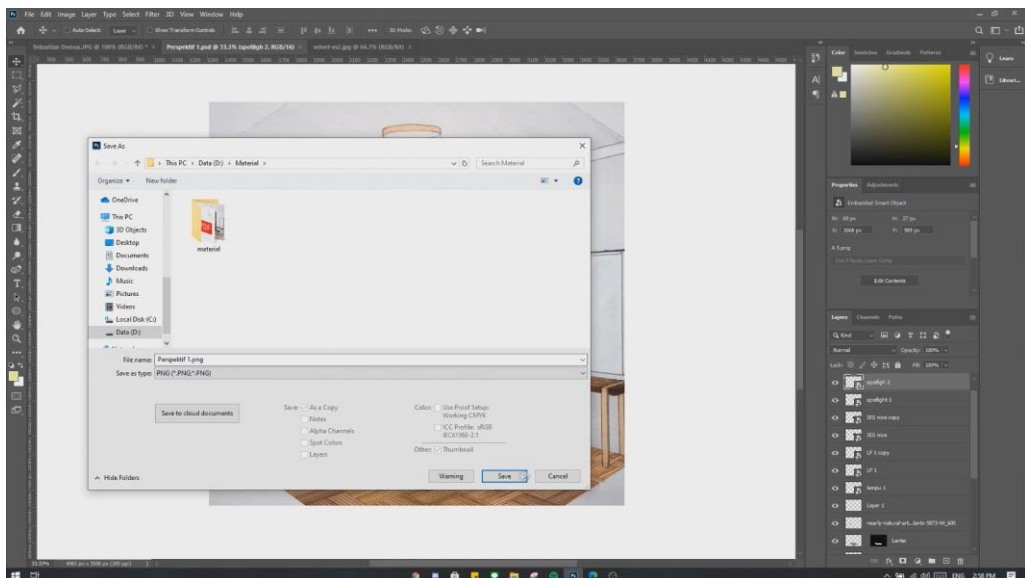
Cara Penyimpanan Gambar

A. Save as PSD



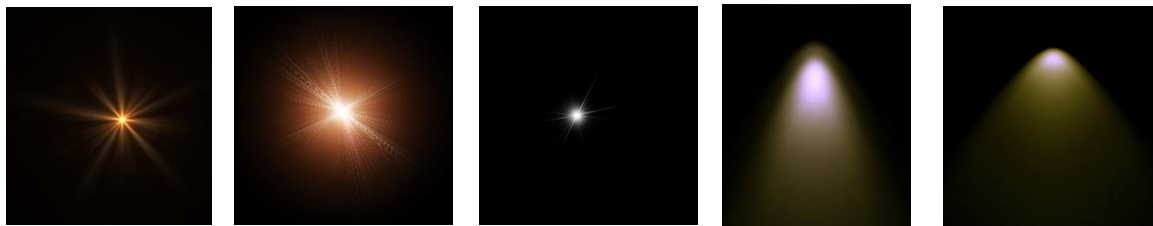
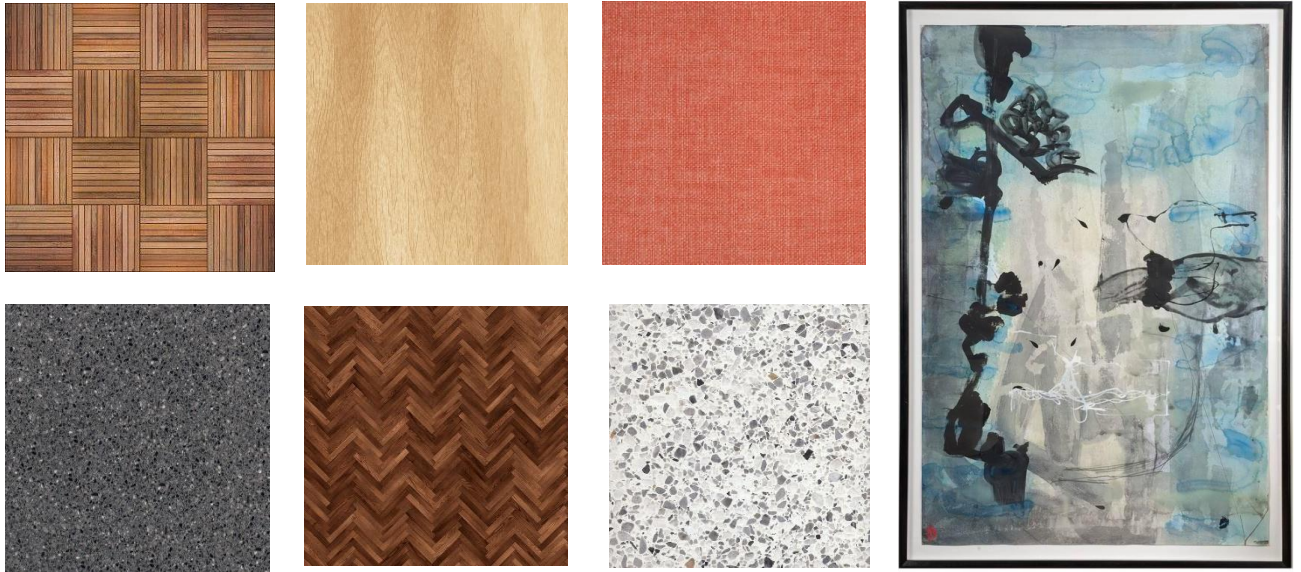
Jika kamu menyimpan file dalam bentuk psd. File layer akan bisa diedit kembali di pembukaan file selanjutnya.

B. Save as PNG / JPEG / PDF



Jika kamu menyimpan file dalam bentuk png/ jpeg/ pdf. File layer tidak akan bisa diedit kembali di pembukaan file selanjutnya.

Material dan Human Library



Scan disini untuk mendapatkan file material :



Link : <https://qrgo.page.link/aQpHX>

DAFTAR PUSTAKA

Bender, Diane M. (2008). *Design Portfolios Moving From Traditional to Digital*. New York: Fairchild Books.

Ching, F.D. (2018). *Interior Design Illustrated*. Fourth Edition. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Mitton, Maureen. (2018). *Interior Design Visual Presentation : A Guide to Graphics, Models, and Presentation Techniques*. Fifth Edition. New York: John Wiley and Sons.

Pile, J.F. (2008). *Interior Design*. Fourth Edition. London: Pearson Education, Inc.

Plunkett, Drew. (2014). *Drawing for Interior Design*. Second Edition. London: Lawrence King.

INTERIOR DRAWING CLASS

PSD

1



**Faculty of Visual Art and Design
Tarumanagara University**

4th Floor K Building - Campus 1

Letjen. S. Parman No 1

Jakarta 11440

Tel +62 21 566 3125

+ 62 21 563 8355

ext. 102

E: fsrd@untar.ac.id

www.fsrd.untar.ac.id

ISBN 978-602-52865-7-5

