



# THE AMAZING Of COREL DRAW

*Cara mudah belajar desain grafis*



Julia R. Skawanti

THE AMAZING OF COREL DRAW  
CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS

Julia R. Skawanti



**TAHTA MEDIA GROUP**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# THE AMAZING OF COREL DRAW CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS

Penulis:  
Julia R. Skawanti

Desain Cover:  
Tahta Media

Editor:  
Tahta Media

Proofreader:  
Tahta Media

Ukuran:  
vi,86, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-086-7

Cetakan Pertama:  
Juli 2023

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2023 by Tahta Media Group**  
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP**  
**(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)**  
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selalu Kami panjatkan kepada Tuhan YME atas ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan buku berjudul ‘The Amazing of Corel Draw : Cara Mudah Belajar Desain Grafis’ dengan lancar tanpa kendala berarti.

Buku ini ditulis sebagai media berbagi penulis sekaligus panduan mudah dan menyenangkan belajar desain grafis dengan menggunakan CorelDraw 2019. Keberhasilan buku ini tentu tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada suami yang selalu mendukung dan memberikan do’a terbaik dalam setiap usaha yang penulis lakukan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dina Mayasari, S.E, M.Par selaku editor dan Penerbit yang bersedia mewujudkan buku ini serta semua pihak yang turut mendukung.

Buku ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Jika pembaca menemukan kesalahan apapun, penulis mohon maaf setulusnya. Selalu ada kesempatan untuk memperbaiki setiap kesalahan, karena itu, dukungan berupa kritik & saran akan selalu penulis terima dengan tangan terbuka.

Terima kasih.

Bogor, Februari 2023

**Penulis**

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1    Mengetahui Aplikasi Desain Grafis .....	1
1.2    Tipe Tipe Grafis Komputer.....	3
BAB 2 ATRIBUT PADA CITRA GRAFIS KOMPUTER.....	6
2.1    Warna Grafis .....	6
2.2    Resolusi Grafis.....	7
2.3    Tipe File.....	8
BAB 3 BEKERJA DENGAN COREL DRAW 2019 .....	9
3.1    Mengetahui CorelDraw 2019.....	9
3.2    Tampilan dan Menu pada CorelDraw .....	9
3.3    Ikon pada CorelDraw .....	12
3.4    Ukuran kertas pada CorelDraw 2019.....	14
BAB 4 MENGGUNAKAN CORELDRAW 2019.....	16
4.1    Membuat objek, meng-copy objek, memberi warna dan merubah ukuran pada objek .....	16
4.2    Menggunakan Fasilitas Object → Shaping : Weld, Trim, Intersect, Simplify, Front minus Back dan Back Minus Front .....	18
4.3    Transformasi objek .....	22
4.4    Menggunakan Text Tool.....	24
4.5    Menggunakan Ikon Drop Shadow Tool.....	26
4.6    Menggunakan Efek Perspective.....	29
BAB 5 MEMBUAT LOGO DAN DESAIN PRODUK.....	31
5.1    Logo Yin dan Yang.....	31
5.2    Logo Sumber Tirta.....	33
5.3    Logo Java Coffee .....	38
5.4    Logo Homestay Bu Djayadi.....	45
5.5    Logo Baloon.....	48
5.6    Logo Flower.....	50
5.7    Logo Bintang Timur.....	56
5.8    Logo Ikan Bakar.....	60
5.9    Membuat Sertifikat .....	63

5.10	Membuat kartu nama .....	66
5.11	Membuat Brosur .....	68
5.12	Membuat desain tutup gelas minuman.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....		79
GLOSARIUM .....		80
RIWAYAT HIDUP .....		86

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Istilah grafik atau grafis terkait dengan gambar ataupun tulisan. Apa sajakah yang di sebut grafik? Gambar apa saja, foto, lukisan bahkan tulisan dapat di golongankan sebagai grafik. Namun grafik dalam istilah yang berhubungan dengan komputer merupakan gambar digital yang bisa di manipulasi. Dalam pembahasan grafis komputer, dikenal beberapa tipe grafik dan beberapa perangkat lunak pengolahnya. Mengingat banyaknya program aplikasi grafis yang beredar di pasaran, perlu diketahui jenis-jenisnya serta kelebihan dan kekurangannya agar tidak salah memilih.

Secara garis besar, desain grafis dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Printing (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. Web Desain: desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
4. Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) : merupakan desain professional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
5. Desain Produk, Pemaketan dan sejenisnya.

### 1.1 MENGENAL APLIKASI DESAIN GRAFIS

Setelah kita mengenal dan memahami mengenai pengelompokan desain grafis sehingga tidak akan salah untuk memilih kegunaan dari desain grafis yang kita inginkan. Selanjutnya kita akan bahas satu persatu mengenai aplikasi atau program desain grafis dengan jenis yang lebih spesifik lagi. Adapaun aplikasi yang akan kita bahas antara lain:

- a. Aplikasi Layout atau pengolah Tata letak  
Aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat pamflet, brosur, posted, booklet dan lain-lain. Aplikasi ini menggabungkan antara tulisan dan gambar yang sudah jadi atau diambil dari aplikasi lainnya seperti di Adobe Photoshop. Yang termasuk ke dalam aplikasi ini adalah Corel

Ventura, Quark Xpress, Adobe FrameMaker, Adobe In Desain, Adobe PageMaker dan Microsoft Publisher.

b. Aplikasi pengolah Garis atau Vektor

Aplikasi ini disebut juga Illustrator Program karena dapat digunakan untuk menggambar bentuk garis atau vektor. Objek yang dihasilkan adalah kombinasi dari beberapa garis lurus atau lengkung yang menghasilkan sebuah bentuk desain grafis yang menarik. Perangkat lunak yang termasuk dalam kelompok ini antara lain Benabe Canvas, CorelDraw, Adobe Illustrator, Metacreations Expression, Macromedia Freehand dan Micrografx Designer.

c. Aplikasi Pengolah Gambar atau Pixel

Aplikasi ini dapat digunakan untuk memanipulasi foto atau gambar. Karena foto atau gambar terdiri dari beberapa titik dalam istilah komputer disebut dengan pixel yaitu gambar yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, oleh sebab itu aplikasi ini disebut sebagai pengolah pixel. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk mengolah gambar tetapi juga berupa teks atau tulisan serta garis yang memiliki kumpulan beberapa pixel dimana teks dan garis tersebut dikonversikan ke dalam bentuk pixel secara otomatis. Contoh aplikasi pengolah gambar atau pixel ini antara lain Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Microsoft Photo Editor, QFX, Wright Image, Micrografx Picture Publisher, Adobe Photoshop, Metacreations Painter dan Metacreations Live Picture.

d. Aplikasi Pengolah Video

Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengolah video atau film dalam bermacam-macam format. Penambahan judul dengan menggunakan teks atau tulisan serta terjemahan ke dalam berbagai bahasa adalah fasilitas yang disediakan dalam aplikasi ini. Selain itu spesial efek seperti suara ledakan bom, suara ombak, suara tembakan pistol dan efek apapun yang kita inginkan telah tersedia dalam aplikasi ini. Contoh dari aplikasi ini adalah Pinnacle Studio Plus , Adobe After Effect, Show Biz DVD, Ulead Video Studio, Power Director , Element Premier , Easy Media Creator, WinDVD Creater dan Nero Ultra Edition.

e. Aplikasi Pengolah multimedia

Aplikasi ini digunakan untuk mengelola multimedia yang berisi teks, film, gambar, animasi dan suara dalam satu aplikasi maka aplikasi ini

biasanya digunakan untuk membuat profile perusahaan, promosi multimedia dan lain sebagainya. Contoh dari aplikasi multimedia adalah Ovation Studio Pro, Macromedia Authorware, Macromedia Flash Multimedia Builder, Macromedia Director, Ezedia dan Hyper Studio.

## 1.2 TIPE TIPE GRAFIS KOMPUTER

Dalam dunia komputer dikenal dua jenis gambar yaitu gambar digital dan gambar non digital. Keduanya mempunyai kelebihan dan kekurangan serta memiliki ciri khas tersendiri yang membuat keduanya menjadi lebih unik. Untuk itu akan dijelaskan mengenai tipe gambar yang dimaksud yaitu :

### 1. Gambar Non Digital.

Gambar Non digital adalah gambar yang dihasilkan atau dibuat diluar dari media digital seperti komputer, camera, scanner dan alat elektronik lainnya. Gambar ini biasanya dibuat diatas kertas atau kanvas atau media lain yang bukan alat elektronik. Gambar yang dihasilkan dapat berupa sketsa atau coretan alat gambar biasa seperti pensil, krayon atau ballpoint.



Sumber : <https://www.carasketsa.my.id>

Gambar 1.2 Contoh gambar Non Digital

## 2. Gambar Digital

Gambar digital adalah gambar yang dibuat dengan bantuan alat elektronik seperti komputer atau kamera dimana dalam penyimpanannya menggunakan file dengan ekstensi tertentu.

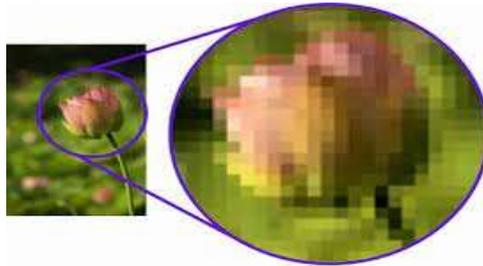


Sumber : <https://teknologi.com>

Gambar 1.2. Contoh gambar Digital

Pada gambar Digital berdasarkan jenis ekstensinya terbagi menjadi dua yaitu gambar Bitmap dan gambar Vektor. Yang membedakan kedua jenis gambar ini adalah titik pixel (picture element)/dot/point/titik koordinat yang berada pada lokasi tertentu dengan pewarnaan tersendiri sehingga membentuk pola tertentu di layar komputer. Pixel merupakan citra gambar terkecil pada gambar digital. Makin banyak jumlah pixel semakin tinggi kerapatannya dan semakin banyak jumlah pixel maka ukuran file relatif semakin besar. Terdapat istilah dpi (dot per inchi) yaitu jumlah titik dalam satu inch. Contoh jenis bitmap mempunyai ekstensi bmp, .jpg, jpeg, .tiff, .png, .pix dan lain-lain. Gambar bitmap mempunyai kelebihan yaitu lebih cepat ditampilkan di layar monitor karena gambar bitmap dapat di transfer secara langsung ke layar monitor, sangat cocok dengan gradasi warna yang rumit, mampu menangkap nuansa dan bentuk warna yang natural dan pada saat di print relatif lebih cepat. Kekurangan gambar bitmap yaitu jika gambar diperbesar atau diperkecil akan berpengaruh kualitas gambar, ukuran gambar relatif besar, jika dilakukan pemadatan gambar /kompres maka kualitas gambar

menjadi turun. Aplikasi untuk mengolah gambar bitmap antara lain GIMP, AdobePhotoshop dan Corel Photopaint.



Sumber : <https://www.nesabamedia.com/>

Gambar 1.3 Gambar bitmap

### 3. Gambar Vector

Gambar Vector merupakan gambar dari sekumpulan garis, kurva dan bidang tertentu dengan menggunakan instruksi dengan definisi tertentu. Gambar vektor tidak dipengaruhi oleh jumlah pixel atau resolusi gambar serta tidak berkurang ketajamannya jika diperbesar (*scalable*). Kelebihan gambar vektor selain *scalable* juga memiliki ukuran file yang kecil dan memiliki warna-warna yang solid untuk gambar sederhana, logo, kartun dan lainnya. Sedangkan kekurangan dari gambar vektor adalah desain rumit untuk hasil cetak/print kurang memuaskan dan kurang dapat menampilkan gradasi dan gambar secara realistis atau natural. Aplikasi gambar vektor antara lain CorelDraw, Macromedia Freehand, Macromedia Flas, Dia dan Inkspace.



Sumber : <https://uprint.id/>

Gambar 1.4 Contoh Gambar vektor jika dilakukan resize

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong.Helen, 2016, *Graphic Design Theory: Readings from the Field (Design Brief)*, Princeton Architectural Press, ISBN-10: 1568987722, ISBN-13: 978-1568987729.
- Enterprise.Jubilee, 2018, *Desain Grafis Komplet : Pengantar Ketrampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Komputer*, Elexmedia Komputido, Jakarta, ISBN: 9786020478364.  
[http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id//index.php?p=show\\_detail&id=6388](http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id//index.php?p=show_detail&id=6388)
- Hariyadi.S, 2007, *Desain Kaos Distro dengan Corel Draw*, Elexmedia Komputido, Jakarta.  
[http://perpustakaanrsmcicendo.com/perpus1/index.php?p=show\\_detail&id=6028](http://perpustakaanrsmcicendo.com/perpus1/index.php?p=show_detail&id=6028)

## GLOSARIUM

- 2-Point Line* : menggambar garis lurus dengan cara menarik titik awal ke titik akhir
- 3-Point Curve* : menggambar kurva dengan menarik dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju titik pusat
- 3-Point Callout* : membuat garis petunjuk/keterangan
- 3-Point Ellipse* : menggambar bentuk bulat dengan menentukan 3 titik.
- 3-Point Rectangle* : menggambar persegi panjang dengan menentukan baseline
- Anchor Editing* : mengedit garis konektor
- Angular Dimension* : membuat garis ukuran segi tiga
- Artistic Media* : menyediakan media *brush*, *sprayer*, *caligraphic* dan *pressure Tool*
- Attract and Repel* : mengubah outline menuju arah kursor seperti magnet
- Attributes Eyedropper* : memilih dan menyalin properti pada objek
- Back minus Front* : digunakan untuk memotong suatu objek dengan objek pemotong yang ada dibelakangnya kemudian objek pemotongnya sekaligus akan hilang secara otomatis
- Bezier* : menggambar kurva dengan teknik kurva ke titik
- Bitmap* : gambar bertipe raster yang mengandalkan jumlah pixel dalam satu satuan tertentu
- Blend* : membuat efek penggabungan dua objek
- Block Shadow* : memberi bayangan pada objek
- Booklet* : buku berukuran kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 30 halaman bolak-balik, yang berisi tulisan dan gambar-gambar

<i>B-Spline</i>	: menggambar garis lengkung dan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva
<i>Color</i>	: memilih warna
<i>Eyedropper</i>	
<i>Color Pallette</i>	: sekumpulan warna yang di <i>mix and match</i> sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik.
<i>Common Shapes</i>	: berbagai bentuk dasar
<i>Connector</i>	: Membuat konektor lurus, siku-siku dengan sudut tajam atau tumpul
<i>Contour</i>	: Membuat kontur pada objek
<i>Copy</i>	: Menyalin objek
<i>Crop</i>	: memotong dan mengambil objek yang di pilih
<i>Cyan Magenta Yellow Black (CMYK)</i>	: bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna
<i>Digital</i>	: merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau <i>off</i> dan <i>on</i> (bilangan biner)
<i>Distort</i>	: membuat efek distorsi pada objek
<i>Dot</i>	: banyaknya titik/point koordinat yang berada pada lokasi tertentu dengan pewarnaan tersendiri.
<i>Drag</i>	: Menggeser objek
<i>Drop Shadow</i>	: membuat efek bayangan pada objek
<i>Ellipse</i>	: menggambar bentuk bulat
<i>Envelope</i>	: membuat efek distorsi dengan mendrag/menarik titik-titik pada envelope
<i>Environmental Graphic Design (EGD)</i>	: komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (enviroment)
<i>Eraser</i>	: menghapus objek yang tidak diinginkan
<i>Extrude</i>	: membuat efek kedalaman pada objek

<i>Fill Handle</i>	: titik-titik yang ada pada setiap sisi dalam suatu objek berfungsi untuk memperbesar atau mengecilkan objek
<i>Fit Text to Path</i>	: digunakan untuk membuat tulisan melengkung atau sesuai dengan objek yang digunakan sebagai alas
<i>Flyer</i>	: perangkat pemasaran yang biasanya dicetak pada selebar kertas, serta memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan brosur atau pamflet, yang umumnya menggunakan ukuran A5 atau A4 berbahan HVS, art paper, ataupun art carton
<i>Flyout</i>	: jika di klik maka akan menampilkan beberapa tools lainnya pada kelompok tools tersebut
<i>Free Transform</i>	: merubah objek dengan bentuk bebas
<i>Freehand</i>	: menggambar garis tunggal dan kurva
<i>Freehand Pick Tool</i>	: mengatur ukuran objek, memiringkan objek dan memutar objek
<i>Front minus Back</i>	: digunakan untuk memotong suatu objek dengan objek pemotong yang ada di atasnya kemudian objek pemotongnya sekaligus akan hilang secara otomatis
<i>Graph Paper</i>	: menggambar garis bantu/grid
<i>Horizontal or Vertical dimension</i>	: membuat garis ukuran dimensi horisontal atau vertikal
<i>Impact Tool</i>	: menggambar objek dengan banyak sisi
<i>Interactive Fill</i>	: memberi warna dengan gradasi Fill
<i>Intersect</i>	: fasilitas untuk memotong dua objek menghasilkan bentuk baru
<i>Knife</i>	: memotong gambar
<i>Layout</i>	: suatu susunan, rancangan, atau tata letak rang dari sebuah elemen yang sengaja didesain untuk bisa ditempatkan dalam suatu bidang yang sebelumnya telah direncanakan sistemnya terlebih dahulu

<i>Leaflet</i>	: selembaar kertas cetak yang dilipat berisi informasi pendek dan ringkas.
<i>Letter</i>	: ukuran kertas
<i>LiveSketch</i>	: mengambar sketsa suatu objek
<i>Menu Bar</i>	: sebuah bagian yang di dalamnya terdapat berbagai perintah yang digunakan untuk menjalankan fungsi tertentu pada sebuah aplikasi
<i>Mesh Fill</i>	: membari wrna gradasi Fill dengan garis
<i>Mirror text vertically</i>	: fungsi dalam teks untuk membalikan posisi teks awal
<i>Navigasi</i>	: suatu teknik untuk menentukan kedudukan dan arah lintasan perjalan secara tepat
<i>Non Digital</i>	: representasi dari gambar nyata berupa sekumpulan angka yang dapat disimpan dan diolah oleh komputer.
<i>Order to Back of objek</i>	: objek yang dipindahkan ke belakang objek awal
<i>Order to Front of objek</i>	: objek yang dipindahkan ke depan objek awal
<i>Page Setup</i>	: pengaturan ukuran kertas
<i>Pamflet</i>	: buklet kecil atau selebaran yang digunakan untuk mengiklankan atau memberikan informasi tentang satu subjek
<i>Pan</i>	: menggeser halaman
<i>Parallel dimension</i>	: membuat garis dengan ukuran dimensi miring
<i>Paste</i>	: Menempelkan Objek yang telah disalin
<i>Pen</i>	: menggambar kurva dengan tektnik menggeser mouse
<i>Perspektive</i>	: sudut pandang manusia dalam melihat objek suatu gambar
<i>Pick Tool</i>	: untuk memilih objek
<i>Pixel</i>	: kumpulan dari ribuan titik <b>yang</b> sangat kecil dan tiap-tiap tersebut memiliki warna tertentu

<i>Polygon</i>	: menggambar bentuk dengan segi banyak
<i>Polyline</i>	: menggambar kurva yang terhubung dan garis lurus dalam satu tindakan
<i>Printing</i>	: percetakan
<i>Rectangle</i>	: menggambar bentuk persegi empat
<i>Red Green Blue (RGB)</i>	: tiga warna utama cahaya-merah, hijau, biru, digambarkan sebagai ruang warna asli komputer untuk mengambil gambar dan menampilkannya
<i>Resize</i>	: mngubah ukuran
<i>Resolusi gambar</i>	: jumlah pixel yang ada dalam sebuah gambar digital
<i>Rotate</i>	: fungsi untuk memutar suatu objek
<i>Roughen</i>	: merubah garis luar objek vektor
<i>Rectangle</i>	: menggambar bentuk persegi empat
<i>Scalable</i>	: kemampuan suatu sistem, jaringan, atau proses untuk menangani penambahan beban yang diberikan
<i>Shape</i>	: mengubah bentuk objek
<i>Simplify</i>	: hasil dari memotong dua objek gambar sehingga menghasilkan objek baru
<i>Smart Drawing</i>	: menggambar garis bebas/ tak beraturan dan mengkonversi menjadi gambar dasar kurva dengan bentuk tertentu
<i>Smart Fill</i>	: membuat objek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menerapkan objek tersebut
<i>Smear</i>	: menarik objek dengan menyeret garis tepi
<i>Smooth</i>	: mengubah bentuk objek menjadi lebih lembut/halus
<i>Smudge</i>	: merubah bentuk vektor
<i>Software</i>	: perangkat lunak
<i>Spiral</i>	: menggambar bentuk spiral
<i>Star</i>	: membuat bintang dan ledakan
<i>Status Bar</i>	: informasi tentang halaman yang sedang dikerjakan
<i>Table</i>	: membuat tabel

<i>Text</i>	: membuat teks
<i>Toolbar Property</i>	: sekelompok alat yang muncul bersamaan dengan menu atau perintah yang sedang kita jalankan
<i>Toolbar Standart</i>	: sekumpulan tombol jalan pintas dan merupakan perintah-perintah dasar dari <i>toolbar</i>
<i>Toolbox</i>	: sekumpulan alat atau tombol untuk membuat gambar di komputer
<i>Transparency</i>	: membuat efek transparan pada objek
<i>Trim</i>	: fasilitas untuk memotong objek kedua menjadi bentuk baru
<i>Twirl</i>	: merubah objek/bentuk menjadi pusaran
<i>Vector</i>	: gambar digital hasil kombinasi titik dan garis melalui proses rumus matematika sehingga membentuk poligon untuk membentuk objek gambar tertentu
<i>Virtual Segment</i>	: memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain
<i>Delete</i>	
<i>Weld</i>	: fasilitas untuk menggabungkan beberapa objek menjadi satu kesatuan
<i>Zoom</i>	: mengubah ukuran tampilan objek

## RIWAYAT HIDUP



### **Julia Ratnawulan Skawanti, S.Kom, M.Kom**

Lulus S1 dari STMIK Indonesia Mandiri Bandung pada tahun 2006 pada Prodi Sistem Informasi. Melanjutkan jenjang pendidikan Magister di STIMIK LIKMI Bandung pada Prodi Sistem Informasi dengan bidang minat Sistem Informasi Bisnis dan lulus pada tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen Tetap di Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor dari tahun 2015 hingga saat ini. Sebelum berkiprah di dunia pendidikan, pernah bekerja di berbagai perusahaan swasta mulai dari koperasi hingga perusahaan farmasi di Bandung selama kurang

lebih 16 tahun. Mulai tertarik di bidang pendidikan sejak tahun 2006 dengan mengajar komputer di beberapa Sekolah Swasta dibawah Yayasan Salib Suci Bandung mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran yang diajarkan pada pendidikan dasar antara lain aplikasi game untuk usia dini (TK), Microsort Office, Corel Draw dan Visual Basic. Dirasa perlu untuk meningkatkan jenjang karir maka pada tahun 2014 mulai mengajar sebagai Dosen di LP3I Yogyakarta selama satu semester kemudian pindah ke Bogor dan mengajar di Sekolah Tinggi Hukum Darma Andhiga hingga tahun 2018. Mata kuliah yang diampu pada STIH Darma Andigha antara lain Pancasila, Kewiraan, Sosiologi, Bahasa Inggris Hukum 1 dan II. Kemudian sebagai Dosen tetap di Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor hingga saat ini. Mata kuliah yang diampu antara lain *Computer Application (MS Office)*, *Digital Marketing*, *Hotel Management Information System*, *Management Information System*. Menjadi presenter pada *Proceedings 2<sup>nd</sup> International Conference on Information Technology and Bussiness (ICITB)* di *Informatic and Business Institute Darmajaya Lampung* tahun 2016 dan pada acara *The 10<sup>th</sup> International Conference Global Optimization and Its Application 2021 (ICoGOIA 2021)* Institut Informatika dan Bisnis Kesatuan Bogor. Selain itu melakukan penelitian yang di publikasikan di berbagai jurnal nasional.

# The Amazing of Corel Draw

Buku ini membahas tentang arti desain grafis pada media komputer, mulai dari software atau tipe grafis komputer, warna grafis, resolusi grafis serta tipe file. Buku ini memfokuskan pada penggunaan software Corel Draw untuk membuat sebuah desain yang kreatif.

Melalui Corel Draw ini Anda dituntun untuk memaksimalkan penggunaannya seperti penggunaan Shapping hingga efek transformasi. Selain itu dalam buku ini disajikan langkah-langkah dalam pembuatan beberapa logo, membuat sertifikat, kartu nama, brosur dan desain tutup gelas minuman ringan.

Buku ini sangat cocok bagi siapa saja yang tertarik pada desain grafis yang kreatif serta menambah wawasan berkreasi di dunia digital.



CV. Tahta Media Group  
Surakarta, Jawa Tengah  
Web : [www.tahtamedia.com](http://www.tahtamedia.com)  
Ig : tahtamedia group  
Telp/WA : +62 896-5427-3996

ISBN 978-623-147-086-7 (PDF)



9 786231 470867