

BUKU PANDUAN

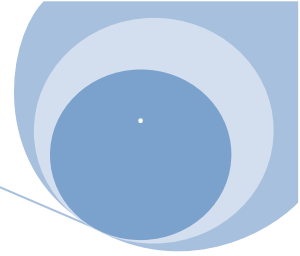
PEMBUATAN MEDIA CETAK PENDIDIKAN KESEHATAN (TEORI DAN PRAKTIK)



Oleh :

ELIA NUR A'YUNIN SKM, MKM.

**Program Studi Kesehatan Masyarakat
Fakultas Ilmu Ilmu Kesehatan
Universitas Prof. Dr. Hamka (UHAMKA)
Jakarta 2019**



MEDIA

1. Pengertian Media

Media pendidikan atau promosi kesehatan adalah semua sarana atau hanya menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2010). Media adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pengajaran (Maulan, 2009).

Melakukan promosi kesehatan tentu saja tidak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsinya perilaku yang positif (Notoatmodjo, 2010). Beberapa alasan media menjadi penting dalam pendidikan kesehatan masyarakat menurut Notoatmodjo (2010) antara lain,

- a. Dapat mempermudah penyampaian informasi.
- b. Dapat menghindari kesalahan persepsi.
- c. Dapat memperjelas informasi.
- d. Dapat mempermudah pengertian.
- e. Mengurangi komunikasi yang verbalistik.
- f. Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap dengan mata.
- g. Memperlancar komunikasi dan lain-lain.

2. Peran Media

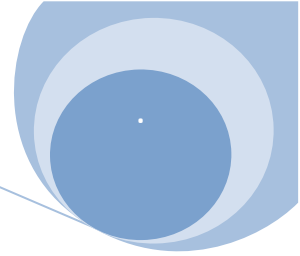
Peran media dalam pendidikan kesehatan masyarakat memiliki dua peranan (Mubarok, 2010)

a. Media sebagai alat bantu

Media bagi komunikator memiliki peran sebagai alat peraga yaitu sebagai alat untuk membantukan komunikator dalam penyampaian pesan-pesan dari komunikator kepada sasaran agar dipahami sehingga tercapai tujuan.

b. Media sebagai sumber belajar

Media bagi kelompok sasaran atau masyarakat memiliki peran sebagai sumber belajar yaitu sebagai alat yang dapat memperkaya wawasan kelompok sasaran atau masyarakat secara luas.



3. Fungsi Media

a. Fungsi media dalam edukasi

Media berfungsi dalam proses pembelajaran bagi kelompok sasaran juga masyarakat dan berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan kelompok sasaran juga masyarakat.

b. Fungsi media dalam sosial

Media komunikasi selain memberikan informasi dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan juga meratakan konsep atau pengertian kepada setiap orang yang berkomunikasi. Pengaruh pemerataan ini akan memperluas pergaulan, pengenalan dan pengalaman tentang manusia dan segala hal-hal yang bersangkutan paut dengannya, seperti adat istiadat, cara bergaul, daerah tempat tinggal dan sebagainya.

Pebangunan sarana media komunikasi massa seperti radio, televisi dan internet mendapat prioritas, karena jangkauan yang luas dan merata dengan adanya fungsi media secara sosial. Dengan demikian, media komunikasi merupakan alat sosialisasi untuk menyatukan pandangan hidup dan meratakan berbagai konsep dari berbagai bidang kehidupan masyarakat bangsa.

c. Fungsi media dalam ekonomis

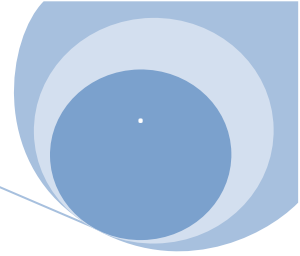
Dapat dilihat pada dunia industri dan perdagangan, media komunikasi dapat dipergunakan untuk mempengaruhi massa (konsumen). Dengan demikian media komunikasi telah dipakai secara cermat, baik dalam meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja maupun dalam rangka promosi dan pemasaran produksi keberbagai penjuru dunia. Dalam dunia pendidikan telah menikmati nilai ekonomis tersebut.

d. Fungsi media dalam politisi

Politik yang dimaksud adalah politik pembangunan bangsa, baik pembangunan fisik meteril maupun pembangunan mental spiritual. Media komunikasi digunakan oleh penguasa pendidikan untuk menyatukan pandangan pengajaran, sehingga antara pusat dan daerah sampai kelembaga pendidikan tidak terdapat perbedaan atau penyimpangan-penyimpangan yang berarti dalam pelaksanaan pengajaran.

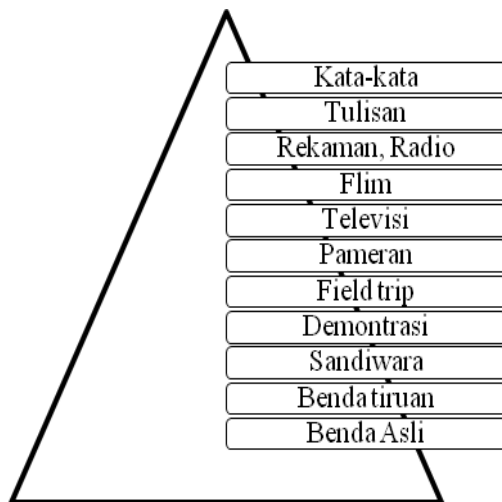
e. Fungsi media dalam seni budaya

penyebaran seni budaya dimungkinkan berkembang secara cepat dan mantap dengan menggunakan media, sehingga perubahan-perubahan kehidupan dalam hampir dalam segi kebudayaan manusia tidak dapat ditahan-tahan lagi.



4. Kerucut Edgar Dale

Media disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada manusia diterima atau digunakan untuk diterima atau ditangkap melalui panca indra. Semakin banyak panca indra yang digubakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Edgar Dale membagi media menjadi 11 macam dan menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap media dalam sebuah kerucut (Notoadmodjo, 2007).



Sumber : Notoatmodjo, 2007

Gambar 1. Kerucut Edgar Dale

5. Macam-macam Media

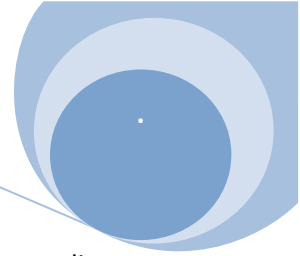
Macam-macam media menurut Notoatmodjo (2007) yang membagi media menjadi media menjadi secara umum, berdasarkan fungsinya dan berdasarkan pembuatannya dan penggunaannya.

a. Penggolongan media secara umum

1) *Visual aids* (alat bantu lihat)

Alat bantu yang digunakan untuk membantu menstimulus indra penglihatan pada saat proses pendidikan. Terdapat dua bentuk alat bantu lihat.

- a) Alat yang diproyeksikan seperti: slide, *over head projector* (OHP) dan flim strip)
- b) Alat yang tidak diproyeksikan yaitu dua demensi seperti gambar, peta dan bagan, alat bantu cetak atau tulis seperti leaflet, poster, lembar balik, dan buklet. Tiga demensi seperti bola dunia dan boneka.



2) *Audio aids* (alat bantu dengar)

Alat ini digunakan untuk menstimulasi indra pendengaran seperti piringan hitam, radio, tape, CD.

3) *Audio visual aids* (alat bantu dengar dan lihat)

Alat bantu yang menstimulasi indra pendengaran juga penglihatan seperti TV, Flim dan vidio).

b. Penggolongan media berdasarkan fungsinya.

1) Media cetak

a) *Buklet* merupakan media untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan dalam bentuk buku, baik berupa tulisan maupun gambar.

b) *Leaflet* merupakan bentuk penyampaian informasi atau pesan-pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat berupa kalimat, gambar, atau kombinasi.

c) *Flyer* (selebaran) merupakan bentuk seperti *leaflet*. Tetapi tidak dilipat.

d) *Flip chart* (lembar balik) biasanya dalam bentuk buku, setiap lembar (halaman) berisi gambar yang diinformasikan dan lembar baliknya (belakangnya) berisi kalimat sebagai pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut.

e) *Rubik* atau tuisan-tulisan pada surat kabar atau majalah yang membahas suatu masalah kesehatan atau hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan.

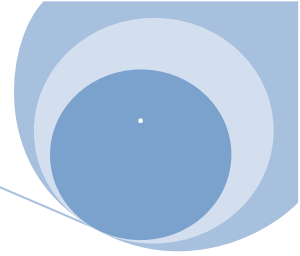
f) Poster adalah bentuk media yang berisi pesan-pesan atau informasi kesehtan yang biasanya ditempel di dinding, tempat-tempat umum atau kendaraa umum. Biasanya isinya bersifat pemberitahuan dan propaganda.

g) Foto yang mengungkap informasi kesehatan.

Namun setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari media cetak menurut Notoatmodjo (2010),

a) Kelebihan

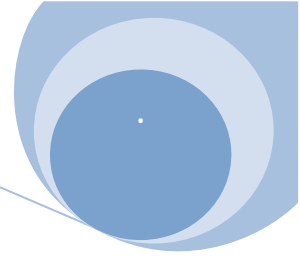
- (1) Tahan lama
- (2) Mencakup banyak orang
- (3) Biaya tidak tinggi
- (4) Tidak perlu listrik
- (5) Dapat dibawa kemana-mana
- (6) Dapat mengungkit rasa keindahan
- (7) Mempermudah pemahaman
- (8) Meningkatkan gairah belajar



- b) Kekuranga
 - (1) Media ini tidak dapat menstimulir efek suara dan efek gerak
 - (2) Mudah terlipat
- 2) Media *elektronik*
 - a) Televisi. Penyampaian pesan kesehatan melalui televisi dapat berupa sandiwara, sinetron, sandiwara, forum diskusi, pidato, TV *spot* dan kuis atau cedar cermat.
 - b) Radio. Bentuk penyampaian informasi di radio dapat berupa obrolan (tanya jawab), konsultasi kesehatan, sandiwara radio, dan radio *spot*.
 - c) Video penyampaian informasikesehatan melalui video
 - d) *Slide*
 - e) Flim Strip

Namun setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari media elektonik menurut Notoatmodjo (2010),

- a) Kelebihan
 - (1) Sudah dikenal masyarakat
 - (2) Mengikutsertakan semua panca indra
 - (3) Lebih mudah dipahami
 - (4) Lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak
 - (5) Penyajian dapat dikendalikan
 - (6) Jangauan relatif lebih besar
 - (7) Sebagai alat diskusi dan dapat diulang-ulang
- b) Kekurangan
 - (1) Biayanya lebih tinggi
 - (2) Sedikit rumit
 - (3) Perlu listrik
 - (4) Perlu alat canggih untuk produksinya
 - (5) Perlu persiapan matang
 - (6) Peralatan selalu berkembang dan berubah
 - (7) Perlu keterampilan penyimpanan
 - (8) Perlu terampil dalam pengoperasian



3) Media papan (*billboard*)

Median papan yang dipasang ditempat-tempat umum dapat diisi pesan-pesan atau informasi kesehatan. media ini juga mencakup pesan-pesan yang ditulis pada lembar seng dan ditempel di kendaraan umum (bus dan taksi).

c. Penggolongan media berdasarkan pembuatannya dan penggunaannya.

- 1) Alat peraga yang rumit, seperti flim, flim strip dan slide. Dalam penggunaannya memerlukan listrik dan proyektor.
- 2) Alat peraga yang sederhana/mudah dibuat sendiri dengan bahan-bahan setempat yang mudah diperoleh seperti bambu, karton, kaleng bekas, dan kertas karton. Ciri-ciri alat peraga sederhana adalah mudah dibuat, bahan-bahannya dapat diperoleh dari bahan-bahan lokal, mencerminkan kebiasaan, kehidupan dan kepercayaan setempat, ditulis (gambar) dengan sederhana, bahasa setempat dan mudah dimengerti oleh masyarakat dan memenuhi kebutuhan kesehatan dan masyarakat.

6. Penyusunan Media Cetak yang Efektif

Tip dan teknik penyusunan materi cetak yang efektif menurut Bensley (2008).

a. Menentukan isi yang tepat

Beberapa petunjuk yang dapat membantu untuk menentukan sebuah materi.

1) Batasi tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum dan khusus harus diutamakan dan dibatasi menjadi satu atau dua poin.

2) Menyajikan informasi penting terlebih dahulu

3) Merangkum poin-poin yang penting

b. Memperhatikan tata letak

1) Menggunakan rata kiri

2) Menggunakan spasi yang besar

3) Menghindari menulis isi yang tidak sesuai

4) Merencanakan materi sehingga gagasan penting mengikuti pola "Z"

Polanya adalah meletakkan gagasan paling penting harus berada di daerah kiri atas, sementara gagasan yang kurang penting berada di pojok kanan bawah.

c. Memilih gambar yang sesuai

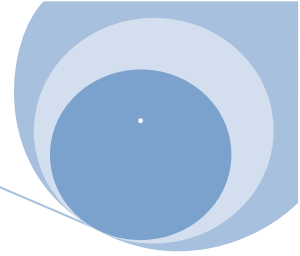
1) Menggunakan gambar yang membantu menyampaikan pesan.

2) Menggunakan gambar sederhana, bukan gambar yang terlalu rumit.

3) Menggunakan gambar yang sesuai dengan khalayak target.

4) Menggunakan gambar yang sesuai dengan budaya setempat.

5) Menggunakan gambar yang dikenal.



d. Menetapkan keterbacaan

1) Menggunakan kata-kata yang umum

Menggunakan kata-kata umum supaya mudah di pahami oleh khalayak, seperti menggunakan kata suntik sebagai kata pengganti injeksi.

2) Menggunakan bahasa baku

Semakin benar dan baku sebuah bahasa, maka pesan semakin mudah dimengerti.

3) Menggunakan nada bicara

Dengan menjadi orang kedua dapat lebih efektif dalam membuat pesan lebih intim dan membuat seakan dibuat khusus untuk khalayak.

4) Menjelaskan istilah teknis

Istilah kedokteran biasanya tidak begitu dimengerti oleh khalayak sehingga perlu memberi penjelasan terhadap kata-kata tertentu.

5) Menggunakan kalimat aktif

Kalimat yang aktif dan jelas akan membuat khalayak mengerti dengan jelas apa yang diharapkan.

6) Menggunakan kalimat pendek

Usahakan kalimat yang dipakai sependek mungkin. Kalimat yang terlalu panjang dan berisi macam-macam hal akan membuat bingung.

7) Menggunakan bahasa *gaul* dengan hati-hati

Bahasa gaul harus digunakan secara hati-hati karena tidak selalu sesuai dan dapat membuat kesal seseorang. Sebaliknya gunakan istilah yang telah dikenal dan dapat dipahami khalayak target.

8) Menambahkan penarik perhatian

Tambahkan penarik perhatian dalam materi dengan memberikan ruang kosong bagi khalayak untuk menulis tujuan, mengisi daftar isian, atau ajukan pertanyaan yang dapat dijawab oleh khalayak. Seperti contoh berikut,

APAKAH SAYA MEMILIKI RISIKO KANKER PAYUDARA

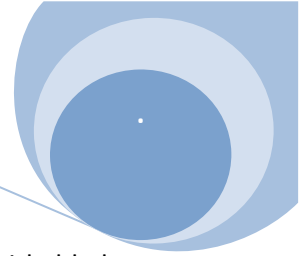
Anda mungkin berisiko terkena kanker payudara jika jawaban anda berikut adalah “ya”

1. Memiliki riwayat kanker payudara dalam keluarga ?
2. Memiliki riwayat pribadi kanker payudara atau ovarium ?
3. Siklus menstruasi dimulai pada usia 12 tahun ?
4. Mulai menopause pada usia 55 tahun ?
5. Telah terpapar radiasi dalam jumlah banyak (sinar x, pengobatan) ?
6. memiliki gen ‘kanker payudara’ ?

*Bahkan tanpa satu atau lebih faktor tersebut, Anda memiliki resiko kanker payudara

Sumber : Bansley, 2008

Gambar 2 Contoh dari Pengajuan Pertanyaan



Pesan dalam suatu media harus efektif dan kreatif, untuk itu pesan harus memenuhi hal-hal sebagai berikut:

1) *Command attention*

Mengembangkan suatu idea atau pesan pokok yang merefleksikan strategi desain suatu pesan. Bila terlalu banyak ide, hal tersebut akan membingungkan khayalakyat sasaran dan mereka akan mudah melupakan pesan tersebut.

2) *Clarify the message*

Pesan haruslah mudah, sederhana dan jelas. Pesan yang efektif harus memberikan informasi yang relevan dan baru bagi khalayak sasaran. Kalau pesan dalam media diremehkan oleh sasaran, secara otomatis pesan tersebut gagal.

3) *Create trust*

Pesan harus dapat dipercaya, tidak bohong, dan terjangkau. Katakanlah masyarakat percaya cuci tangan pakai sabun dapat mencegah penyakit diare, dan untuk itu harus dibarengai bahwa mudah didapat didekat tempat tinggalnya.

4) *Communicate a benefit*

Hasil pesan diharapkan akan memberikan keuntungan. Khalayak sasaran termotivasi membuat jamban karena mereka akan memperoleh keuntungan dimana anaknya tidak akan terkena penyakit diare.

5) *Consistency*

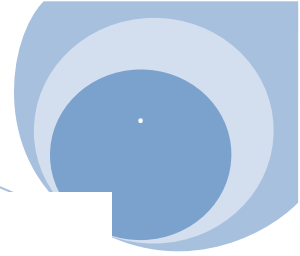
Pesan harus konsisten, artinya bahwa sampaikan satu pesan utama dimedia apapun secara berulang misal: poster, stiker, dll, tetapi maknanya akan tetap sama.

6) *Cater to the heart and head*

Pesan dalam suatu media harus bisa menyentuh akal dan rasa. Komunikasi yang efektif tidak hanya sekedar memberi alasan teknis semata, tetapi juga harus menyentuh nilai-nilai emosi dan membangkitkan kebutuhan nyata.

7) *Call to action*

Pesan dalam suatu media harus dapat mendorong khlayak sasaran untuk bertindak sesuatu. "Ayo, buang air bedsar di jamban agar anak tetap sehat" adalah contoh ungkapan yang memotivasi kearah suatu tindakan.



LEMBAR KERJA 1

MENGENAL CORELDRAW 11

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu memahami fungsi dan kegunaan CorelDraw dalam pembuatan media cetak
2. Mahasiswa mampu memahami toolbar yang ada di CorelDraw
3. Mahasiswa mampu mengoperasikan toolbar yang ada di CorelDraw

Mengenal CorelDraw 11

CorelDraw 11 adalah program aplikasi buatan Corel Corporation yang mempunyai kemampuan pengolahan grafis dalam hal membentuk objek baru, membentuk teks baru, menggabungkan objek, menggabungkan objek dengan teks, memotong objek, dll sehingga dimanfaatkan dalam pembuatan desain Banner, Xbanner, logo, desain kartu nama, desain iklan (poster), desain kaos, dan lain-lain. CorelDraw ini merupakan program grafis dengan basis vector atau garis, namun dapat pula mengolah gambar dengan basis bitmap yang sesungguhnya.

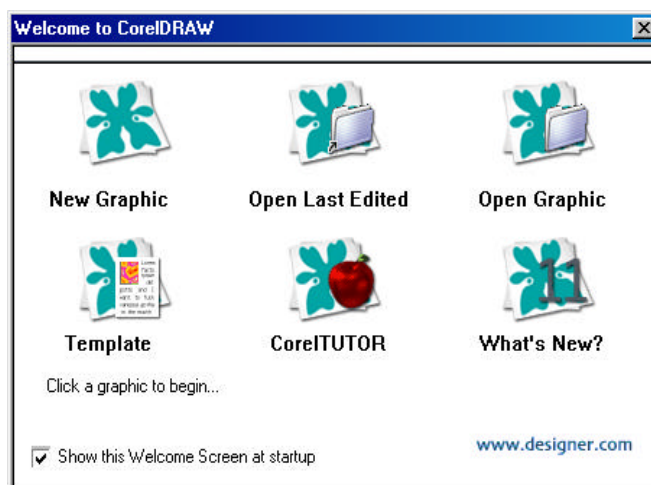
Desain grafis dibagi menjadi dua kelompok :

- Desain grafis Berbasis bitmap → bekerja dengan bitmap yang tersusun atas pixel-pixel warna atau titik –titik kecil yang membentuk sebuah objek, dimana bila gambar tersebut dibesarkan hingga melewati batas maksimal , maka gambar tersebut akan terlihat luntur dasarnya yaitu kotak-kotak warna
- Desain grafis Berbasis Vektor → bekerja dengan gambar yang tersusun dari vector atau garis, Gambar akan mempunyai ukuran relative kecil, jika gambar dibesarkan maka tetap terlihat solid dan utuh

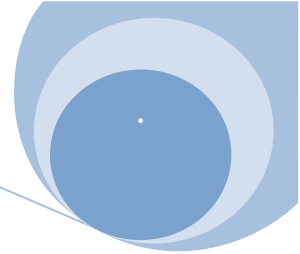
Langkah Membuka CorelDraw 11

START → ALL PROGRAM → CorelDRAW Graphics Suits 11 → CorelDRAW 11







Welcome Screen



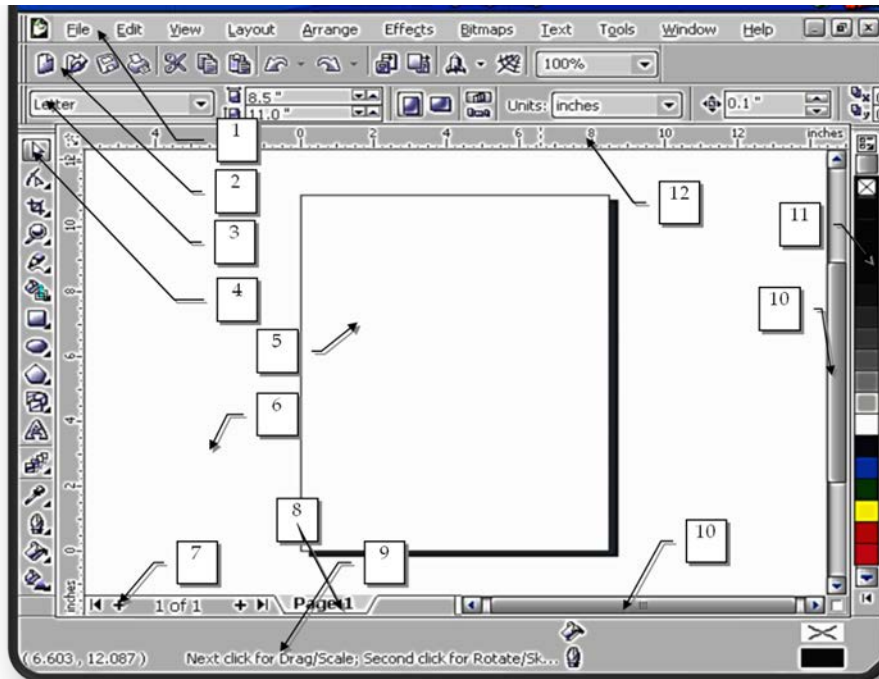
Gambar 4. Tampilan Awal Corel Draw 11.



Keterangan:

No	Tombol	Keterangan
1		Berfungsi untuk membuka lembar kerja baru dengan ukuran lembar kerja standar.
2		Berfungsi untuk membuka beberapa file terakhir yang pernah dibuka sebelumnya.
3		Berfungsi untuk membuka file Corel Draw yang telah disimpan.
4		Berfungsi untuk membuka format file template atau desain yang disediakan CorelDRAW, seperti desain WEB, desain amplop, desain label, dan lain-lain.
5		Berfungsi untuk membuka file tutorial dari CorelDRAW.
6		Berfungsi untuk mengetahui fasilitas terbaru dari program CorelDRAW.

Tampilan halaman CorelDraw 11



Keterangan :

1. Menubar : berada dibawah title bar berisi barisan menu yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah objek.
2. Toolbar (standar bar) : berada pada baris ketiga, berisi tombol untuk menjalankan perintah.
3. Property bar : Tombol pendukung berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan objek atau perangkat yang sedang aktif (tool yang dipilih).
4. Toolbox : Kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat atau memodifikasi objek.
5. Drawing page : Lembar kerja yang dapat diatur oleh Scrool Bar
6. Drawing windows : area diluar drawing page
7. Page Navigator: Navigasi halaman lembar kerja
8. Page: Halaman lembar kerja
9. Statur Bar: Memberikan informasi objek seperti tipe, ukuran, warna, resolusi
10. Scrool Bar: Untuk menggulung Drawing Page
11. Color palette : berisi kotak warna, yang digunakan untuk memberi warna pada objek (Palet Warna)
12. Ruler : merupakan batas-batas vertical dan horizontal berisi angka-angka untuk menunjukkan ukuran dan posisi objek

Menu dan Icon

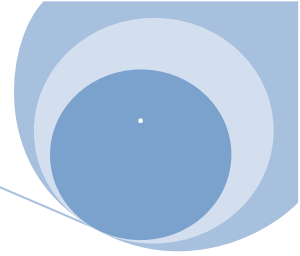
1) Menu Bar

barisan menu yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah objek. Masing-masing menu mempunyai submenu dan perintah. Terdapat **11 menu**














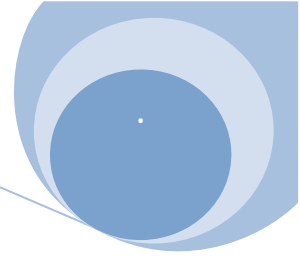
Menu dan Submenu

1. Menu File berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan *file*(berkas).
2. Menu Edit berisi perintah-perintah penyuntingan.
3. Menu View berisi perintah-perintah pengaturan layar tampilan.
4. Menu Layout berisi perintah-perintah pengaturan lembar kerja.
5. Menu Arrange berisi perintah-perintah pengaturan object.
6. Menu Effects berisi perintah-perintah memberi efek pada *object*.
7. Menu Bitmaps berisi perintah-perintah penyuting gambar.
8. Menu Text memberi perintah-perintah penyutingan tulisan.
9. Menu Tools berisi perintah-perintah alat bantu yang digunakan untuk melengkapi perintah-perintah sebelumnya.
10. Menu Windows berisi perintah-perintah jendela kerja dan jendela objek lain.
11. Menu Help berisi perintah meminta bantuan.



1. Menu *File*

Menu	Fungsi
 N ew Ctrl+N	Membuat lembar kerja baru
 New From Template...	Membuat lembar kerja dari <i>template</i>
 O pen... Ctrl+O	Membuka lembar kerja yang tersimpan
 C lose	Menutup lembar kerja
 C lose All	Menutup semua halaman lembar kerja
 S ave... Ctrl+S	Menyimpan lembar kerja
 S ave A s... Ctrl+Shift+S	Menyimpan lembar kerja baru atau dengan nama lain
 I mport... Ctrl+I	Meyisipkan objek dari file lain (bukan <i>corel</i>) kedalam lembar kerja
 E xport... Ctrl+E	Mengirim lembar kerja ke <i>file</i> lain (bukan <i>corel</i>)
 E xport For Office...	Mengirim lembar kerja ke <i>Ms. Office</i>
S end To ▶	Mengirim lembar kerja ke <i>desktop, mail, my document</i>
 P rint... Ctrl+P	Mencetak lembar kerja
 P rint Preview...	Melihat lembar kerja yang akan dicetak
 P rint Setup...	Mengatur lembar kerja yang akan dicetak
P ublish To The W eb ▶	Menjadikan <i>file web</i>
 P ublish To P DF...	Menjadikan <i>file pdf</i>
R ecent Files	Membuka <i>file</i> yang telah dibuka
 D ocument Info...	Informasi lembar kerja
 E xit Alt+F4	Keluar program <i>CorelDRAW 11</i>



2. Menu Edit

Menu		Fungsi
Undo	Ctrl+Z	Kembali ke kondisi sebelumnya
Redo	Ctrl+Shift+Z	Menuju ke kondisi berikutnya
Cut	Ctrl+X	Memotong objek atau teks
Copy	Ctrl+C	Menyalin objek atau teks
Paste	Ctrl+V	Meletakkan hasil <i>copy</i> atau <i>paste</i>
Insert Barcode...		Menyisipkan <i>barcode</i> dalam lembar kerja
Insert New Object...		Menyisipkan objek baru
Propertjes	Alt+Enter	Menampilkan keterangan dari objek.







3. Menu View

Menu		Fungsi
Full-Screen Preview	F9	Menampilkan lembar kerja pada layar monitor secara penuh
<input checked="" type="checkbox"/> Guidelines		Menampilkan garis bantu
<input type="checkbox"/> Grid		Menampilkan <i>grid</i> (kotak-kotak) pada lembar kerja
<input checked="" type="checkbox"/> Rulers		Menampilkan pengaris






4. Menu Layout

Menu		Fungsi
Insert Page...		Menambahkan halaman lembar kerja
Rename Page...		Menganti nama halaman lembar kerja
Delete Page...		Menghapus halaman lembar kerja
Go To Page...		Loncat ke halaman
<input checked="" type="checkbox"/> Page Setup...		Mengatur halaman lembar kerja
Page Background...		Mengatur layar lembar kerja

5. Menu Arrange

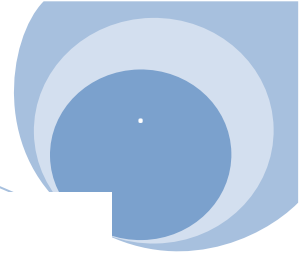
Menu	Fungsi
 Group Ctrl+G	Menjadikan satu semua objek yang dipilih
 Ungroup Ctrl+U	Memisahkan kumpulan objek
 Ungroup All	Memisahkan kumpulan – kumpulan objek
 Lock Object	Mengunci objek agar tidak dapat dipindahkan
 Unlock Object	Membuka kunci objek
 Unlock All Objects	Membuka semua kunci objek

6. Menu Effects

Menu	Fungsi
 Artistic Media	Memberi efek objek <i>artistic media</i>
 Blend	Memberi efek objek <i>blend</i>
 Contour Ctrl+F9	Memberi efek objek <i>contour</i>
 Envelope Ctrl+F7	Memberi efek objek <i>envelope</i>
 Extrude	Memberi efek objek <i>extrude</i>
 Bevel	Memberi efek objek <i>bevel</i>
 Lens Alt+F3	Memberi efek objek <i>lensa</i>

7. Menu Text

Menu	Fungsi
 Character Formatting Ctrl+T	Memformat teks
 Paragraph Formatting	Memformat paragraf
 Tabs...	Memformat <i>tabs</i>
 Columns...	Memformat kolom
 Bullets...	Memformat <i>bulet</i>
 Drop Cap...	Memformat <i>drop cap</i>
 Edit Text... Ctrl+Shift+T	Mengedit text
 Insert Symbol Character Ctrl+F11	Memasukan teks simbol

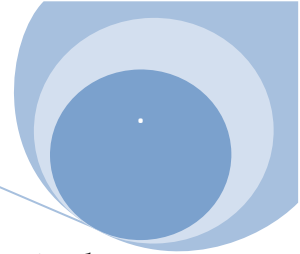


2) Standar Toolbar

kumpulan dari ikon-ikon yang berfungsi untuk pengolahan layar utama CorelDRAW, misalnya untuk membuat lembar kerja baru, membuka lembar kerja yang telah disimpan, mencetak lembar kerja



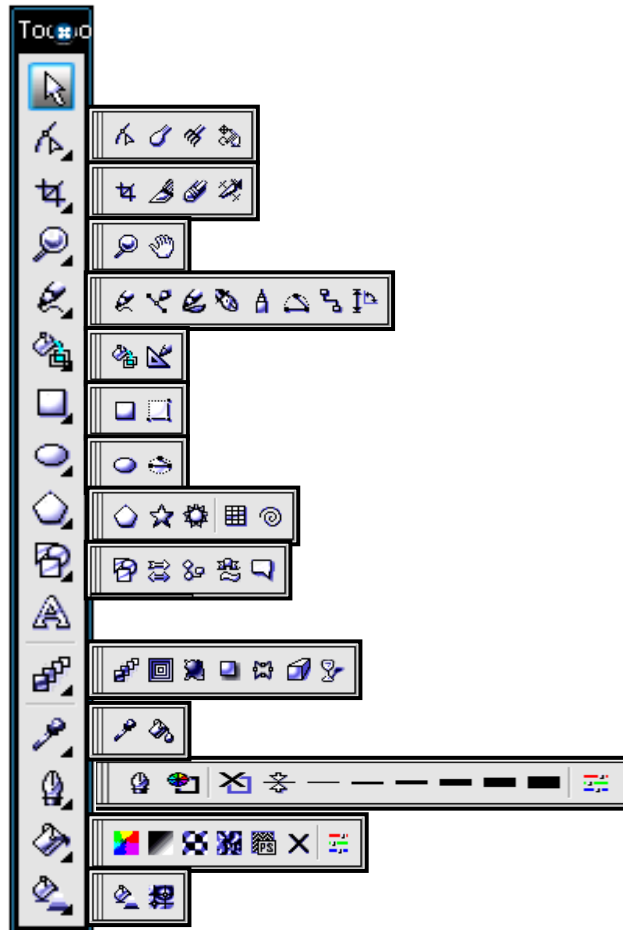
Icon	Nama Perintah	Fungsi
	<i>New (Ctrl+N)</i>	Membuat lembar kerja baru
	<i>Open (Ctrl+O)</i>	Membuka dokumen lembar kerja
	<i>Save (Ctrl+S)</i>	Menyimpan lembar kerja
	<i>Print (Ctrl+P)</i>	Mencetak lembar kerja
	<i>Cut (Ctrl+X)</i>	Memotong objek
	<i>Copy (Ctrl+C)</i>	Menyalin objek
	<i>Paste (Ctrl+V)</i>	Meletakkan data hasil menyalin
	<i>Undo</i>	Kembali ke kondisi sebelumnya
	<i>Redo</i>	Menuju kondisi berikutnya
	<i>Import (Ctrl+I)</i>	Memasukan/menyisipkan objek ke dalam lembar kerja
	<i>Export (Ctrl+E)</i>	Mengirim lembar kerja ke file lain
	<i>Application launcher</i>	Membuka <i>CorelDRAW</i> , <i>CorelPHOTO_PAINT</i> , <i>CorelBARCODE</i> , <i>CorelCAPTURE</i>
	<i>Corel online</i>	Menuju website corel
	<i>Zoom level</i>	Pengatur besar tampilan lembar kerja pada area kerja.
























Property Bar












baris perintah yang unik karena tampilannya akan selalu berubah dan perintah-perintah yang ada di dalamnya akan menyesuaikan dengan ikon yang sedang aktif pada *tool box*.











3) Toolbox





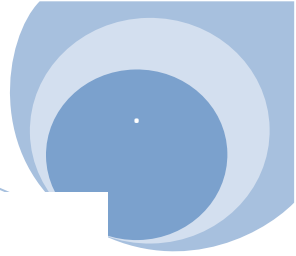
1		<p>Pick Tool = Untuk menyeleksi, mengubah ukuran, dan juga memutar arah objek gambar.</p>
2	<p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>	<p>Shape Edit</p> <p>a) Shape Tool : Menyunting bentuk objek gambar, seperti melengkung garis kurva, mengeser dan menghapus note edit, dll.</p> <p>b) Smudge Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.</p> <p>c) Roughen Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan outline bentuk gambar dengan menarik garis tepinya (mencacah objek kurva).</p> <p>d) Free Transform Tools : Mengubah objek gambar menggunakan rotasi(pemutaran posisi) bebas, rotasi sudut, mengubah ukuran dan, dan juga memiringkan bentuk gambar.</p>

3	<p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p>	<p>Crop Tool</p> <p>a) Crop : Memotong objek dengan menyeleksi terlebih dahulu atau menghilangkan bagian yang tidak diinginkan dalam objek.</p> <p>b) Knife : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.</p> <p>c) Erase : Menghapus area dalam gambar.</p> <p>d) Virtual Segment Delete : Menghapus suatu bagian objek yang berada dalam persinggungan(interseksi).</p>
4	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Zoom</p> <p>a) Zoom : Mengubah perbesaran gambar dalam jendela gambar.</p> <p>b) Hand Tool : Mengatur bagian gambar yang tampil di dalam jendela gambar.</p>
5	<p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p> <p>e. </p> <p>f. </p> <p>g. </p> <p>h. </p>	<p>Curve</p> <p>a) Freehand Tool: Menggambar segmen atau kurva dalam bentuk garis tunggal.</p> <p>b) Bezier Tool: Menggambar kurva dalam bentuk garis tunggal per titik (node).</p> <p>c) Artistic Media Tool : Memunculkan fungsi pembuat bentuk(pena), seperti brush(efek kuas dengan pola pulasan tertentu), Sprayer(efek cat semprot), Calligraphic(efek pena kaligrafi), dan Pressure(efek pena teknik yang akan membentuk garis tepi tanpa lengkung).</p> <p>d) Pen Tool: Menggambar kurva dalam sebuah segmen pertitik(node).</p> <p>e) Polyline Tool: Menggambar garis dan kurva dalam modus preview.</p> <p>f) 3 Point Curve Tool: Menggambar kurva dengan menentukan titik awal dan akhir, lalu titik pusat kurva.</p> <p>g) Interactive Connector Tool: Menggabungkan dua objek dengan sebuah garis.</p> <p>h) Dimension Tool: Menggambar garis secara vertical, horizontal, bersudut, dan miring.</p>
6	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Smart Tools</p> <p>a) Smart Fill Tool: Untuk menciptakan objek dari sebuah area lalu mengisinya dengan warna atau tekstur.</p> <p>b) Smart Drawing Tool : Untuk mengubah coretan pointer yang anda</p>

		gambar ke bentuk dasar atau bentuk yang wujudnya lebih halus.
7	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Rectangle</p> <p>a) Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak.</p> <p>b) 3 Point Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per titik.</p>
8	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Ellipse</p> <p>a) Ellipse Tool : Untuk menggambar elips dengan lingkaran.</p> <p>b) 3 Point Ellipse Tool : Untuk membuat objek elips dengan 3 titik point</p>
9	<p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p> <p>e. </p>	<p>Object</p> <p>a) Polygon Tool : Untuk membentuk polygon dan bintang secara simetris.</p> <p>b) Star Tool: Untuk membentuk bintang.</p> <p>c) Complex Star Tool: Untuk membentuk bintang dengan bentuk yang lebih kompleks dengan persinggungan sudut.</p> <p>d) Graph Paper : Untuk membentuk serupa tabel atau susunan kotak-kotak seperti pada kertas gambar teknik.</p> <p>e) Spiral : Untuk membentuk spiral(per) secara simetris dan logaritmis.</p>
10	<p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p> <p>e. </p>	<p>Perfect Shapes</p> <p>a) Basic Shapes : Menyediakan aneka bentuk jadi seperti segidelapan, smiley face, hingga segitiga.</p> <p>b) Arrow Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk tanda panah dengan aneka variasi bentuk, arah, dan jumlah kepala panah.</p> <p>c) Flowchart Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk flowchart(bagan).</p> <p>d) Banner Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk pita dan symbol ledakan.</p> <p>e) Callout Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk balon bicara dan label.</p>
11	<p></p>	<p>Text Tool = Untuk membuat teks langsung di area gambar baik yang berfungsi sebagai teks artistic maupun keterangan.</p>
12	<p>a. </p>	<p>Interactive Tools</p> <p>a) Interactive Blend : Untuk membentuk segi dan kotak</p>

	<p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p> <p>e. </p> <p>f. </p> <p>g. </p>	<p>b) Interactive Contour : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per tit</p> <p>c) Interactive Distortion : Untuk mendistorsi objek secara push/pull, zipper, dan twister.</p> <p>d) Interactive Drop Shadow : Untuk menyisipkan bayangan ke dalam objek.</p> <p>e) Interactive Envelope : Untuk mengubah bentuk objek dengan menarik titik(node) pada outline.</p> <p>f) Interactive Extrude : Untuk membentuk ilusi kedalaman pada objek.</p> <p>g) Interactive Transparency : Untuk menyisipkan efek transparan pada objek.</p>
13	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Eyedropper</p> <p>a) Eyedropper Tool: Untuk menyeleksi dan menyalin property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isi dalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek.</p> <p>b) Paintbucket Tool: Untuk menerapkan property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isi dalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek; yang diambil lewat eyedropper tool, ke objek lainnya.</p>
14	<p>a. </p>	<p>Outline</p> <p>a) Outline Pen Dialog : Untuk mengakses boks dialog outline pen.</p> <p>b) Outline Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan warna outline.</p> <p>c) No Outline : Untuk menghilangkan outline dari sebuah objek.</p> <p>d) ½ Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis ½ point.</p> <p>e) 1 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 1 point.</p> <p>f) 2 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 2 point.</p> <p>g) 8 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 8 point.</p> <p>h) 16 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 16 point.</p> <p>i) 24 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 24 point.</p> <p>j) Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.</p>
15	<p>a. </p>	<p>Fill Tools</p> <p>a) Fill Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan cat(pengisi bagian dalam objek) dari sebuah objek.</p>

		<p>b) Fountain Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi warna dan gradasi ke dalam objek.</p> <p>c) Pattern Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi pola ke dalam objek.</p> <p>d) Texture Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi tekstur ke dalam objek.</p> <p>e) Post Script Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi gambar post-script ke dalam objek.</p> <p>f) No Dialog : Untuk menghilangkan unsur pengisi dari sebuah objek.</p> <p>g) Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.</p>
16	<p>a. </p> <p>b. </p>	<p>Interactive Fill</p> <p>a) Interactive Fill : Untuk mengisi aneka fill(pengisi objek) ke dalam sebuah objek.</p> <p>b) Interactive Mesh : Untuk menerapkan garis-garis jejaring pada objek. semoga bermanfaat</p>

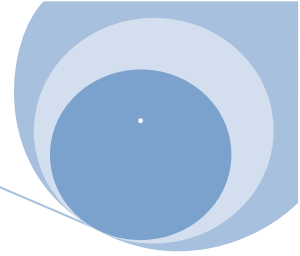



LEMBAR KERJA 2

OBJEK BIDANG, GARIS, DAN TEKS

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu membuat objek bidang pada CorelDraw
2. Mahasiswa mampu membuat objek garis pada CorelDraw
3. Mahasiswa mampu membuat objek teks pada CorelDraw



- 1) Membuat objek segi empat dan bujur sangkar dengan **Rectangle Tool** 


ex:

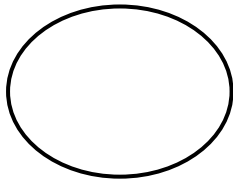


Tanpa **CTRL**

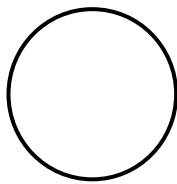


dengan **CTRL**

- 2) Membuat objek elips dan lingkaran dengan **Ellipse Tool** 

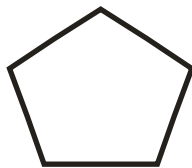
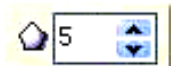


Tanpa **CTRL**

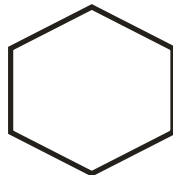


dengan **CTRL**

- 3) Membuat Objek Poligon dengan **Polygonal Tool** , untuk mengatur segi pd properti bar



Poligon Tool Segi 5

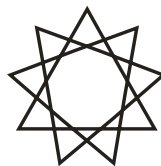


Poligon Tool Segi 6

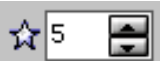
- 4) Membuat objek Bintang/Star dengan mengatur segi pada property bar




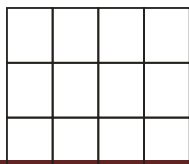
Star Tool 

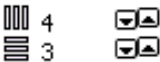


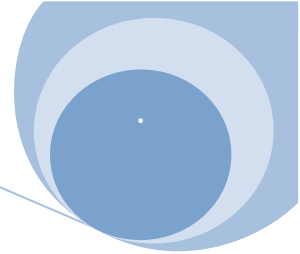
Complex Star Tool 

Mengatur segi/banyakny sudut pada  di property bar

- 5) Membuat objek dengan Graph Paper Tool 



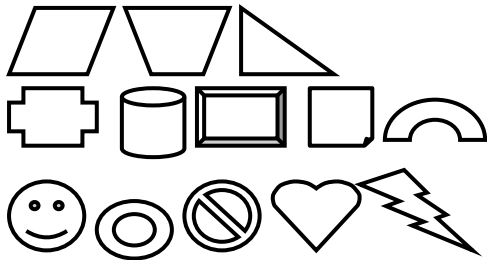
Mengatur banyaknya kolom dan baris pada  di property bar



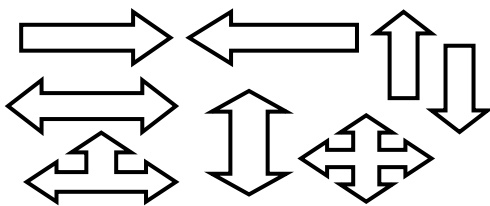
6) Membuat objek spiral dengan **spiral tool**



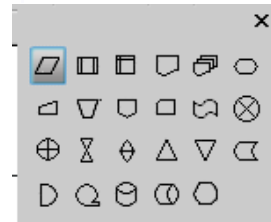
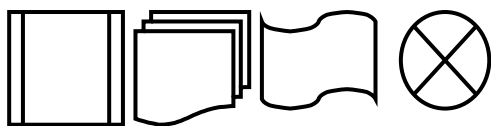
7) Membuat berbagai bentuk dengan Basic Shapes



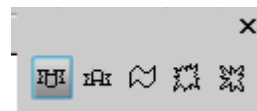
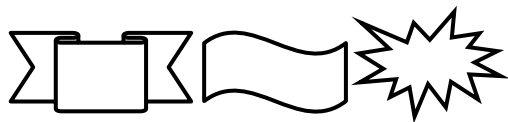
8) Membuat berbagai bentuk panah dengan Arrow shapes



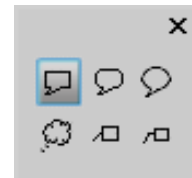
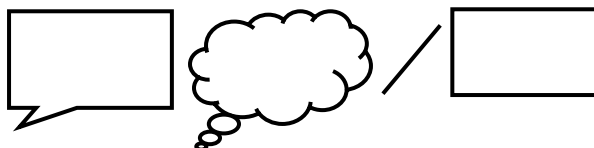
9) Membuat berbagai bentuk flowchart dengan flowchart shapes



10) Membuat berbagai bentuk dengan banner shapes



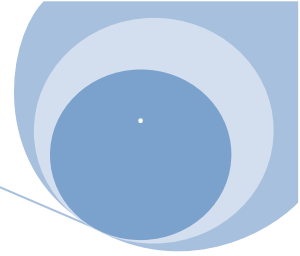
Membuat berbagai bentuk callout dengan callout shapes



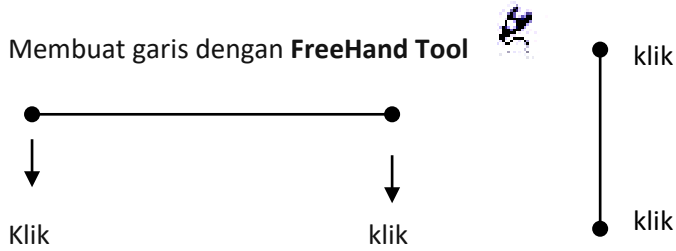
11) Membuat Text dengan **Text Tool**



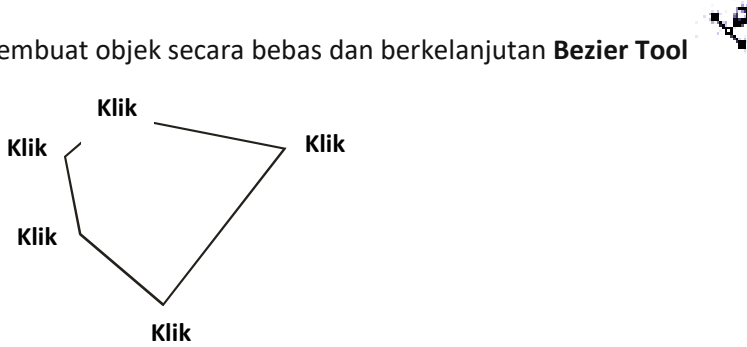
DINKES



12) Membuat garis dengan **FreeHand Tool**

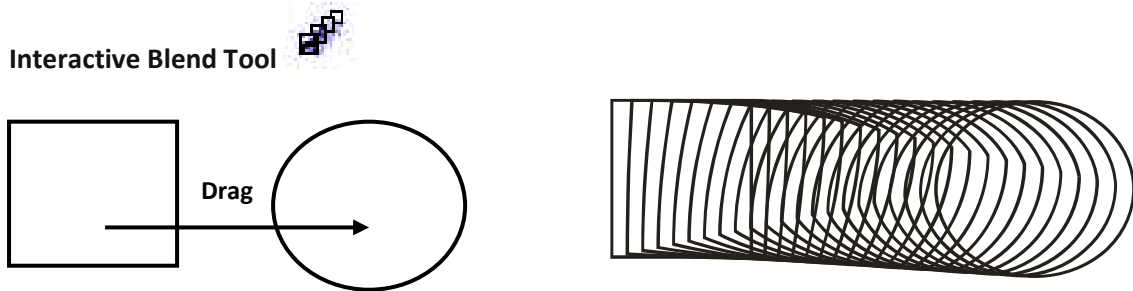


13) Membuat objek secara bebas dan berkelanjutan **Bezier Tool**

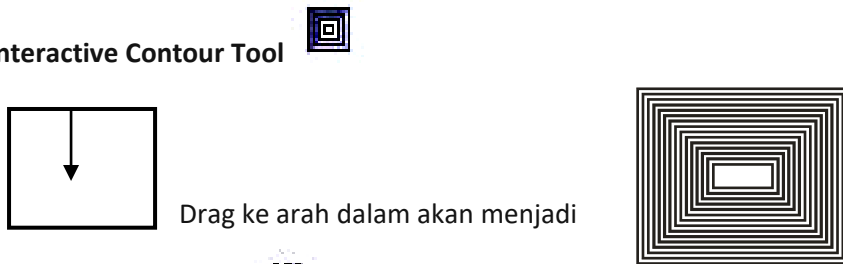


INTERACTIVE TOOL

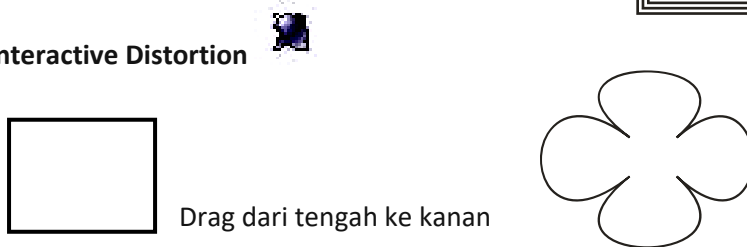
1) **Interactive Blend Tool**



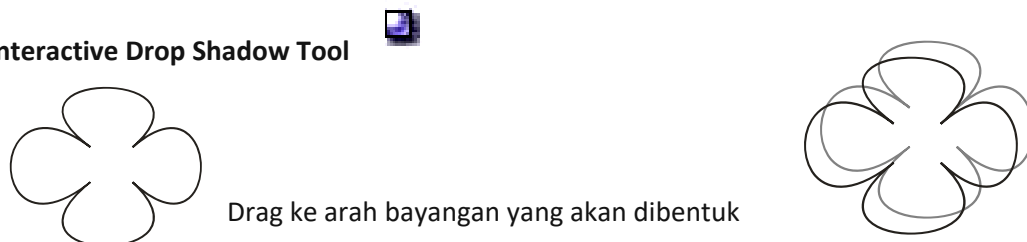
2) **Interactive Contour Tool**

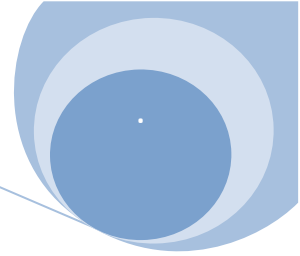


3) **Interactive Distortion**



4) **Interactive Drop Shadow Tool**

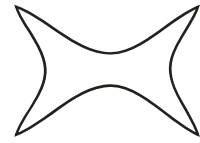




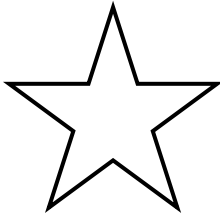
5) Interactive Envelope Tool 



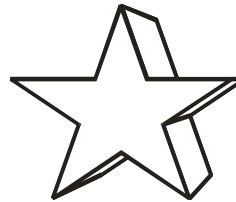
Drag tiap node yang ada di tengah garis ke arah dalam



6) Interactive Extrude Tool 



Drag dari tengah kanan menjadi

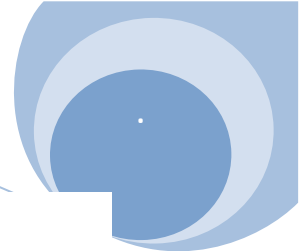


7) Interactive Transparency Tool 



Drag pada objek ke arah luar

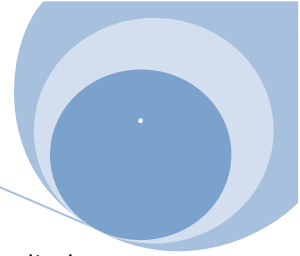




LEMBAR KERJA 3 MENGEDIT OBJEK

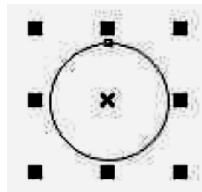
Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu mengedit objek bidang pada CorelDraw



a. Menggeser Objek

1. Aktifkan objek *elips*, maka di bagian sisi objek terdapat delapan kotak kecil yang disebut dengan *node* serta terdapat tanda silang pada bagian tengah *elips*.

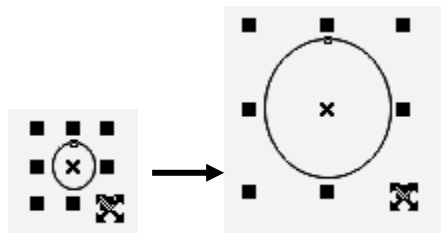


Gambar 35. *Node*

2. Letakkan *pointer* pada tanda silang dibagian tengah objek *elips* sehingga *pointer* berubah menjadi panah empat arah.
3. Klik-tahan-geser ke tempat lain, maka objek elips tersebut akan bergeser.

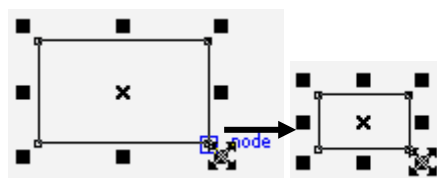
b. Memperbesar dan memperkecil ukuran objek

1. Klik objek lingkaran sehingga muncul *node*.
2. Letakkan *pointer* pada *node* di pojok kanan bawah sehingga berubah menjadi panah memojok.
- b. Klik-tahan-geser ke arah kanan bawah, sehingga objek lingkaran menjadi lebih besar.



Gambar 36. Membesarkan Objek

- c. Klik objek persegi panjang sehingga muncul *node*.
- d. Letakkan *pointer* pada *node* di pojok kanan bawah sehingga berubah menjadi panah memojok.
- e. Klik-tahan-geser ke arah kiri-atas, sehingga objek persegi panjang menjadi lebih kecil.

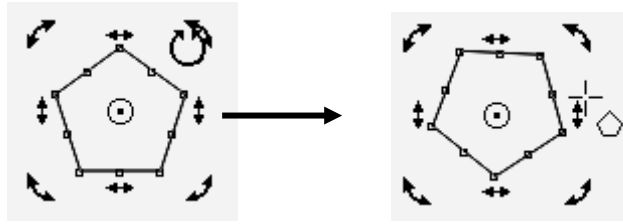


Gambar 37. Mengecilkan Objek

c. Rotasi / Memutar Objek


1. Aktifkan objek segi lima sehingga muncul *node*.
2. Klik sekali lagi pada objek tersebut sehingga *node* akan berubah menjadi anak panah.

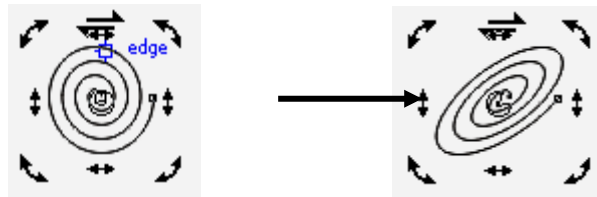
3. Letakkan *pointer* pada salah satu anak panah pada salah satu pojok, sehingga berubah menjadi *pointer* panah melingkar.
4. Klik-tahan-putar searah jarum jam, lalu lepaskan. Anda perhatikan hasilnya.

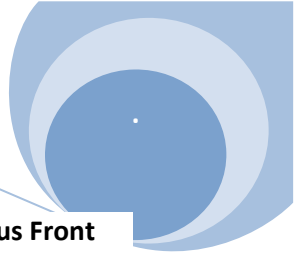


Gambar 38. Memutar Objek

d. *Skewing* Objek

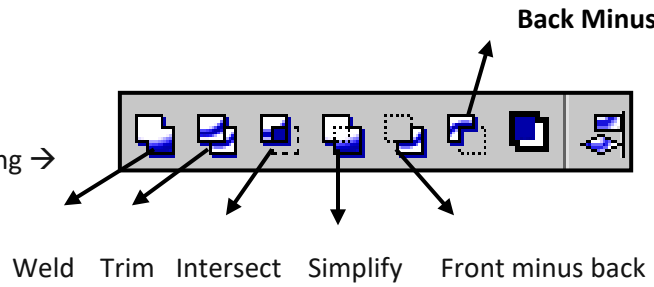
1. Aktifkan objek Spiral sehingga muncul *node*.
2. Klik sekali lagi pada objek tersebut sehingga *node* akan berubah menjadi anak panah.
3. Letakkan *pointer* pada panah horizontal yang terdapat pada bagian atas atau bawah objek sehingga berubah menjadi .
4. Klik-tahan-geser kanan atau ke kiri, lalu lepaskan. Anda perhatikan hasilnya.

Gambar 39. *Skewing* Objek

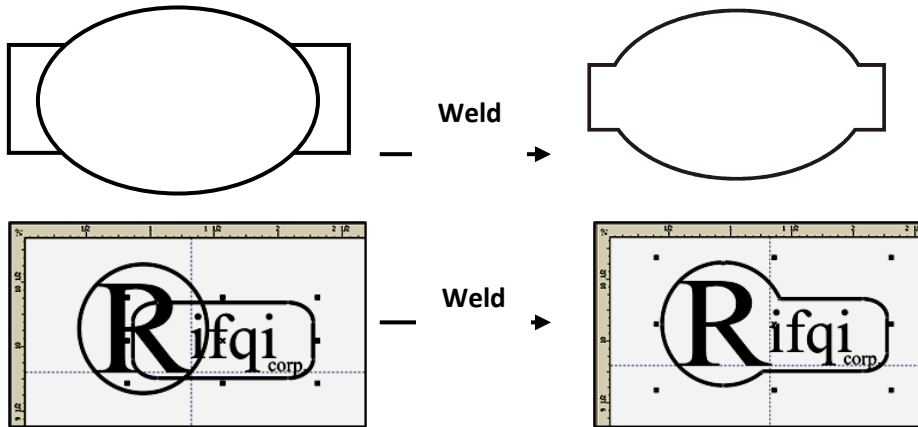


TEKNIK SHAPING

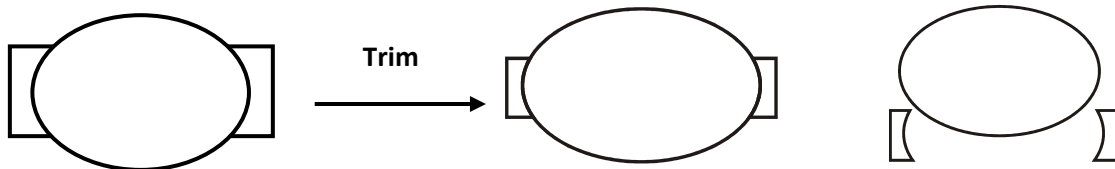
terdapat pada menu Arrange → Shaping →



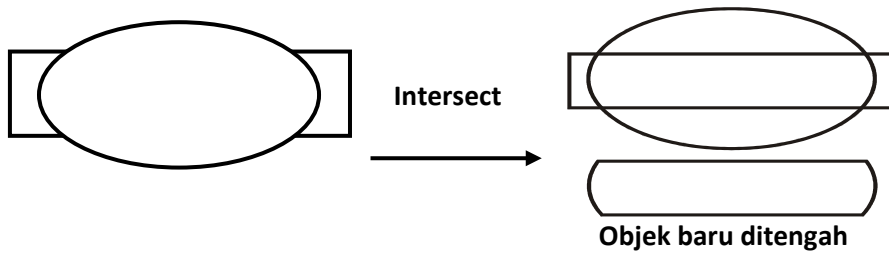
1) **WELD** → untuk menggabungkan 2 objek menjadi satu kesatuan



2) **TRIM** → untuk memotong objek1 dengan potongan yang sama dengan objek2

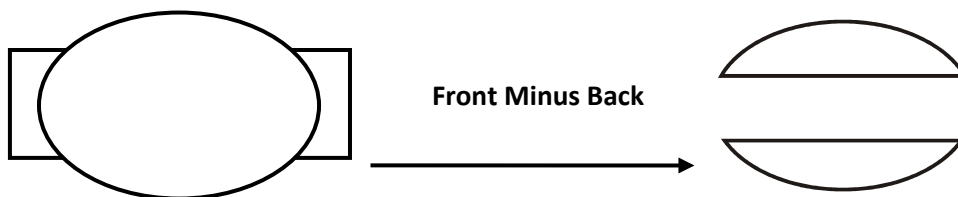


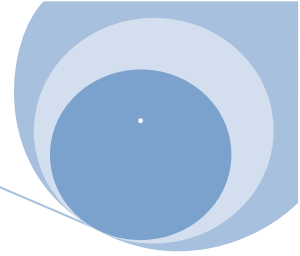
3) **INTERSECT** → membuat objek baru dari perpotongan kedua objek atau lebih/irisan objek



4) **SIMPLIFY** → sama seperti Trim

5) **FRONT MINUS BACK** → Objek depan mengurangi objek belakang





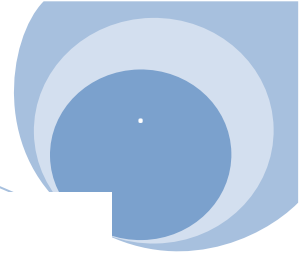
6) **BACK MINUS FRONT** → Objek belakang mengurangi objek depan



EFFECT POWERCLIP → Menggabungkan (memasukkan kedalam) objek satu ke objek yang lain

Cara: Klik Objek yang akan dimasukkan → Klik menu **Effect** → **PowerClip** → **Place Inside**

Container → Klik objek tempat diletakkannya



LEMBAR KERJA 4

LANGKAH LANGKAH PEMBUATAN LEAFLEAT

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu merancang media cetak (leaflet)
2. Mahasiswa mampu mengembangkan pesan-pesan kesehatan dalam media cetak (leaflet)
3. Mahasiswa mampu membuat media cetak (leaflet) menggunakan coreldraw.

Layout sebenarnya persoalan yang mudah tapi juga bikin agak pusing. berikut ini akan menjelaskan layout sederhana membuat leaflet baik itu yang lipat empat, tiga, atau dua menggunakan coreldraw. Untuk tutorial kali ini mari kita buat layout leaflet yang lipat tiga.

Langkah pertama : Pengaturan area kertas

Setelah membuka lembar baru pada program coreldraw, atur ukuran kertas, posisi cetak dan satuan ukuran yang akan kita gunakan pada properti bar seperti dibawah ini.



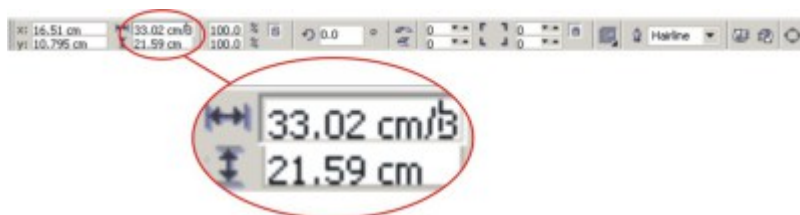
jika properti bar seperti diatas tidak muncul, klik pick tool dan klik di area kertas yang kosong.

Atur jenis kertas yang anda inginkan, jika tidak ada atau menggunakan ukuran sendiri ganti ukuran kertas (Untuk Folio ukuran tinggi 33 cm/13 inch dan lebar 21,59 / 8,5 inch). Posisi kertas pilih posisi tidur/landscape, satuan ukurannya ganti dengan centimeter (karna saya memang lebih senang menggunakan cm).

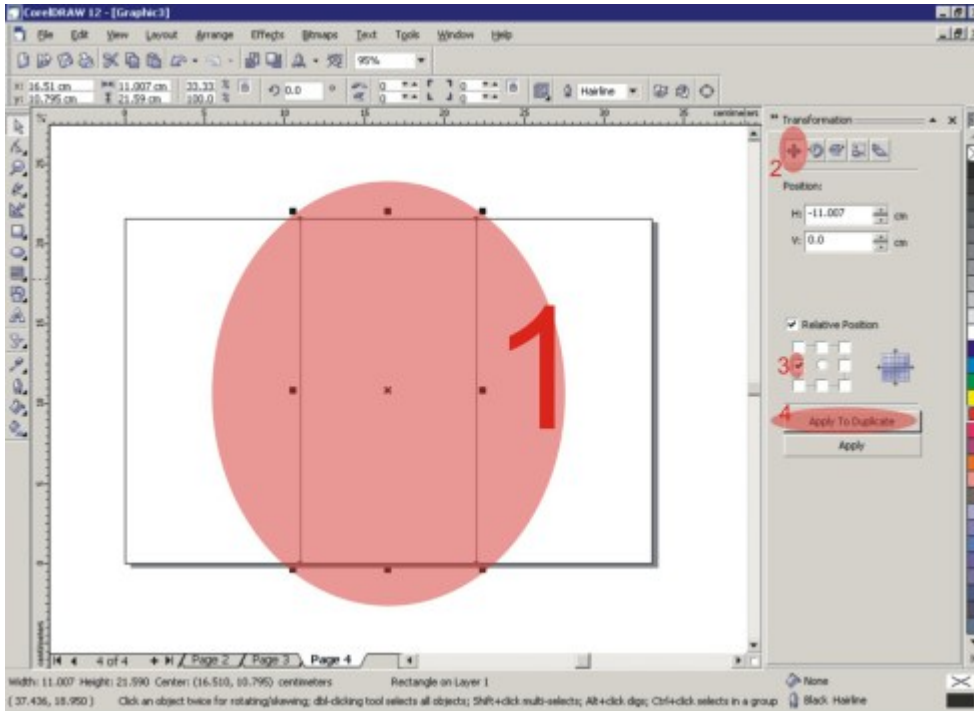
setelah pengaturan bidang cetak/kertas sudah selesai mari kita mulai membuat area tulisan.

Langkah kedua : Membuat Colom & area tulisan.

Pada toolbox klik duakali retangle tool maka akan muncul objek kotak yang sama dengan panjang / lebar area kerta. Klik objek kotak tersebut dan perhatikan properti bar.



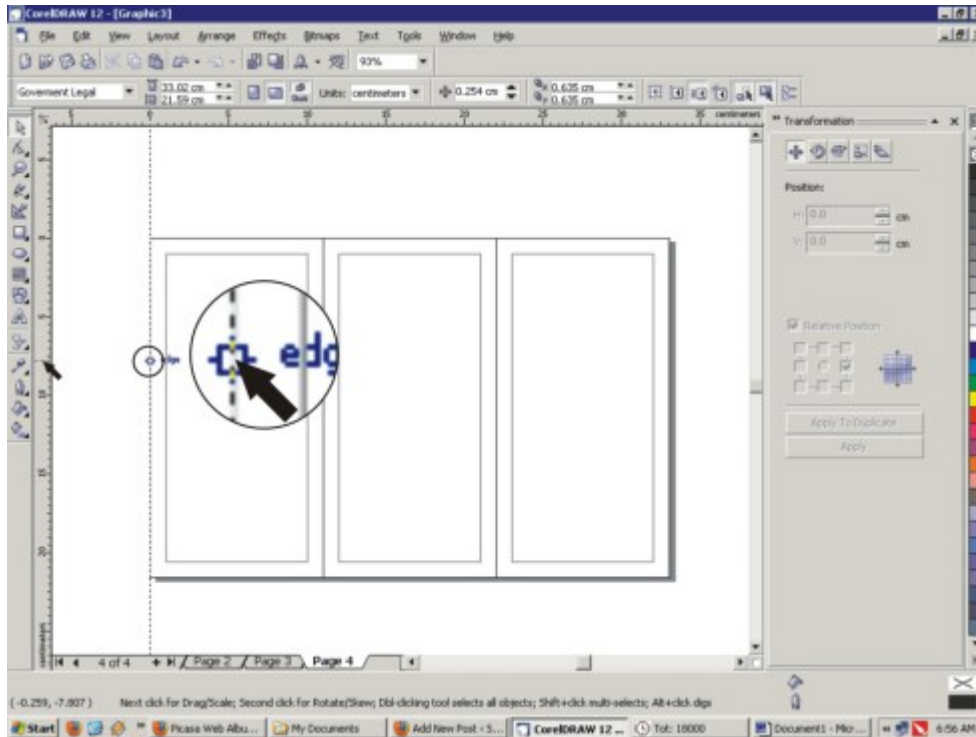
pada kotak lebar ketikkan /3 (kita akan membagi 3 objek tersebut).



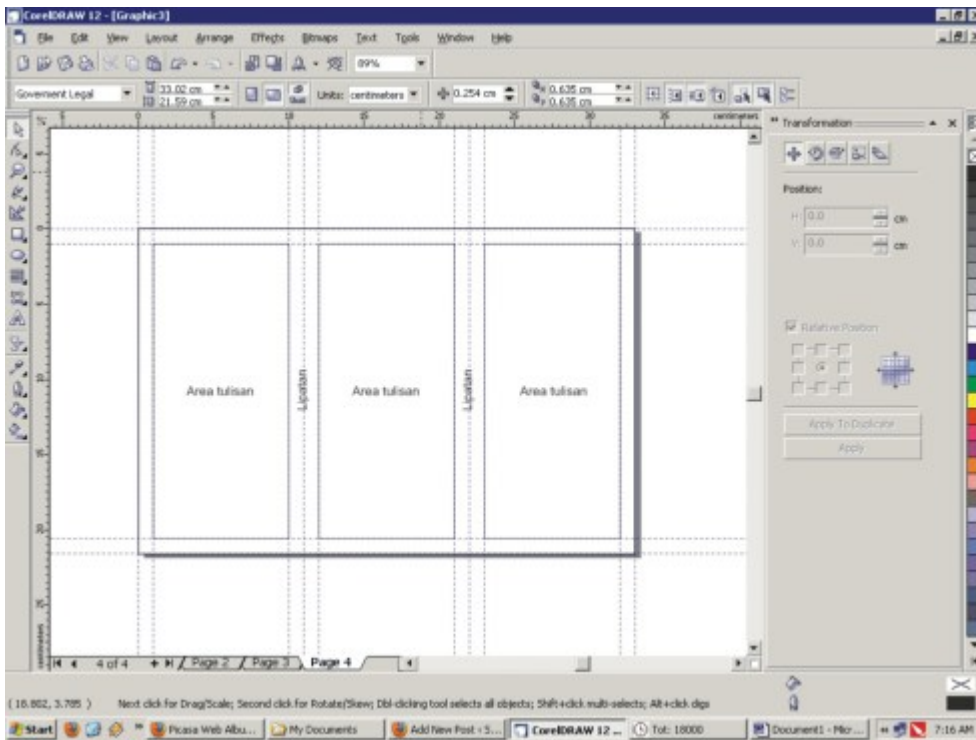
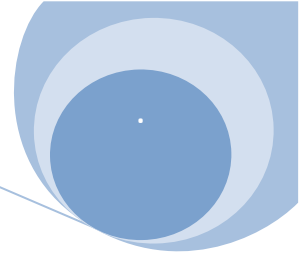
1. Objek yang sudah terbagi 3. Gandakan objek tersebut dengan copy paste. dan kembali pada properti bar kurangi 2 cm untuk panjang dan lebarnya dengan cara ketik -2. Klik pick tool dua kali untuk menyeleksi semua objek.
2. pada dockers klik transformation. (bila doker tidak terdapat pada tampilan corel anda, cara menampilkan klik menu windows -> docker -> transformation -> position)
3. klik sebelah kiri kotak relative position.
4. klik apply to duplikat.
5. ulangi lagi no 3 klik kotak sebelah kanan dan apply to duplikat.

Langkah ketiga : membuat garis bantu (Guidelines)

Sebelumnya aktifkan terlebih dahulu snap to objects (Alt+z atau menu bar -> view -> snap to objects).



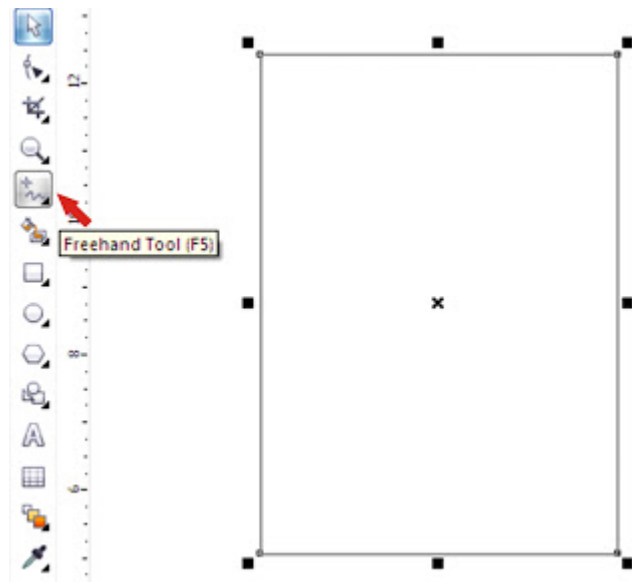
klik pada tengah-tengah ruler tahan dan tarik pada sisi kotak hingga tampil kotak node. lakukan kembali hingga semua sisi kotak terdapat guideline. kemudian klik edit -> select all -> objects untuk memilih object dan delete untuk menghilangkannya atau biarkan saja bila anda ingin memasukan unsur background dsb.

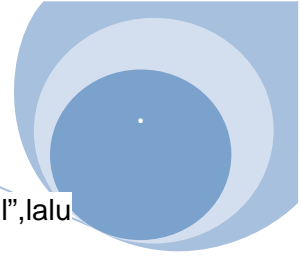


Selesai sudah layout leaflet, anda tinggal memasukan objek apapun dalam leaflet.

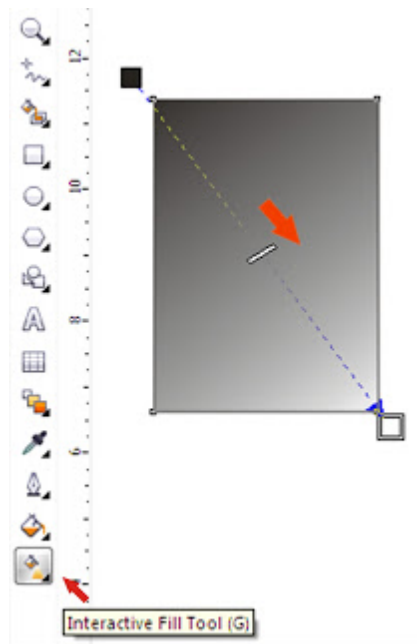
Membuat baground leaflet langkah-langkahnya di bawah ini:

1. Buatlah kotak seperti gambar dibawah ini dengan "freehand tool", lihat gambar..

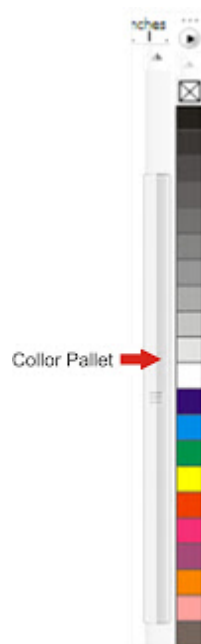


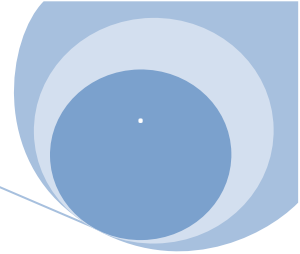


2. Kemudian berilah warna gradasi kotaknya dengan menggunakan "interactive fill tool", lalu tarik dari atas ke bawah, lihat gambar..

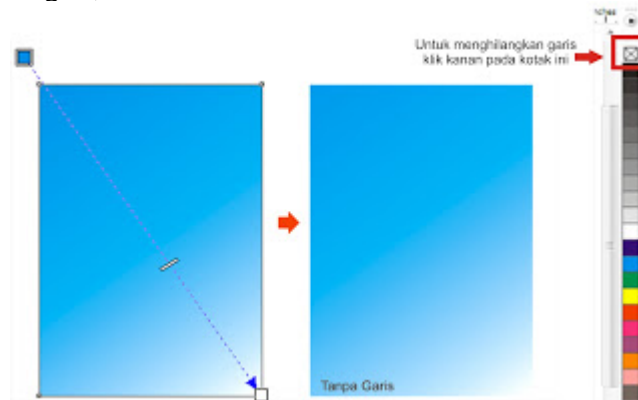


3. Agar bisa mengganti warnanya pada 2 kotak kecil tersebut dengan "color pallet" ini..



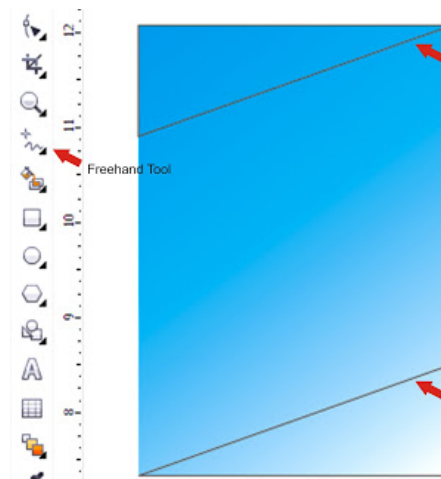


4. sesuaikan keinginan agan, Contoh..

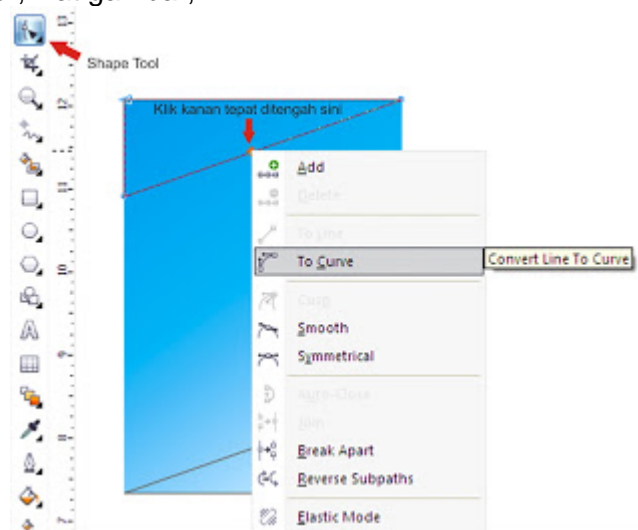


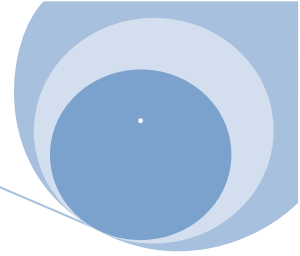
Kemudian hilangkan garis pinggirnya dengan klik kanan pada "collor pallet"(kotak merah),lihat gambar diatas,

5. Lalu buatlah gambar seperti dibawah ini dengan "freehand tool" tepat di atas n bawah kotak,lihat gambar..

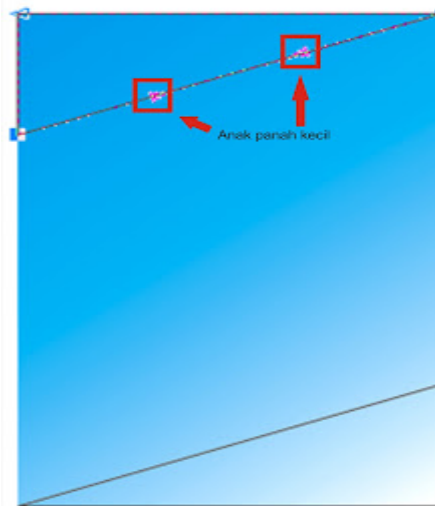


6. Kemudian lengkungkan gambar tersebut dengan klik "shape tool", lalu klik kanan di tenggan garinya, pilih "to curve", lihat gambar,

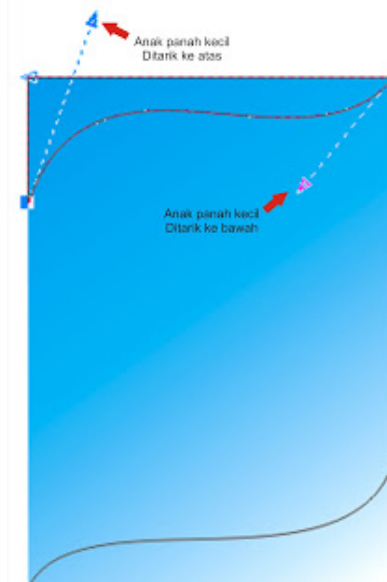




Maka akan jadi seperti ini..



7. Lalu tarik anak panah kecilnya n lengkungkan, seperti gambar di bawah ini..

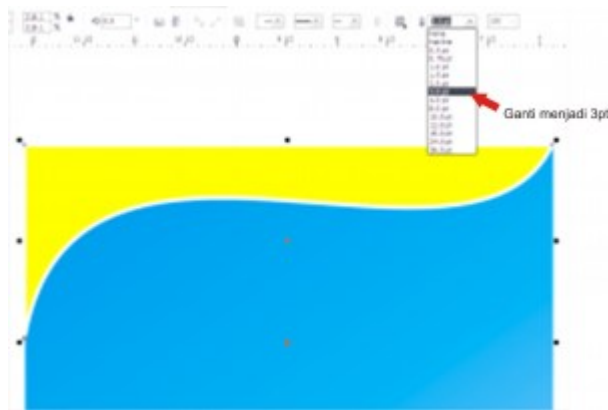


Lakukan hal yang sama pada bagian bawahnya juga,

8. Kemudian berilah warna, sesuai keinginan agan dengan "collor pallet", Contoh..



9. Kemudian ganti warna garisnya menjadi “putih” dengan klik kanan di pilihan warnanya pada “collor pallet” n pertebal garisnya menjadi “3pt” caranya lihat gambar,..



Memasukan/Insert teks

Tekan icon teks tools, kemudian :

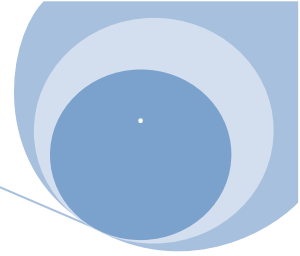
1. Klik 1x di lembar kerja, tulis teks yang di inginkan
2. Klik dan drag untuk membuat teks area, tulis teks yang di inginkan

Memasukan/Import gambar atau objek

1. Klik menu File, pilih Import
2. Pilih gambar/objek yang akan di import, klik import

Menyimpan hasil kerja coreldraw

1. Menyimpan dalam format coreldraw : File, save, tentukan tempat penyimpanan, tuliskan nama file, klik tombol save
2. Menyimpan dalam bentuk lain (file siap cetak) : File, Export, tentukan tempat penyimpanan, tuliskan nama file, klik tombol Export



Mencetak hasil kerja ke printer

1. Jika akan mencetak dengan komputer yang sudah terinstall aplikasi coreldraw maka, leaflet hasil editing bisa langsung dicetak dengan cara : File, print, atur pencetakan dan klik print.
2. Jika pencetakan di komputer lain yang tidak terinstall coreldraw maka leaflet hasil editing tersebut di Export terlebih dahulu (File, Export, tuis nama file, pilih format file→JPG) baru pencetakan.