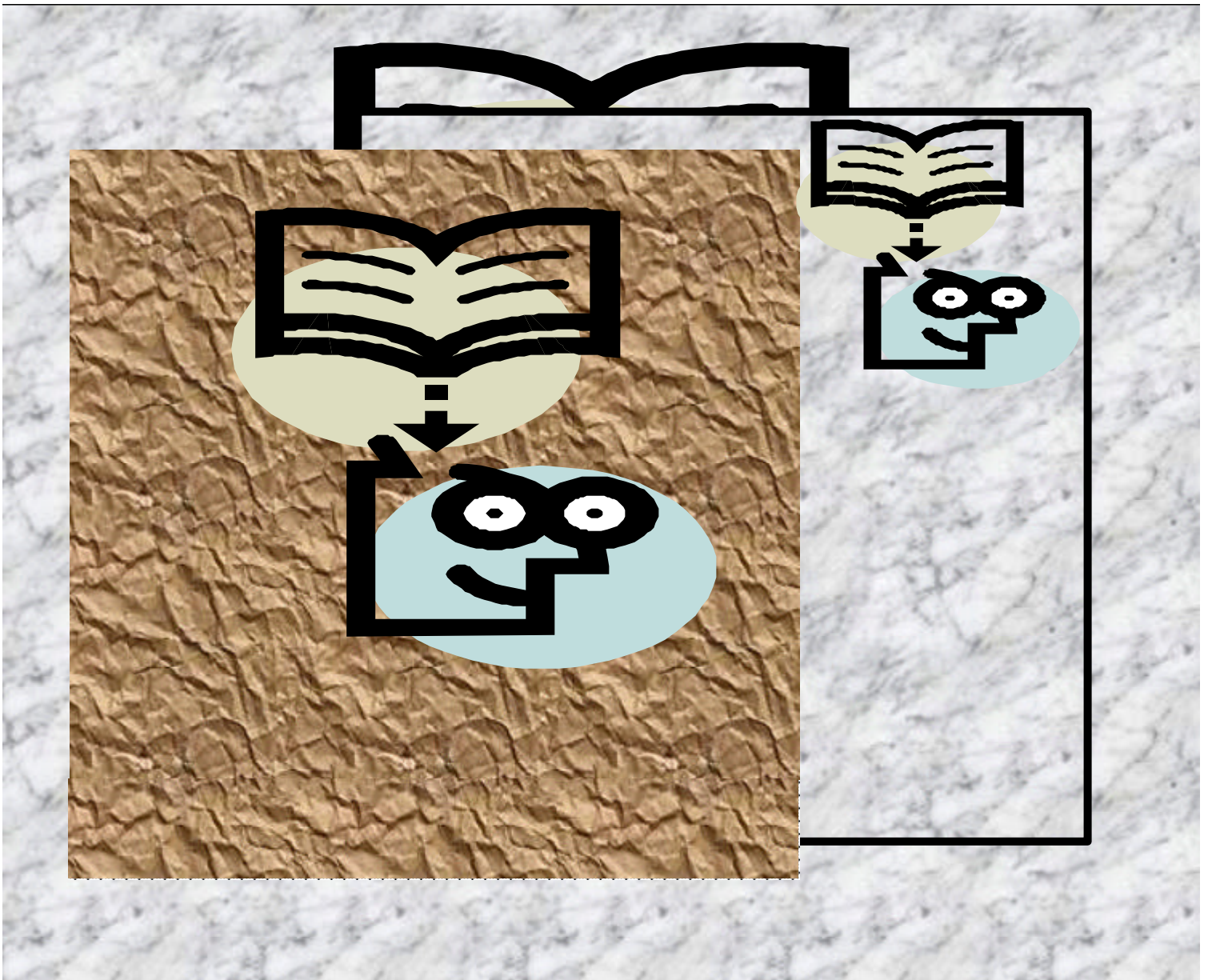


Menggabungkan Image secara Elektronik



Menggabungkan Image Secara Elektronik

Penyusun
Agus Nugroho

Editor
Soeryanto

2004

Kata Pengantar

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyusun bahan ajar modul manual untuk Bidang Keahlian Grafika, khususnya Program Keahlian Persiapan dan Produksi Grafika. Modul ini disusun menggunakan pendekatan pembelajaran berdasarkan kompetensi, sebagai konsekuensi logis dari Kurikulum SMK Edisi 2004 yang menggunakan pendekatan kompetensi (*CBT: Competency Based Training*).

Sumber dan bahan ajar pokok Kurikulum SMK Edisi 2004 adalah modul, baik modul manual maupun interaktif dengan mengacu pada Standar Kompetensi Nasional (SKN) atau standarisasi dunia kerja. Modul ini diharapkan digunakan sebagai sumber belajar pokok oleh peserta diklat untuk mencapai kompetensi kerja standar yang diharapkan dunia kerja.

Penyusunan modul ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni dari penyiapan materi modul, penyusunan naskah secara tertulis, setting dengan bantuan komputer, serta divalidasi dan diujcobakan empirik secara terbatas. Validasi dilakukan dengan teknik telaah ahli (*expert-judgment*), sementara ujicoba empirik dilakukan pada beberapa peserta didik SMK. Harapannya, modul yang telah disusun ini merupakan bahan dan sumber belajar yang sesuai untuk membekali peserta diklat dengan kompetensi kerja yang diharapkan. Namun demikian, karena dinamika perubahan dunia kerja begitu cepat terjadi, maka modul ini masih akan selalu diminta masukan untuk bahan perbaikan atau revisi agar supaya selalu relevan dengan kondisi lapangan.

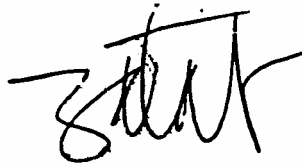
Pekerjaan berat ini dapat terselesaikan, tentu dengan banyaknya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang perlu diberikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Dalam kesempatan ini tidak berlebihan bilamana disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama tim penyusun modul (penulis, editor, tenaga komputer modul, tenaga

ahli desain grafis) atas dedikasi, pengorbanan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menyelesaikan penyusunan modul ini.

Kami mengharapkan saran dan kritik dari para pakar di bidang psikologi, praktisi dunia usaha dan industri, dan pakar akademik sebagai bahan untuk melakukan peningkatan kualitas modul. Diharapkan para pemakai berpegang pada azas keterlaksanaan, kesesuaian, dan fleksibilitas dengan mengacu pada perkembangan IPTEKS pada dunia kerja dan potensi SMK serta dukungan kerja dalam rangka membekali kompetensi standar pada peserta diklat.

Demikian, semoga modul ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya peserta diklat SMK Bidang Keahlian Grafika, atau praktisi yang sedang mengembangkan bahan ajar modul SMK.

Jakarta, Desember 2004
a.n. Direktur Jenderal Pendidikan
Dasar dan Menengah
Direktur Pendidikan Menengah Kejuruan,



Dr. Ir. Gatot Hari Priowirjanto, M.Sc.
NIP 130 675 814

Kata Pengantar

Pada setiap pembelajaran untuk untuk mencapai suatu tujuan tertentu diperlukan media yang sesuai dan tepat. Dari beberapa media yang dapat digunakan adalah berupa modul. Modul selain dipakai sebagai sumber belajar bagi siswa juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Untuk sekolah menengah kejuruan, modul merupakan media informasi yang dirasakan efektif, karena isinya yang singkat, padat informasi dan mudah dipahamai bagi peserta belajar. Sehingga proses pembelajaran yang tepat guna akan dapat dicapai.

Dalam modul ini akan dipelajari bagaimana menyusun susatu teks isi buku. Kalau diperhatikan banyak sekali model cetak buku yang terbit dimasyarakat. Untuk kalangan pendidikan tentunya diperlukan buku pelajaran, kalangan masyarakat secara lauas diperlukan buku bacaan yang memiliki variasi sangat banyak. Tetapi pada dasarnya pada pekerjaan setting hal tersebut dilakukan dengan prinsip dan dasar yang sama.

Untuk melakukan penyusunan suatu teks isi buku, maka hendaknya sebelumnya telah menguasai dasar-dasar pekerjaan setting, yaitu bagaimana menyusun berbagai bentuk susunan, bentuk paragraf, bentuk tabulasi dan penggunaan fungsi gambar sederhana atau gambar geometris. Sehingga dalam menerapkan penyusunan isi buku hanya tinggal menambah beberapa fungsi yang ada pada pekerjaan setting dengan menggunakan program layout halaman.

Surabaya, Desember 2004

Penyusun

Agus Nugroho

Daftar Isi

✂	Halaman Sampul	1
✂	Halaman Francis	2
✂	Kata Pengantar	3
✂	Kata Pengantar	5
✂	Daftar Isi	6
✂	Peta Kedudukan Modul.....	8
✂	Daftar Isi Modul	9
✂	Mekanisme Pemelajaran	10
✂	Glosary	11

I. PENDAHULUAN

A.	Deskripsi.....	13
B.	Prasarat.....	13
C.	Petunjuk Penggunaan Modul.....	14
D.	Tujuan Akhir	15
E.	Kompetensi.....	16
F.	Cek Kemampuan.....	17

II. PEMBELAJARAN

A.	Rencana Belajar Siswa.....	18
----	----------------------------	----

B. Kegiatan Belajar

1.	Kegiatan Belajar 1.....	19
a.	Tujuan Kegiatan Pembelajaran.....	19
b.	Uraian Materi	19
c.	Rangkuman	25
d.	Tugas	26
e.	Tes Formatif	26
f.	Kunci Jawaban	27
g.	Lembar Kerja	27
2.	Kegiatan Belajar 2.....	38
a.	Tujuan Kegiatan Pembelajaran.....	38
b.	Uraian Materi	38
c.	Rangkuman	41
d.	Tugas	42

e. Tes Formatif	42
f. Kunci Jawaban	42
g. Lembar Kerja	43

III. EVALUASI

A. Tes Tertulis.....	47
B. Tes Praktik.....	48

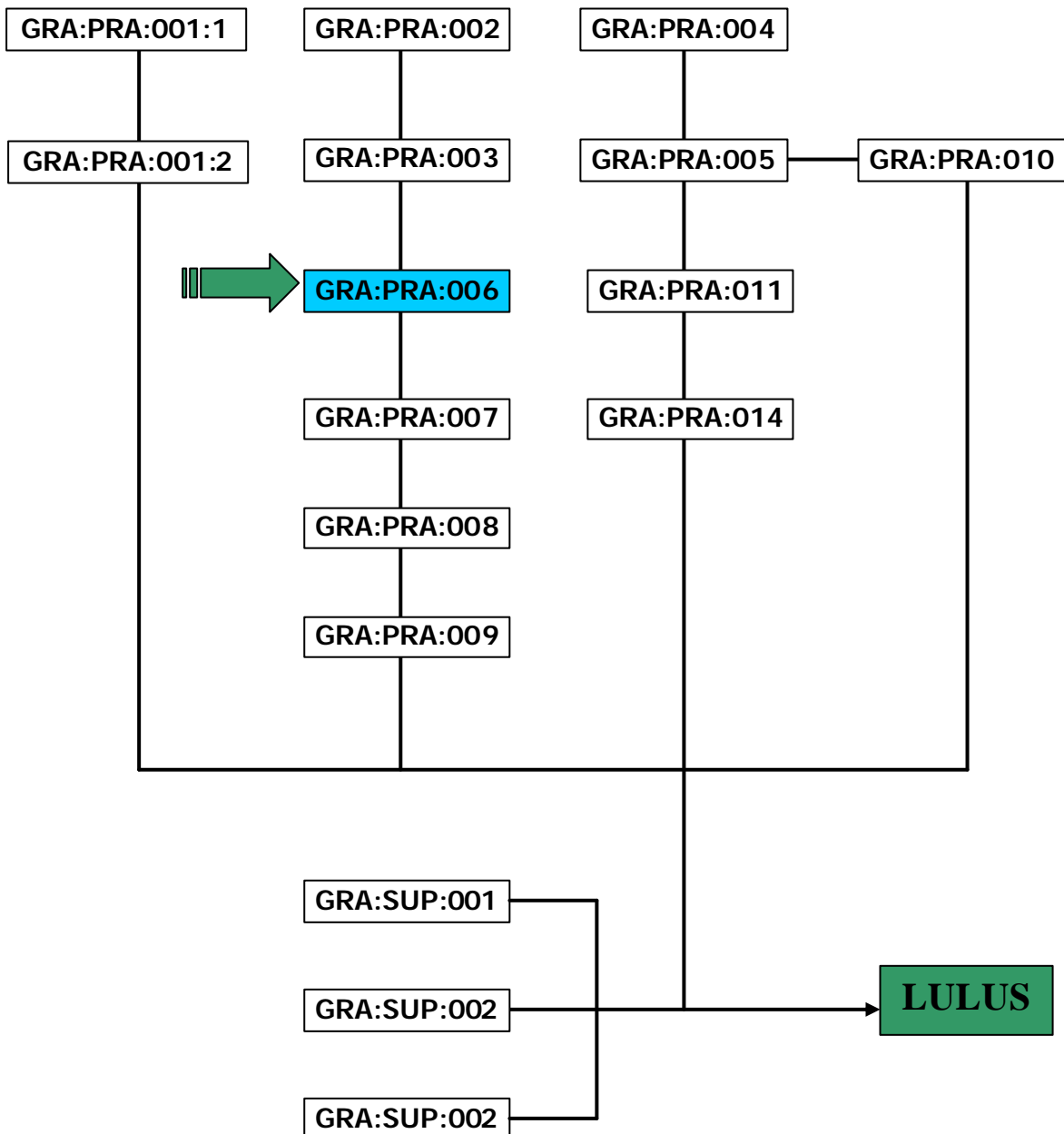
KUNCI JAWABAN

A. Tes Tertulis.....	52
B. Lembar Penilaian Tes Praktik.....	54

IV. PENUTUP.....

DAFTAR PUSTAKA.....

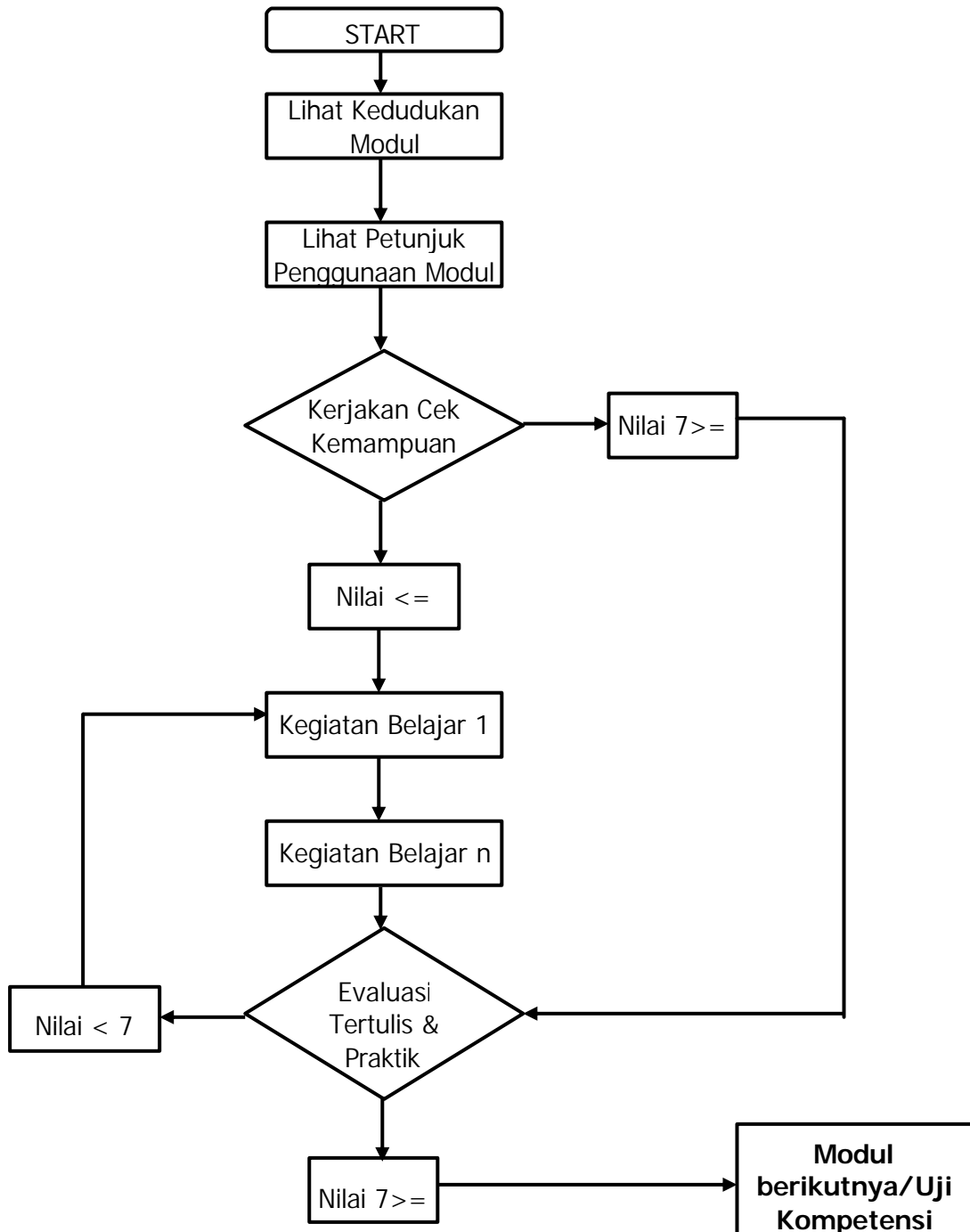
Peta Kedudukan Modul



DAFTAR JUDUL MODUL

No.	Kode Modul	Judul Modul
1	GRA:PRA:001:1	Pembuatan desain secara manual
2	GRA:PRA:001:2	Pembuatan desain dengan komputer
3	GRA:PRA:002	Menyusun huruf/type setting
4	GRA:PRA:003	Mengerjakan scanning
5	GRA:PRA:004	Mengerjakan fotoreproduksi
6	GRA:PRA:005	Menggabungkan image secara manual
7	GRA:PRA:006	Menggabungkan image secara elektronik
8	GRA:PRA:007	Menyiapkan layout untuk siap ke film/plate
9	GRA:PRA:008	Membuat output image
10	GRA:PRA:009	Membuat proof image
11	GRA:PRA:010	Membuat dan mencetak coba plate relief/letterpress
12	GRA:PRA:011	Membuat plate offset lithography
13	GRA:PRA:014	Membuat plate ganda untuk beberapa image
14	GRA:SUP:001	Mengaplikasikan prinsip keselamatan dan & kesehatan kerja
15	GRA:SUP:002	Mengaplikasikan standar mutu
16	GRA:SUP:012	Kalkulasi grafika

MEKANISME PEMELAJARAN



GLOSSARY

ISTILAH	KETERANGAN
A4	Standar Internasional format kertas dengan ukuran 210 mm X 297 mm
Alignment	Sub menu untuk memilih bentuk susunan yang terdiri dari: Align Left, Align Centre, Align Right, Justify dan Force Justify
Align Left	Susunan teks yang memiliki kerataan pada sebelah kiri (rata kiri)
Align Centre	Susunan teks yang memiliki kerataan pada bagian tengah (rata tengah)
Align Right	Susunan teks yang memiliki kerataan pada sebelah kanan
Baseline	Batas bawah dari suatu huruf
Data Parameter	Berisi data-data instruksi penyusunan suatu model
CMYK	Pilihan warna yang terdiri dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black pada pilihan warna
Cropping	Fungsi pada Tool Box untuk memotong bagian gambar yang tidak ingin ditampilkan
Document Setup	Kotak dialog yang berfungsi mengatur format susunan
Define Styles	Fungsi menampilkan kotak dialog untuk mengatur dan menyimpan style
Define Colors	Fungsi menampilkan kotak dialog untuk mengatur dan menyimpan warna
Editing	Pekerjaan koreksi/perbaikan kesalahan yang terdapat dalam susunan
File	Istilah untuk data yang telah selesai dikerjakan dan tersimpan dalam media penyimpanan
Font	Jenis huruf, pilihan jenis huruf
Format Susunan	Areal tempat melakukan penyusunan yang dibatasi dengan margin kiri, margin kanan, margin atas dan margin bawah
Hyphenation	Pengaturan ejaan dalam pengaturan spasi kata atau spasi huruf
HLS	Pilihan tampilan warna pada monitor yang terdiri dari Hue, Lightness dan Saturation pada pilihan warna
Import	Menempatkan objek teks/gambar dari program lain

Klik	Istilah pada mouse dengan menekan tombol mouse 1 kali
Kotak Dialog	Tampilan isian dialog dari suatu sub menu untuk diisi data tertentu
Kursor (Cursor)	Tampilan suatu bentuk tertentu pada layar komputer yang dipergunakan untuk memandu dalam melakukan penyusunan
Marjin	Jarak antara sisi-sisi kertas dengan areal susunan
Master Page	Halaman master; halaman yang dipergunakan untuk menempatkan elemen sebagai master pada halaman susunan
Menu Bar	Kumpulan dari menu-menu
Model	Suatu bentuk susunan/pedoman yang akan dibuatkan susunannya
Object	Elemen atau bentuk susunan yang akan dibuat susunannya yang terdiri dari teks dan gambar
Place	Sub menu yang berfungsi menampilkan kotak dialog untuk menempatkan objek teks/gambar import
Process	Tipe warna campuran dalam pembuatan warna
Publikasi	Tampilan/halaman tempat dilakukan penyusunan
RGB	Pilihan tampilan warna pada monitor yang terdiri dari Red, Green dan Blue pada pilihan warna
Spot	Tipe untuk warna-warna khusus
Style	Bagian dari menu yang memiliki fungsi perintah masing-masing
Stabilizer	Alat yang terhubung pada unit computer berfungsi untuk menstabilkan arus listrik yang masuk pada computer
Tall	Tampilan ukuran kertas/format susunan secara vertical (berdiri)
Text Wrap	Pengaturan teks mengikuti alur dari gambar yang ada dalam 1 halaman susunan
Tint	Tipe warna raster
Typometer	Suatu alat seperti penggaris yang berfungsi mengukur besarnya huruf atau leading
Wide	Tampilan ukuran kertas/format susunan secara horizontal (mendatar)

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Dalam modul ini Anda akan mempelajari teknik penyusunan isi buku menggunakan perangkat komputer desktop publishing. Untuk melakukan pekerjaan isi buku hendaknya telah menguasai dasar-dasar pekerjaan setting yang meliputi penggunaan jenis huruf, besar huruf, bentuk susunan dan teknik penempatan teksnya. Suatu susunan teks isi buku dapat dikerjakan dalam satu, dua atau tiga kolom. Apabila terdapat gambar, maka gambar tersebut harus ditempatkan sesuai dengan model yang telah disiapkan. Dari berbagai bentuk suatu susunan isi buku, dalam modul ini hanya akan dipelajari materi-materi dasar yang berhubungan dengan teks isi buku. Terutama adalah bagaimana melakukan penyusunan isi buku yang hanya terdiri dari teks saja. Sehingga modul ini harus Anda pelajari dengan cermat dan teliti. Apabila Anda telah mempelajari dan menguasai modul ini, maka Anda diharapkan dapat melakukan penyusunan teks isi buku yang kemudian dilanjutkan dengan banyak latihan mengerjakan model berbagai teks isi buku.

B. Prasarat

Dalam mempelajari modul ini Anda harus dapat mengoperasikan perangkat komputer yang akan digunakan dalam menyusun. Selain itu juga menguasai perintah-perintah atau fungsi menu yang ada pada komputer dekstop. Karena dalam menyusun menggunakan program PageMaker, maka fungsi-fungsi menu yang ada juga harus dipahami dengan benar, khususnya langkah-langkah dalam melakukan penyusunan. Kemudian

Anda juga harus telah mempelajari modul sebelumnya, karena pada modul tersebut banyak dipelajari teknik penyusunan teks yang merupakan dasar dalam penyusunan teks isi buku. Teknik yang harus benar-benar dikuasai adalah menyusun berbagai bentuk susunan, susunan paragraf dan susunan tabulasi.

C. Petunjuk Penggunaan Modul

1. Pelajari daftar isi serta skema kedudukan modul dengan cermat dan teliti. Karena dalam skema modul akan nampak kedudukan modul yang sedang Anda pelajari dengan modul-modul yang lain.
2. Kerjakan soal-soal dalam cek kemampuan untuk mengukur sampai sejauh mana pengetahuan yang telah Anda miliki.
3. Apabila dari soal dalam cek kemampuan telah Anda kerjakan dan 70 % terjawab dengan benar, maka Anda dapat langsung menuju Evaluasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tetapi apabila hasil jawaban Anda tidak mencapai 70 % benar, maka Anda harus mengikuti kegiatan pembelajaran dalam modul ini.
4. Perhatikan langkah-langkah dalam melakukan pekerjaan dengan benar untuk mempermudah dalam memahami suatu proses pekerjaan.
5. Pahami setiap materi teori dasar yang akan menunjang dalam penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti. Kemudian kerjakan soal-soal evaluasi sebagai sarana latihan.
6. Untuk menjawab tes formatif usahakan memberi jawaban yang singkat, jelas dan kerjakan sesuai dengan kemampuan Anda setelah mempelajari modul ini.
7. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan bilamana perlu konsultasikan hasil tersebut pada guru/instruktur.
8. Catatlah kesulitan yang Anda dapatkan dalam modul ini untuk ditanyakan pada guru pada saat kegiatan tatap muka. Bacalah referensi

lainnya yang berhubungan dengan materi modul agar Anda mendapatkan tambahan pengetahuan.

D. Tujuan Akhir

Setelah mempelajari modul ini diharapkan Anda dapat:

- membuka program PageMaker
- memahami menu, sub menu dan fungsinya masing-masing pada Program PageMaker
- membuat file baru program PageMaker
- menggunakan fungsi define style
- memberi corak warna pada susunan teks isi buku
- melakukan penyusunan teks isi buku

E. Kompetensi

KOMPETENSI : Menyiapkan layout untuk siap ke film atau ke plate
 KODE : GRA : PRA : 007 (A)
 DURASI PEMELAJARAN : 60 Jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	1	1	2	1	2	2	2

KONDISI KINERJA	<p>Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya ;</p> <ul style="list-style-type: none"> ✘ SOP yang berlaku di perusahaan harus dijalani. ✘ Kebijakan yang berlaku di perusahaan harus dipatuhi. ✘ Peralatan dan sarana yang terkait untuk pelaksanaan harus disediakan. ✘ Dalam melakukan pekerjaan ini harus diperhatikan SOP yang berlaku ditempat kerja serta peraturan keselamatan kerja yang berlaku diperusahaan harus dipatuhi.
-----------------	---

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Menyiapkan layout untuk proses cetak	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Sarana layout, ukuran, sistem jilid, finishing, disiapkan ✘ Halaman dirancang dan komponen tata rupa digabungkan sesuai dengan area cetak 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Pengenalan dan aplikasi program desain grafis (Corel Draw, Illustrator, Freehand, Photoshop, dll) ✘ Tata letak halaman desain 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Cermat ✘ Teliti ✘ Tanggungjawab ✘ Bekerja sesuai prosedur ✘ Mengikuti perintah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Pengenalan dan aplikasi macam-macam program gambar/manipulasi ✘ Unsur-unsur visual ✘ Dasar-dasar pokok tata letak ✘ Cara membuat pola berbagai barang cetakan 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Membuat pola cover berbagai barang cetakan secara sederhana ✘ Membuat macam-macam bentuk ilustrasi berbagai pola barang cetakan
2. Menyiapkan layout yang kompleks	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Image secara elektronik diolah, disesuaikan dengan spesifikasi pekerjaan ✘ Masalah teknis pengolahan image diselesaikan sesuai dengan permintaan/spesifikasi pekerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Pengertian dan fungsi desain kemasan ✘ Teknis pembuatan berbagai kemasan dengan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Cermat ✘ Teliti ✘ Tanggungjawab ✘ Bekerja sesuai prosedur ✘ Mengikuti perintah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Teknik pembuatan pola kemasan 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ Membuat macam-macam pola kemasan secara sederhana ✘ Membuat macam-macam pola kemasan dengan aplikasi program pembuat ilustrasi (Corel Draw, Illustrator, Freehand, Photoshop, dan lain-lain)

F. Cek Kemampuan

1. Jelaskan cara membuat file baru program PageMaker !
2. Jelaskan yang dimaksud dengan susunan paragraf!
3. Jelaskan yang dimaksud susunan tabulasi!
4. Jelaskan yang dimaksud format susunan!
5. Jelaskan pengaruh ukuran margin terhadap susunan!
6. Jelaskan pengaruh leading terhadap jumlah baris susunan!
7. Apa yang dimaksud dengan nomor halaman?
8. Berapa besar huruf yang ideal untuk teks buku bacaan secara umum?

B. Kegiatan Belajar

1. Kegiatan Belajar 1

a. Tujuan kegiatan pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1, diharapkan Anda dapat:

- membuka program PageMaker yang akan dipergunakan dalam menyusun teks isi buku
- mengenal menu dan sub menu program PageMaker sesuai fungsinya masing-masing
- membuat file baru program PageMaker
- menggunakan fungsi define style
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

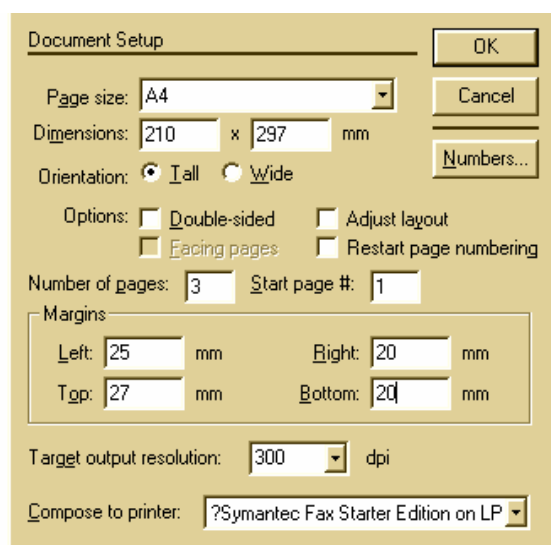
b. Uraian materi

Buku adalah salah satu bentuk barang cetakan yang isinya biasanya berupa informasi atau bahan pengetahuan. Kalau kita lihat secara fisik isinya, ada buku yang berukuran besar dan kecil. Kemudian dalam teknik tata letaknya ada yang dibuat hanya dalam satu kolom dan dua atau tiga kolom. Sehingga untuk tata letak suatu isi buku ditentukan oleh perancangannya. Kemudian dari segi tata letak ada buku yang isinya hanya terdiri dari teks saja. Ada juga buku yang isinya merupakan kombinasi antara teks dan gambar. Apabila buku dibuat dalam format yang besar, maka untuk format susunannya sebaiknya dilakukan dalam satu halaman satu format susunan. Tetapi bila dibuat dalam ukuran yang kecil, maka dapat disusun satu halaman dalam dua format susunan. Sehingga kita harus benar-benar mempertimbangkan

mengenai susunan buku itu sendiri dan akan disusun dalam bentuk seperti apa. Dalam kegiatan belajar ini kita hanya membahas penyusunan teks isi buku yang disusun dalam satu halaman terdiri dari suatu format susunan. Untuk teknik setting suatu isi buku maka harus mencakup beberapa teknik yang harus dikuasai, diantaranya adalah :

1. Membuat file baru dengan format yang telah ditentukan.
2. Membuat nomor halaman buku secara otomatis.
3. Merubah beberapa variasi teks dengan mudah dan cepat.

Ketika membuat file baru, pada pengisian document setup harus diisi dengan format susunan buku yang akan dikerjakan settingnya. Sehingga ketika menentukan ukuran kertas yang akan digunakan, posisi kertas dan ukuran margin-marjinnnya harus tepat agar menghasilkan format susunan buku yang benar. Dalam pengisian margin-marjinnnya sebenarnya ada perhitungan sederhana yang harus Anda kuasai. Misalnya buku yang akan dibuat memiliki ukuran 20 cm X 28 cm dengan format susunan 16,5 X 25 cm, maka margin yang harus diisi untuk margin kiri 25 mm, margin kanan 20 mm, margin atas 27 mm dan margin bawah 20 mm. Ukuran kertas yang dipergunakan adalah A4 (210 X 297 mm) dengan posisi vertikal.



Tampilan kotak dialog Document Setup setelah pengisian

Dalam setiap buku terdapat nomor halaman untuk menandakan urutan maupun jumlah halamannya. Nomor halaman tersebut dapat diletakkan di tengah, kiri atau sebelah kanan halaman buku. Sedangkan untuk membuat nomor halaman secara berurut, dapat dilakukan secara manual atau langsung secara otomatis muncul di setiap halamannya. Apabila nomor halaman dibuat secara manual, maka dalam setiap halaman dibuatkan nomor halamannya. Untuk menampilkan halaman secara otomatis dilakukan dengan memberi perintah halaman otomatis pada halaman master. Pada PC untuk menampilkan halaman otomatis dilakukan langkah sbb:

1. Klik/buka halaman master (Master Page) kiri/kanan.
2. Tempatkan kursor tempat nomor halaman akan dilatakan.
3. Ambil fungsi keyboard dengan menekan Ctrl + Shift + 3

Maka pada halaman publikasi akan muncul simbol LM untuk nomor halaman sebelah kiri, dan RM untuk nomor halaman sebelah kanan.

Bila menggunakan computer Macintosh langkah yang dilakukan sama, hanya perintah keyboard yang diberikan dengan menekan Command + Shift + P. Tampilan nomor halaman dapat diatur jenis huruf, besar huruf, posisinya dan lainnya dengan mengedit pada halaman master.

Pada teks isi buku biasanya terdiri dari bagian-bagian yang berbeda, dan biasanya terdiri dari :

1. Judul/headline (berupa bab buku)
2. Sub judul (sub judul bab)
3. Sub sub judul (sub sub bab)
4. Caption

5. Teks isi buku, dan beberapa bagian lainnya.

Dari setiap bagian tersebut memiliki data parameter yang berbeda-beda. Apabila teknik penyusunannya dilakukan secara manual, maka dalam setiap bagian yang berbeda tersebut harus dilakukan editing atau perubahan-perubahan data parameter dalam setiap halaman. Maka untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan penyusunan data parameter tersebut dapat terlebih dahulu disimpan/direkam menggunakan fungsi Define Styles.

Contoh susunan isi buku

KOMPUTER DESKTOP PUBLISHING → **A**

A. PERANGKAT KERAS (HARDWARE) → **B**

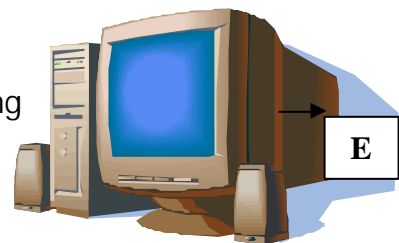
Perangkat keras atau hardware adalah perangkat keras yang terdiri dari CPU, Monitor, Keyboard, Printer dan perangkat tambahan lainnya. → **C**
Perangkat tersebut dalam pengoperasiannya terhubung secara langsung menggunakan kabel data.

A.1. CPU → **D**

Central Processing Unit merupakan bagian unit komputer yang berfungsi sebagai pusat pengolahan data-data dalam komputer. Bagian ini merupakan bagian utama dalam unit-unit di komputer. → **E**

A.2. Monitor → **D**

Monitor adalah layar penampakan yang berfungsi untuk menampilkan hasil susunan yang t **D** dikerjakan.



A.3. Keyboard →

Keyboard adalah papan tuts yang berfungsi memasukkan data-data pengetikan (bagian input). → **E**

A : Headline

Data parameter

Jenis huruf : Times New Roman
Size : 18 pt
Leading : Auto
Type Style : Bold
Alignment : Align Centre

B : Sub headline

Data parameter

Jenis huruf : Times New Roman
Size : 14 pt
Leading : Auto
Type Style : Bold
Alignment : Align Left
Indents Tab : 1 cm

C : Teks 1

Data parameter

Jenis huruf : Tahoma
Size : 12 pt
Leading : Auto
Type Style : Normal
Alignment : Align Justify
Indents Left : 1 cm

D : Sub sub headline

Data parameter

Jenis huruf : Tahoma
Size : 12 pt
Leading : Auto
Type Style : Bold
Alignment : Align Justify
Indents Left : 1 cm
Indents Tab : 2,5 cm

E : Teks 2

Data parameter

Jenis huruf : Tahoma
Size : 12 pt

Leading : Auto
Type Style : Normal
Alignment : Align Justify
Indents Left : 2,5 cm

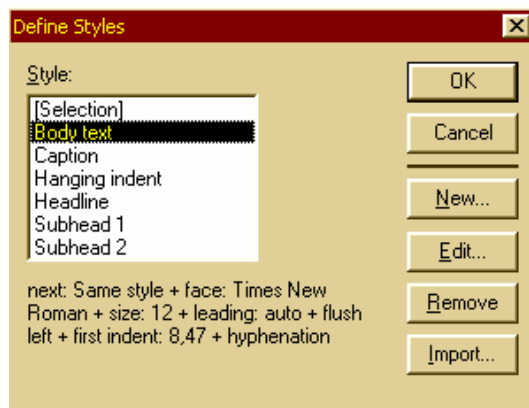
F : Caption

Data parameter

Jenis huruf : Tahoma
Size : 9 pt
Leading : Auto
Type Style : Italic
Alignment : Align Centre

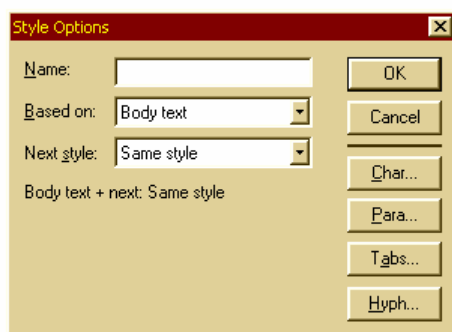
Untuk mengisi data parameter tersebut diatas pilih sub menu **Define Styles** pada menu **Type**.

Kemudian akan muncul kotak dialog Define Styles.



Style, pilihan style yang telah direkam data parameternya.

New, dipergunakan untuk membuat style baru. Apabila memilih New akan muncul kotak dialog seperti berikut:



Name : memberi nama style baru

Based on : style data yang dipergunakan sebelumnya

- Next Style* : style data berikutnya
- Hyph* : isian pengaturan hyphenation
- Tabs* : isian pengaturan Tabulasi
- Para* : isian pengaturan paragraph
- Char* : isian pengaturan data teks
- Cancel* : membatalkan isian
- OK* : menetapkan data isian

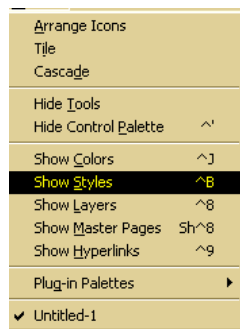
Edit, dipergunakan untuk mengedit/meralat data isian yang telah diisi.

Remove, dipergunakan untuk menghapus data isian.

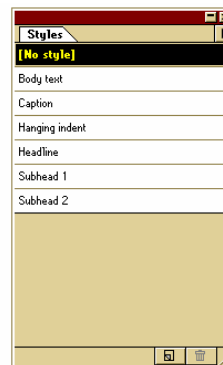
Import, dipergunakan untuk mengimport data style yang telah direkam.

Apabila data style telah disimpan dan diberi nama tertentu, maka untuk menampilkan nama-nama styles tersebut dipergunakan sub menu

Show styles pada menu **Window**.



*Perintah
Show Styles*



*Kotak Dialog
Show Styles*

c. Rangkuman

Susunan teks isi buku terdiri dari dua pola, yaitu terdiri dari teks saja dan kombinasi antara teks dan gambar. Sedangkan bentuk susunan bisa terdiri dari satu kolom, dua atau tiga kolom. Dalam setiap susunan isi teks, biasanya terdapat data parameter teks yang sama. Maka untuk memudahkan dan mempercepat proses pengerjaannya digunakan fasilitas Define Styles. Pada Define Styles terdapat fasilitas untuk menyimpan data paragraph, tabulasi dan karakter teks. Sehingga setiap

kali menemukan data parameter yang sama dalam setiap susunan atau halaman hal tersebut tidak perlu lagi melakukan editing teksnya.

Untuk penomoran halaman digunakan fasilitas halaman otomatis, yaitu nomor halaman akan secara otomatis muncul dalam setiap halaman. Nomor halaman otomatis disusun dalam halaman master dan untuk menampilkannya digunakan perintah Ctrl + Shift + 3 pada PC, Command + Shift + P pada komputer Macintosh.

Untuk menampilkan style yang telah dibuat dan disimpan dipergunakan perintah Show Styles.

d. Tugas

- 1). Carilah susunan teks isi buku yang memiliki data parameter berbeda!
- 2). Buatlah/siapkan sendiri model teks isi buku!
- 3). Buatlah data parameter dari bagian-bagian yang terdapat dalam suatu teks isi buku!

e. Tes Formatif

- 1) Jelaskan fungsi penggunaan Define Styles!
- 2) Sebutkan data parameter yang dapat dibuat menggunakan Define Styles!
- 3) Bagaimana cara membuat nomor halaman otomatis?
- 4) Perintah apa yang digunakan untuk menampilkan style yang telah dibuat pada Define Styles?
- 5) Jelaskan pengaruh format susunan untuk penyusunan isi buku!

f. Kunci Jawaban

- 1) Define Styles dipergunakan untuk menampilkan kotak dialog Define Styles yang kemudian diisi dengan data parameter style.
- 2)
 - a. Isian untuk karakter.
 - b. Isian untuk paragraf.
 - c. Isian untuk tabulasi
 - d. Isian untuk hyphenation
- 3)
 - a. Pada PC (Personal Komputer) dipergunakan perintah Ctrl + Shift + 3.
 - b. Pada computer Macintosh dipergunakan command + Shift + P
- 4) Pilih sub menu Show Styles pada menu Window.
- 5) Format susunan berpengaruh terhadap pengisian margin-marjinnnya, posisi tata letak dan jumlah halaman sesuai dengan banyaknya teks.

g. Lembar Kerja

- 1). *Alat*
 - 1 unit komputer desktop publishing
 - 1 unit deskjet/laser printer
 - Alat-alat tulis
 - Typometer
- 2). *Bahan*
 - Disket 3,5 inch
 - Kertas hvs ukuran A4
- 3). *Keselamatan Kerja*
 - a. Periksa panel listrik yang berhubungan dengan unit komputer.
 - b. Hati-hati dalam menghidupkan panel listrik atau stabilizer.

- c. Ikuti prosedur pengoperasian komputer yang benar (sesuai instruksi)
- d. Cek kembali aliran listrik setelah selesai bekerja.

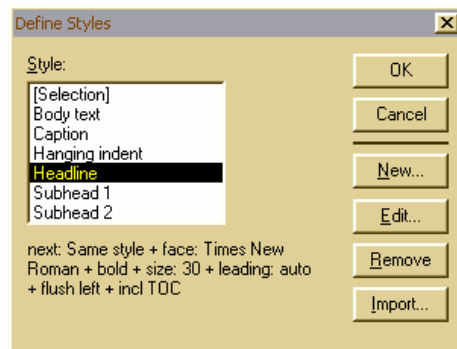
4). *Langkah Kerja*

Membuat susunan teks isi buku

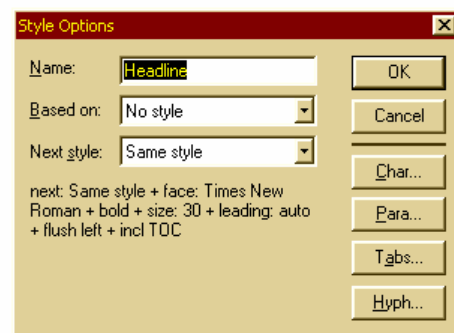
- a. Hidupkan komputer sesuai dengan prosedur yang benar.
- b. Buka program Adobe PageMaker.
- c. Buat file baru dengan format susunan sbb:
 - kertas A4
 - format susunan 150 X 250 mm
 - bentuk susunan vertical
 - nama file : Teks isi buku
- d. Setelah muncul format susunan, tetapkan fungsi kursor teks (simbol **T**).
- e. Tempatkan kursor/klik pada awal pengetikan.
- f. Lakukan pengetikan sesuai dengan model yang telah ditetapkan.
- g. Simpan hasil susunan dengan memilih sub menu **Save** pada menu **File**.
- h. Koreksi pada layar monitor hasil susunan yang masih terdapat kesalahan.
- i. Simpan kembali hasil susunan yang telah dikoreksi dengan perintah **Save**.
- j. Buat data style menggunakan Define Styles sebagai berikut:
Pilih perintah Define Styles pada menu Type.
Setelah muncul kotak dialog Define Styles isi data tersebut dengan memberi nama style:

Headline

a) Klik nama style Headline



b) Klik pada item Edit sehingga muncul Style Options

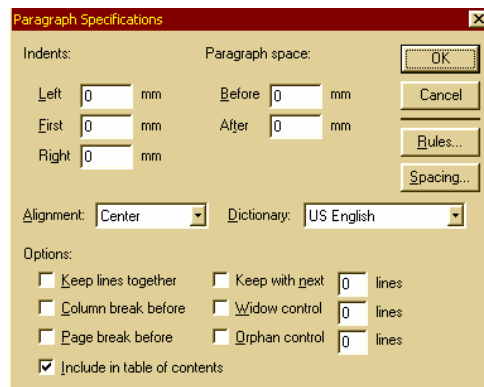


c) Klik pada item Character dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.



Klik **OK**

- d) Klik pada item Paragraph dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.

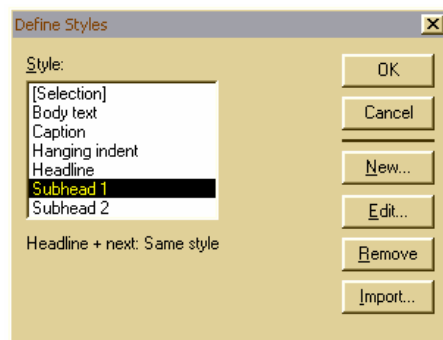


Klik **OK**

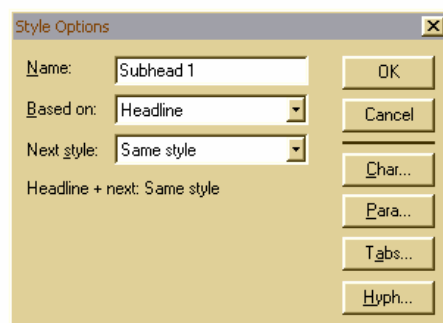
- e) Klik **OK** pada **Style Options**, sehingga kembali ke kotak dialog **Define Styles**.

Subhead 1

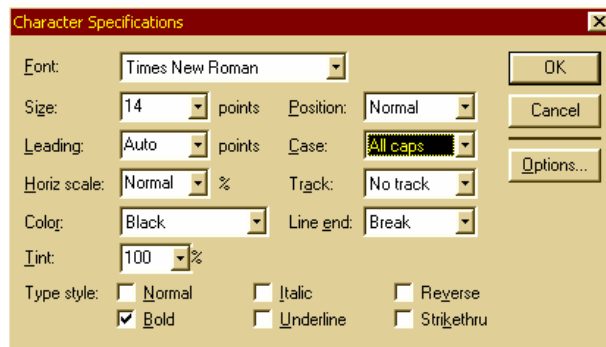
- a) Klik nama style Subhead 1



- b) Klik pada item Edit sehingga muncul Style Options

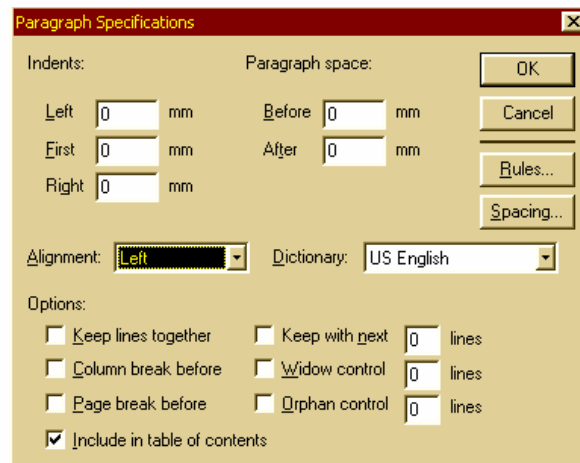


c) Klik pada item Character dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.



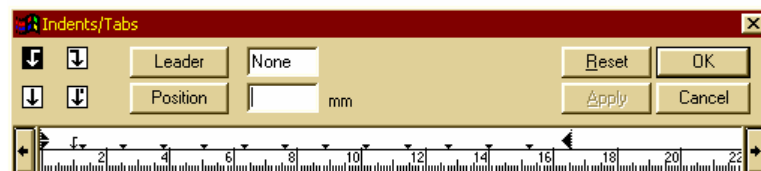
Klik **OK**

d) Klik pada item Paragraph dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.



Klik **OK**

e) Klik pada item Tab dan isi kotak tersebut seperti dibawah ini.

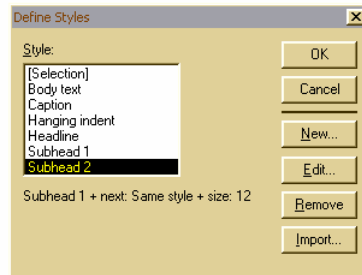


Klik **OK**

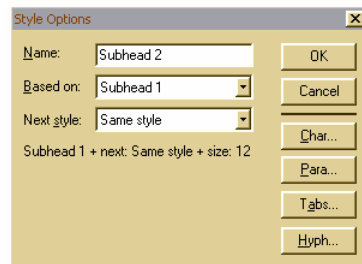
f) Klik **OK** pada **Style Options**, sehingga kembali ke kotak dialog **Define Styles**.

Subhead 2

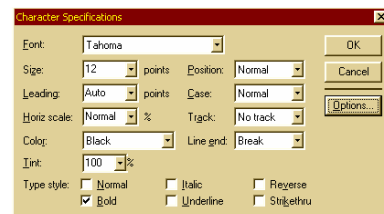
a) Klik nama style Subhead 2



b) Klik pada item Edit sehingga muncul Style Options

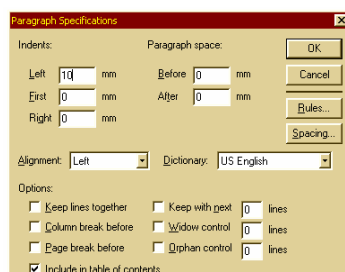


c) Klik pada item Character dan isi kotak dialog tersebut.



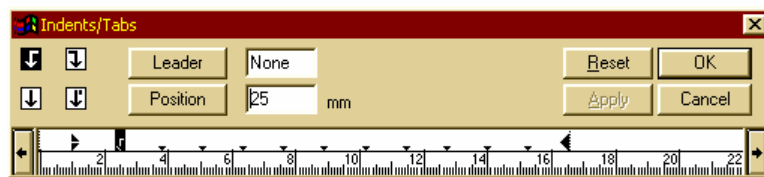
Klik **OK**

d) Klik pada item Paragraph dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.



Klik **OK**

- e) Klik pada item Tab dan isi kotak tersebut seperti dibawah ini.

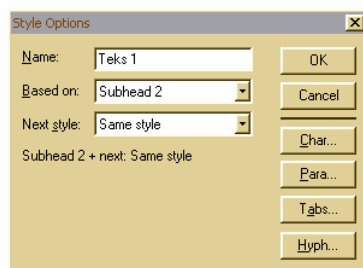


Klik **OK**

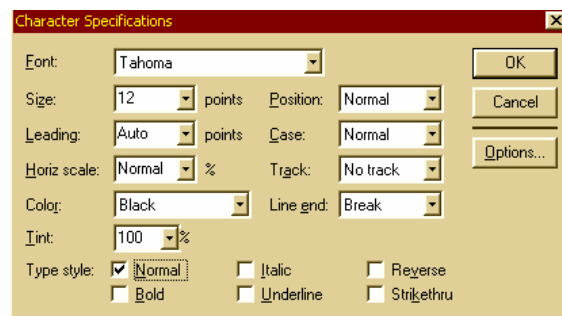
- f) Klik **OK** pada **Style Options**, sehingga kembali ke kotak dialog **Define Styles**.

Teks 1

- a) Klik nama New pada kotak dialog Define Styles
b) Ketik nama style baru **Teks 1**

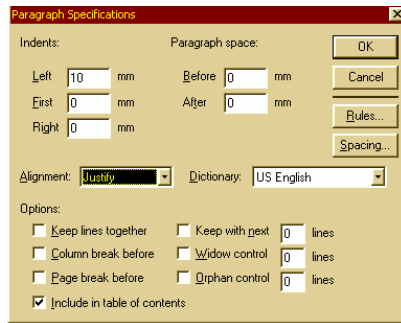


- c) Klik pada item Character dan isi kotak dialog tersebut.



Klik **OK**

- d) Klik pada item Paragraph dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.

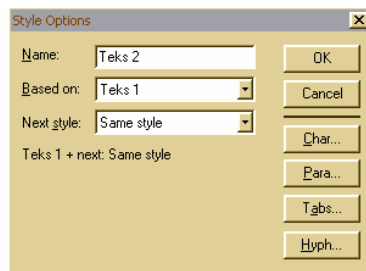


Klik **OK**

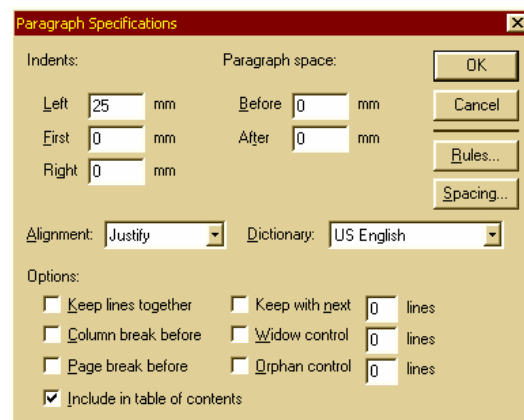
- e) Klik **OK** pada **Style Options**, sehingga kembali ke kotak dialog **Define Styles**.

Teks 2

- a) Klik nama New pada kotak dialog Define Styles
 b) Ketik nama style baru **Teks 2**

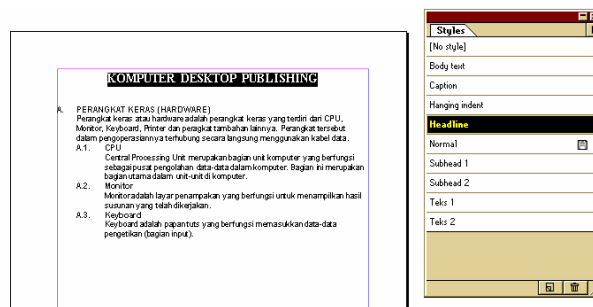


- c) Karena Character pada teks 2 sama dengan Teks 1, maka tidak perlu dilakukan perubahan.
 d) Klik pada item Paragraph dan isi kotak dialog tersebut seperti dibawah ini.

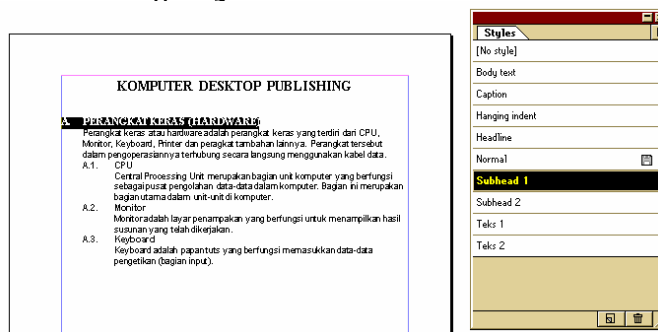


Klik **OK**

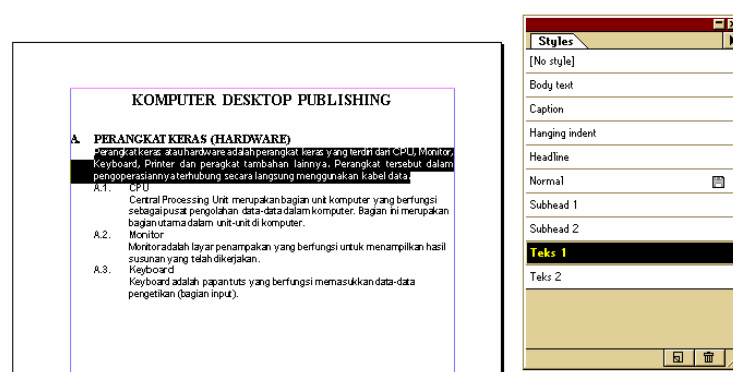
- e) Klik **OK** pada **Style Options**, sehingga kembali ke kotak dialog **Define Styles**.
- k. Untuk merubah teks dengan style ikuti langkah berikut:
- Tampilkan style yang telah disimpan dengan memilih sub menu Show Styles pada menu **Window**
 - Klik/blank Teks judul, kemudian klik Headline pada kotak dialog **Styles**.



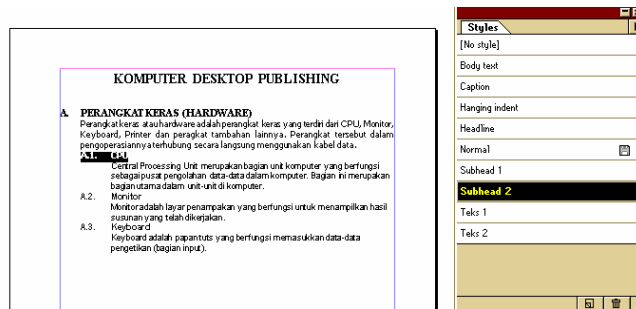
- Klik/blank teks sub judul 1, Kemudian klik Subhead 1 pada kotak dialog **Styles**.



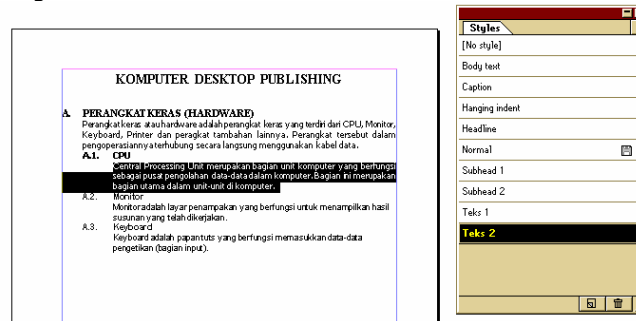
- Klik/blank Teks isi 1, kemudian klik Teks 1 pada kotak dialog **Styles**.



e) Klik/blank Sub Judul 2, kemudian klik Subhead 2 pada kotak dialog **Styles**.



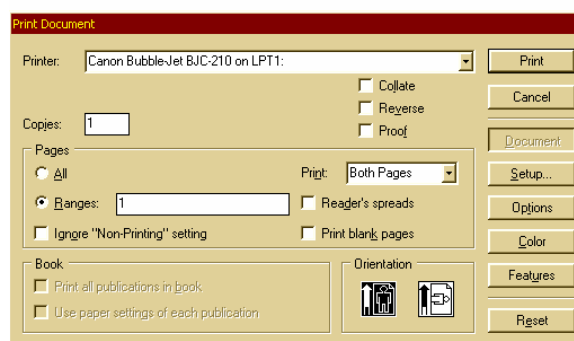
f) Klik/blank Teks isi 2, kemudian klik Teks 2 pada kotak dialog **Styles**.



l. Simpan hasil susunan dengan perintah **Save**.

m. Cetak/print hasil susunan dengan memilih sub menu **Print** pada menu **File**.

Setelah muncul kotak dialog print, isi kotak dialog tersebut



Contoh : Model Susunan Teks Isi Buku

KOMPUTER DESKTOP PUBLISHING

A. PERANGKAT KERAS (HARDWARE)

Perangkat keras atau hardware adalah perangkat keras yang terdiri dari CPU, Monitor, Keyboard, Printer dan perangkat tambahan lainnya. Perangkat tersebut dalam pengoperasiannya terhubung secara langsung menggunakan kabel data.

A.1. CPU

Central Processing Unit merupakan bagian unit komputer yang berfungsi sebagai pusat pengolahan data-data dalam komputer. Bagian ini merupakan bagian utama dalam unit-unit di komputer.

A.2. Monitor

Monitor adalah layar penampakan yang berfungsi untuk menampilkan hasil susunan yang telah dikerjakan.

A.3. Keyboard

Keyboard adalah papan tuts yang berfungsi memasukkan data-data pengetikan (bagian input).

2. Kegiatan Belajar 2

a. Tujuan kegiatan pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 2, diharapkan anda dapat:

- membuka program PageMaker yang akan dipergunakan dalam menyusun isi buku
- mengenal menu dan sub menu program PageMaker sesuai fungsinya masing-masing
- membuat file baru program PageMaker
- menempatkan gambar dalam halaman publikasi
- menyusun isi buku kombinasi teks dan gambar
- menjawab dengan benar soal-soal tes formatif

b. Uraian materi

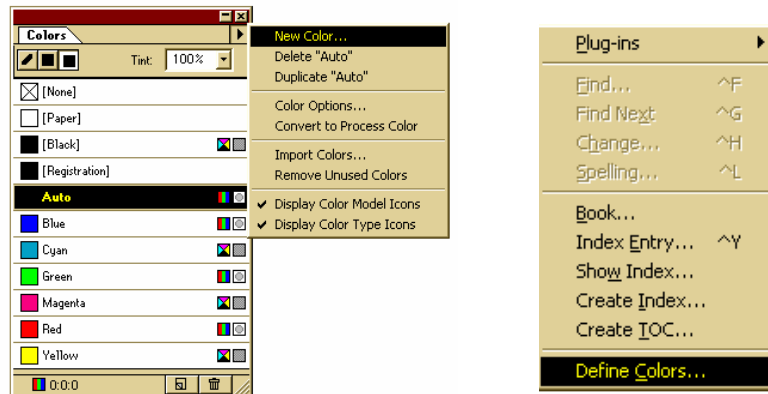
Pada beberapa isi buku selain terdiri dari teks, juga dikombinasikan dengan gambar. Biasanya gambar yang dipergunakan adalah gambar import hasil dari scanning atau gambar yang dibuat menggunakan program gambar. Suatu isi buku teks yang disusun tidak terbatas dibuat dalam warna hitam putih saja, tetapi juga dikombinasikan dengan berbagai warna. Untuk memberi pewarnaan pada teks, dipergunakan fasilitas pilihan warna yang telah tersimpan dalam kotak dialog **Colors**. Untuk menampilkan kotak dialog tersebut pergunakan sub menu **Show Colors** pada menu **Window**. Tetapi bila warna yang diinginkan belum tersimpan dalam kotak dialog tersebut, maka dapat menambahkan warna baru dengan menggunakan perintah **New**. Selain menggunakan perintah **New** pada kotak dialog **Colors**,



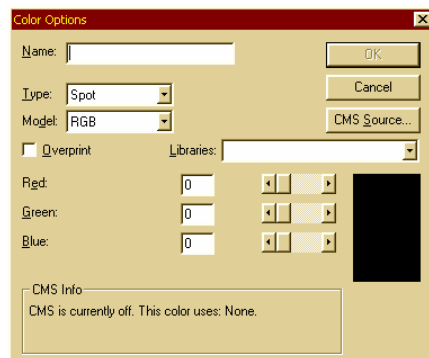
panambahan warna juga dapat dilakukan dengan sub menu **Define Colors** pada menu **Utilities**.

Langkah-langkah menambah warna baru dalam kotak dialog Colors:

- 1) Pilih item **New** pada kotak dialog **Colors**, atau menggunakan sub menu **Define Colors** pada menu **Window**.



- 2) Kemudian akan muncul kotak dialog **Color Options** dan isi data tersebut.



Nama : Diisi dengan nama baru

Type : Pilih salah satu dari tiga pilihan, yaitu ;

Spot, warna khusus

Process, warna proses/campuran (untuk kebutuhan dunia percetakan digunakan CMYK)

Tint, warna untuk raster.

Model : Pilih salah satu dari tiga pilihan, yaitu ;

RGB, Red Green Blue

HLS, Hue Lightness Saturation

CMYK, Cyan Magenta Yellow Black.

3) Klik **OK**

4) Apabila warna baru telah tersimpan kan muncul dalam kotak dialog

Colors

Untuk memberi warna pada elemen/objek dilakukan langkah sbb:

1) Klik/blank elemen yang akan diwarnai.

2) Klik pilihan warna yang ada dalam kotak dialog **Colors**.

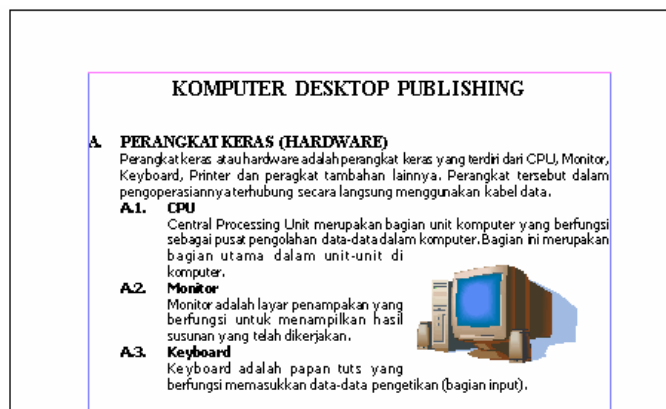
Sedangkan untuk menempatkan gambar hasil import dipergunakan perintah **Place**. Kemudian bila muncul kotak dialog, pilih file gambar yang akan ditempatkan. Setelah gambar muncul dalam halaman publikasi, gambar tersebut dapat diedit menggunakan fasilitas yang terdapat pada PageMaker meliputi:

1) Pembesaran/pegecilan gambar dengan fungsi Pointer pada Toolbox.

2) Kroping gambar dengan fungsi Cropping pada Toolbox.

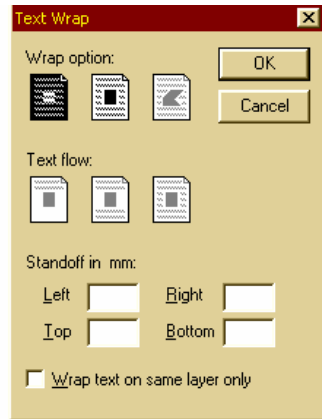
3) Perbaikan kekontrasan gambar dengan fungsi sub menu Image pada menu Element.

Penempatan gambar juga dapat dilakukan dengan fungsi Insert Object, yaitu untuk menampilkan suatu program gambar tertentu atau gambar yang memang sudah tersedia dalam komputer.



*Susunan
Kombinasi
Gambar*

Setelah gambar muncul di halaman publikasi, antara teks dan gambar dapat diatur penempatan teksnya mengikuti alur pinggir dari gambar tersebut. Fungsi yang dipergunakan adalah **Text Wrap** yang ada pada menu **Element**.



c. Rangkuman

- ✎ Susunan isi buku dapat terdiri dari kombinasi teks dan gambar.
- ✎ Untuk menempatkan gambar dipergunakan fungsi Place atau Insert Object.
- ✎ Suatu elemen atau objek dapat diwarnai dengan fasilitas warna yang telah tersimpan dalam kotak dialog Colors.
- ✎ Untuk menyimpan warna baru dipergunakan fungsi Define Colors atau fungsi New pada kotak dialog Colors.
- ✎ Apabila teks yang dikombinasikan dengan gambar dibuat mengikuti alur gambar tersebut, maka dipergunakan fungsi Text Wrap untuk gambar tersebut.
- ✎ Gambar hasil import juga dapat dikoreksi untuk pembesaran/pengecilan, kropping dan detail gambar tersebut.
- ✎ Tint adalah pilihan untuk warna raster.
- ✎ Type warna yang dipergunakan untuk barang cetakan biasanya adalah dari warna proses.

- ≠ Model warna yang biasa diterapkan untuk keperluan cetak adalah CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

d. Tugas

- 1). Carilah model teks isi buku yang simple dan sederhana!
- 2). Carilah model teks isi buku yang memiliki kombinasi adanya teks dan gambar!
- 3). Carilah gambar untuk ditempatkan dalam susunan isi buku.
- 4). Buatlah model yang terdiri dari kombinasi teks dan gambar!

e. Tes Formatif

- 1) Jelaskan fungsi dari Define Styles!
- 2) Jelaskan fungsi dari Define Colors!
- 3) Apakah fungsi dari Text Wrap?
- 4) Jelaskan langkah-langkah menyimpan Style!
- 5) Jelaskan langkah-langkah menyimpan warna!

f. Kunci Jawaban

- 1) Define Styles dipergunakan untuk menyimpan style teks yang terdiri dari pengaturan terhadap character, paragraph, tabulasi dan hyphenation.
- 2) Define Colors dipergunakan untuk menyimpan pilihan warna dalam kotak dialog Colors.
- 3) Text Wrap dipergunakan untuk mengatur penempatan teks yang menyesuaikan dengan kontur pinggir suatu gambar dalam halaman publikasi.

- 4) Langkah-langkah menyimpan Style:
 - ✍ Pilih sub menu Define styles pada menu Type.
 - ✍ Klik nama style dalam kotak Style atau Klik New bila membuat Style baru.
 - ✍ Klik Character untuk pengaturan data parameter teks.
 - ✍ Klik Paragraph untuk pengaturan paragraf teks.
 - ✍ Klik Tabulasi untuk pengaturan tabulasi teks.
 - ✍ Klik Hyphenation untuk hipenasi teks.
- 5) Langkah-langkah menyimpan warna:
 - ✍ Pilih sub menu Define Colors pada menu Element atau pilih New Color pada kotak dialog Colors.
 - ✍ Setelah muncul kotak dialog Color Options, isi nama dan atur pencampuran warnanya.

g. Lembar Kerja

1). *Alat*

- 1 unit komputer desktop publishing
- 1 unit deskjet/laser printer
- Alat-alat tulis
- Typometer

2). *Bahan*

- Disket 3,5 inch
- Model isi buku kombinasi teks dan gambar

3). *Keselamatan Kerja*

- a. Periksa panel listrik yang berhubungan dengan unit computer.
- b. Hati-hati dalam menghidupkan panel listrik atau stabiliser.

- c. Ikuti prosedur pengoperasian computer yang benar (sesuai instruksi)
- d. Cek kembali aliran listrik setelah selesai bekerja.

4). *Langkah Kerja*

Menyusun isi buku kombinasi teks dan gambar

- a. Hidupkan komputer sesuai dengan prosedur yang benar.
- b. Buka program Adobe PageMaker.
- c. Buat file baru dengan format susunan sbb:
 - kertas A4
 - format susunan 150 X 240 mm
 - bentuk susunan vertical
 - nama file : Isi buku
- d. Lakukan pengetikan sesuai dengan teks isi buku
- e. Lakukan editing/perubahan teks sesuai model.
- f. Tempatkan gambar dengan langkah sbb:
 - ✎ Pilih menu File sub menu Place.

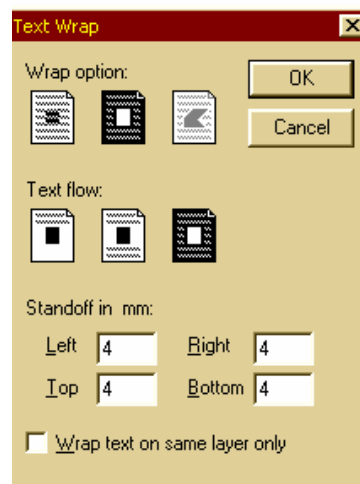


➤ Setelah muncul kotak dialog, pilih file gambarnya.



➤ Klik OK

- g. Setelah gambar menempati halaman publikasi, atur antara susunan teks dengan gambar menggunakan perintah Text Wrap.



- h. Simpan hasil susunan dengan perintah **Save**.
- i. Lakukan koreksi hasil susunan pada layar monitor.
- j. Simpan kembali hasil susunan yang telah dikoreksi dengan perintah **Save**.
- k. Print/cetak hasil susunan sebanyak 1 lembar.

Client Server For Your Information

1. The Original Question



At 12:30 PM 8/8/96, Seldolivaw wrote: Okay, now although I know when I ask these questions I'm going to get a lot of opinion, I also want some hard facts. My questions:

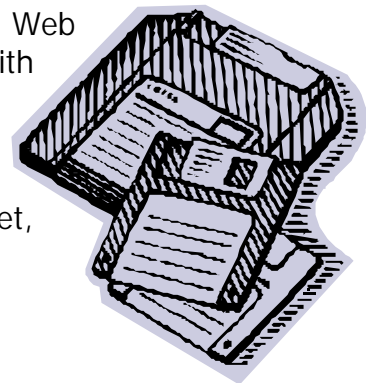
We now have a large range of languages available to us with which to process forms. I am no good in any of them and have started learning all of them along with a couple friends of mine. They have reached the consensus that now that Java and Javascript are here we no longer need CGI. This can't be true can it? Isn't Java just another language in which to write CGI? Is it still necessary to learn CGI techniques if you know J or JS?

2. Apples vs. Oranges - Or Tuning Forks

I find it helpful when looking at this type of question to first consider what each of the alternatives can do, so you know when you're comparing "apples and apples." (Or in this case, an apple, an orange, a banana, and a tuning fork...<smile>)

3. The Two Sides of a Web Interaction: Client and Server

The first thing to remember is that every Web interaction has two sides: the Client (the reader with a browser who is coming to your page) and the Server (the place where your homepage lives, which includes both the machine and the software that knows how to answer calls from the Internet, find your page, and "serve it up".)



BAB. III

EVALUASI

A. Tes Tertulis

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan hal-hal yang harus dikuasai dalam menyusun isi buku!
2. Jelaskan langkah-langkah membuat nomor halaman otomatis!
3. Jelaskan langkah-langkah membuat style baru!
4. Sebutkan langkah-langkah membuat warna baru!
5. Sebutkan bagian-bagian utama tampilan Style Options!
6. Apakah fungsi dari Show Styles?
7. Apakah fungsi dari Remove dan Import pada tampilan Define Styles?
8. Sebutkan type dan model fasilitas colors!
9. Jelaskan langkah-langkah menempatkan gambar dalam susunan!
10. Jelaskan fungsi dari Text Wrap!

B. Tes Praktik

Susunlah model berikut ini dengan kriteria sebagai berikut:

1. Format susunan 150 X 250 mm
2. Pergunakan 2 jenis huruf
3. Tempatkan gambar sesuai model dan gambar dapat diganti yang sesuai
4. Model gambar adalah full color
5. Beri pewarnaan pada background
6. Beri pewarnaan pada teks tertentu
7. Print sebanyak 1 lembar

Client Server For Your Information

4. The Original Question



At 12:30 PM 8/8/96, Seldolivaw wrote: Okay, now although I know when I ask these questions I'm going to get a lot of opinion, I also want some hard facts. My questions:

We now have a large range of languages available to us with which to process forms. I am no good in any of them and have started learning all of them along with a couple friends of mine. They have reached the consensus that now that Java and Javascript are here we no longer need CGI. This can't be true can it? Isn't Java just another language in which to write CGI? Is it still necessary to learn CGI techniques if you know J or JS?

5. Apples vs. Oranges - Or Tuning Forks

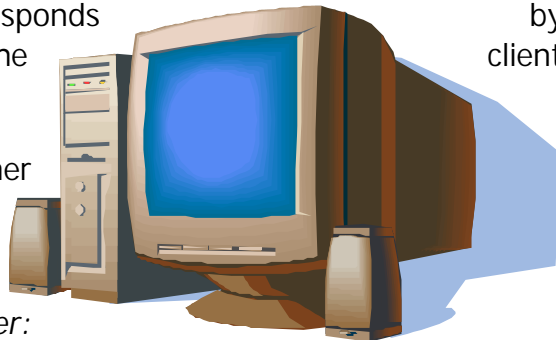
I find it helpful when looking at this type of question to first consider what each of the alternatives can do, so you know when you're comparing "apples and apples." (Or in this case, an apple, an orange, a banana, and a tuning fork...<smile>)

6. The Two Sides of a Web Interaction: Client and Server

The first thing to remember is that every Web interaction has two sides: the Client (the reader with a browser who is coming to your page) and the Server (the place where your homepage lives, which includes both the machine and the software that knows how to answer calls from the Internet, find your page, and "serve it up".)

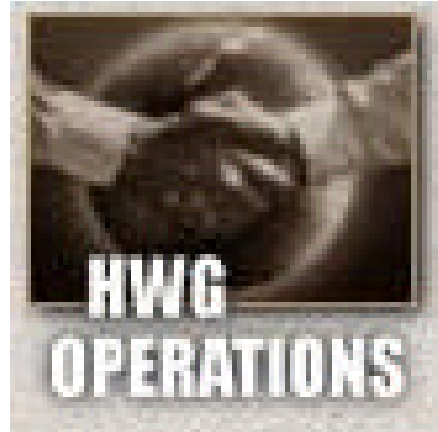
In a plain vanilla Web page, the client "links to" your URL. When that request comes to the Server, it responds by sending over the HTML file, and the client displays it.

Where we get into all this other exciting stuff is when we want to make that process more interactive. We want the *Client* to be able to talk back to the *Server*:



perhaps to send in information on a form and have it stored in a file *on the Server*. Or we may want to get information from the Server's database files, and display it back to the Client.

So we have two machines, and two separate complex software environments. The reader's machine is running a browser (this is the Client). The host's machine is running a Web server (this is the Server).

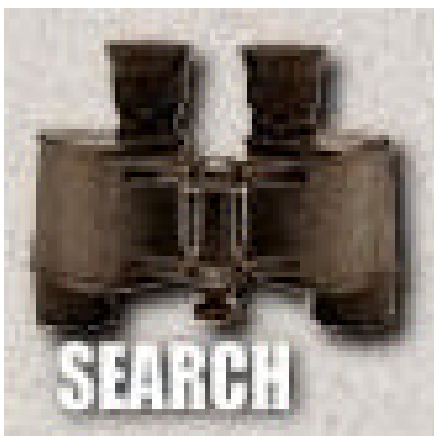


Just as your machine can also run other programs - like wordprocessing, graphics, etc. - and you may even have these up and running while you're doing your browsing, the host machine can also be running other programs.

When we get into interaction, we usually mean we want the client to request that something happen on the server. That "something" happens by running other programs besides the Webserver itself.

OK, now that we see the two sides of the Web interaction, let's look at where the languages you mentioned might fit in.

7. Javascript: Client Side



Javascript is a scripting language which allows you to execute code on the *Client* side of a Web interaction. That is, it allows you to do some things on the reader's machine. You can't do too much with files, due to concerns about security and resource access, but you can do lots with the *display* of images. It's very useful, then, for controlling the display of the screen, so it's good for animation and all that sort of thing. You can also do some nice things with client-side validation in forms. It's specific to Web applications. VBScript is very similar, but is based on Visual Basic and is specific to Microsoft's Explorer. (Note that if the reader doesn't have a browser that can run your script, it doesn't matter what you put on your homepage: it's not going to work for

them. This is because the Javascript/VBScript runs on *their* machine, not on your host machine.)

Server-Side Javascript

Netscape has recently added the ability to run some Javascript on the Server-side for some of their Webservers. However, that's not what most Web authors are talking about when they discuss Javascript - and the Javascript that you write into a Webpage is most likely going to run on the Client-side.

8. Java: Your Choice: Client-Side --Or-- Server-Side

Java is a platform-independent language which can run on *either* the client or the server side of a Web interaction. It's a full programming language, but again there are restrictions as to what you can do to the reader's files, for security reasons. So you can do all the display things you can do with Javascript, only with much more power. (You also have a much steeper learning curve.) On the client side, if the Webserver offers a client that runs Java, you can do anything you can do with C or C++- it's a full scale language. This is why there are `_browsers_` written in Java, as well as browsers that `_run_` Java. There are also a number of other platform-independent Java programs that have nothing to do with the WorldWideWeb.



(Note that Java programs come in two flavors: applets, which run in Web browsers and have their file access capabilities crippled for security reasons, and Java applications, which are regular programs and would probably run on the server.)

KUNCI JAWABAN

A. Tes Tertulis

1.
 - a. Membuat file baru dengan format yang telah ditentukan.
 - b. Membuat nomor halaman buku secara otomatis.
 - c. Menggunakan fungsi Define Styles dan Define Colors.
 - d. Mengatur tata letak teks dan gambar.

2.
 - a. Klik kursor pada halaman master (Master Page).
 - b. Pilih Tuts Ctrl + Shift + 3 untuk PC atau Command + Shift + P untuk computer Macintosh.

3.
 - a. Pilih Define Styles pada menu Type.
 - b. Pilih Edit atau New pada kotak dialog Define Styles.
 - c. Beri nama style pada kotak dialog Style Options.
 - d. Isi data Character.
 - e. Isi data Paragraph.
 - f. Isi Data Tabulasi.
 - g. Isi Data Hyphenation.

4.
 - a. Pilih New pada kotak dialog Define Colors atau kotak dialog Colors.
 - b. isi data-data pengaturan warna pada kotak dialog tersebut .
 - c. Memberi nama warna baru dalam kotak dialog Colors.

5.
 - a. Isian Nama Style baru.
 - b. Isi data Character.
 - c. Isian data Paragraf.

- d. Isian data Tabulasi.
 - e. Isian data Hyphenation.
6. Show Styles berfungsi menampilkan kotak dialog Styles yang telah direkam.
7. a. Remove, dipergunakan untuk menghapus fungsi style.
b. Import, dipergunakan untuk menempatkan data style dari program/
file lain
8. a. Type : Spot, Process, Tint.
b. Model : RGB, HLS, CMYK.
9. a. Pilih perintah Place pada menu File.
b. Setelah muncul kotak dialog Place, pilih file gambar yang akan
ditempatkan.
c. Klik OK.
d. Setelah gambar muncul dalam monitor, atur posisi teks dan gambar!.
10. Text Wrap digunakan untuk mengatur antara penempatan teks dan gambar.

B. Lembar Penilaian Tes Praktik

Nama Peserta :
 No. Induk :
 Program Keahlian :
 Nama Jenis Pekerjaan :

PEDOMAN PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skor Maks.	Skor Perolehan	Keterangan
1	2	3	4	5
I	Perencanaan			
	1.1. Persiapan alat dan bahan	2		
	1.2. Analisa model susunan	3		
	Sub total	5		
II	Model Susunan			
	2.1. Penyiapan model susunan	5		
	2.2. Menentukan data instruksi pada model	5		
	Sub total	10		
III	Proses (Sistematika & Cara Kerja)			
	3.1. Cara membuat file baru	3		
	3.2. Cara membuat style	6		
	3.3. Cara membuat warna	6		
	3.4. Cara melakukan penyusunan teks	5		
	3.5. Cara melakukan koreksi susunan	5		
	3.5. Cara menyimpan hasil susunan	3		
3.6. Cara mematikan unit komputer	2			
	Sub total	30		
IV	Kualitas Produk Kerja			
	4.1. Hasil susunan tersimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan	5		
	4.2. Tampilan hasil susunan sesuai dengan model yang telah ditetapkan	20		
	4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	10		
	Sub total	35		
V	Sikap/Etos Kerja			
	5.1. Tanggung jawab	2		
	5.2. Ketelitian	3		
	5.3. Inisiatif	3		
	5.4. Kemandirian	2		
	Sub total	10		
VI	Laporan			
	6.1. Sistimatika penyusunan laporan	4		
	6.2. Kelengkapan bukti fisik	6		
	Sub total	10		
	Total	100		

KRITERIA PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
I	Perencanaan 1.1. Persiapan alat dan bahan	? Alat dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan	2
		? Alat dan bahan disiapkan tidak sesuai kebutuhan	1
	1.2. Analisa model susunan	? Merencanakan langkah penyusunan model	3
		? Tidak menyiapkan langkah penyusunan model	1
II	2.1. Penyiapan model susunan	? Model susunan disiapkan sesuai ketentuan	5
		? Model susunan tidak disiapkan sesuai ketentuan	1
	2.2. Menentukan data instruksi pada model	? Model susunan dilengkapi dengan intruksi penyusunan	5
		? Model susunan tidak dilengkapi dengan instruksi penyusunan	1
III	Proses (Sistematika & Cara Kerja) 3.1. Cara membuat file baru	? Membuat file baru dengan langkah yang benar	3
		? Membuat file baru dengan langkah kurang	1
	3.2. Cara membuat style	? Membuat style dengan teknik yang benar	6
		? Membuat style dengan teknik yang kurang tepat	1
	3.3. Cara membuat warna	? Membuka warna dengan teknik yang benar	6
		? Membuat warna dengan teknik yang kurang tepat	1
	3.4. Cara melakukan penyusunan teks	? Melakukan penyusunan teks dengan langkah yang benar	5
		? Penyusunan teks dilakukan	

	3.5. Cara melakukan koreksi susunan	dengan langkah kurang benar ? Melakukan koreksi hasil susunan dengan teknik yang benar ? Tidak melakukan koreksi hasil susunan	1 5 1
	3.5. Cara menyimpan hasil susunan	? Penyimpanan hasil susunan dilakukan dengan prosedur yang benar ? Penyimpanan hasil susunan dilakukan dengan prosedur yang kurang benar	3 1
	3.6. Cara mematikan unit komputer	? Unit komputer dimatikan dengan prosedur yang benar ? Unit komputer dimatikan dengan prosedur yang kurang benar	3 1
IV	Kualitas Produk Kerja		
	4.1. Hasil susunan tersimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan	? Hasil susunan disimpan dalam media penyimpanan yang telah ditentukan ? Hasil susunan disimpan tidak dalam media penyimpanan yang ditentukan	5 2
	4.2. Tampilan hasil susunan sesuai dengan model yang telah ditetapkan	? Tampilan susunan dalam layar sesuai dengan model ? Tampilan susunan dalam layar tidak sesuai dengan model	20 5
	4.3. Pekerjaan diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan	? Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dari waktu yang ditentukan ? Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu ? Menyelesaikan pekerjaan melebihi waktu yang ditentukan	8 10 2
V	Sikap/Etos Kerja		
	5.1. Tanggung jawab	? Membereskan kembali alat dan bahan yang dipergunakan ? Tidak membereskan alat dan bahan yang dipergunakan	2 1

	5.2. Ketelitian	? Tidak banyak melakukan kesalahan kerja	3
		? Banyak melakukan kesalahan kerja	1
	5.3. Inisiatif	? Memiliki inisiatif bekerja	3
		? Kurang/tidak memiliki inisiatif kerja	1
	5.4. Kemandirian	? Bekerja tanpa banyak diperintah	2
		? Bekerja dengan banyak diperintah	1
VI	Laporan		
	6.1. Sistematika penyusunan laporan	? Laporan disusun sesuai sistematika yang telah ditentukan	4
		? Laporan disusun tanpa sistematika	1
	6.2. Kelengkapan bukti fisik	? Melampirkan bukti fisik hasil penyusunan	6
		? Tidak melampirkan bukti fisik	2

BAB.IV PENUTUP

S etelah menyelesaikan modul ini, maka Anda berhak untuk mengikuti tes praktik untuk menguji kompetensi yang telah dipelajari. Dan apabila Anda dinyatakan memenuhi syarat kelulusan dari hasil evaluasi dalam modul ini, maka Anda berhak untuk melanjutkan ke topik/modul berikutnya. Mintalah pada pengajar/instruktur untuk melakukan uji kompetensi dengan sistem penilaiannya dilakukan langsung dari pihak dunia industri atau asosiasi profesi yang berkompeten apabila Anda telah menyelesaikan suatu kompetensi tertentu. Atau apabila Anda telah menyelesaikan seluruh evaluasi dari setiap modul, maka hasil yang berupa nilai dari instruktur atau berupa porto folio dapat dijadikan sebagai bahan verifikasi bagi pihak industri atau asosiasi profesi. Kemudian selanjutnya hasil tersebut dapat dijadikan sebagai penentu standard pemenuhan kompetensi tertentu dan bila memenuhi syarat Anda berhak mendapatkan sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh dunia industri atau asosiasi profesi.

DAFTAR PUSTAKA

James Cavuoto and Stephen Beale, 1995, **Guide to Desktop Publishing**, Graphic Arts Technical Foundation, Pittsburgh, Pennsylvania, United States of America.

Candra, 2001, **Belajar Sendiri Adobe PageMaker 6.5**, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.

Slamet Riyanto, 2003, **Desain Publikasi dengan PageMaker 7.0**, Elex Media Komputindo, Jakarta, Indonesia.