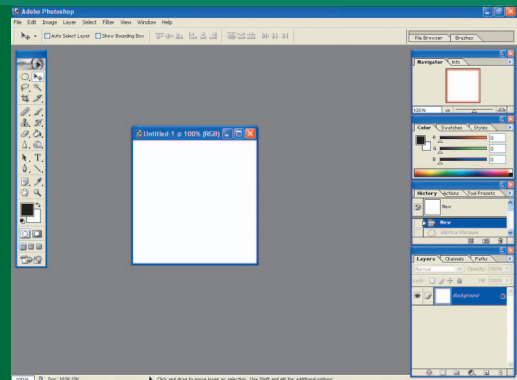


Lubang Peluru pada Mobil Anda

Efek lubang peluru sekarang sedang digandrungi oleh banyak orang. Biasanya efek ini dapat dibuat dari sebuah stiker yang ditempelkan pada kendaraan, pintu, kaca, dan banyak lagi. Selain lucu, stiker ini akan memberikan kesan jantan dan sangar. Sebelum menempelkannya pada kendaraan atau peralatan Anda yang lain, mengapa tidak desain dulu saja lubangnya dan tempelkan secara virtual pada halaman Photoshop. Berikut ini adalah cara membuat efek lubang peluru yang akan ditempelkan pada mobil kesayangan Anda.

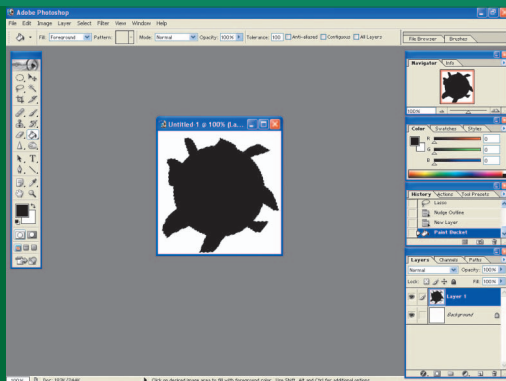
Hayri

1 Buat Kanvas Baru



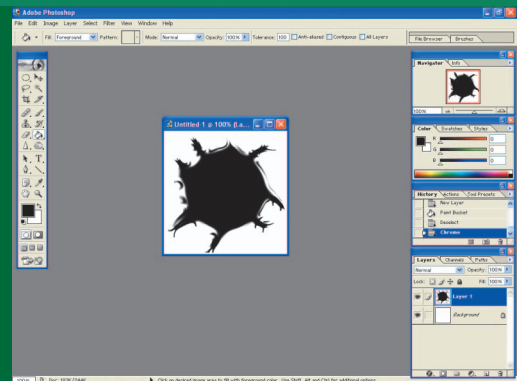
Untuk membuat efek lubang peluru ini, Anda membutuhkan sebuah kanvas yang berukuran tidak terlalu besar. Karena lubang peluru pada dasarnya berukuran tidak terlalu besar. Namun jika Anda ingin membuat efek lubang yang besar, maka bebas-bebas saja untuk Anda buat di kanvas yang besar. Dalam praktik ini, kami membuat lubang peluru di atas kanvas berukuran 250x250 pixel. Buatlah kanvas baru dengan cara mengklik menu *File|New...* Isilah ukuran kanvas dengan nilai *Width* dan *Height* sebesar 250 pixel. Setelah selesai klik OK, maka jadilah kanvas baru.

4 Isi dengan Warna



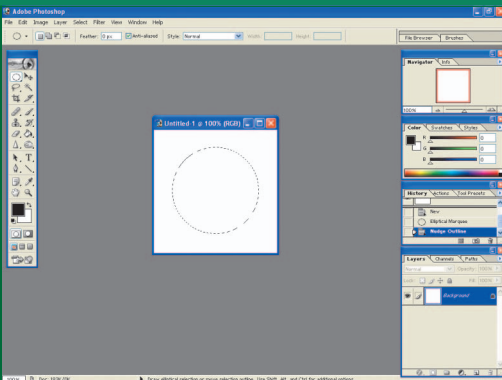
Setelah selesai dengan *Lasso tool*, maka Anda akan mendapatkan sebuah area seleksi yang berbentuk lubang peluru. Namun, masih sekadar area seleksi saja. Untuk melanjutkannya, buatlah *layer* baru dengan mengklik icon ** < >*. Setelah itu, isilah area seleksi tersebut dengan warna. Pada umumnya yang digunakan untuk membuat warna lubang peluru adalah hitam. Namun Anda dapat bebas berkreasi dan bereksperimen dengan warna-warna lain. Siapa tahu Anda mau menempatkan lubang tersebut di benda-benda berwarna lain, kreativitas Anda sangat berperan di sini. Dalam praktik ini, kami menggunakan warna hitam.


5 Beri Efek Chrome



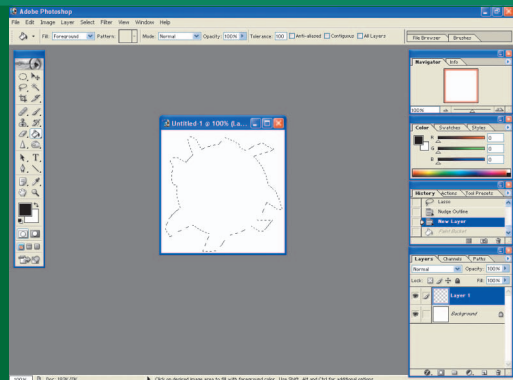
Setelah selesai mewarnai lubang, hilangkanlah area seleksi tadi dengan cara menekan tombol *CTRL+D*. Setelah area seleksi hilang, selanjutnya berilah efek *Chrome* agar lubang tampak tidak kaku. Caranya kliklah menu *Filter|Sketch|Chrome...* Setelah muncul menu pengaturannya, aturlah parameter *Detail*-nya sebesar 4 dan parameter *Smoothness*-nya sebesar 7. Setelah selesai kliklah OK, maka Anda akan mendapatkan sebuah efek lubang dengan tepi-tepi yang tampak seperti kelogam-logaman.


2 Buat Dasar Lingkaran



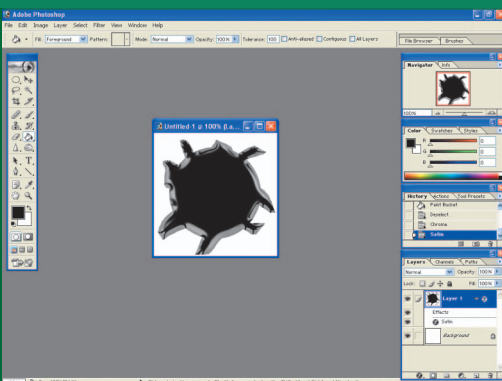
Setelah kanvas baru selesai, buatlah sebuah area seleksi berbentuk lingkaran. Caranya kliklah menu *Elliptical Marquee Tool* * <  >, kemudian klik dan *drag* pada area kanvas. Ukurannya sesuai dengan kebutuhan Anda ingin membuat sebesar apa asalkan jangan memenuhi seluruh kanvas. Setelah selesai, aturlah letaknya agar berada di tengah-tengah kanvas. Tujuannya adalah agar bentuknya proporsional ketika diberi efek lebih lanjut. Setelah semuanya selesai, jadilah dasar lingkaran lubang peluru Anda.


3 Berikan Efek Tepinya



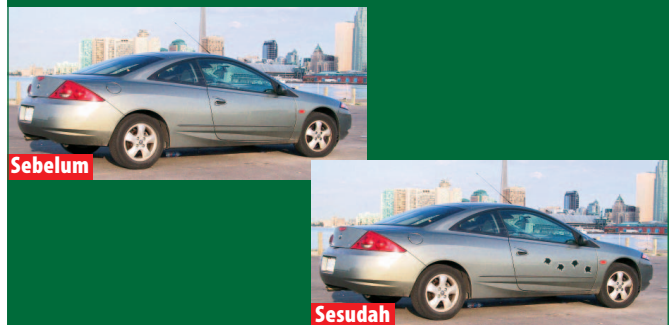
Sebuah lubang peluru tentu tidak hanya berbentuk lingkaran saja. Maka itu, perlu ada efek tepian yang menggambarkan lekukan-lekukan logam yang tadinya menutupi lubang tersebut. Untuk membuat efek tersebut, gunakanlah *Lasso tool* * <  > untuk menambahkan area-area seleksi yang lain. Untuk menambahkan area seleksi lain di tepi lingkaran dasarnya, tekan tombol *Shift* sambil membuat bentuk dengan Lasso tool, maka area seleksi akan bertambah. Gunakan imajinasi Anda untuk membuat efek tepi-tepinya ini.

6 Perdetail dengan Satin



Setelah lubang tampak seperti kelogaman, langkah selanjutnya adalah mempertebal tepian berwujud logam tersebut dengan menggunakan efek Satin. Caranya kliklah menu *Layer|Layer Style|Satin...* Setelah menu pengaturannya muncul, aturlah parameter *Blending mode* menjadi *Multiply* dengan warna dasar hitam, *Opacity* sebesar 43%, *Angle* 19 derajat, *Distance* 3 px, *Size* 18 px, *Contour* menjadi berbentuk * <  > dan opsi *Invert* dicentang (✓). Setelah selesai, Anda sudah mendapatkan efek lubang peluru yang lebih realistis.

7 Tempelkan di Foto Mobil Anda



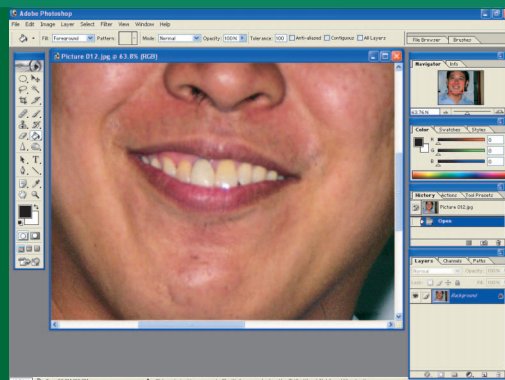
Langkah selanjutnya tinggal tempelkan saja pada foto mobil Anda, atau bisa juga di objek-objek lain yang memang pas diberi lubang seperti ini. Untuk menempelkannya pada foto lain, Anda perlu mengatur ukurannya. Gunakan saja menu *Edit|Free transform* untuk mengatur besar kecilnya lubang peluru. Pada saat pengaturan tekan tombol *Shift* agar ukurannya tetap proporsional. Setelah selesai dengan ukurannya, aturlah transparansinya supaya tidak tampak terlalu menonjol. Aturlah nilai *Opacity* dari *layer* lubang peluru ini menjadi sebesar 85 persen saja. Setelah selesai atur letak lubang tersebut di objek Anda. Jadilah lubang peluru yang sedang *ngetren*.

Gigi Putih Tanpa Perlu Pemutih

Foto dengan wajah tersenyum tentu siapapun menyukainya. Ekspresi yang paling pas ditangkap oleh kamera ini tidak akan pernah salah. Namun, sebuah senyuman lebar tentu akan memperlihatkan gigi-gigi Anda yang mungkin saja tidak terlalu sedap dipandang karena berwarna kuning. Untuk mengatasi hal ini, trik berikut ini akan membantu Anda membuat gigi dari wajah yang difoto menjadi sedikit lebih putih.

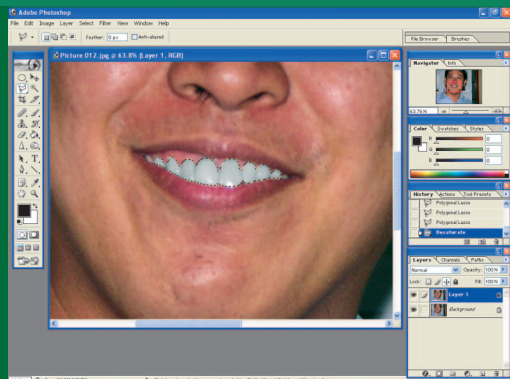
Hayri

1 Buka Foto Wajah



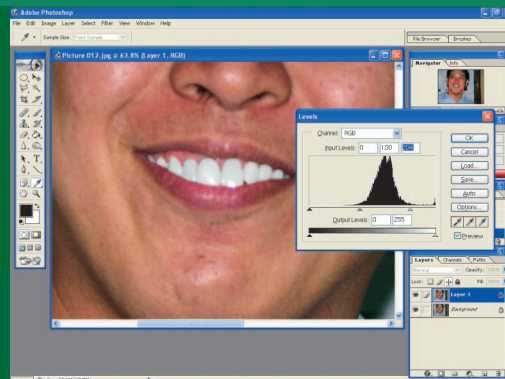
Pertama-tama bukalah foto wajah yang ingin Anda bikin putih giginya. Usahakan agar objek gigi yang ada di dalam foto tersebut mudah terlihat agar menjadi mudah diseleksi nantinya. Bukalah foto dengan cara mengklik tombol *File | Open...* Setelah foto wajah terbuka, lakukanlah *zoom* menuju ke arah objek giginya. *Zoom*-lah sebesar apapun sesuka Anda, tujuannya adalah agar mudah melihat batasan-batasan antara gigi dengan gusinya. Setelah selesai foto siap diproses lebih lanjut.

4 Hilangkan Seluruh Warna



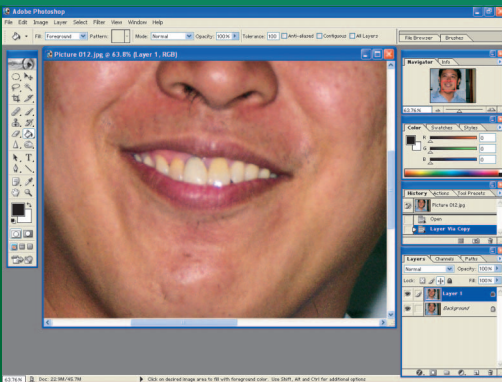
Langkah berikutnya adalah menghilangkan warna-warni yang ada pada area seleksi tersebut. Caranya adalah dengan membuat area seleksi ini menjadi desaturasi dalam pewarnaannya. Caranya kliklah menu *Image | Adjustment | Desaturate*. Selain itu, Anda juga bisa menggunakan tombol *CTRL + Shift + U*. Setelah Anda melakukan semua itu, maka area seleksi tadi akan benar-benar tidak berwarna sama sekali. Yang ada hanyalah warna putih dan hitam saja. Sampai sini proses sudah hampir selesai.

5 Atur Nilai Level



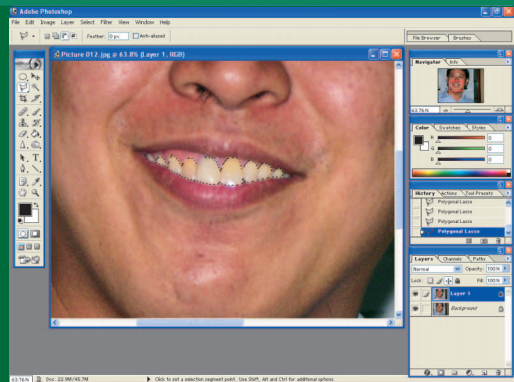
Langkah berikutnya adalah mengatur nilai level dari gambar duplikasi tadi. Pertama sembunyikanlah area seleksi tersebut dengan mengklik tombol *CTRL + H*. Setelah itu kliklah menu *Image | Adjustments | Levels* atau Anda juga bisa mengetikkan tombol *CTRL + L* saja. Setelah menu pengaturannya muncul, aturlah anak panah kecil berwarna putih yang ada di pojok kanan. Atur agar panah kecil ini bergerak ke kiri. Geserlah anak panah putih ini sesuai dengan keinginan Anda. Setelah selesai, maka gigi akan tampak lebih putih dan terang.

2 Duplikasikan Foto Asli



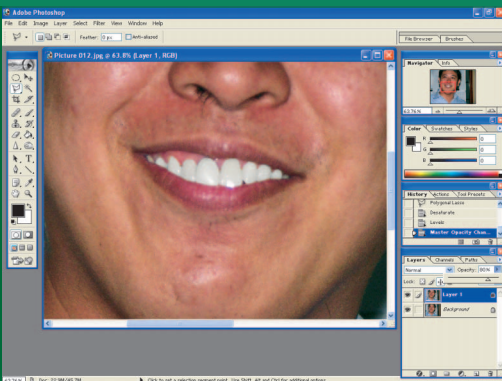
Setelah foto asli terbuka, langkah selanjutnya adalah menduplikasikan foto asli tersebut. Tujuannya adalah agar perubahan yang terjadi hanya pada foto duplikasi tersebut. Selain itu, agar proses selanjutnya bisa berjalan lancar. Cara melakukan duplikasi *layer*, kliklah menu *Image | Duplicate* maka seketika itu juga foto Anda terduplikasi. Anda juga dapat melakukan duplikasi ini dengan menggunakan tombol keyboard *shortcut*, yaitu **CTRL+j**. Setelah selesai, maka Anda memiliki dua buah foto.

3 Seleksi Area Gigi



Langkah selanjutnya selesilah area gigi-gigi yang Anda anggap tidak bagus warnanya. Proses seleksi ini merupakan proses yang paling penting, untuk itu lakukanlah dengan sangat teliti. Anda dapat menggunakan alat-alat penyeleksi seperti *Polygonal Lasso tool*, *Lasso tool*, atau bahkan melakukannya dengan menggunakan *Quick Mask tool* dan *Brush*. Usahakan agar yang terseleksi adalah benar-benar bentuk gigi tanpa gusi dan bibirnya, pasalnya area ini tidak berwarna putih. Setelah selesai, Anda akan mendapatkan seluruh area gigi yang tampak di foto terseleksi.

6 Atur Opacity



Untuk menambahkan kesan realistis pada gigi yang "palsu" tersebut, turunkanlah nilai *opacity* dari foto duplikat tadi. Aturilah nilai *opacity* tentunya sesuai dengan keinginan Anda, sampai objek gigi tampak putih bersih yang lebih realistis. Caranya kliklah *slide menu Opacity* yang ada di tab *Layers* sebelah pojok kanan. Untuk praktik kali ini, kami menggunakan nilai *opacity*-nya sebesar 65 persen, karena ini sudah tampak sangat ideal.

7 Gigi Putih Bersih



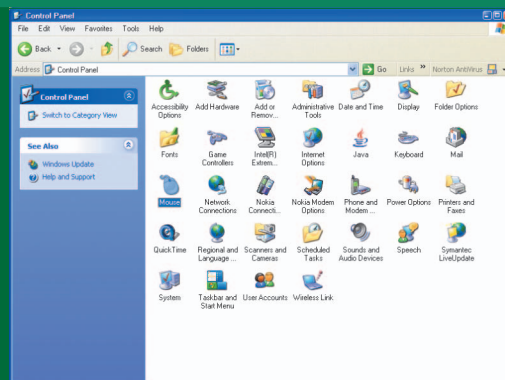
Setelah semuanya Anda lakukan, maka gigi yang putih dan bersih sudah bisa dinikmati. Jika masih ingin memperhalus efek ini, Anda dapat melakukan perapian terhadap tepi-tepi sambungan antara gigi dan gusi. Caranya hapuslah dengan *Eraser tool* area-area sekitar sambungan. Atau dapat juga melakukannya dengan memberikan efek gradien antara gigi dan gusi. Setelah semuanya selesai dilakukan, foto Anda kini tampak lebih indah dengan gigi yang tidak kuning lagi. Selamat mencoba!

Mengaktifkan Fitur Accessibility

Anda dapat mengaktifkan fitur *Accesibility* yang ada dalam Windows untuk membantu rekan yang membutuhkan bantuan khusus. Misalnya bagi yang memiliki kesulitan dalam pendengaran atau misalnya saja untuk yang memiliki kendala melihat atau memiliki kendala pada tangannya. Apa saja fasilitas yang disediakan oleh Accessibility ini? Mari simak bersama!

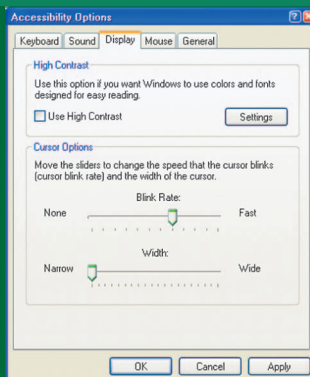
Fadilla Mutiarawati

1 Aktifkan Accessibility Option



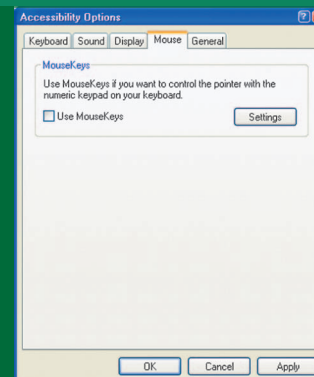
Kali pertama yang harus dilakukan adalah membuka fitur *Accessibility Option* ini. Lihat apa saja yang ditawarkan, lalu aktifkan dan aturlah bagaimana ingin menggunakannya. Misalnya, menerapkan penggunaan komputer untuk yang terganggu penglihatannya, pendengarannya, atau yang lain. Untuk membuka termin pengaturan fitur ini, tekan *Start Menu* lalu pilih *Control Panel*. Dalam *Control Panel* pilih *Accessibility Option* yang icon-nya dilambangkan dengan kursi roda berwarna hijau. Setelah masuk ke dalamnya, Anda dapat memilih berbagai bentuk pengaturan yang dibutuhkan.

4 Display I



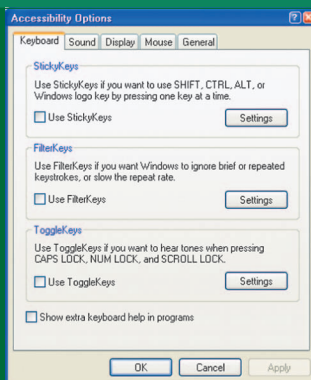
Dua hal mengenai layar yang dapat diatur di sini adalah tampilan warna layar yang dapat dibuat lebih kontras sehingga memudahkan seseorang yang penglihatannya agak terganggu. Untuk memilih nuansa warna kontrasnya, setelah memberikan tanda centang (✓) pada *Use High Contrast*, tekanlah tombol *Setting*, lalu pilih dalam boks *Your current high contrast scheme is:*. Bila ingin mengatur tampilan kursor, Anda dapat melakukannya di bagian bawah. Geser bar ke kiri dan kanan untuk melihat hasilnya.

5 Mouse



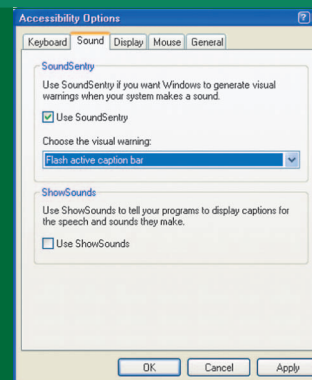
Tidak dapat menggunakan mouse? Gunakan saja *numeric pad*. *Numeric pad* dapat digunakan untuk mengganti mouse. Untuk mengaktifkannya, berikan saja tanda centang (✓) pada *Use MouseKeys*. Bila fitur ini sudah aktif cara menggerakannya disesuaikan dengan posisi *numeric pad* yang ditekan. Untuk mengatur kecepatan dan akselerasinya tekanlah tombol *Settings*. Selain untuk mengatur kecepatan dan akselerasi, ada beberapa hal lain yang juga dapat Anda modifikasi di dalamnya. Misalnya, status keaktifan fitur mouse key tersebut atau juga menentukan penggunaan tombol *Ctrl* dan *Shift* dalam mengontrol kecepatan mouse.

2 Keyboard



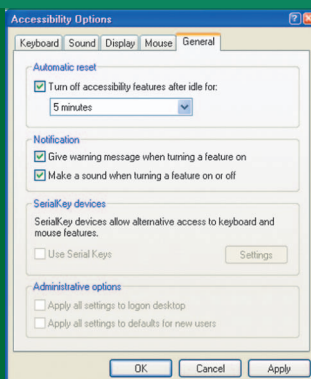
Beberapa hal yang dapat diatur dalam halaman ini adalah *Sticky Key*. Fitur ini berguna agar seseorang yang hanya mampu menggerakkan satu tangannya tidak perlu lagi menekan dua tombol sekaligus untuk melakukan hal-hal tertentu pada komputer. Dengan fitur ini cukup ditekan secara bergantian saja. *Filter Key*, berguna bila seseorang yang kadang gemetar hingga membuat sebuah tombol tertekan berkali-kali. Dengan mengaktifkan fitur ini, hanya satu tekanan saja yang akan dianggap oleh komputer. Dan yang terakhir adalah *Toggle Key* yang dapat digunakan untuk memberikan tanda dengan suara bila tombol *Capslock*, *Numlock*, dan *Scroll* ditekan.

3 Sound



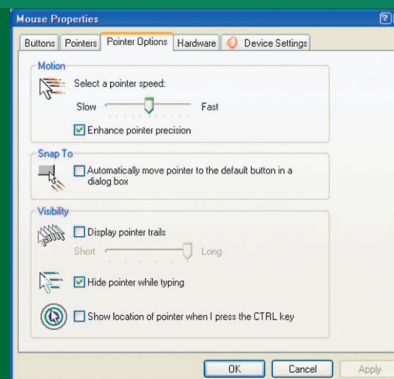
Berkaitan dengan *Sound*, Anda dapat mengatur tampilan pada layar bila seseorang yang memiliki kendala dengan pendengarannya akan menggunakan komputer. Pada bagian paling atas, Anda dapat mengaktifkan *SoundSentry*. Dengan fitur ini, peringatan yang biasanya muncul dengan suara saja juga akan tampil pada layar memberitahukan rekan Anda terhadap sesuatu yang terjadi pada komputer. Seperti apa peringatannya? Anda dapat memilih lewat boks *Choose the visual warning*. Di bagian bawah, Anda dapat mengaktifkan fitur *ShowSound*. Fitur ini berguna untuk menampilkan *caption* pada suara-suara yang pada aplikasi yang dikenal oleh Windows.

6 General



Dalam halaman *General* ini, Anda dapat mengatur beberapa hal berkaitan dengan *Accessibility Option*. Misalnya, saja apakah Anda ingin mengaktifkan fitur ini bila telah mengalami *idle* untuk beberapa waktu? Jika ya, tentukan waktunya melalui bagian *Automatic Reset*. Pada bagian *Notification*, Anda dapat menentukan apakah akan ada peringatan bila fitur menyala atau tidak, baik peringatan pada layar atau peringatan suara. Sebaiknya fitur ini diaktifkan agar seseorang yang memiliki keterbatasan dengan pendengaran atau penglihatan dapat mengetahuinya dengan mudah, mengenai status *Accessibility Option* tersebut.

7 Display II



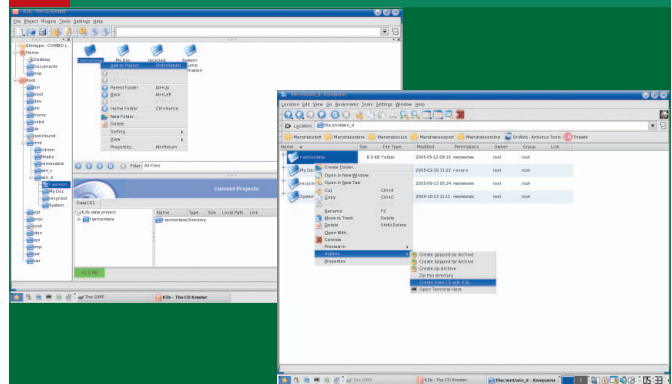
Berkaitan dengan *display*, Anda juga dapat mengatur beberapa tampilan lain. Mulai dari ukuran mouse dan bagaimana kerja mouse. Untuk penampilan pointer dan kursor dapat diatur dalam opsi *Mouse* yang ada di *Control Panel*. Bahkan dalam fitur ini Anda juga dapat menentukan bentuk kursor. Cara memilihnya adalah dengan menekan tombol *Browse* yang ada di bagian *Pointer*. Lalu tentukan gambar pointer yang berformat *.ani* (animasi) atau *.cur* (statis). Sedangkan untuk yang berkaitan dengan suara, pastikan bahwa Anda sudah mengatur atribut suara Anda dengan maksimal. Mulai dari menyediakan speaker yang baik sampai mengatur volume dalam *Volume Control*.

Burn dalam Linux

Bagi yang ingin mem-burn data dalam Mandrake-KDE, Anda dapat menggunakan K3b. Dengan K3b fitur *burning* cukup lengkap, sehingga Anda dapat melakukan burning apa saja. Mulai dari burning VCD, data, atau musik. Kali ini kami akan menuntun Anda dalam melakukan burning data dengan K3b KDE.

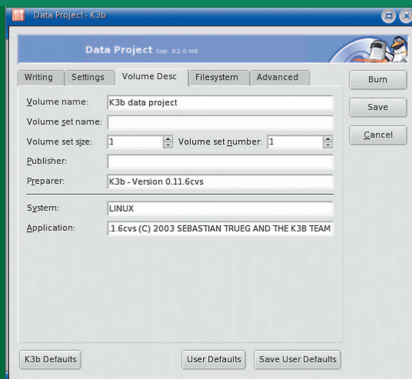
Fadilla Mutiarawati

1 Pilih Data



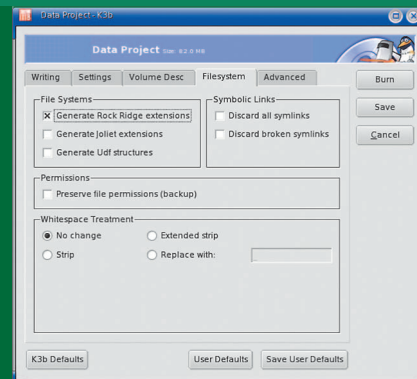
Ada dua langkah awal yang dapat dilakukan, yang pertama adalah menjalankan aplikasi K3b terlebih dahulu baru memilih data mana yang akan di-burn ke CD. Caranya pilih *Bintang*, *System*, *Archiving*, *CD Burning*, *K3b*. Lalu pilih file mana saja yang akan di-burn. Pada setiap file yang dipilih klik kanan lalu pilih *Add to project*. Atau langsung saja seret ke dalam halaman K3b yang ada di bagian bawah. Cara kedua yang lebih efektif adalah mengaksesnya lewat Konqueror. Kumpulkan semua file dalam satu folder, lalu klik kanan dan pilih *Create Data CD with K3b*.

4 Volume Descs



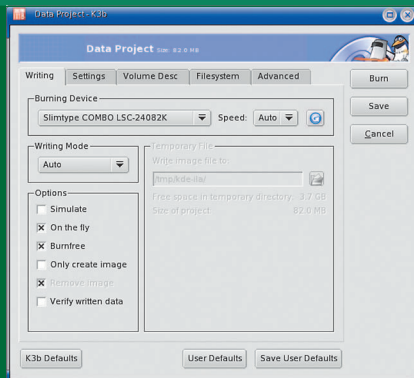
Pada halaman *Volume Descs*, Anda dapat mengatur beberapa hal. Yang pertama adalah label CD. Kemudian di bagian bawah Anda dapat juga memasukkan keterangan lainnya, seperti Ukuran pada *Volume Set Size* dan nomor. Kedua hal ini sangat berguna bila Anda akan mem-burn data yang berseri. Bagian yang pertama adalah jumlah CD dan yang kedua adalah menentukan CD yang akan di-burn akan menjadi nomor berapa. Di boks *Publisher*, Anda dapat memasukkan nama Anda, bila memang Anda yang akan menerbitkan/memproduksinya.

5 Filesystem



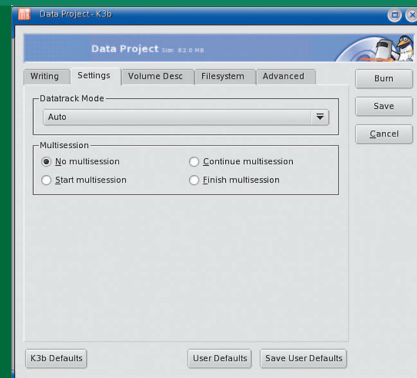
Dalam *Filesystem*, Anda dapat mengatur beberapa hal yang berkaitan erat dengan system file yang akan diterapkan. Misalnya saja bila akan menerapkan *Rock Ridge extension*, Anda dapat memberikan tanda x pada *Generate Rock Ridge Extension* dalam bagian *File Systems*. Bila akan menggunakan symbolic link, Anda dapat mengaturnya dengan opsi yang disediakan dalam bagian *Symbolic Links*. Dan Jika akan mengatur tentang *Whitespace*, Anda dapat melakukannya dalam bagian *Whitespace Treatment* yang ada di bagian bawah.

2 Writing



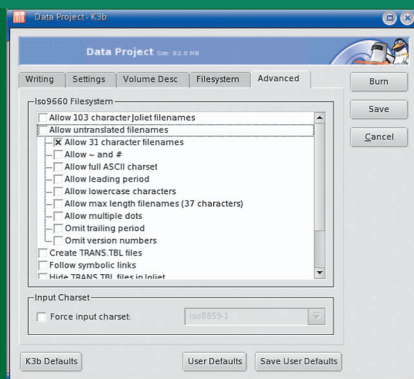
Selesai memilih file yang akan di-burn, tekanlah tombol *Burn* yang ada di bagian pojok kiri bawah. Setelah itu, akan terbuka layar untuk memilih beberapa hal. Yang pertama adalah menentukan perangkat yang digunakan pada bagian *burning device*, lalu kecepatan proses burning itu sendiri pada boks *speed*. Dalam bagian *Writing Mode*, Anda dapat menentukan seperti apa writing mode yang diinginkan. Jika pengaturan yang sudah dibuat ingin dijadikan standar Anda, maka tekanlah tombol *Save User Default*.

3 Settings



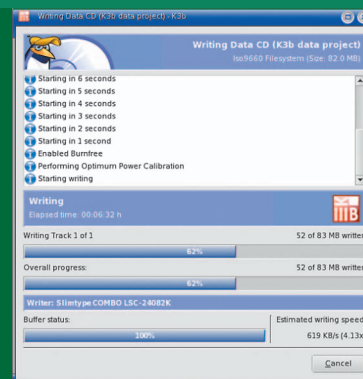
Apa yang akan Anda lakukan dengan CD? Apakah nantinya akan dimasukkan data lagi atau tidak? Semua ini dapat diatur dalam halaman *Settings*. Jika proses *burning* ini akan dilakukan sekali saja, maka Anda dapat memilih *No multisession* pada bagian *Multisession*. Jika akan dimasukkan data lagi nantinya pilihlah *Start Multisession*. Tetapi bila proses burning yang dilakukan saat ini merupakan kelanjutan dari sebelumnya, pilihlah *Continue Multisession*. Sebaliknya bila ini merupakan proses yang terakhir pilihlah *Finish Multisession*.

6 Advanced



Ada beberapa tambahan pengaturan yang dapat dilakukan dalam halaman *Advance*. Berkaitan dengan sistem file, misalnya jumlah karakter pada nama files, penggunaan karakter ~ dan # pada nama file, penggunaan titik pada penamaan file, menggunakan *lowercase* karakter atau panjang nama file dapat mencapai 37 karakter, serta mengenai penggunaan karakter ASCII dan masih banyak lagi. Jika sudah selesai mengatur tekanlah tombol *Save* untuk menyimpan *project*, atau tekan tombol *Burn* untuk memulai proses pem-burn-an.

7 Burn



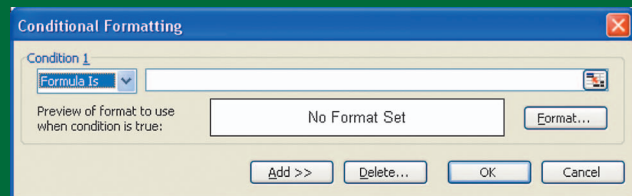
Sudah siap? Jika sudah tekan tombol *Burn*. Maka proses pembakaran akan dimulai. Jika Anda membuat CD *No Multisession*, maka CD nantinya tidak akan dapat di-burn kembali (tidak dapat menambahkan data pada CD). Pada CD-RW *setting no multisession* akan membuat komputer menghapus terlebih dahulu data yang ada. Jika CD-R biasa, maka proses tidak dapat dijalankan pada CD yang telah memiliki isi, harus dengan CD-R yang kosong. Lamanya proses burn sendiri tergantung pada banyaknya data yang Anda burn. sedangkan dengan CD-RW prosesnya biasanya akan lebih lama jika didahului dengan proses penghapusan data sebelumnya.

Menghapus Data yang Sama pada Satu Daftar

Anda bisa mencari data yang sama pada satu daftar dengan menggunakan format kondisional dan fungsi COUNTIF. Berikut adalah cara melakukannya:

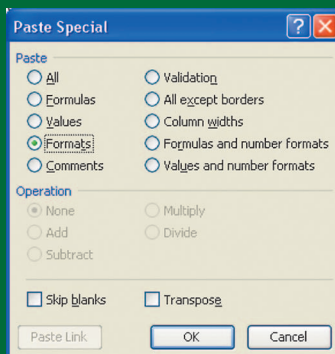
Gunung Sarjono

1 Pilih Formula Is



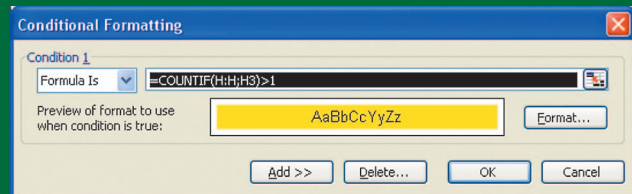
Kita mulai dengan membuat format kondisional untuk sel data pertama. Selanjutnya, kita akan *copy* format kondisional ke seluruh *range*. Pada contoh di sini, sel H1 berisi judul kolom (*Invoice*), jadi kita akan pilih sel H2, dan kemudian klik *Conditional Formatting* pada menu *Format*. Kotak dialog *Conditional Formatting* terbuka. Kotak pertama berisi teks, *Cell Value Is*. Klik panah di sebelah kotak tersebut untuk memilih *Formula Is*. Setelah Anda memilih *Formula Is*, tampilan kotak dialog berubah. Tidak ada lagi kotak antara *x* dan *y*, yang sekarang digantikan dengan satu kotak formula.

4 Copy Format Kondisional ke Sel Lain



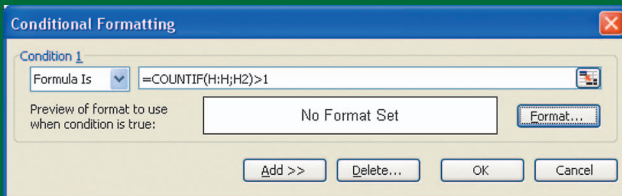
Untuk memeriksa adanya data yang sama, kita perlu meng-*copy* format kondisional dari sel H2 ke sel lain pada *range*. Dengan kursor tetap pada sel H2, klik *Copy* pada menu *Edit*. Tekan tombol [Ctrl]+Spacebar untuk memilih seluruh kolom. Kemudian klik *Paste Special* pada menu *Edit*. Pada kotak dialog *Paste Special*, beri tanda centang (✓) *Format*, dan kemudian klik *OK*. Format kondisional akan di-*copy* ke semua sel pada kolom. Sekarang—akhirnya—Anda bisa melihat beberapa sel yang diwarnai, yang menandakan bahwa Anda mempunyai data yang sama.

5 Periksa Format Kondisional



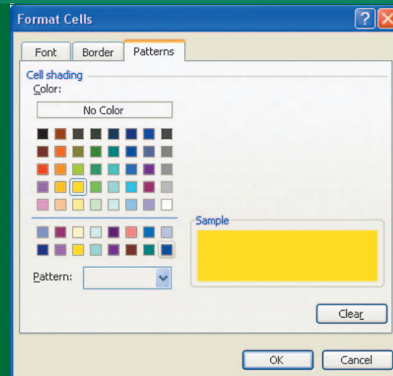
Untuk memastikan tidak ada kesalahan, periksa formula kondisional pada sel yang lain (setelah Anda meng-*copy*-nya dari sel H2). Pilih sel H3 dan klik *Conditional Formatting* pada menu *Format*. Formula pada kotak *Formula Is* mungkin sekarang menghitung berapa banyak data pada sel H3 muncul pada kolom H. Anda bisa mempunyai sampai 65536 sel dengan format kondisional, masing-masing sel membandingkan sel aktif dengan 65535 sel yang lain. Secara teknis, formula pada langkah 2 bisa menjadi `=COUNTIF(H2:H65536;H2)>1`. Selain itu, pada waktu meng-*copy* format, Anda bisa saja hanya memilih sel yang berisi data.

2 Masukkan Fungsi COUNTIF



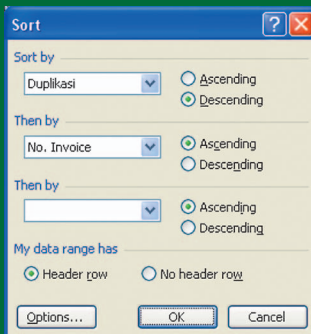
Pada kotak formula, ketik =COUNTIF(H:H;H2)>1. Formula ini berbunyi: Cari di seluruh *range* kolom H. Hitung berapa banyak sel yang terdapat pada *range* yang mempunyai nilai yang sama dengan sel H2. Kemudian, hitung apakah lebih besar dari 1. Jika tidak ada yang sama, hitungannya akan selalu 1; karena sel H2 terdapat pada *range*, kita harus mencari sel mana pada kolom H yang nilainya sama dengan sel H2. Perlu dicatat bahwa pada formula, H merupakan sel aktif—yaitu, sel di mana format kondisional dibuat. Jadi jika data pada kolom L dan Anda membuat format kondisional pertama pada sel L5, formula akan menjadi =COUNTIF(L:L;L5)>1.

3 Sorot Item yang Sama



Sekarang waktunya memilih format yang jelas untuk menandakan duplikasi yang ditemukan. Pada kotak dialog *Conditional Formatting*, klik tombol *Format*. Klik tab *Patterns* dan pilih warna yang terang, seperti merah atau kuning. Kemudian klik OK untuk menutup kotak dialog *Format Cells*. Anda akan melihat format yang dipilih pada kotak *preview*. Klik OK untuk menutup kotak dialog *Conditional Formatting*, dan... tidak ada yang terjadi. Jika ini kali pertama Anda membuat format kondisional, jangan khawatir karena itu bekerja. Kecuali, jika data pada sel H2 adalah duplikasi data pada sel lain, maka kondisi yang dihasilkan FALSE dan tidak ada format yang digunakan.

6 Urutkan Data



Anda tidak bisa mengurutkan kolom berdasarkan format kondisional. Jika Anda ingin mengurutkan data supaya duplikasi ada dalam satu bagian, lakukan langkah berikut: Pertama, ketik judul Duplikasi pada sel I1. Kemudian, pada sel I2 ketik formula =COUNTIF(H:H;H2)>1. Dengan kursor pada sel I2, klik ganda *AutoFill handle* (segi empat kecil di pojok kanan bawah sel) untuk meng-copy formula terus ke bagian bawah dari kolom. Sekarang dari menu *Data*, *Sort*, Anda bisa mengurutkan data berdasarkan kolom I (menurun), kemudian berdasarkan kolom H (menaik), untuk menampilkan nomor *invoice* yang sama pada bagian atas.

Menyorot Duplikasi yang Kedua

■ Sebelumnya kita asumsikan bahwa Anda ingin menyorot kedua nomor *invoice* yang sama sehingga Anda bisa menentukan sendiri mana yang dihapus atau diperbaiki. Jika tidak ingin menandai duplikasi yang pertama, Anda bisa mengubah formula menjadi =COUNTIF(\$H\$2:\$H2;H2)>1. Pada argumen pertama dari formula, hanya acuan sel kedua pada *range* data yang berubah pada waktu di-copy ke bawah. Ini berarti pada waktu mencari entri yang sama, formula hanya akan membandingkan sel mulai dari sel aktif sampai sel pertama pada *range* data.

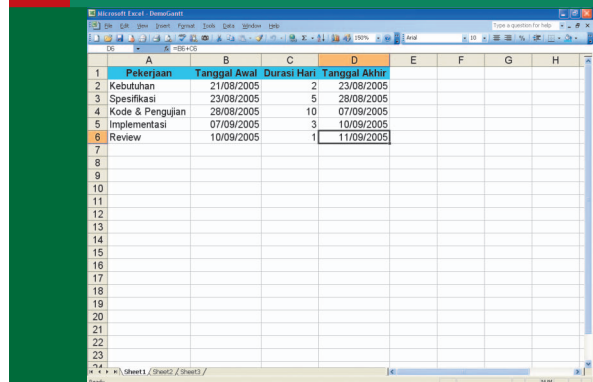
1	Tanggal	Customers	Company/Name	Address	City	Region	PostalCode	Country	In	1000	Duplikasi
2	6-Aug-05	Vins et alcools Chevalier	59 rue de F. Faems				51100	France	10248		TRUE
3	1-Aug-05	Vins et alcools Chevalier	59 rue de F. Faems				51100	France	10248		TRUE
4	22-Aug-05	Folk och häls	Åkergraven 8				51444 67	Sweden	10261		TRUE
5	22-Aug-05	Ernst Handel	Kirchgasse 4				5010	Austria	10263		TRUE
6	10-Sep-05	Folk och häls	Åkergraven 8				51444 67	Sweden	10261		TRUE
7	10-Sep-05	Hanan Carnes	Rua do Pa.Rio d.RJ				05454-076	Brazil	10080		TRUE
8	20-Sep-05	Ernst Handel	Kirchgasse 4				5010	Austria	10263		TRUE
9	20-Sep-05	Ernst Handel	Kirchgasse 4				5010	Austria	10263		TRUE
10	6-Aug-05	Toms Spezialitäten	Luisenstr. -Munster				54087	Germany	10249		FALSE
11	6-Aug-05	Hanan Carnes	Rua do Pa.Rio d.RJ				05454-076	Brazil	10260		FALSE
12	6-Aug-05	Victualien in stock	2, rue du Lyon				76004	France	10261		FALSE
13	6-Aug-05	Supplies dilek	Strångsten 1				654003	Belgium	10261		FALSE
14	6-Aug-05	Hanan Carnes	Rua do Pa.Rio d.RJ				05454-076	Brazil	10263		FALSE
15	12-Aug-05	Fichter Supemarkt	Grenzache Genalve				7103	Switzerland	10294		FALSE
16	12-Aug-05	Waldgreen Importadora	Rua do Pa.Rio d.RJ				08172-363	Brazil	10264		FALSE
17	10-Aug-05	HLARION-Albasitos	Camera 22 San T. Tachra				5022	Venezuela	10293		FALSE
18	17-Aug-05	Ernst Handel	Kirchgasse 4				5010	Austria	10263		FALSE
19	10-Aug-05	Centro comercial Modestiano	Sierra de Mexico D.F.				06022	Mexico	10260		FALSE
20	10-Aug-05	Ortola F. Koelblen	Muthheim K.Ob				50779	Germany	10260		FALSE
21	10-Aug-05	Que Delice	Rua do Pa.Rio d.RJ				05454-076	Brazil	10261		FALSE
22	22-Aug-05	Flöttersale Canyon Grocery	2817 Mittel AltbuchNM				50444 67	USA	10262		FALSE
23	22-Aug-05	Folk och häls	Åkergraven 8				51444 67	Sweden	10264		FALSE
24	20-Aug-05	Bloodol pine et fils	24, place J. Sarrabourg				76000	France	10265		FALSE
25	20-Aug-05	Warten Heilku	Torbata 36.04u				50110	Poland	10266		FALSE
26	20-Aug-05	Foedehesensend	Berliner Pl. München				50660	Germany	10267		FALSE
27	10-Aug-05	GROSELLA-Pastuzarite	51 Ave. Los Cerros DF				51081	Venezuela	10268		FALSE
28	10-Aug-05	Hanan Carnes	Rua do Pa.Rio d.RJ				05454-076	Brazil	10269		FALSE
29	10-Sep-05	Qui monde entier	67, rue de la Harpe				44000	France	10269		FALSE
30	10-Sep-05	Siam-ot Markets	187 Suffolk Bldg D				55220	USA	10269		FALSE
31	20-Sep-05	Hanan Carnes	Camera 22 San T. Tachra				5022	Venezuela	10270		FALSE
32	20-Sep-05	Folk och häls	Åkergraven 8				51444 67	Sweden	10260		FALSE
33	20-Sep-05	Ondes Cocina Tipica	C/ Romero Saull				51101	Spain	10271		FALSE
34	20-Sep-05	Queen Cozinha	Alameda d. S. de F. SP				05487-000	Brazil	10271		FALSE
35	20-Sep-05	Queen Cozinha	Alameda d. S. de F. SP				05487-000	Brazil	10271		FALSE
36	20-Sep-05	Queen Cozinha	Alameda d. S. de F. SP				05487-000	Brazil	10271		FALSE

Membuat Grafik Gantt

Grafik Gantt merupakan cara ringkas dalam menampilkan tanggal awal dan akhir suatu tugas proyek. Sayangnya, Excel tidak mempunyai grafik Gantt dalam daftar grafiknya, ataupun *wizard* untuk membuat mereka. Namun dengan langkah berikut, Anda bisa membuat grafik Gantt.

Gunung Sarjono

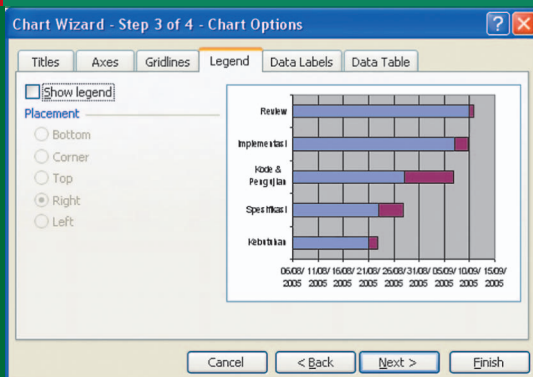
1 Buat Tabel Pekerjaan



Pekerjaan	Tanggal Awal	Durasi Hari	Tanggal Akhir
Kebutuhan	21/08/2005	2	23/08/2005
Spesifikasi	23/08/2005	5	28/08/2005
Kode & Pengujian	28/08/2005	10	07/09/2005
Implementasi	07/09/2005	3	10/09/2005
Review	10/09/2005	1	11/09/2005

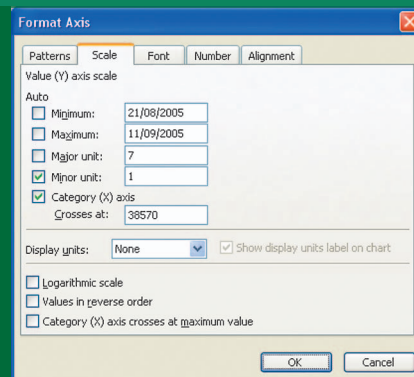
Pertama, isi sel dengan data. Kolom A berisi nama pekerjaan, kolom B berisi tanggal awal, kolom C berisi durasi pekerjaan (dalam hari), dan tanggal akhir pekerjaan pada kolom D. Buat tabel pada Sheet1 sehingga tampak seperti pada gambar. Pada sel D2, masukkan formula $=B2+C2$. Kemudian, *copy* formula ke sel D3 sampai D6; jangan khawatir tentang VALUE error. Pada sel B3, masukkan formula $=D2$. Kemudian *copy* formula ke sel B4 sampai B6. Jika Anda memasukkan data dengan benar, maka sel D6 seharusnya berisi 11/09/2005. Supaya lebih mudah, kita anggap bahwa semua hari adalah hari kerja.

4 Hilangkan Legend



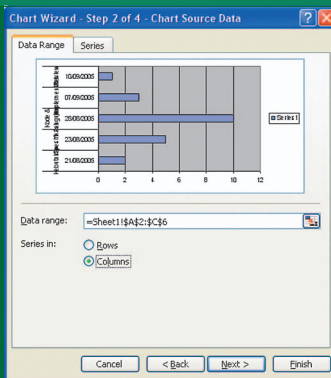
Klik *field Values*, hapus entri apapun yang ada di situ, dan kemudian masukkan $=Sheet1!\$B\$2:\$B\6 (Anda juga bisa menggunakan kotak kecil di sebelah kanan field untuk memilih range sel dengan menggunakan mouse). Di bawah daftar *Series*, klik pada tombol Add. Pada field Name masukkan $=Sheet1!\$C\1 . Pada field Value masukkan $=Sheet1!\$C\$2:\$C\6 . Sekarang, klik tombol *Next* untuk berpindah ke Step 3. Klik tab *Legend* dan hilangkan tanda centang (✓) pada kotak "Show Legend". Klik tombol *Finish*. Excel akan memasukkan grafik ke *sheet* yang sedang digunakan.

5 Tentukan Skala Horizontal



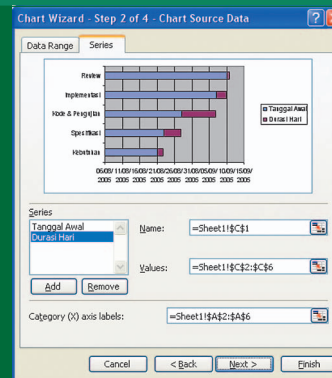
Klik kanan sumbu horizontal (sumbu yang menampilkan tanggal). Pilih *Format Axis* dari menu yang muncul. Pada kotak dialog *Format Axis*, klik tab *Scale*. Masukkan nilai minimum dan maksimum. Nilai minimum adalah tanggal awal proyek, jadi masukkan 21/08/2005 pada kotak *Minimum*. Nilai maksimum adalah tanggal akhir proyek-masukkan 11/09/2005 pada kotak *Maximum*. Pada field "Major unit", masukkan 7. Ini memberitahu Excel supaya menggambar garis vertikal setiap tujuh hari. Klik tombol OK. Sampai di sini, tampilan urutan pekerjaan belum benar. *Review* (pekerjaan terakhir) ditampilkan lebih dulu. Kita akan perbaiki sekarang.

2 Pilih Range Sel



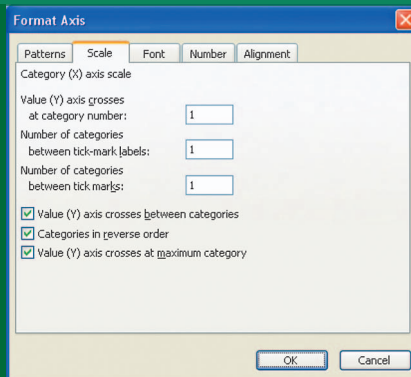
Pilih range sel A2:C6. Klik tombol *Chart Wizard* pada toolbar, atau pilih *Chart* dari menu *Insert*. Pada Step 1 dari wizard, pilih tab *Standard Type*. Pilih *Bar* dari daftar “Chart type”. Pilih grafik *Stacked Bar* (opsi kedua pada thumbnail baris pertama—pada waktu mengklik *thumbnail*, Anda akan melihat “Stacked Bar” pada bagian deskripsi). Klik pada tombol *Next*. Pada Step 2 dari wizard, pastikan field *Data range* berisi range data sel A2:C6. Untuk *Series* (di bagian bawah kotak dialog), pilih *Column*. Jangan dulu pindah ke Step 3!

3 Buat Label dan Deret



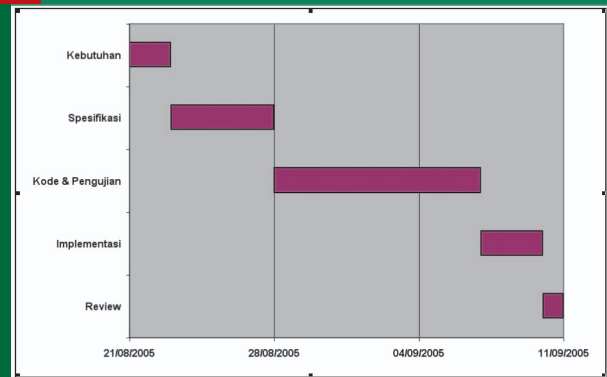
Masih pada Step 2 dari wizard, klik tab *Series*. Pada field “Category (X) axis table” (di bagian bawah kotak dialog), gunakan range sel A2:A6. Untuk itu, pindahkan kursor ke field tersebut dan masukkan =Sheet1!\$A\$2:\$A\$6 (Anda juga bisa menggunakan kotak kecil di sebelah kanan field untuk memilih range sel dengan menggunakan mouse). Excel menampilkan salah satu deret bernama *Series1*. Pada field *Name* masukkan =Sheet1!\$B\$1 (nama *Series* berubah menjadi “Tanggal Awal” pada waktu Anda pindah ke field *Values*).

6 Format Skala Vertikal



Klik kanan sumbu vertikal (yang menampilkan nama pekerjaan proyek). Pilih *Format Axis* dari menu yang muncul. Klik tab *Scale*. Beri tanda centang (✓) kotak “Categories in reverse order” dan kotak “Values (Y) axis crosses at maximum category.” (Mereka merupakan dua kotak terakhir pada kotak dialog. Kotak “Value (Y) axis crosses between categories” sudah dicentang (✓). Biarkan tetap begitu. Klik tombol *OK*. Sekarang Excel menampilkan *Kebutuhan* di bagian atas grafik dan *Review* di bagian bawah, yang merupakan urutan yang benar (proyek dimulai dengan *kebutuhan* dan diakhiri dengan *review*).

7 Hilangkan Border



Sekarang yang menjadi masalah adalah bagian pertama dari setiap bar horizontal ditampilkan dengan warna biru. Kita ingin itu hilang. Klik di manapun pada salah satu bar berwarna biru tersebut; Excel meletakkan kotak kecil di dalam masing-masing bagian bar berwarna biru. Klik kanan pada bar berwarna biru dan pilih “Format Data Series” dari menu yang muncul. Secara *default*, Anda akan berada di tab *Pattern*. Pada bagian *Border*, pilih *None*. Pada bagian *Area*, pilih *None*. Klik tombol *OK*. Bar berwarna biru sekarang hilang. Klik di bagian luar grafik dan grafik Gantt sudah selesai.