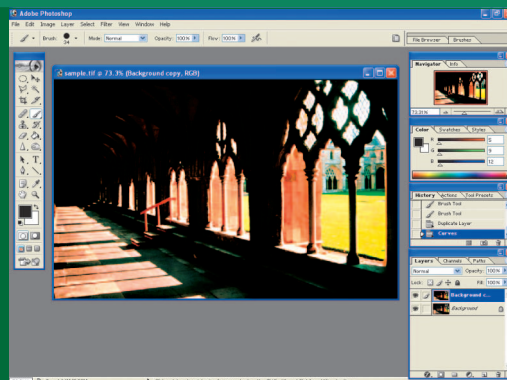


# Foto dengan Infrared Look

Foto Anda yang sama namun dengan penampilan, kesan, dan aura yang berbeda, tentu sangat menarik untuk coba dibuat. Selain menambah kesan tersendiri untuk momen tersebut, nilai artistik dari foto tersebut juga lebih terangkat. Pada percobaan kali ini, kami akan membuat sebuah foto *landscape* biasa menjadi tampak seperti difoto menggunakan efek *infrared* yang bernuansa hitam putih dengan sedikit *noise* yang kasar. Setelah selesai, mungkin foto Anda akan memiliki nuansa misterius yang tampak dingin dan kaku. Berikut ini adalah langkah-langkahnya:

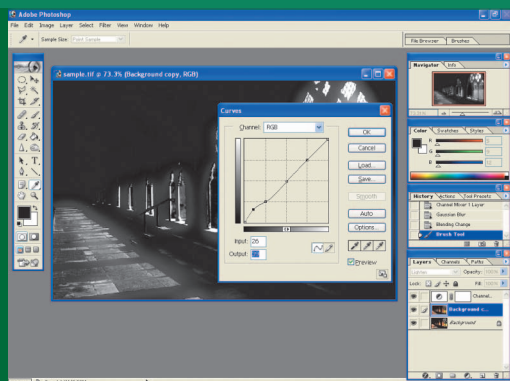
Hayri

## 1 Buka Foto dan Duplikasi



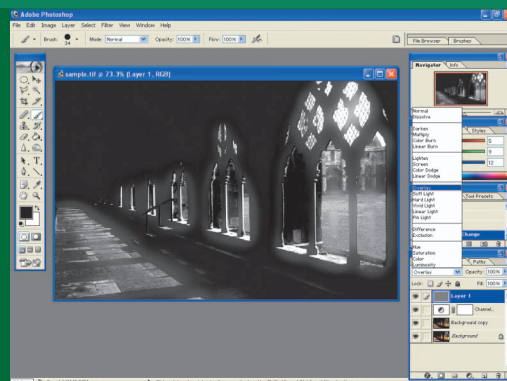
Pertama-tama bukanlah foto Anda yang ingin diedit. Usahakan foto yang ingin diberikan efek ini adalah foto yang kaya akan warna-warna dan cahaya yang natural, seperti cahaya matahari misalnya. Setelah foto Anda terbuka di halaman kerja Photoshop, duplikasilah foto ini dengan cara mengklik dan *drag layer* foto tersebut menuju ke icon "Create a new layer" \* <img alt="New Layer icon" data-bbox="755 385 765 395"/> >. Tujuannya adalah untuk berjaga-jaga jika foto aslinya tidak rusak selama proses pengeditan dan akan mudah untuk dikembalikan menjadi bentuk semula jika terjadi kesalahan.

## 4 Atur Nilai Curves



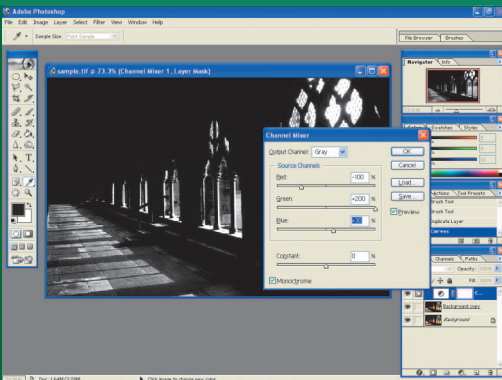
Setelah selesai, langkah berikutnya adalah mengatur nilai *Curves*. Tujuan diaturnya nilai *Curves* ini adalah agar area-area bayangan yang ada di foto menjadi tampak lebih detail dengan diaturnya parameter *Curves* ini. Caranya, mulailah dengan mengklik menu *Image|Adjustments|Curves...* Setelah menu pengaturannya muncul, aturlah bentuk *curves* menjadi seperti gambar di bawah ini. Setelah semuanya selesai kliklah tombol OK, maka foto Anda lebih detail pada area bayang-bayangnya.

## 5 Buat Layer Grain



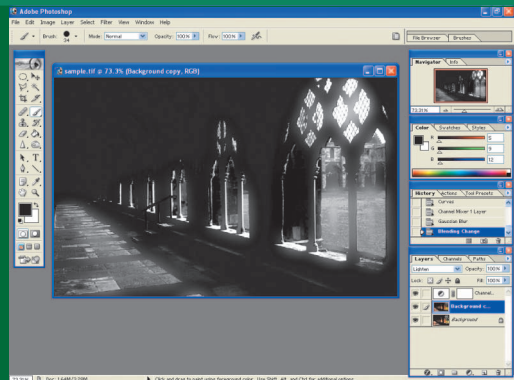
Langkah selanjutnya adalah membuat sebuah *layer* baru yang berisi *grain-grain* kasar. Caranya, kliklah *layer* yang paling atas kemudian buatlah sebuah *layer* yang baru dengan mengklik tombol *Create a new layer*. Setelah diklik, maka *layer* baru akan terbentuk dan berada pada posisi paling atas. Kemudian isilah *layer* baru tersebut dengan warna 50% Gray. Caranya kliklah menu *Edit|Fill...* Pada menu pengaturannya pilihlah opsi 50% Gray pada kolom Use, dan biarkan opsi *Preserve Transparency* tetap tidak tercentang (✓). Setelah selesai klik tombol OK, maka seluruh foto tampak hanya berwarna abu-abu saja. Kemudian ubahlah *blending mode* dari *layer* abu-abu ini menjadi *Overlay*.

## 2 Buat Channel Mixer



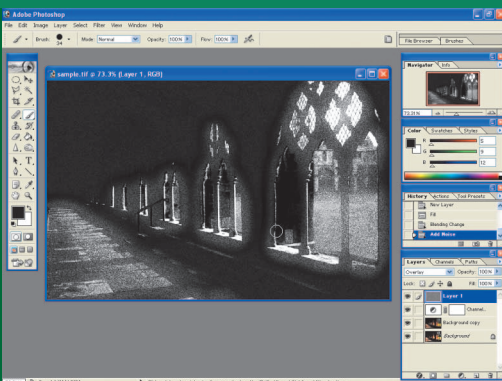
Setelah foto selesai terduplikasi, langkah selanjutnya buatlah *channel mixer* pada layer duplikasi tadi. Caranya kliklah menu *Layer|New Adjustment Layer|Channel Mixer...* Setelah *dialog box*-nya muncul klik tombol OK, maka menu pengaturannya akan muncul. Pada menu pengaturan centanglah (✓) opsi *Monochrome*, maka semua warna pada foto tersebut hilang. Setelah itu, aturlah nilai parameter *Red* menjadi -100%, nilai parameter *Green* menjadi +200%, dan *Blue* menjadi +30%. Setelah selesai klik tombol OK, maka foto Anda kini tanpa warna dan terkesan lebih misterius.

## 3 Blur dan Blending Mode



Setelah selesai dengan *channel mixer*, langkah berikutnya adalah memberikan sedikit efek *blur* pada *layer* duplikasi ini. Caranya, kliklah layer duplikasi, kemudian klik menu *Filter|Blur|Gaussian Blur*. Setelah menu pengaturannya terbuka, berikan nilai *Radius blur* sekitar 20 pixel. Setelah selesai klik OK, maka foto Anda menjadi sangat buram. Setelah foto tampak buram, ubahlah *blending mode* dari layer ini. Caranya kliklah drop down menu *Blending mode* yang ada pada tab *Layers* bagian kiri atas. Setelah opsinya muncul pilih *blending mode Lighten*. Yang terjadi adalah foto Anda kini memiliki efek-efek cahaya berkesan mistis.

## 6 Tambahkan Noise



Setelah foto tampak kembali, berikanlah sedikit *noise* pada foto ini. Tujuannya agar hasil akhirnya nanti tampak agak kasar dan *noisy* sehingga menimbulkan kesan mistis dan *infrared look*. Cara menambahkan *noise*, kliklah menu *Filter|Noise|Add noise*. Setelah pengaturannya terbuka, berikan besar *noise* sebanyak 21% atau tergantung pada selera Anda. Pilihlah opsi *Gaussian* dan centanglah (✓) opsi *Monochromatic*. Setelah selesai, Anda akan mendapatkan efek *grainy* yang kasar sehingga foto akan benar-benar tampak seperti beresolusi rendah dan diambil dengan menggunakan efek *infrared*.

## 7 Infrared Look Telah Selesai



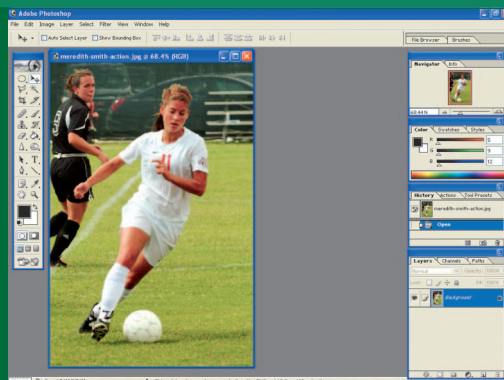
Setelah semua langkah selesai Anda kerjakan, kini foto Anda sudah tampak seperti dijepret dengan menggunakan efek *infrared*. Nuansa misterius dan berkesan *Gothic* akan tampak pada hasil akhirnya ini. Anda dapat menggunakan foto ini untuk berbagai keperluan desain lainnya seperti misalnya membuat situs, membuat brosur, dan banyak lagi. Satu langkah lagi yang perlu Anda lakukan sebelum menyimpan foto ini adalah melakukan *Flatten image* agar semua layer di dalamnya menyatu. Caranya kliklah menu *Layer|Flatten image*. Setelah selesai, semua layer Anda telah menyatu dan ukuran file akan berkurang. Selamat mencoba!

# Berlari Secepat Bayangan

Tidak banyak modifikasi yang bisa dilakukan dari sebuah foto olah raga yang Anda tangkap. Foto *event-event* olah raga yang menarik biasanya lebih banyak mengungkapkan kejadian-kejadian unik ketimbang diberikan efek macam-macam. Namun, ada satu efek yang cukup menarik untuk dicoba dan cukup sederhana untuk sebuah foto peristiwa olah raga. Kami menamainya efek berlari secepat bayangan. Efek ini mungkin bisa menambah kesan objek yang sedang beraksi bergerak sangat cepat hingga bayangannya sendiri pun tertinggal. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatannya:

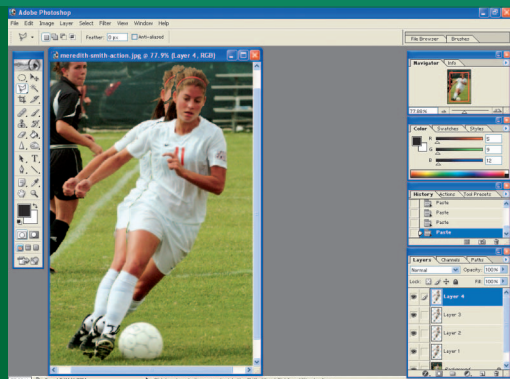
Hayri

## 1 Buka Foto Anda



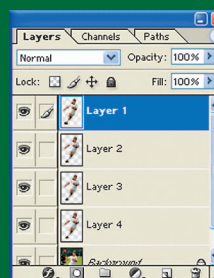
Pertama-tama, bukalah foto peristiwa olah raga Anda yang ingin dimodifikasi lebih lanjut. Foto olah raga yang paling cocok adalah foto orang berlari, foto bola yang sedang melaju kencang, foto benda-benda olah raga yang sedang berterbangan, dan banyak lagi. Usahakan objek yang ingin diberi bayangan tambahan merupakan objek utama dan tidak banyak objek-objek lain di sekitarnya. Hal ini akan memudahkan Anda dalam membuat efek ini, tidak banyak penghalang untuk bayangan-bayangan yang Anda buat nantinya.

## 4 Gandakan Tiga Kali



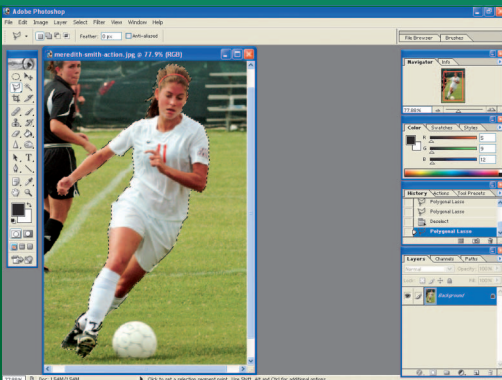
Langkah berikutnya adalah melakukan penggandaan sebanyak tiga kali untuk objek utama yang sudah di-*crop* tadi. Tujuannya adalah untuk menciptakan bayangan-bayangan yang berbentuk sama persis dengan objek utamanya. Cara melakukannya tinggal tekan saja tombol CTRL + V sebanyak tiga kali, maka akan terbentuk *layer* baru sebanyak tiga buah yang berisikan objek utama yang sama. Namun, kali ini susunannya menjadi berantakan dan tampak kacau pada halaman kerja Anda.

## 5 Atur Posisi Layer



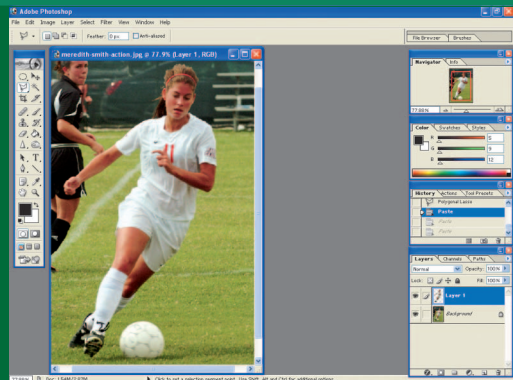
Setelah didapatkan banyak *layer* berisi objek utama, langkah berikutnya adalah mengatur posisi layer dan posisi gambar sehingga menjadi rapi dan membentuk sebuah efek bayangan. Caranya, urutkanlah *thumbnail-thumbnail* layer hasil gandaan objek utama tadi menjadi berurutan berdasarkan nomor. Misalnya Layer 1 berada di paling atas, di bawahnya diikuti Layer 2, kemudian Layer 3, dan seterusnya. Layer yang bernomor kecil berada di paling atas, semakin ke bawah semakin bernomor besar. Setelah selesai, aturlah tata letaknya agar di halaman kerja tampak seperti bertumpuk ke belakang membentuk efek bayangan. Atur posisi dan letaknya ini sesuai selera Anda.

## 2 Seleksi Objek Utama



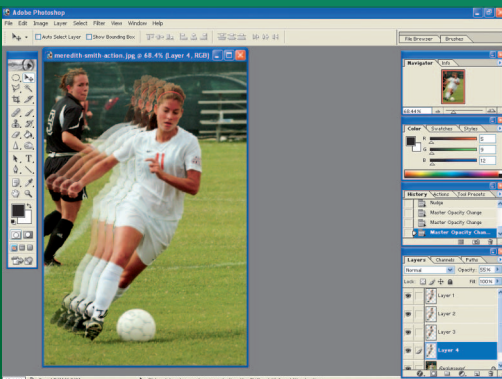
Setelah memilih foto yang tepat, langkah selanjutnya adalah melakukan seleksi terhadap objek utama yang ingin Anda beri efek tambahan. Untuk melakukan ini gunakanlah *Polygonal Lasso Tool* \*(<img alt="Polygonal Lasso Tool icon" data-bbox="215 125 230 140"/> <img alt="Polygonal Lasso Tool icon" data-bbox="215 145 230 160"/>) yang ada di *toolbar* sebelah kiri halaman Photoshop. Usahakanlah untuk melakukan seleksi seteliti dan serapi mungkin terhadap objek utama, jangan terlalu banyak tepi-tepi yang kelewatan batas. Setelah seluruh objek utama terseleksi, tekanlah tombol CTRL+C, maka hasil seleksi Anda ini akan ter-copy dan masuk ke dalam *clipboard*, sehingga gambar terseleksi ini bisa digunakan pada program apa saja.

## 3 Buat Layer Objek Utama



Setelah objek terseleksi dengan sempurna dan ter-copy, langkah berikutnya adalah membuat *layer* baru yang berisikan objek tersebut. Caranya tinggal tekan saja tombol CTRL + V, maka jadilah sebuah *layer* baru berisikan objek utama namun yang sudah terpotong rapi. Setelah mendapatkan *layer* baru ini, buatlah *layer* tersebut benar-benar rata dan pas dengan objek utama pada foto aslinya (pada *layer Background*). Usahakan agar jangan sampai objek utama pada foto aslinya terlihat. Setelah selesai, yang sebenarnya terlihat adalah *layer* baru yang menutupi objek utama pada *layer background*.

## 6 Mainkan Opacity



Mainkan *Opacity*. Objek utama Anda kini tampak menjadi banyak dan berbayang menunjukkan kesan sedang bergerak cepat. Namun untuk lebih membuatnya lebih hidup dan tidak kaku, mainkanlah nilai *Opacity* dari *layer-layer* tersebut. Caranya, kliklah kolom *Opacity* yang ada di tab *Layers* sebelah kanan atas. Biarkanlah *layer* yang paling atas tetap memiliki nilai *Opacity* 100%. Kemudian kurangi nilai *Opacity* pada *layer* bawahnya (dalam contoh ini dimulai dari *Layer 2*), kurangi nilainya menjadi sekitar 75%. Terus kurangi nilai *Opacity* untuk *layer-layer* di bawahnya dengan tingkat pengurangan sebanyak 10%. Misalnya *layer* dengan nilai *Opacity* 75%, *layer* di bawahnya harus bernilai 65%, dan seterusnya.

## 7 Bayangan pada Objek



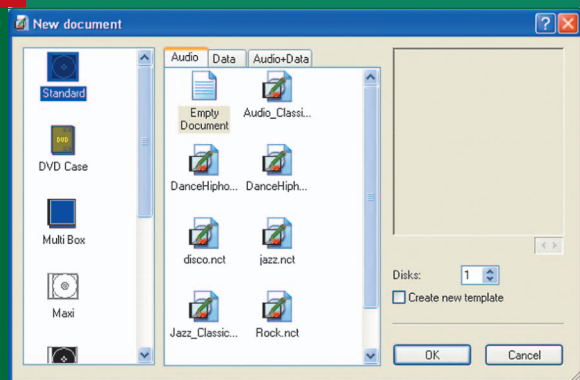
Setelah selesai melakukan semua langkah di atas, kini Anda sudah mendapatkan foto peristiwa olah raga Anda tampak lebih menarik dengan efek barunya. Objek utama menjadi tampak bergerak lebih cepat dari aslinya karena diberi efek berbayang-bayang yang terus mengikutinya. Anda dapat menyatukan semua *layer* yang ada agar lebih kompak. Caranya kliklah menu *Layer|Flatten Image*, maka semua *layer* yang ada di dalamnya akan menjadi satu kesatuan. Anda akan mendapatkan ukuran file yang lebih kecil dari penyatuan ini. Selamat mencoba!

# Membuat Cover CD dengan Nero StartSmart

Hampir setiap pembelian CD-RW baru akan disertai *software burning*-nya. Yang paling umum dari *software burning* ini adalah Nero. Nero tidak hanya adalah digunakan sebagai perangkat burning saja, melainkan juga sebagai perangkat untuk membuat *cover* dari CD hasil burning yang telah dibuat. Cara membuatnya adalah sebagai berikut:

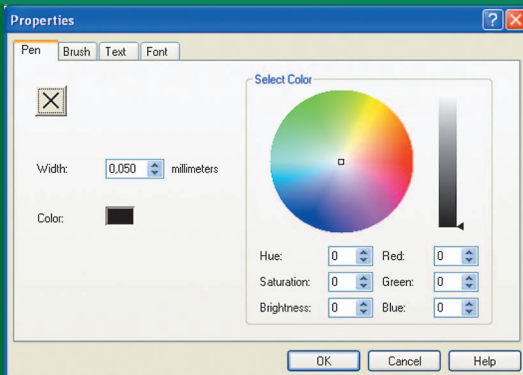
Fadilla Mutiarawati

## 1 Jalankan Aplikasi



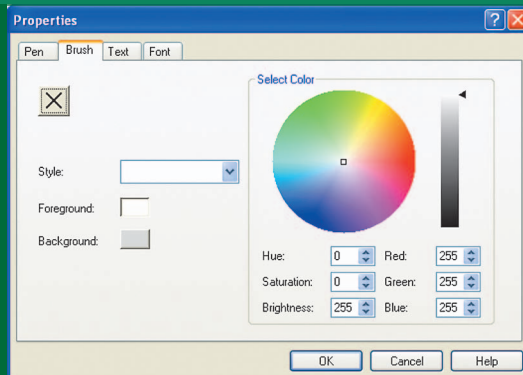
Jalankan aplikasi Nero StartSmart Anda, lalu pilih *Extra*. Kemudian di bagian *Extra* pilih *Make Label or Cover*. Fitur pembuatan *cover* pun akan aktif. Hal pertama yang dapat Anda tentukan adalah jenis *cover* yang akan dibuat. Jenis *cover* ini bergantung kepada isi CD dan bentuk CD Case yang Anda miliki. Jika isinya berupa data, maka pilih halaman *Data*. Jika CD case-nya standar, pilih *standar* di sebelah kiri—jika *slim*, pilih *slim*. Untuk jumlah CD masukkan dalam boks *Disks*. Setelah itu, klik *OK*.

## 4 Properties Pen



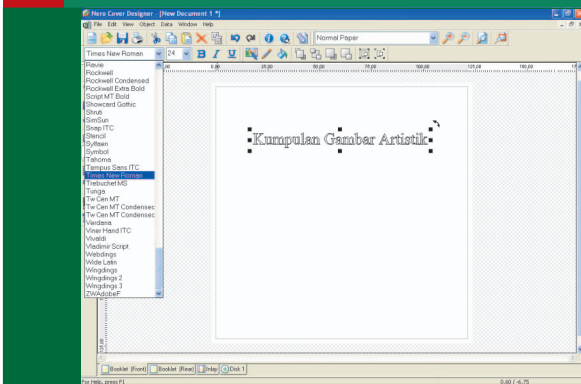
Dalam halaman *properties*, Anda juga dapat mengatur atribut *Brush* dan *Pen*. Jika tidak ingin menggunakan *Pen*, maka Anda dapat menekan tombol *X* yang ada di pojok sebelah kiri. Pada kolom *Width*, Anda dapat menentukan ketebalan *Pen*. Dan pada bagian *Color*, Anda dapat menentukan warnanya. Jika warna yang diinginkan lebih spesifik, Anda dapat memilihnya dengan memasukkan nilai RGB warna tersebut di sebelah kanan. Jika memilih untuk tidak menggunakan warna, secara otomatis opsi-opsi yang disediakan tidak akan menjadi aktif.

## 5 Properties Brush



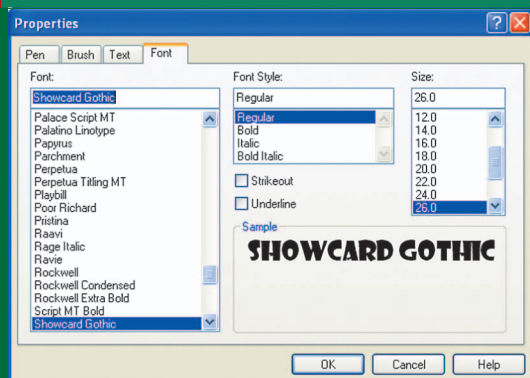
Sama halnya dengan *Pen*. Pilihan pada atribut *Brush* serupa dengan *Pen*. Hanya saja pada sebelah kiri atribut *Brush* terdapat *style*, warna *foreground*, dan *background*. Bila ingin mengubah *properties* yang ada pada *textbox*, klik ganda pada *textbox*, lalu Anda dapat menentukan hal yang serupa dengan *text properties*. Hanya saja dalam *text box properties*, Anda juga dapat menentukan *alignment* dari *text* yang digunakan. Misalnya *Centre*, *Right*, *Left*, atau *Justify*. Pada bagian *style*, ada beberapa pola yang dapat Anda pilih.

## 2 Masukkan Text



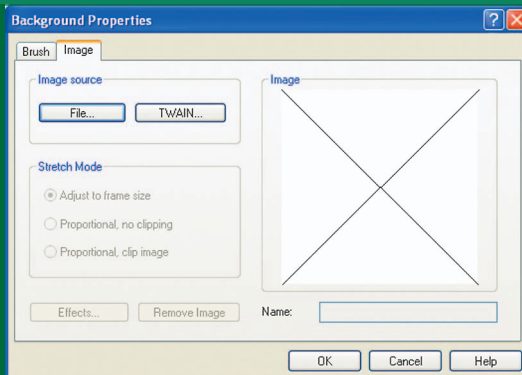
Pada bagian bawah layar terdapat empat bagian, masing-masing *Booklet Front* (bagian depan), *Booklet Rear* (bagian dalam), *Inlay* (bagian belakang), dan yang terakhir untuk *Disc*-nya. Untuk memasukkan text ada dua pilihan yang dapat dilakukan, yang pertama dengan menggunakan text biasa dan yang kedua dengan menggunakan text box. Untuk text biasa, tekan saja icon yang berbentuk huruf A besar. Sedangkan untuk textbox icon-nya berbentuk a kecil dalam boks. Kemudian langsung saja tentukan ukuran box-nya dan isi text di dalamnya.

## 3 Properties Text



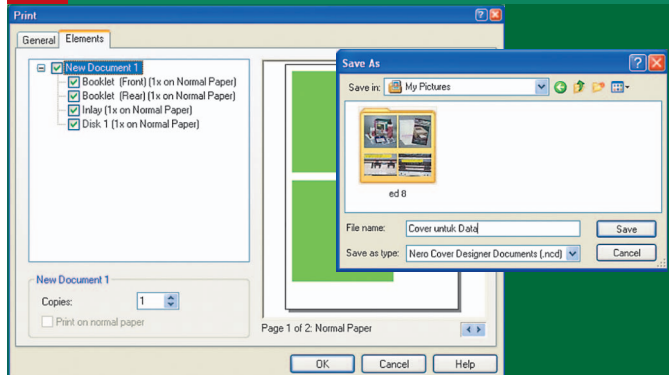
Bila Anda ingin mengganti huruf dalam text Anda, tekan icon tanda panah di sebelah kiri, lalu klik *text* yang akan diubah. Setelah itu, pilih jenis atau ukuran text yang diinginkan. Jika ingin mengubah *properties text* yang lebih detail lagi, klik ganda pada text yang bersangkutan, maka Anda dapat mengakses *text dan font properties*. Dalam *text properties*, Anda dapat mengubah isi text. Sedangkan dalam *font properties*, Anda dapat mengubah atribut text. Mulai dari jenis, *style*, dan ukuran.

## 6 Background



Jika ingin memasukkan gambar *background*, klik ganda pada halaman masing-masing bagian untuk membuka *Background Properties*, lalu tekan tombol *File*. Pilih gambar yang akan dijadikan background lalu tekan *Open*. Setelah selesai sebelum tekan tombol OK, Anda dapat memberikan beberapa efek pada gambar dengan menekan tombol *Effects*. Misalnya mengubah rotasi, memperbaiki pencahayaan gambar, dan sebagainya. Jika gambar ingin dihapus, tekan tombol *Remove Image*. Jika sudah selesai, maka hasilnya akan seperti ini.

## 7 Simpan



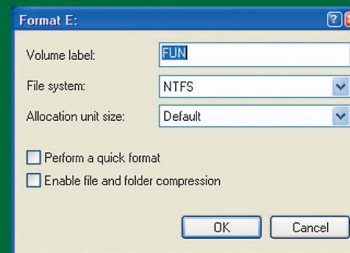
Sebelum dicetak, sebaiknya simpan karya Anda dengan cara pilih *File, Save*, atau *Save As*. Atau dapat juga dengan menekan icon disket yang ada di bagian atas. Masukkan nama file lalu tekan tombol *Save*. Bila sudah siap mencetak, tekanlah icon printer yang ada di bagian atas. Melalui halaman *Elements* pada layar *Print*, Anda dapat menentukan bagian-bagian mana saja yang akan dicetak. Dan pada halaman *General*, Anda dapat mengatur atribut printer. Jika sudah siap, tekan tombol OK.

# Mengatur Atribut Harddisk dengan Disk Management

Dengan *computer management*, Anda dapat mengatur banyak hal. Sebenarnya sebagian fitur sudah ada dalam setiap *properties* harddisk Anda, hanya saja melalui *computer management* akan ada lebih banyak hal yang dapat dilakukan.

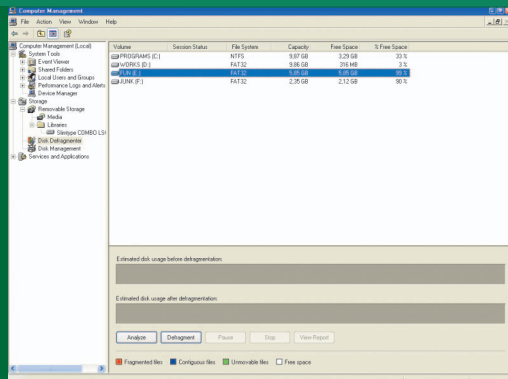
Fadilla Mutiarawati

## 1 Memformat



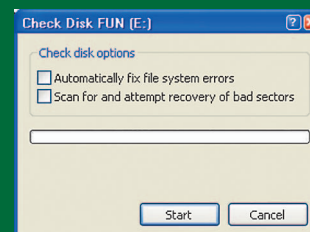
Bila akan memformat sebuah harddisk atau partisi, Anda cukup mengklik kanan pada bagian partisi yang diinginkan lalu pilih format. Kemudian tentukan jenis formatnya dari daftar yang tersedia di dalam boks *File system* setelah itu tekan tombol OK, maka proses format pun akan berjalan. Anda juga dapat memberikan nama atau label baru pada bagian yang akan diformat ini melalui boks *Volume label* yang ada di bagian paling atas. Bagaimana proses format yang diinginkan, pilih saja melalui opsi di atas tombol OK.

## 4 Defrag



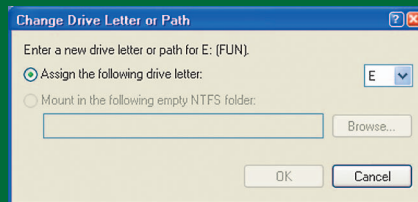
Melalui halaman *computer management*, Anda juga dapat men-defrag harddisk caranya buka halaman *Disk Defragmenter*. Pilih drive yang akan di-defrag, lalu tekan tombol *Analyze* terlebih dahulu di bagian bawah. Setelah itu, tekanlah tombol *Defragment* untuk mulai men-defragnya. Defragment bertujuan untuk merapikan alokasi file atau data pada harddisk. Data yang sudah rusak akan dibuang sehingga selain meringankan beban harddisk cara ini juga dapat meningkatkan performa harddisk Anda.

## 5 Error Checking



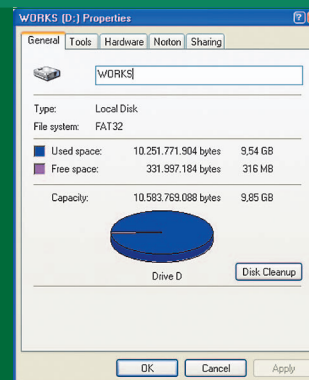
Ada kerusakan apa dalam harddisk Anda? Ketahuilah dengan menggunakan *error checking* selain Anda dapat mengetahui apakah pada harddisk terdapat gangguan atau tidak. Jika ya, Anda pun dapat langsung memperbaikinya. Cara melakukan error checking adalah dengan mengklik kanan pada drive yang diinginkan lalu pilih *properties*. Kemudian bukan halaman *Tool*, lalu pada bagian Error Checking tekan tombol *Check Now*. Setelah itu Anda akan ditanya, apakah jika ada error akan langsung diperbaiki atau tidak, jika ya berikan tanda centang (✓) pada boksnya. Setelah itu mulailah error checking Anda dengan menekan tombol OK.

## 2 Mengganti Drive Letter



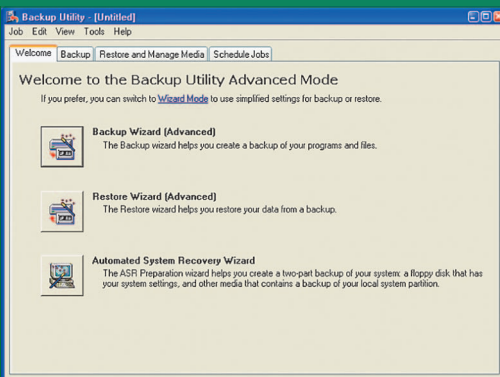
Klik kanan pada drive yang akan diubah hurufnya lalu pilih *Change drive letter and path*. Lalu tentukan drive letter yang akan diubah, setelah itu tekan tombol *Change*. Kemudian pada boks *Assigned the following drive letter* pilih huruf yang diinginkan. Setelah itu, tekan tombol OK. Sesudah Anda menekan tombol OK, komputer akan menginformasikan bahwa perubahan yang dilakukan dapat saja membuat aplikasi yang ada pada drive tersebut tidak dapat lagi dijalankan. Jika Anda tetap akan melanjutkan, tekan tombol *Yes*. Begitu pula pada peringatan kedua. Lalu *restart* komputer untuk mengaktifkannya. Untuk penamaan drive, semuanya dapat diberikan nama termasuk driveC:.

## 3 Mengganti Nama Drive



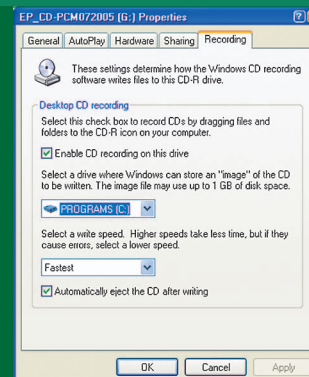
Anda juga dapat mengganti penamaan drive sesuai dengan yang diinginkan. Caranya pilih salah satu drive yang akan diubah namanya lalu klik kanan dan pilih *Properties*. Pada boks paling atas masukkan nama yang diinginkan lalu tekan tombol OK atau *Apply*. Sebaiknya penamaan label tersebut disesuaikan dengan isi dari partisi atau harddisk yang bersangkutan, agar nantinya Anda tidak akan kesulitan membaca isinya. Apalagi jika kapasitas bagian tersebut sangat besar.

## 6 Back-up



Proses *back-up* juga dapat diakses melalui *computer management* atau *drive properties*. Caranya klik kanan pada drive lalu pilih *properties*. Buka halaman *Tools* dan tekan tombol *Back up now*. Proses back-up pun akan berjalan seperti pada umumnya. Hal ini akan sangat memudahkan Anda untuk melakukan proses back-up. Selain itu, Anda juga selalu diingatkan setiap kali Anda mengecek kapasitas harddisk. Jika bingung bagaimana cara mem-back-up, cobalah jalankan aplikasi ini dalam tampilan *wizard*.

## 7 AutoPlay dan Burning



Bila Anda memiliki CD-ROM atau CD-RW ROM, maka Anda dapat mengatur dua hal. Untuk yang hanya CD-ROM saja, Anda dapat mengatur proses *autoplay* yang diinginkan. Sedangkan dalam halaman *recording*, Anda dapat mengatur ke mana *cache* memory burning akan diletakkan. Dan dengan kecepatan berapa proses burning akan dilakukan. Saran kami, berikanlah jumlah cache sebesar nilai CD atau DVD biasa Anda membakarnya. Sebab semakin sedikit jumlah cache dapat membuat proses burning gagal atau sangat lambat.

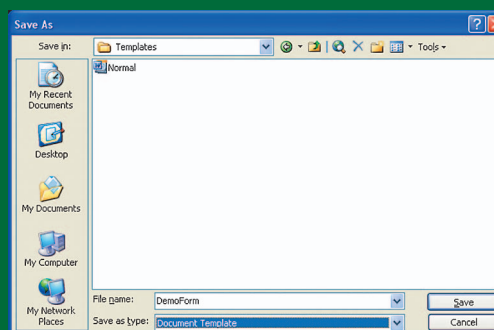


# Membuat Form

Anda bisa membuat *form* yang bisa isi pada kertas atau Microsoft Word, sehingga kemudian Anda bisa mengolah informasi yang dikumpulkan.

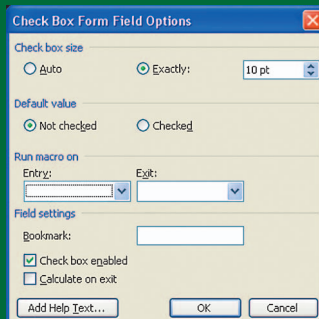
Gunung Sarjono

## 1 Buat Template Form



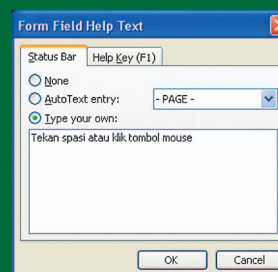
Buat dokumen baru atau buka dokumen atau *template* yang ingin dijadikan sebagai dasar *template form*. Pada menu *File*, klik *Save As*. Pada kotak *Save as type*, klik *Document Template*. Pada kotak *File name*, ketik nama untuk *template*, dan kemudian klik *Save*. *Template* akan muncul pada tab *General*. Buat *form* dengan terlebih dulu membuat sketsa *layout*-nya, atau gunakan *form* yang sudah ada sebagai panduan. Anda bisa menggunakan *form field* (lokasi di mana suatu data disimpan, misalnya nama atau alamat), *form control*, *table*, dan *nested table*, serta *text box*.

## 4 Beri Otomatisasi



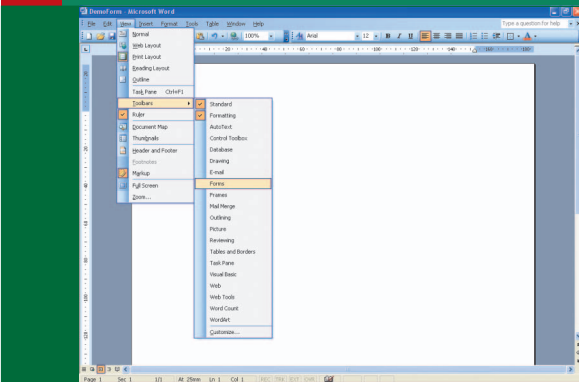
Klik ganda *form field*. Untuk mengotomasi *form*, buat *macro* yang ingin Anda gunakan, dan simpan mereka pada *template form*. Jika *macro* yang ingin Anda gunakan terdapat pada *template* lain, *copy* mereka ke dalam *template form*. Hati-hatilah ketika memasukkan *macro* ke *form* karena bisa membahayakan. Kami sarankan supaya Anda hanya menggunakan *macro* dari sumber yang terpercaya. Klik ganda *form field* yang ingin diberi *macro*. Untuk menjalankan *macro* ketika pointer memasuki *form field*, klik *macro* pada kotak *Entry*. Untuk menjalankan *macro* ketika pointer keluar dari *form field*, klik *macro* pada kotak *Exit*.

## 5 Beri Help



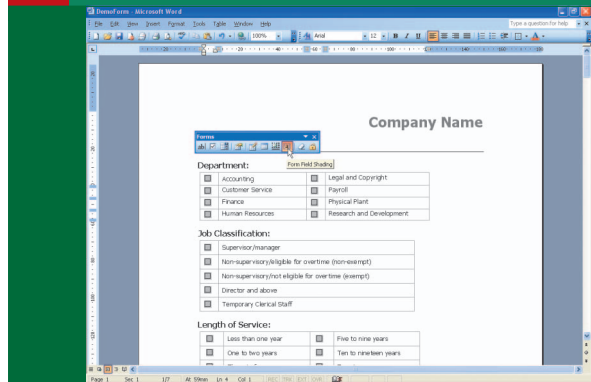
Misalkan Anda ingin menampilkan petunjuk supaya *user* tahu apa yang harus diisi pada *form field*. Untuk itu, Anda bisa memasukkan *Help Text*. Klik ganda *form field* yang ingin Anda berikan *Help Text*, dan kemudian klik *Add Help Text*. Untuk menampilkan *Help Text* pada status bar, klik tab *Status Bar*, klik *Type your own*, dan kemudian ketik *Help Text* pada kotak yang tersedia. Untuk menampilkan *Help text* pada kotak pesan ketika *user* menekan F1, klik *Help Key (F1)* tab, klik *Type your own*, kemudian ketik *Help Text* Anda pada kotak yang tersedia.

## 2 Masukkan Form Field



Pada menu *View*, pilih *Toolbars*, kemudian klik *Forms* untuk menampilkan toolbar *Forms*. Masukkan *form field* untuk *text box*, *check box*, dan *drop-down list*. Untuk itu, klik di mana Anda ingin memasukkan form field. Untuk memasukkan *fill-in field* di mana user dapat memasukkan teks, klik *Text Form Field* pada toolbar *Forms*. Klik ganda field untuk menentukan entri *default* sehingga user tidak perlu mengetikkan entri. Untuk memasukkan *check box*, klik *Check Box Form Field* dari toolbar *Forms*. Untuk memasukkan dropdown list yang membatasi pilihan user, klik *Drop Down Form Field* pada toolbar *Forms*. Klik ganda drop-down form field. Untuk memasukkan suatu item, ketik nama item pada kotak *Drop-down item*, dan kemudian klik *Add*.

## 3 Edit Form Field



Jika diperlukan, edit tampilan *field*. Untuk menghapus atau mengubah urutan item pada *drop-down list*, klik ganda drop-down yang ingin Anda ubah. Untuk menghapus item, klik item pada kotak *Items in drop-down list*, dan kemudian klik *Remove*. Untuk memindahkan item, klik item dan kemudian klik tombol panah *Move*. Untuk mengubah huruf form field, pilih form field yang ingin Anda format. Pada menu *Format*, klik *Font*. Pilih opsi yang Anda inginkan. Klik *Form Field Shading* untuk menampilkan atau menghapus bayangan. Bayangan ditampilkan pada layar supaya *user* bisa dengan cepat mengidentifikasi field yang perlu mereka isi, tetapi tidak akan dicetak.

## 6 Beri Proteksi



User tidak bisa mengisi *form* sampai Anda memberi proteksi. Pada menu *Tools*, klik *Protect Document*. Pada *task pane Protect Document*, di bawah *Editing Restriction*, pilih *Allow only this type of editing in the document*, dan kemudian klik *Filling in forms* pada daftar editing restriction. Untuk memberi proteksi ke sebagian form, klik *Select sections*, dan kemudian hilangkan tanda centang (✓) bagian yang tidak ingin diproteksi. Untuk memberi proteksi ke sebagian form, bagian tersebut harus pada section terpisah (pada menu *Insert*, klik *Break* untuk membuat *section break*). Klik *Yes*, *Start Enforcing Protection*.

## 7 Simpan Form



Untuk memberi *password* ke *form*, ketik *password* pada kotak *Enter new password (opsional)*, dan kemudian konfirmasi *password*. Hanya user yang tahu *password* tersebut yang dapat menghilangkan proteksi dan mengubah form, tetapi user yang tidak mengetahui *password* tersebut masih bisa mengisi informasi pada form field. Simpan form, dan kemudian sebarkan seperti layaknya dokumen biasa. Anda juga bisa membuat form dengan menggunakan template contoh. Banyak yang tersedia pada situs web Microsoft Office Online. Anda bisa mengetes form sebelum menyebarkannya. Buka form, isi seperti halnya Anda user biasa, dan kemudian simpan pada lokasi yang diinginkan.

# Membuat Daftar Nilai Terbesar

Pada waktu mencari angka penjualan terbesar beserta nama penjualnya maka—jika ada dua penjual yang mempunyai angka penjualan yang sama—salah satu penjual ditampilkan sebanyak dua kali (dan tidak memasukkan yang lain). Untungnya, ada fungsi RANK dan COUNTIF.

Gunung Sarjono



## 1 Buka Data

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10									
2	Bobby	20									
3	Christin	20									
4	Deddy	12									
5	Edward	17									

Sebagai contoh, kita akan menggunakan data penjualan seperti yang tampak pada gambar di atas. Untuk itu, pada sel A1 sampai B5 masukkan data sebagai berikut:

Antonius	10
Bobby	20
Christin	20
Deddy	12
Edward	17

## 4 Hilangkan Hasil yang Sama (1)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5	0							
2	Bobby	20	1	=COUNTIF(B\$1:B2;B2)-1							
3	Christin	20	1								
4	Deddy	12	4								
5	Edward	17	3								

Fungsi COUNTIF menghitung nilai sel di dalam range yang memenuhi kriteria yang diberikan, tetapi dengan membedakan nilai pada setiap baris kita ingin menggunakannya untuk menghitung nilai sel dari awal range sampai baris saat itu untuk mengetahui banyaknya sel yang mempunyai nilai yang sama. Lihat formula pada sel D2 - COUNTIF yang digunakan untuk Bobby. Formulasnya adalah =COUNTIF(B\$1:B2;B2)-1. Kita hitung jumlah sel yang mempunyai nilai 20 (kriteria) dalam range sel B1 sampai B2 (range dimulai dari jumlah penjualan pertama sampai baris saat itu). Jawaban yang didapat adalah 1. Kita kurangi dengan 1, dan hasil nol (0) adalah jumlah sel yang mempunyai nilai yang sama dengan baris tersebut.

## 5 Hilangkan Hasil yang Sama (2)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5	0							
2	Bobby	20	1	0							
3	Christin	20	1	=COUNTIF(B\$1:B3;B3)-1							
4	Deddy	12	4								
5	Edward	17	3								

Sekarang lihat formula pada sel D3 - COUNTIF untuk Christin. Formulasnya adalah =COUNTIF(B\$1:B3;B3)-1. Kita hitung jumlah sel yang mempunyai nilai 20 (kriteria pada sel B3 kali ini) pada range sel B1 sampai B3 (dari paling atas range sampai baris saat itu). Jawaban yang didapat adalah 2. Kita kurangi dengan 1. Hasil 1 menunjukkan bahwa ada satu sel yang mempunyai nilai yang sama dengan baris tersebut. Kuncinya adalah nilai "1" menunjukkan bahwa ada penjual dengan senioritas tertinggi yang mempunyai angka penjualan yang sama. Kolom D berfungsi sebagai subperingkat dari penjual yang mempunyai peringkat yang sama.

## 2 Masukkan RANK

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5								
2	Bobby	20	1								
3	Christin	20	1								
4	Deddy	12	4								
5	Edward	17		=RANK(B5;B\$1:B\$5)							

Fungsi RANK menyediakan fungsi peringkat nilai sel di dalam suatu *range* (paling atas adalah 1 - nilai tertinggi). Syntax fungsi RANK adalah RANK (number;range), di mana number adalah angka yang ingin Anda temukan dalam sel, yang ditunjuk oleh *range*. Pada sel C1, masukkan formula =RANK(B1;B\$1:B\$5) dan *copy* formula ke sel C2 sampai C5. Jika ada dua nilai yang sama, RANK akan menghasilkan adanya peringkat (nilai) yang sama. Bobby dan Christin mempunyai peringkat yang sama. Perhatikan bahwa nilai tertinggi berikutnya, 17, mempunyai peringkat 3. Jika ada nilai yang sama Excel tidak menggunakan nilai “berikutnya” (2) untuk peringkat yang lain, tetapi langsung lompat ke 3.

## 3 Masukkan COUNTIF

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5	=COUNTIF(B\$1:B1;B1)-1							
2	Bobby	20	1								
3	Christin	20	1								
4	Deddy	12	4								
5	Edward	17	3								

Fungsi COUNTIF mempunyai syntax COUNTIF(range;criteria), di mana criteria adalah kriteria pada sel dalam range yang harus dipenuhi. Fungsi COUNTIF menghitung sel yang memenuhi kriteria yang diberikan. Pada contoh, kita urutan nama penjual itu penting. Kelima penjual dituliskan berdasarkan senioritas. Antonius mempunyai masa kerja paling lama, jadi ia dituliskan terlebih dulu; Bobby mempunyai masa kerja kedua terlama, jadi ia yang berikutnya, dan seterusnya. Bobby dan Christin mempunyai nilai penjualan yang sama, tetapi Bobby lebih senior. Keduanya mempunyai peringkat yang sama, jadi kita harus memecahkan kesamaan tersebut. Pada sel D1, masukkan formula =COUNTIF(B\$1:B1;B1)-1.

## 6 Gabungkan RANK dan COUNTIF

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5	0	=C1+D1						
2	Bobby	20	1	0							
3	Christin	20	1	1							
4	Deddy	12	4	0							
5	Edward	17	3	0							

Subperingkat Bobby adalah 0 (ia merupakan penjual pertama yang mempunyai nilai 20), dan subperingkat Christin adalah 1 (ia merupakan penjual lain yang mempunyai angka penjualan yang sama dengan Bobby—mempunyai peringkat yang sama, tetapi senioritasnya lebih rendah). Sekarang tiba saatnya untuk menggabungkan RANK (dan lihat bagaimana ia melewati peringkat pada waktu ada sel yang bernilai sama) dan COUNTIF. Pada sel E1, masukkan formula =C1+D1 dan kemudian *copy* formula ke sel E2 sampai E5. Sekarang kelima kolom *spreadsheet* tampak seperti pada gambar di atas.

## Spreadsheet Data Penjualan

■ Kolom yang baru memberikan peringkat yang benar, dengan mempertimbangkan senioritas. Pertama adalah Bobby, kemudian Christin, Edward, Deddy, dan Antonius. Meskipun Bobby dan Christin mempunyai angka penjualan dan peringkat yang sama, kolom keempat memecahkan hasil sama tersebut, dan nilai “kombinasi” (kolom C ditambah D) Bobby lebih tinggi. Kami telah memasukkan semua ke dalam contoh *spreadsheet* yang terdapat dalam CD PC Media. Formula memeriksa data penjualan dan menampilkan tiga angka penjualan terbesar bersama dengan nama penjualnya.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Antonius	10	5	0	5						
2	Bobby	20	1	0	1						
3	Christin	20	1	1	2						
4	Deddy	12	4	0	4						
5	Edward	17	3	0	3						