







UNTAR untuk INDONESIA

MODUL STUDIO KOMPUTER GRAFIS

PENGENALAN ADOBE ILLUSTRATOR

15%A

PENYUSUN: AGUS DANARTO, S.SN

> FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN UNIVERSITAS TARUMANAGARA







UNTAR untuk INDONESIA

epic

MODUL STUDIO KOMPUTER GRAFIS PENGENALAN ADOBE ILLUSTRATOR

Penyusun: Agus Danarto, S.Sn

No. ISBN : 978-623-95873-2-1

Editor Agus Danarto, S.Sn

Desain Sampul Ferdinand, S.Ds., M.Ars

Tata Letak Ferdinand, S.Ds., M.Ars

Penerbit Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara

Redaksi Universitas Tarumanagara Kampus 1 Gedung K Jalan Letjen S Parman No 1 Jakarta 11440 Telepon: +62 21 5663125; +62 21 5638355 ext. 102

Email: fsrd@untar.ac.id

Cetakan Pertama, April 2021 Hak Cipta dilindungi Undang-Undang Dilarang memperbanyak karya ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin dari Penerbit



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah swt. atas limpahan rahmat dan hidayah, sehingga Studio Komputer Grafis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Tarumanagara memiliki Modul Pratikum Pengenalan Adobe Illustrator

Panduan ini diperlukan, karena akan menjadi acuan dasar bagi setiap dosen pengampu mata kuliah yang melakukan pratikum di Studio Komputer Grafis sebagai standar mutu layanan pendidikan di FSRD Universitas Tarumanagara Jakarta.

Di sisi lain, upaya peningkatan kompetensi profesional mahasiswa Desain Komunikasi Visual FSRD selalu menjadi perhatian pokok dari berbagai kalangan baik *user* maupun *stake holders*. Hal ini didasarkan pada konsepsi bahwa mahasiswa Desain Komunikasi

Visual FSRD merupakan salah satu komponen yang akan mengambil peranan di dunia industri di masa yang akan datang.

Mata Kuliah Komputer Grafis secara khusus diharapkan dapat membekali mahasiswa dengan berbagai macam keterampilan dasar program-program presentasi sehingga mahasiswa mampu mendesain dan mengaplikasikan teknologi-informasi berbasis komputer dalam proses desain; dan secara umum Mata Kuliah Komputer Grafis ini dapat memotivasi mahasiswa agar memiliki sikap tanggap terhadap perubahan teknologi dan informasi.



DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	5
A. TUJUAN	5
B. DASAR TEORI	5
1. Aplikasi Pengolah Vektor	5
2. Kompatibilitas	8
TATA TERTIB PENGGUNAAN RUANG STUDIO	8
PERSIAPAN PRAKTIKUM	9
A. ADMINISTRASI	9
B. ALAT	9
A. Membuat File Baru.	9
B. Toolbox	10
D. Transformasi Objek (Object, Transform)	23
E. Urutan Objek (Object, Arrange)	24
F. Teks	24
G. Area type tool	25
H. Type on Path	26
I. Efek pada Objek	26
J. Warp	27
K. Clipping Mask	27
L. Menyimpan File	28
LAPORAN PRAKTIKUM	28
. DAFTAR PUSTAKA	28
	PENDAHULUAN A. TUJUAN B. DASAR TEORI I. Aplikasi Pengolah Vektor 2. Kompatibilitas TATA TERTIB PENGGUNAAN RUANG STUDIO PERSIAPAN PRAKTIKUM A. ADMINISTRASI B. ALAT A. Membuat File Baru. B. Toolbox D. Transformasi Objek (Object, Transform) E. Urutan Objek (Object, Arrange) F. Teks G. Area type tool H. Type on Path I. Efek pada Objek J. Warp K. Clipping Mask L. Menyimpan File LAPORAN PRAKTIKUM



I. PENDAHULUAN

A. TUJUAN

Kegiatan pratikum di Studio Komputer Grafis bertujuan:

1. Agar mahasiswa memiliki sikap tanggap terhadap perubahan teknologi dan informasi.

2. Agar mahasiswa memiliki kemampuan mendesain teknologi-informasi berbasis komputer sebagai sumber belajar atau media pembelajaran.

3. Sebagai mata kuliah aplikasi yang nantinya wajib dikuasai di dunia desain (Industri)

B. DASAR TEORI

1. Aplikasi Pengolah Vektor

Salah satu program design yang paling banyak dipakai oleh designer grafis adalah Adobe Illustrator yang dibuat oleh perusahaan perangkat lunak Adobe Inc. Adobe Inc. juga yang membuat Photoshop, InDesign, Premiere, GoLive dan Acrobat. Adobe Illustrator dan Adobe PhotoShop sendiri adalah alat utama di kalangan designer grafis. Sedangkan Acrobat adalah program untuk membuat dan membaca dokumen portabel yang dapat didistribusikan tanpa memandang platform si pembacanya. Dan InDesign adalah program untuk membuat dokumen publikasi seperti buku, majalah, katalog, koran dan lain-lain.

Sebagai program illustrasi vektor, Adobe Illustrator (selanjutnya ditulis Illustrator) adalah perangkat lunak yang handal dalam mewujudkan kreatifitas dan imajinasi sang designer ke dalam bentuk gambar. Inilah program yang sangat disarankan 'untuk dipakai' oleh para kalangan design grafis.

Salah satu hal yang menarik adalah kompatibilitas terhadap produk-produk Adobe yang lain juga ada. Dalam artian menu dan shortcut di semua produk Adobe memakai benang merah yang sama atau satu interface program yang hampir sama dan boleh juga dikatakan hampir mirip. Itu artinya para user tidak akan kesulitan memakai produk dari Adobe bila ia sudah terbiasa menggunakan salah satu produknya.



Misalnya, user yang terbiasa memakai Adobe Illustrator akan dengan mudah beradaptasi dengan interface program dan shortcut pada program PhotoShop. Ini karena programprogram tersebut masih berasal dari satu pabrik. Begitu juga sebaliknya.Selain interface dan shortcut, kompatibilitas antar file dari masing program aplikasi juga berjalan dengan sempurna. User bisa saja membuat artwork vektor di Illustrator, lalu meletakkan file bitmap PhotoShop menyatu dengan artwork. Di PhotoShop dan InDesign pun dapat dengan mudah mengkopi dan paste file Illustrator.

Untuk membuat ilustrasi dan artwork berbentuk vektor, digunakan Illustrator. Sedangkan untuk keperluan pengeditan foto ataupun mencari efek-efek khusus dalam design menggunakan PhotoShop. Untuk perancangan katalog dinggunakan InDesign. Terkadang pekerjaan dengan Illustrator dan Photoshop dalam satu artwork. Hasilnya pun masih dapat diletakkan dalam dokumen InDesign. Pada akhirnya semua disimpan ke dalam bentuk portable, yaitu Acrobat PDF untuk dicetak maupun disebarkan secara on-line.

Hal mendasar sebelum mempelajari Illustrator adalah harus mengetahui perbedaan antara grafik vektor dan grafik bitmap. Grafik vektor tidak akan mengalami penurunan kualitas bila dimensi gambarnya diperbesar karena tidak bergantung dengan resolusi. Sedangkan grafik bitmap atau raster bisa mengalami penurunan kualitas bila ukurannya dibesarkan. PhotoShop adalah sesuai untuk menyunting file bitmap, sedangkan Illustrator sebaliknya – sesuai untuk membuat grafik vektor. Resolusi minimal untuk gambar bitmap yang akan dicetak adalah 300 dot per inch (dpi). Sedangkan untuk keperluan tampilan di monitor (untuk web atau presentasi on-line) resolusi yang dibutuhkan bisa sekitar 75 dpi atau 150 dpi. Jika gambar bitmap diperbesar terlalu banyak, akan terjadi penurunan kualitas gambar. Sebuah gambar vektor adalah deskripsi matematis dari bentuk, isi, warna, garis, gradien. Perhitungan matematis di balik gambar vektor membuat kita dapat mengubah ukuran berapapun tanpa menurunkan kualitas sama sekali.

Meskipun Illustrator sebagai aplikasi pengolah vektor, kita dapat menggabungkan vektor dan raster dalam proyek jika diperlukan. Gambar vektor banyak digunakan pada perancangan logo, identitas produk, signage, karena sifat konsistensinya, disamping sebagai ilustrasi.





a. Illustrator mempunyai alat (pena, kuas) menggambar – seperti yang digunakan oleh seniman dan illustrator.

b. Apa yang pelajari di Illustrator dapat diterapkan di Photoshop dan InDesign karena kemiripan beberapa tool

c. Memiliki effek untuk membantu membuat desain lebih menarik dan kreatif

d. Presisi, lebih mudah dilakukan di Illustrator daripada jika melakukannya dengan tangan kita dapat menetapkan ukuran dan posisi, meluruskan, mendistribusikan, elemen visual, dan lain-lain.

e. Untuk memperbesar tampilan dengan Ctrl++ (Win), Cmd++ (Mac) Untuk memperkecil tampilan dengan Ctrl+- (Win), Cmd+- (Mac)

f. Untuk menggerakkan tampilan, tahan Spacebar dan tarik dengan mouse

g. Untuk melihat dalam berbagai cara Preview, menampilkan semua warna dan garis hanya akan menampilkam garis hitam dan putih. Untuk beralih antara 2 views menggunakan Command Y

h. Untuk membuatnya lebih mudah untuk menarik Kita dapat mengatur beberapa Layer atau beberapa Art Board sehingga tidak merusak salah satu bagian dari ilustrasi saat bekerja di lain layer yang berbeda



- i. Bisa menyembunyikan dan mengunci lapisan
- j. Dapat membuat bentuk apapun sebagi guide

2. Kompatibilitas

Salah satu kelebihan Illustrator adalah kompatibilitas terhadap produk-produk Adobe yang lain. Dalam artian menu dan shortcut di semua produk Adobe konsisten satu dengan yang lain atau satu interface program yang hampir sama dengan yang lain. Pengguna tidak sulit menyusaikan dengan produk dari Adobe bila ia sudah terbiasa menggunakan salah satu produknya. Misalnya, yang terbiasa memakai Adobe Illustrator akan dengan mudah beradaptasi dengan interface program dan shortcut pada program PhotoShop. Ini karena program-program tersebut masih berasal dari satu pengembang. Begitu juga sebaliknya. Selain interface dan shortcut, kompatibilitas antar file dari masing program aplikasi juga baik. User bisa saja membuat artwork vektor di Illustrator, lalu dengan mudah meletakkan file bitmap PhotoShop menyatu pada artwork. Pada Adobe PhotoShop dan Adobe InDesign pun dapat dengan mudah copy dan paste asset dari Adobe Illustrator.

3. TATA TERTIB PENGGUNAAN RUANG STUDIO

- 1. Mempunyai User, Password, dan Hak untuk pratikum di studio
- 2. Menggunakan User dan Password-nya sendiri
- 3. Masuk dan meninggalkan studio sesuai instruksi
- 4. Menggunakan komputer sesuai nomer yang ditentukan
- 5. Mengisi daftar hadir
- 6. Menyalakan dan mematikan komputer sesuai instruksi
- 7. Log in dan log out sesuai instruksi
- 8. Tidak diperbolehkan:
 - a. Menyimpan dan menghapus data
 - b. Membuka dan menutup data
 - c. Menjalankan aplikasi
 - d. Meng-install dan meng-uninstall software
 - e. Memindahkan file apapun



- f. Merubah pengaturan pada sistem operasi
- g. Merubah kofigurasi/ spesifikasi hardware
- h. tanpa ijin dosen/ asisten dosen/ kepala studio
- 9. Tidak makan minum, merokok di dalam studio
- 10. Kerusakan yang terjadi karena kesengajaan atau kecerobohan akan dituntut penggantian
- 11. Pelanggaran tata tertib akan mendapat sangsi dari Dekan FSRD

III. PERSIAPAN PRAKTIKUM

A. ADMINISTRASI

Mahasiswa hadir sesuai jadwal perkuliahan yang ditetapkan Prodi DKV, dan menandatangani presensi pada DPMK (Daftar Mahasiswa Peserta Kuliah)

B. ALAT

- 1. Hardware
 - a. iMac (Retina 5K, 27-inch, 2017)
 - b. Intuos CTH-480
- 2. Software (versi menyesuaikann seiring pembaruan)
 - a. macOS Big Sur 11.3
 - b. Wacom Desktop Center 6.3.42-1
 - c. Adobe Illustrator 25.2.3

IV. PELAKSANAAN PRAKTIKUM

A. Membuat File Baru.

Mempersiapkan area kerja (artboard) yang benar-benar baru dapat dibuat dengan mengklik menu File.. New (Ctrl+N). Gambar di bawah akan menerangkan beberapa hal yang perlu diketahui.





Name: Nama untuk artwork atau file baru

Size: Ukuran kertas, bila ukuran yang diinginkan tidak tersedia berarti kita harus sepimemilih Custom dan masukkan ukuran tinggi & lebar pada kolom Wifth dan Height.

Units: Satuan ukuran yang akan dipakai pada keseluruhan artwork (cm, inch, dll).

Width: Lebar bidang kerja.

Height: Tinggi bidang kerja

Orientation: Orientasi bidang kerja atau kertas, horizontal atau vertikal.

Color Mode: Modus warna yang akan digunakan. Bila arwork untuk ditujukan ke

Epercetakan, gunakan CMYK. Sedangkan bila untuk tampilan di monitor saja gunakan RGB.

Namun bila kemudian kita ingin merubah atribut atau kondisi dokumen, hal ini masih dapat dilakukan lewat menu File...Document Setup (Ctrl+Alt+P). Sedangkan untuk merubah warna klik menu File...Document Color Mode, lalu pilih CMYK atau RGB.

B. Toolbox





Perintah Shortcut Keyboard untuk menghemat waktu

Command Z-undo

Command + and Command - - to zoom in and out

Hold Spacebar down and use mouse to drag to move

Command Y – toggles between preview and outline mode

Command A – untuk select all

Command G – untuk group

Command D - untuk deselect

Command R – untuk show/hide rulers

Command J – untuk join lines other (while selecting 2 points to join)



Tab – toggle untuk hide and show all panels, tools, bars, etc., and Shift Tab to hide/show

just the panels

- V-untuk select black arrow selection tool
- A untuk select open arrow (direct selection tool)
- S untuk scale setelah menseleksi sesuatu
- E-untuk freeform transform obyek yang diseleksi

Se	elect	
\triangleright	Selection Tool	V
	Direct Selection Tool	А
\bowtie	Group Selection Tool	
ゲ	Magic Wand Tool	γ
R	Lasso Tool	Q
-'n	Artboard Tool	Shift+Q
D	raw	
ø	Pen Tool	Р
*⁄>	Add Anchor Point Tool	+
1	Delete Anchor Point Tool	-
$\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ $	Anchor Point Tool	Shift+C
1	Curvature Tool	Shift+~
/	Line Segment Tool	1
(Arc Tool	
0	Spiral Tool	
	Rectangulat Grid Tool	
۲	Polar Grid Tool	
	Rectangle Tool	М
\Box	Rounded Rectangle Tool	
\bigcirc	Ellipse Tool	L
\bigcirc	Polygon Tool	
☆	Star Tool	
۲	Flare Tool	
	Paintbrush Tool	В
ø	Blob Tool	Shift+B
V	Shaper Tool	Shift+N
	Pencil Tool	Ν
an	Smooth Tool	
	Path Eraser Tool	
X	Join Tool	

	Symbol Spayer Tool	Shift+S
к. к. к.®	Symbol Shifter Tool	
95 [°] 0	Symbol Scruncher Tool	
6	Symbol Sizer Tool	
•	Symbol Spinner Tool	
ð	Symbol Stainer Tool	
6	Symbol Screener Tool	
0	Symbol Styler Tool	
հ	Column Graph Tool	J
ы	Stacked Column Graph Tool	
=	Bar Graph Tool	
	Stacked Bar Graph Tool	
×	Line Graph Tool	
\approx	Area Graph Tool	
$\langle \hat{\gamma} \rangle_{\hat{\gamma}}$	Scatter Graph Tool	
U	Pie Graph Tool	
٨	Radar Graph Tool	
D	Slice Tool	Shift+K
0	Slice Selection Tool	
₽	Perspective Grid Tool	Shift+P
ŀ₀.	Perspective Selection Tool	Shift+V
Т	уре	
Т	Type Tool	τ
T	Area Type Tool	
Ż	Type on a Path Tool	
↓T	Vertical Type Tool	
T	Vertical Area Type Tool	
Ś	Vertical Type on a Path Tool	
T	Touch Type Tool	Shift+T
P	aint	
	Gradient Tool	G

	Mesh Tool	U
a	Shape Builder Tool	Shift+M
2	Live Paint Bucket	К
4	Live Paint Selection Tool	Shift+L
N	lodify	
ి	Rotate Tool	R
⊳∢	Reflect Tool	0
Ð	Scale Tool	S
ř,	Shear Tool	
\mathbb{A}	Reshape Tool	
360	Width Tool	Shift+W
	Warp tool	Shift+R
6	Twirl Tool	
Ň	Pucker Tool	
۰	Bloat Tool	
E	Scallop Tool	
*	Crystallize Tool	
	Wrinkle Tool	
*	Puppet Warp Tool	
	Free Transform Tool	Ε
Ø	Eyedropper Tool	1
THE .	Measure Tool	
°0	Blend Tool	W
۲	Eraser Tool	Shift+E
℅	Scissors Tool	с
P	Knife	
N	avigate	
♥	Hand Tool	Н
₽	Print Tiling Tool	
Q	Zoom Tool	Z

C. Tool box



Masing-masing tool mempunyai fungsi yang spesifik.

Ada dua tool yang penting, yaitu:

Selection Tool (V) untuk memilih atau menyeleksi objek.

Direct-Select Tool (A) untuk memilih atau menyeleksi objek yang lebih mendalam, misalnya memilih objek yang berada dalam suatu grup. Bisa juga untuk memilih objek rumit yang sudah tergabung dalam sebuah grup secara detail.

Dua tool di atas (harus) selalu digunakan setiap ingin mengedit atau memanipulasi suatu objek seperti menggeser, mewarnai, memotong dan lain sebagainya. Untuk memilih lebih dari satu objek, pergunakan tombol Shift.

Drag + Alt untuk membuat duplikat objek. Tekan icon agak lama bila ada segitiga kecil di masing-masing icon Tool Box.

Selain dua tool utama tersebut, masih ada tool-tool di bawahnya yang mempunyai fungsi spesifik.

Magic Wand Tool (W), untuk memilih objek lebih dari satu yang mempunyai atribut sama, seperti warna, ketebalan garis atau gradasi.



Lasso Tool (Q), untuk memilih objek dengan analogi tali laso, yaitu mengelilingi objek yang akan dipilih menggunakan tool ini.





Pen Tool (P), tool untuk membuat objek secara detail titik per titik atau anchor point sehingga membentuk sebuah kurva. Kurva dapat berbentuk kurva terbuka maupun kurva tertutup. Tiap titik atau anchor point mempunyai 2 handle yang menentukan bentuk kurva tersebut bila digeser dengan mouse.

Kedua gambar di samping adalah kurva terbuka dan di bawahnya adalah kurva tertutup. He Membuat objek dengan Pen Tool biasa disebut oleh para deigner grafis komputer dengan istilah nge- path. Karena titik-titik anchor point disebut juga titik-titik path.



Bila icon Pen Tool ditekan agak lama maka akan ada beberapa icon tambahan yang pengoperasiannya berkaitan dengan pembuatan kurva atau path.

Icon (+) berfungsi untuk menambah titik atau anchor point pada kurva/path.

Icon 🔆 (-) berfungsi untuk menghapus titik atau anchor point pada kurva/ path.



Icon (Shift+C) berfungsi untuk merubah sudut- sudut tajam pada sebuah anchor point menjadi sudut lengkung.

Bila icon Pen Tool ditekan agak lama maka akan ada beberapa icon tambahan yang pengoperasiannya berkaitan dengan pembuatan kurva atau path.

Icon (+) berfungsi untuk menambah titik atau anchor point pada kurva/ path.

Icon 🕼 (-) berfungsi untuk menghapus titik atau anchor point pada kurva/path.

Icon N (Shift+C) berfungsi untuk merubah sudut- sudut tajam pada sebuah anchor point menjadi sudut lengkung.

Line Tool (\), tool untuk membuat garis lurus. SEPS Sama seperti tool-tool sebelumnya, ada beberapa icon tambahan bila tool ini ditekan agak lama. Indikasinya adalah segitiga kecil di masing-masing icon Tool Box.

Icon <u>c</u>berguna untuk menggambar garis lengkung. Tekan Shift untuk membuat sudut presisi 450.

Icon untuk membuat spiral. Tekan tombol panah atas/bawah untuk menambah & mengurangi lengkung spiral.

Icon is berfungsi untuk membuat Grid. Coba tekan tombol panah atas/bawah atau kanan/ kiri untuk melihat perubahannya.

Icon 🛞 berfungsi untuk membuat Polar Grid. Sama seperti tool diatas, Tekan tombol panah atas/ bawah atau kanan/kiri untuk melihat perubahannya.



Pencil Tool (**N**), tool untuk menggambar bebas/ freehand. Cocok digunakan dengan tablet. Tool ini kurang lebih mirip dengan Pen Tool. [1] Tips: Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter tambahan.



Rotate Tool (R), tool untuk memutar objek EF Tips: Tekan Shift untuk memutar dengan sudut putaran 45 derajat. Jika objek ingin diputar sambil dibuatkan duplikatnya, tekan Alt. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pemutaran objek.

Reflect Tool (O), tool untuk membuat refleksi atau kebalikan dari objek. Jip Tips: Jika objek sudah terefleksi, tekan Alt untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi untuk mengisi nilai refleksi objek.

Scale Tool (S), tool untuk merubah ukuran objek. EF Tips: Jika objek sudah terefleksi, tekan Alt untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pembesaran objek.

Shear Tool, tool untuk memiringkan objek. Jip Tips: Jika objek sudah terefleksi, tekan Alt untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai kemiringan objek.



Scale Tool (S), untuk memperbesar obyek, dengan cara drag salah satu sudut, tahan shift supaya constrain proportion





Offset Path (Object, Path), untuk membuat outline obyek, angka negatif lebih kecil, positf lebih besar dari obyek aslinya

Offset Pa	ath	
Offset: 3,528 mm		
Joins: Miter		
Miter limit: 4		
Preview Cancel	ОК	
		$\overline{)}$
0 0		\mathcal{I}
Offset Path	Scale	

Mesh Tool (U), salah satu kelebihan Illustrator. Berguna untuk mengedit gradient mesh, seperti mengurangi dan menambah kolom & baris pada mesh. Tekan "U" lalu klik pada pada baris/ kolom mesh yang akan ditambah. Untuk mengurangi baris/kolom, tekan "-" sambil klik pada baris/ kolom. Untuk membuat gradient mesh pilih objek yang akan dibuatkan mesh-nya lalu akses ke menu Object -> Create Gradient Mesh... masukkan jumlah baris dan kolom yang diinginkan.



Gradient Tool (G), tool untuk mengedit arah gradasi pada objek. Pilih objek yang sudah diaplikasikan gradasinya lalu drag kursor gradasi melintasi objek tersebut. Untuk membuat gradasi, pilih kurva/ path tertutup lalu tekan ">" kemudian parameter gradasi dapat diakses pada tab Gradient.

Eyedropper Tool (I), tool untuk mengambil atribut pada suatu objek. Dimana atribut itu nantinya akan diaplikasikan pada objek yang lain. Tips: Klik warna pada



suatu objek, lalu Alt+klik pada objek yang lain. Cara ini berlaku juga untuk atribut lain seperti text, gradasi, stroke dan lain-lain.

Blend Tool (W), tool untuk mengubah atribut blending objek. EEKlik ganda pada icon ini akan menampilkan menu Blend Options.

Live Paint Bucket (K), tool express untuk mengisi warna pada sekumpulan path. Tool ini biasa dipakai untuk mewarnai objek yang sudah terusun lebih dari satu path tertutup, dengan cara "menuangkan" warna yang sudah dipilih. Cocok untuk mewarnai komik atau mewarnai (colouring) dengan teknik ngeblok. Tips: Klik sekumpulan path, tekan K lalu arahkan sehingga path yang dimaksud akan tersorot (highlight outline merah) oleh kursor bergambat ember cat. Lalu dengan sekali klik untuk mengisi warna/gradasi pada path yang tersorot.

Live Paint Selection (Shift+L), dari namanya berarti tool ini untuk memilih path yang akan diwarnai dengan Live Paint Bucket.

Slice Tool (Shift+K), tool untuk memotong gambar untuk keperluan pembuatan web site.

Scissors Tool (C), tool yang bermanfaat untuk "menggunting" atau membelah suatu kurva atau path. ETips: Klik pada isi objek yang akan dipotong dan sisi satunya lagi.



Knife Tool, tool untuk memotong suatu objek. Prinsipnya sama dengan Scissors Tool, namun dengan pendekatan yang berbeda. Tips: Pilih objek lalu klik+Alt bersamaan sambil drag mouse terhadap bagian objek yang akan dipotong.

Hand Tool (H), berguna untuk menggeser bidang kerja sehingga lebih leluasa dalam menjelajah design yang kita buat. EFF Tips: Tekan spasi/ space bar untuk menggeser bidang kerja.



Zoom Tool (**Z**), tool untuk memperbesar atau memperkecil area kerja. Tips: Klik untuk zoom out dan Alt klik untuk zoom in.



Tab Align

Sekumpulan objek dapat diatur perataanya, baik itu rata atas, bawah, tengah, kanan atau kiri. Di tab Align, selain perataan (Align Objects), distribusi jarak antar objek (Distribute Spacing) juga dapat diatur dengan mudah. Tab Align ini sangat mudah digunakan, cukup klak klik mouse lalu lihat perubahannya pada sekumpulan objek yang dipilih.







Tab Pathfinder



Pembuatan objek tingkat lanjut dapat dilakukan dengan bantuan tab Pathfnder. Ada kalanya kita ingin membuat objek yang sesuai bentuknya dengan objek yang berdekatan. Prinsip kerja tab Pathfinder mirip dengan cara kerja cetakan kue. Masukkan adonan kedalam wadah loyang berbentuk bintang misalnya, maka setelah kue itu matang akan terbentuk kue berbentuk bintang. Atau bila ada adonan tepung terigu yang dipotong dengan cetakan kue berbentuk bulan sabit, maka akan tercipta kue yang berbentuk bilan sabit pula. Obyek ini nantinya akan disebut Compound Path. Banyak Compound Path yang bisa dibuat seperti contoh-contoh ini:





Pen tool adalah tool menggambar ini memungkinkan kita menggambar secara presisi terhadap bentuk-bentuk yang kita inginkan. Path merupakan dasar dari bentuk yang akan kita buat nantinya. Kurva/ path tertutup dan terbuka dapat dibuat dengan tool ini.

Untuk membuat path sederhana seperti diatas, langkah-langkahnya adalah: Klik icon (P)

Drag mouse dari titik (anchor point) A.

Klik sambil drag di titik B (+ Alt), C, D dan kembali lagi ke titik A

Buatlah bentuk dengan bantuan titik di atas menurut bentuk objek yang kita inginkan. Bila kita membuat path tertutup maka akan ada kursor berlambang bila kembali ke titik awal (disebut juga titik penutup, bila memang menginginkan path tertutup).

Masing-masing titik masih dapat digeser sesuka Anda termasuk juga handle-handlenya sehingga bentuk yang diinginkan tercapai.

Menggeser handle harus pada ujungnya.



D. Transformasi Objek (Object, Transform)

Transformasi obyek yang maksudkan di sini adalah bagaimana mengolah objek mulai dari menduplikasi, menggeser, memutar, merefleksikan, rescale dan memiringkan. Satu hal yang mendasar adalah cara menduplikasikan objek,yaitu dengan klik pada suatu objek – baik objek tunggal ataupun grup – dan tekan Alt sambil drag objek tersebut ke tempat lain. Maka kita sudah menggandakan atau menduplikasi objek tersebut. Duplikasi objek pun masih dapat digabungkan dengan operasi objek yang lain, seperti memutar objek sambil menduplikasi.



E. Urutan Objek (Object, Arrange)

Ada kalanya kita ingin merubah tumpukan beberapa objek, mulai dari objek yang di bawah/ belakang akan diubah menjadi urutan teratas/ terdepan, begitu pun sebaliknya.

Klik pada objek lalu klik kanan maka akan muncul menu seperti gambar di samping. Anda tinggal menentukan kemana objek itu akan diurutkan. Cara paling cepat adalah dengan shortcut keyboard, Ctrl+] untuk membawa objek naik satu tingkat ke atas atau turun satu tingkat ke bawah (Ctrl+[). Perubahan naik turunnya objek dapat dilihat pada tab Layers. Bila objek akan ditempatkan di bagian paling bawah atau paling atas dari objek-objek yang lain, tekan Shift+Ctrl+[atau Shift+Ctrl+].

Tips: Pada tumpukan objek-objek gambar yang jumlahnya banyak, maka tab Layers dapat dijadikan panduan. Tumpukan objek dapat dilihat secara mudah. Merubah urutan objek dapat dilakukan dengan mendrag objek yang diinginkan di tab Layers turun dan naik sesuai dengan urutan yang diinginkan.

F. Teks

Illustrator mempunyai kemampuan untuk menggabungkan teks dengan ilustrasi. Misalnya dalam pembuatan materi publikasi seperti poster, booklet, brosur dan lain sebagainya. Unsur teks akan menuntun cara berkomunikasi kita dalam menyampaikan sesuatu dalam media gambar atau ilustrasi. Karena prinsip dasar design grafis adalah menyampaikan pesan kepada audiens baik lewat media gambar dan teks. Untuk membuat publikasi yang lebih jumlah halamannya banyak, disarankan menggunakan InDesign yang biasa digunakan untuk merancang buku, majalah dan koran.

Membuat teks dan mengolahnya di Illustrator:

Tekan T atau klik T sehingga akan muncul kursor teks dan klik pada bidang kerja. Bila teks yang diinginkan terdiri dari satu paragraf atau lebih, drag pada bidang kerja

Pada bidang inilah tempat teks itu diketik. Besar kecilnya bidang nanti dapat diatur seperti rescale sebuah objek. Bahkan mengaplikasikan bentuk path pun dapat dilakukan di sini.

Ketik teks yang diinginkan.



Setelah selesai tekan Esc.

Atur semua properti atau atribut teks pada tab Character (Ctrl+T) seperti gambar di atas. Jika diperlukan, atur pula penyusunan paragrafnya. Tab Paragraph berada di samping tab Character.



Text box area seperti gambar di samping ini sebenarnya berupa sebuah objek kotak yang dapat dirubah bentuknya dengan mudah seperti kita membuat atau mengedit path biasa. Sangat bermanfaat bila ingin membuat teks yang berupa paragraph.

Teks box area

Lorem ipsum dolor sit amet, Consectetuer_adipiscing_elit. Donec rutrum neque eu nisl, Morbi eget felis. Vestibulum feugiat lectus ut magna. Ut interdum ipsum nec metus.

Overset: Tanda kotak plus merah di kanan bawah area teks



G. Area type tool



Buat gambar berbentuk apa saja.

Klik icon mengikuti bentuk objek tersebut dan otomatis mengatur perataannya (alignment).



H. Type on Path



Buat path dengan pen tool.

Klik icon 🔊 pada tool box.

Ketik teks yang diinginkan pada sepipath tersebut.

Klik menu Type..Type on Eppath..Type on path options untuk mengatur beberapa paramater text.

I. Efek pada Objek

Penerapan efek pada objek di Illustrator dimungkinkan dengan mengakses menu Effect. Segala macam efek yang disediakan di sub-menu dapat digunakan sesuai keperluan yang akan kita butuhkan. Misalnya efek lengkung pada objek, efek, tiga dimensi (3D), pembuatan anak panah yang standar sampai pada penambahan drop shadow pada suatu objek.



	3D Extrude & Bevel Options	
	Position: Off-Axis Front ~	
	⊕.	
	ි 🔿 8'	
· V	Perspective: 0* >	
	Extrude & Bevel	
	Extrude Depth: 50 pt > Cap: 💿 🔕	
	Bevel: None Y Height: 4 pt A R	
	Surface: Plastic Shading ~	
	Preview Map Art More Options Cancel OK	

J. Warp

Sebenarnya bukan dibungkus namun membentuk objek seperti menjadi bentuk benda lain. Misalnya sebuah objek/ gambar yang mengikuti bentuk bendera maka objeknya pun akan bergulung seperti halnya bendera yang sedang berkibar. Membungkus objek di Adobe Illustrator dikenal dengan istilah Warping. Cara mengaksesnya dengan klik menu Effect..Warp. Lalu pilih 'bungkusan' yang akan dipakai.

		Warp Options	
_	Style: 📿 Arc		
	O Horiz	ontal 🔿 Vertical	
	Bend:		50%
	Distortion		
	Horizontal:	o	0%
	Vertical:	o	0%
	Preview	Cancel	ОК

K. Clipping Mask

Menyembunyikan sebagian dari gambar dan menampilkan bagian yang lain. Cara membuatnya adalah lewat menu Object..Clipping Mask...Make (Ctrl+7). Jika ingin melepasnya kembali normal cukup klik Object..Clipping Mask...Release. Untuk



mengeditnya cukup tekan Alt+klik pada salah satu dari kedua objek tersebut, bisa contentnya atau containernya.

L. Menyimpan File

Format standar illustrator adalah .ai. Illustrator versi yang lebih tinggi bisa untuk membuka file .ai Illustrator dari versi yang lebih rendah.

File .ai yang dipindahkan ke komputer lain, perlu memperhatikan kompabilitas font, lebih aman juga disertakan file font yang digunakan dan file gambar yang di place (di import).

Untuk kebutuhan output cetak, disarankan menggunakan format .pdf, untuk mengurangi kesalahan missing font dan missing link.

V. LAPORAN PRAKTIKUM

File hasil pratikum di kumpulkan sebagai file .ai dengan format penamaan dan lokasi sesuai arahan dosen

VI. DAFTAR PUSTAKA

Real World Adobe Illustrator CS5, Mordy Golding

https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html?mv=product&mv2=ai

Tutorial Adobe Illustrator, Reza Pahlevi



- Jakarta 11440
- Telepon: +62 21 5663125; +62 21 5638355 ext. 102 Email: fsrd@untar.ac.id