

Kreasi menggambar Ilustrasi dengan

ADOBE ILLUSTRATOR



ILUSTRASI



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

SETIYO PRIHATMOKO,SE,S.KOM,M.KOM

ILUSTRASI

SETIYO PRIHATMOKO, SE, S.KOM, M.KOM



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

ISBN 978-623-6141-15-1 (PDF)



9 786236 141151

ILUSTRASI

SETIYO PRIHATMOKO,SE,S.KOM,M.KOM

Kerja sama Penerbit YPAT dengan Universitas STEKOM



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Penerbit :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: penerbit_ypat@stekom.ac.id



Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe Illustrator

Penulis:

Setiyo Prihatmoko,SE,S.Kom,M.Kom

ISBN : 978-623-6141-15-1

Editor :

Andik Prakasa Hadi, S.Kom,M.Kom

Penyunting :

Ahmad Zainudin, S.Kom,M.Kom

Desain Sampul dan Tata Letak :

Setiyo Prihatmoko,SE,S.Kom,M.Kom

Penerbit :

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal:

UNIVERSITAS STEKOM

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpn. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: info@stekom.ac.id

Hak Cipta dilindungi Undang undang

Dilarang memperbanyak karya Tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Buku Ajar : Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Adobe
Ilustrator
Mata Kuliah : Ilustrasi
Nama Penulis : Setiyo Prihatmoko,SE,S.Kom,M.Kom
NIDN : 0624107102
Progdi : Desain Grafis
Fakultas : Fakultas Komputer dan Bisnis (FKB)
Unit : Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Semarang, 16 April 2021

Menyetujui

Kaprogdi S1-Desain Grafis

Ketua Penerbit YPAT

Edy Jogatama Purhita, M.Ds

Danang, S.Kom., M.T

NIDN 0603097101

NIDN. 0615098702

Ilustrasi hal : v

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga Buku Ajar Mata kuliah Ilustrasi ini telah dapat diselesaikan. Buku Ajar ini digunakan sebagai pegangan bagi mahasiswa Program Studi Desain Grafis dalam mata kuliah Ilustrasi yang praktis agar mahasiswa mendapatkan petunjuk bagaimana mendesain ilustrasi dari gambar vektor secara jelas dengan menggunakan software Illustrator. Bahan ajar ini disusun dengan tujuan menyediakan materi pembelajaran Ilustrasi untuk Mahasiswa sesuai dengan Standar Isi kurikulum yang telah ditentukan. Materi dan tugas pembelajaran dikembangkan dengan prinsip-prinsip tutorial untuk secara terintegrasi mengembangkan kompetensi mahasiswa.

Harapannya, buku ajar yang telah disusun ini merupakan bahan dan sumber belajar yang sesuai untuk membekali Mahasiswa dengan kompetensi kerja yang diharapkan. Namun demikian, karena dinamika perubahan teknologi yang begitu cepat terjadi, maka buku ajar ini masih akan selalu diminta masukan untuk bahan perbaikan atau revisi agar supaya selalu relevan dengan kondisi yang sebenarnya.

Pekerjaan berat ini dapat terselesaikan, tentu dengan banyaknya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang perlu diberikan penghargaan dan ucapan terima kasih.

Dalam kesempatan ini tidak berlebihan bilamana disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama tim penyusun buku ajar atas dedikasi, pengorbanan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menyelesaikan penyusunan buku ajar ini.

Demikian, semoga modul ini bermanfaat bagi anda semua khususnya mahasiswa UNIVERSITAS STEKOM Semarang atau praktisi yang sedang mengembangkan bahan ajar modul Perkuliahan

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	1
Daftar Isi.....	2
BAB I PENDAHULUAN	4
A. Pengertian Ilustrasi	4
B. Fungsi Ilustrasi.....	5
C. Jenis-jenis ilustrasi	6
D. Sejarah Ilustrasi Indonesia	8
E. Unsur Gambar Ilustrasi	9
F. Langkah Menggambar Ilustrasi	10
G. Teknik Gambar Ilustrasi	11
H. Ragam Gambar Ilustrasi	12
BAB II MENGGAMBAR 2 DIMENSI DENGAN ILLUSTRATOR	15
A. Pengenalan area Kerja Ilustrator	15
B. Membuat beberapa objek dasar	18
C. Menggambar dengan Pen tool	20
D. Menggambar Daun dengan Pen tool	22
E. Mendesain Karakter Unik Dengan Cepat.....	24
BAB III MEMBUAT ILUSTRASI 3 DIMENSI	31
A. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 1	31
B. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 2	38
C. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 3	42
D. Membuat Efek Gradient dan Transparansi	44
BAB IV MEMBUAT ILUSTRASI DENGAN TRACE GAMBAR	49
A. Tracing Gambar dengan Cepat	50
B. Tracing Gambar Foto (One Color Trace)	54
C. Tracing Gambar Foto	60
BAB V MEMBUAT ILUSTRASI DENGAN TEKS.....	73
A. Efek dengan Gradient dan Transparansi pada teks	76
B. Cara Membuat Efek Teks Berlipat.....	102
C. Cara Membuat Teks Timbul	111
D. Membuat Efek lighting pada Teks.....	118
E. Membuat Tulisan 3D.....	123

F. Membuat Teks 3D dan Drop Shadow	141
BAB VI MEMBUAT ILUSTRASI DESAIN IKLAN	153
A. Membuat desain brosur sederhana.....	154
B. Membuat desain Poster sederhana.....	161
C. Membuat desain kartu nama minimalis	167
D. Membuat Banner sesi 1	174
E. Membuat Banner sesi 2	179
DAFTAR PUSTAKA	190

BAB I. PENDAHULUAN

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari materi ini mahasiswa mampu memahami, menjelaskan pengertian Ilustrasi meliputi tema, tehnik maupun isi/narasi, sejarah, serta tokoh-tokohnya

Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa dapat memahami Pengertian Ilustrasi, tema, tehnik dan isi/narasi dalam ilustrasi.
- Mahasiswa dapat memahami Sejarah perkembangan Ilustrasi
- Mahasiswa dapat memahami Tokoh-tokoh Ilustrator

A. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah.

Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi. yaitu memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Selain pengertian ilustrasi di atas, terdapat juga gagasan, pandangan ataupun teori yang disampaikan para ahli terkait pengertian ilustrasi. Berikut pengertian ilustrasi menurut para ahli..

1. Pengertian Ilustrasi Menurut Rohidi

Menurut Rohidi yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

2. Pengertian Ilustrasi Menurut Soedarso

Menurut Soedarso yang memberikan definisi ilustrasi bahwa pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah.

3. Pengertian Ilustrasi Menurut Martha Thoma

Menurut Martha Thoma bahwa definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusastraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa.

B. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi menghemat tempat penyajian sebab ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang/tempat yang terbatas. Ditinjau dari fungsinya, ilustrasi memiliki tiga fungsi yaitu deskriptif, ekspresif dan analitis.

1. Ilustrasi berfungsi deskriptif, yaitu menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut tidak efisien karena memerlukan ruang yang cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian itu saja. Seringkali deskripsi verbal dan naratif yang panjang dapat menimbulkan salah persepsi bagi pembaca. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sesuatu sehingga lebih cepat dipahami.
2. Ilustrasi berfungsi ekspresif, yaitu memperlihatkan dan menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau

konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami. Suasana, proses, mimik seseorang dapat diperlihatkan melalui ilustrasi.

3. Ilustrasi berfungsi analitis, yaitu dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tahapan-tahapan dalam suatu proses dapat lebih jelas diperlihatkan melalui ilustrasi dibanding narasi.

C. Jenis-jenis ilustrasi

Jenis ilustrasi sangat banyak, antara lain gambar, foto, grafik.

1. Gambar realis

Gambar yang berusaha menampilkan obyek suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu

2. Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia *caricare* yang artinya menambahkan isi atau menambahkan muatan secara berlebihan. Jika dilihat dari gambar tampilan, cenderung melebihkan atau mengubah bentuk.

3. Kartun

Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor. Gambar kartun dapat berupa tokoh manusia, binatang, tumbuhan atau benda yang didistorsi atau didistilasi

4. Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar dari beberapa keyframe.

5. Foto

Foto menggambarkan sesuatu sesuai dengan kenyataan.

6. Tabel

Menyajikan suatu kegiatan, data dan menganalisis data yang disusun dalam bentuk kolom dan baris

7. Pie chart
Gambaran sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan/lingkaran dengan jumlah komponen 3600.
8. Organization chart
Penyajian data yang berupa struktur organisasi berdasarkan tingkatan/hierarki
9. Bar chart
Dapat digunakan untuk melihat kecenderungan data berdasarkan pengamatan menurut waktu
10. Graph chart
Untuk menyajikan data kuantitatif dengan menggunakan system koordinat.
11. Combination chart
Merupakan kombinasi antara bar dan graph chart
12. Flowcart
Merupakan gambar/bagan yang menunjukkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya.
13. Peta
Peta adalah gambar atau lukisan keseluruhan ataupun sebagian permukaan bumi, baik laut maupun darat.

Semua jenis ilustrasi tersebut tidak hanya berupa gambar melainkan juga bisa berupa media lain. Tujuan dari penjelasan ilustrasi tersebut adalah untuk menyampaikan gagasan yang akan disampaikan dengan sangat efektif sehingga mudah dipahami.

Definisi ilustrasi ini juga bisa berupa kombinasi beberapa hal seperti desain grafis yang saat ini banyak digunakan. Bahkan ilustrasi tersebut digabungkan lagi dengan beberapa musik untuk menambah kesan yang lebih kuat terhadap pesan yang akan disampaikan. Biasanya kombinasi ini digunakan pada dunia perfilman yang membutuhkan beberapa efek agar menarik banyak penonton yang melihat. Itulah beberapa pengertian ilustrasi yang bisa dijadikan salah satu referensi untuk kalian dalam memahami apa itu ilustrasi.

D. Sejarah Ilustrasi Indonesia

Ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak lama. Sejarah menunjukkan bahwa sebenarnya nenek moyang anda pada zaman prasejarah sudah mengenal ilustrasi. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di Gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan yang dibuat pada zaman Palaeolithikum. Gambar tersebut berupa penjiplakan telapak tangan pada dinding gua, didapati juga warna-warna yang dibuat dari tanah liat dicampur lemak binatang. Bentuk gambarnya berupa seekor babi. Di Gua Arguni dan Sosorra (Papua), Gua Muna (Sulawesi Selatan), serta gua di Pulau Kei Kecil (Maluku) juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu. Gambar tersebut jelas merupakan penggambaran aktivitas mereka kala itu.

Setelah manusia mengenal tulisan, mulailah ilustrasi dibuat pada daun lontar menyertai teks yang berisi ajaranajaran tertentu. Contoh ilustrasi nyata lainnya adalah wayang beber. Wayang beber merupakan gambar wayang dua dimensi yang dibeber (dibentang), yang ceritanya dituturkan oleh dalang.

Seni ilustrasi Indonesia modern baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Sejak 1917, bermunculan ilustrator ilustrator Indonesia yang bekerja di Penerbit Balai Pustaka, seperti Ardisoma, Abdul Salam, Kasidi, dan Nasroen. Pada masa pendudukan Jepang, terkenal para ilustrator ternama, seperti Karjono, Norman Kamil, dan Soerono yang bekerja pada Majalah Asia Raya.

Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri pada masa orde lama. Ilustrasi tersebut dilukis oleh Oesman Effendi dan Abdul Salam. Pada masa orde baru, ilustrator Indonesia berkembang dengan pesat, terutama ilustrasi buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit. Para ilustrator ternama saat itu, di antaranya adalah Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, G. M. Sidharta, Teguh Santoso, S. Prinka, MAN, dan Jan Mintaraga. Masing-masing ilustrator memiliki ciri khas sendiri, baik tampilan gambar maupun tematema

yang dibuat. Misalnya, Jan Mintaraga banyak menghasilkan cerita yang berlatar belakang tradisional, seperti kisah kisah pewayangan dan cerita klasik lainnya.

E. Unsur Gambar Ilustrasi

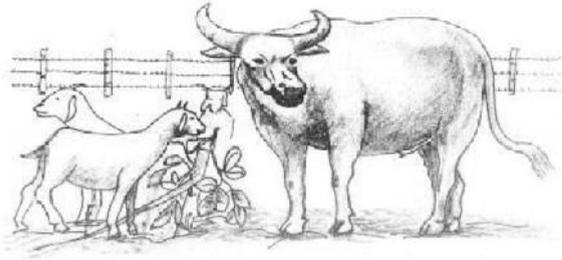
1. Gambar manusia

Dalam menggambar ilustrasi manusia diperlukan pemahaman dan penguasaan proporsi dan anatomi tubuh manusia, baik tubuh manusia dewasa maupun anak-anak. Proporsi adalah Perbandingan bagian perbagian atau bagian dengan keseluruhan. Anatomi adalah kedudukan susunan tulang dan otot yang menentukan besar kecil, cekung cembung (menonjol tidaknya) tubuh manusia yang menentukan bentuk keseluruhan tubuh.



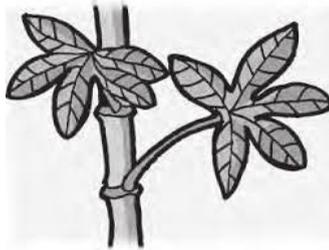
2. Gambar Binatang

Dalam menggambar ilustrasi binatang tidak berbeda jauh dengan menggambar ilustrasi manusia, yaitu harus menguasai proporsi dan anatominya. Jenis dan bentuk binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang darat, udara dan laut.



3. Gambar Tumbuhan

Dalam menggambar ilustrasi tumbuhan yang beranekaragam jenisnya memiliki dua cara, yaitu menggambar tumbuhan secara sederhana dan lengkap. Dalam menggambar ilustrasi tumbuhan secara sederhana, tumbuhan tidak digambar secara detail, tetapi hanya berupa kesan bentuk tumbuhan. Menggambar secara lengkap, ilustrasi tumbuhan digambar dengan detail dan cermat bagian-perbagiannya.



4. Benda-benda lainnya

Benda-benda yang bisa digambar adalah beragam jenis benda-benda alam, benda buatan manusia dan bisa juga benda imajinasi manusia. Segala macam benda-benda yang digambar dalam karya ilustrasi ini umumnya hanya digunakan sebagai pelengkap atau penghias gambar.

F. Langkah Menggambar Ilustrasi

1. Gagasan

Langkah pertama dalam menggambar ilustrasi adalah menentukan gagasan. Gagasan ilustrasi harus bersumber dari materi yang akan

diilustrasikan. Setelah ada gagasan tentukan tokoh, adegan, suasana dan suasana pendukung adegan yang akan digambar. Sebelum mulai tahap berikutnya tentukan corak gambar dan media yang akan digunakan.

2. Sketsa

Setelah gagasan ditentukan langkah selanjutnya adalah menggambar sketsa atau membuat rancangan gambar. Menggambar sketsa ilustrasi biasanya menggunakan pensil ada juga yang langsung menggunakan pensil warna, crayon, cat air, tinta bak, dan lain-lain. Sket biasanya masih berbentuk garis sederhana yang merupakan rancangan sederhana secara global.

3. Pewarnaan

Langkah terakhir dalam menggambar sketsa adalah pewarnaan. Dalam mewarnai rancangan gambar ilustrasi dikerjakan sesuai hasil yang diharapkan. Gambar ekspresi dikerjakan dengan dua corak, yaitu corak realis dan non realis (ekspresionisme, impresionisme, abstrakisme, dan lain-lain).

4. Media Gambar Ilustrasi

1. Cat poster (tebal / blok).
2. Cat air (tipis / transparan).
3. Pensil (H, HB, B, B2, B3, B4, B5, B6).
4. Konte.
5. Pensil warna.
6. Krayon.
7. Pastel, dll.

G. Teknik Gambar Ilustrasi

1. Teknik Arsir

Teknik arsiring merupakan menggambar dengan membuat garis-garis sejajar atau menyilang untuk mendapatkan gelap terang objek gambar.

2. Dussel

Teknik dusel dalam menggambar ilustrasi berfungsi untuk menentukan gelap terang objek gambar dengan memenggokkan media pada kertas.

3. Pointilis

Teknik pointilis merupakan cara menggambar yang berguna untuk menentukan gelap terang dengan menggunakan komposisi titik. Teknik pointilis memiliki kerumitan yang luar biasa disamping waktu pengerjaan yang super lama.

4. Teknik basah (wet Technique)

Teknik basah merupakan teknik menggambar ilustrasi yang menggunakan cat air dengan cara membasahi kertas gambar dengan air. Gambar yang dihasilkan akan memiliki kehalusan dalam warna.

5. Teknik kering

Merupakan teknik menggambar ilustrasi menggunakan cat air dengan kertas gambar yang kering.

H. Ragam Gambar Ilustrasi

Ragam gambar ilustrasi diantaranya adalah.

1. Komik

Komik berasal dari kata comic yang memiliki arti lucu atau jenaka. komik merupakan karya seni yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak yang penyusunannya membentuk sebuah jalinan cerita.

2. Cover

Cover merupakan kulit atau sampul pada buku atau majalah. Gambar cover memuat atau mewakili isi buku sehingga terlihat menarik.

3. Majalah

Majalah atau surat kabar dibagian sebelum atau sesudah tulisan biasanya terdapat gambar. Gambar tersebut sering disebut Vignette (gambar pengisi halaman kosong pada majalah atau surat kabar yang memiliki fungsi menghias).

4. Cerita (Cergam, Cerpen, dll)

Suatu karya cerita biasanya dilengkapi dengan ilustrasi cerita. Gambar ilustrasi cerita ini mewakili cerita yang terkandung di dalamnya. Sebuah cerita akan tampak menarik apabila disertai dengan ilustrasi yang menggambarkan isi cerita. Berikut contoh ilustrasi cerita pendek.

Kesimpulan :

Ilustrasi adalah gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi. Tujuan dari gambar ilustrasi adalah memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi. Fungsi dari gambar ilustrasi dapat juga dimanfaatkan untuk menghidupkan sebuah cerita. Gambar ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang dapat merangsang dan membantu pembaca untuk berimajinasi tentang cerita, ilustrasi sangat membantu mengembangkan imajinasi dalam memahami narasi. Objek gambar ilustrasi dapat berupa gambar manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Gambar-gambar tersebut dapat berdiri sendiri atau gabungan dari berbagai macam objek yang berbeda. Objek gambar disesuaikan dengan tema cerita atau narasi yang di buat.

Gambar ilustrasi dapat dibuat dalam bentuk cerita bergambar, karikatur, kartun, komik dan ilustrasi karya sastra berupa puisi atau sajak. Gambar ilustrasi dapat diberi berwarna atau hitam putih saja. Pembuatan gambar ilustrasi dapat dilakukan dengan cara manual maupun dengan menggunakan teknologi digital.

Latihan Soal

1. Apa yang dimaksud dengan gambar ilustrasi?
2. Bagaimana proses/tahapan untuk membuat gambar ilustrasi?
3. Apa saja bentuk objek gambar ilustrasi?
4. Apa tujuan gambar ilustrasi?
5. Apa saja jenis jenis gambar ilustrasi?
6. Apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam teknik kering membuat gambar ilustrasi?

7. Apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam teknik basah membuat gambar ilustrasi?
8. Apa fungsi gambar ilustrasi?
9. Apa saja cara pembuatan gambar ilustrasi?
10. Apa yang dimaksud gambar ilustrasi yang baik?

BAB II. MENGGAMBAR 2 DIMENSI DENGAN ILLUSTRATOR

Tujuan Instruksional Umum

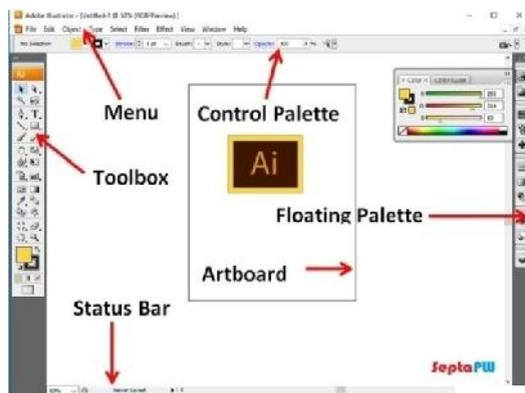
Setelah mempelajari materi ini Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dua dimensi

Tujuan Instruksional Khusus

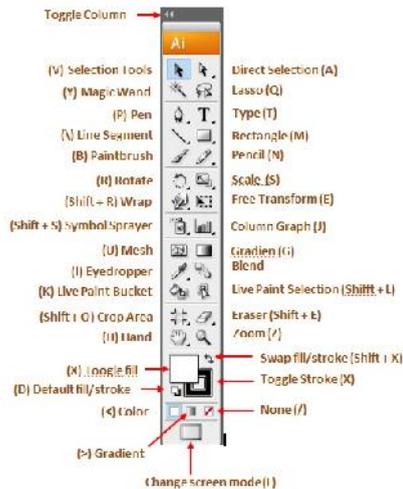
- Mahasiswa dapat memahami Pengertian Ilustrasi, tema, tehnik dan isi/narasi dalam illustrasi.
- Mahasiswa dapat memahami Area kerja ilustrator
- Mahasiswa dapat menguasai teknik pewarnaan, realistis, artistik, kreatif
- Mahasiswa mampu praktek pembuat karya ilustrasi dengan cepat, dengan pilihan tema dan isi/narasi

A. Pengenalan area Kerja Ilustrator

Dibawah ini adalah contoh area kerja pada Adobe Illustrator CS3. Mungkin akan ada sedikit perbedaan dengan milik anda.



Toolbox



Toolbox adalah sebuah kotak tempat segala macam peralatan yang diperlukan untuk melakukan kegiatan dengan Illustrator, termasuk membuat garis, gambar, teks, memberi warna dan sebagainya. Jika anda cermati, akan anda temukan segitiga kecil di sudut kanan bawah pada hampir semua ikon tool. Tanda ini menunjukkan bahwa pada tool tersebut terdapat tool-tool didalamnya. Tool yang tersembunyi ini akan dapat anda lihat jika anda mengklik gambar segitiga tersebut.

1. Main Menu

Main menu pada Illustrator merupakan akses utama ke semua fasilitas yang tersedia. Menu ini berisi perintah-perintah untuk memunculkan dan menyembunyikan berbagai tool dan palet, memanggil berbagai kotak dialog, membuka, menyimpan dan menutup dokumen, mengimpor dan mengekspor gambar, menerapkan efek dan lain sebagainya.

2. Status Bar

Status bar terletak di sebelah kiri bawah area kerja dan menunjukkan status kerja. Didalamnya terdapat informasi zooming yang ditampilkan dalam persen dan sebuah field yang sisi kiri kanannya memiliki tanda panah kecil. Field ini berisi petunjuk tool yang

sedang aktif, jam dan tanggal, jumlah undo yang dapat dilakukan, serta profil warna yang digunakan dalam dokumen tersebut.

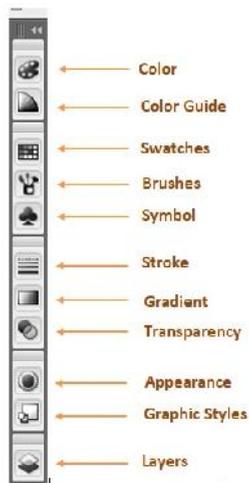
3. Artboard

Artboard adalah tempat anda membuat gambar. Ketika anda membuat dokumen baru artboard terlihat kotak putih di atas layer putih. Ukuran artboard bervariasi menurut setting yang anda isikan pada kotak dialog New Document.

Artboard bermanfaat sebagai pembanding guna memperkirakan ukuran gambar yang dibuat. Tetapi jika anda merasa tidak membutuhkannya anda dapat menghilangkan kotak artboard dengan mengklik menu View > Hide Artboard.

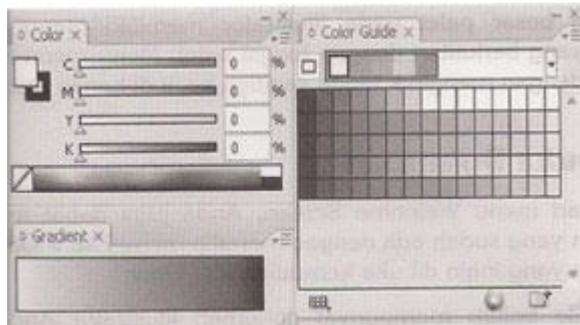
4. Palet

Ketika anda menggambar dengan tool box, dan ingin merubah warna atau garisnya, anda akan sering menggunakan Floating Pallete



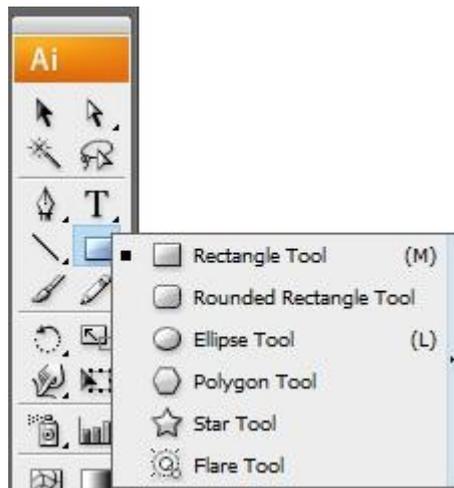
Jika anda perhatikan gambar diatas, anda akan melihat bahwa beberapa palet dikelompokkan dalam suatu set dan dimunculkan dalam bentuk tab. Contoh pada gambar, palet Swatches dan Brushes tersembunyi dibalik palet Symbols. Sedangkan palet Gradient dan Transparency tersembunyi di balik palet Stroke. Untuk

mengaktifkan palet semacam ini anda cukup mengklik tab yang bertuliskan nama palet.

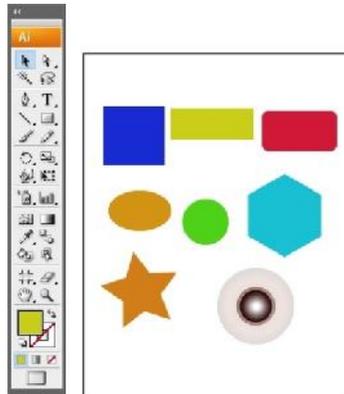


B. Membuat beberapa objek dasar

Yang saya maksud dengan 6 objek dasar adalah kotak, lingkaran, elips, dll. Untuk membuatnya, anda menuju ke toolbox. Untuk membuat kotak dan objek yang lain, klik mouse diatas toolbox rectangle (kotak). Maka ada beberapa pilihan seperti di bawah ini.



Untuk membuat objek yang lain, kliknya yang agak lama. Berikut ini hasilnya

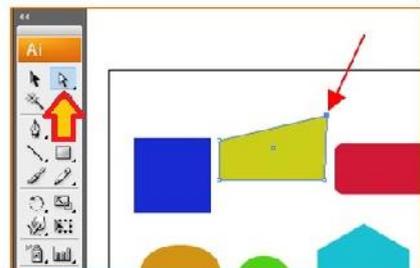
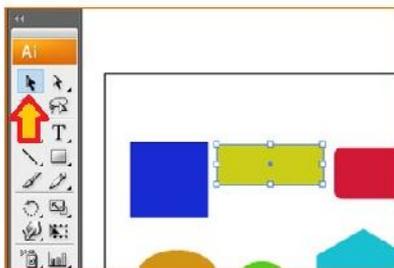


Nah bagaimana dengan cara membuat lingkaran dan kotak persegi ? Untuk membuatnya, anda pilih rectangle (kotak) dan untuk membuatnya harus sambil menekan shift.

Demikian juga dengan lingkaran, shift + ellipse tools.

Seleksi Objek

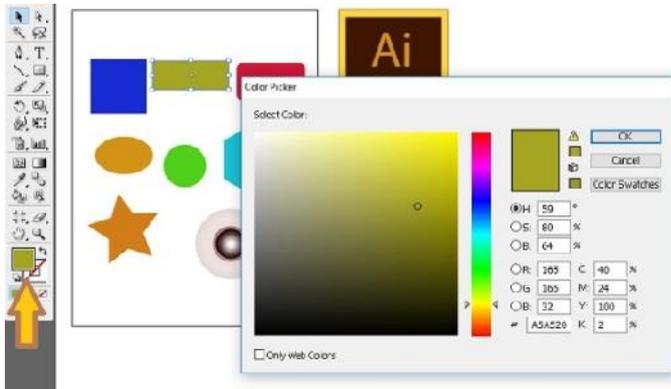
Apabila anda ingin merubah, memutar atau mau melakukan editing pada objek, anda mesti mengenal yang namanya selection tools. Ada 2 selection tools yang digunakan di Adobe Illustrator, yaitu : Selection tools dan Direct Selection tools



Coba lihat perbedaannya diatas, yang kiri adalah selection tools dan yang kanan adalah direct selection tools.

Mewarnai Objek

Untuk mewarnai, anda mesti seleksi objek yang ingin anda warnai dengan election tools, dan kemudian pilih toogle fill.



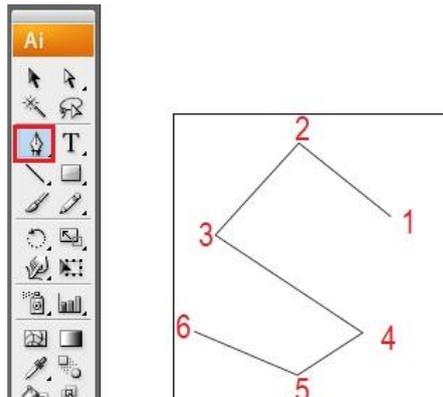
Klik dua kali , kemudian pilih warna yang diinginkan seperti diatas.

C. Menggambar dengan Pen tool

Menggambar dengan pen tool sangat penting untuk anda kuasai, walaupun perlu waktu yang lebih banyak untuk mempelajarinya.

Menggambar Garis Lurus.

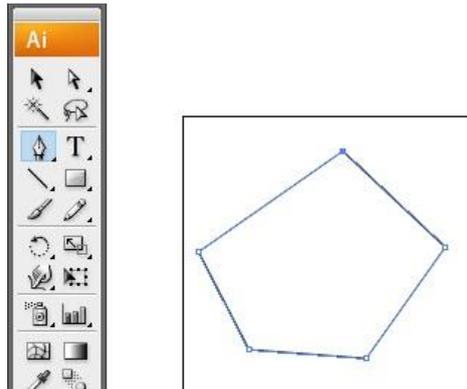
Langsung saja pilih pen tool dan buatlah sebuah objek. Klik saja di beberapa titik seperti dibawah ini



Pada contoh gambar diatas, saya klik di titik 1,2,3,4,5,6 dan jadilah mirip huruf S

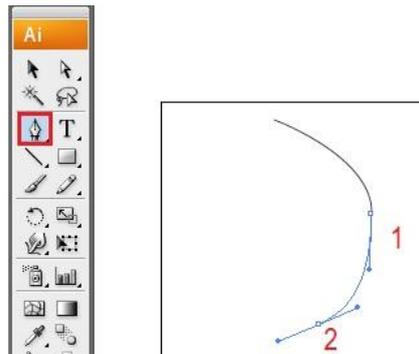
Menggambar Objek Tertutup

Pen tool juga bisa digunakan untuk menggambar objek tertutup, misalnya segienam tidak beraturan, dll. Untuk menutupnya, cukup mengarahkan mouse pada titik awal start.



Menggambar Objek Berbentuk Kurva dengan Pen Tools

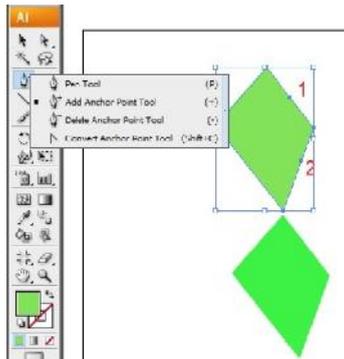
Untuk menggambar kurva atau garis lengkung dengan pen tools sebenarnya cukup mudah. Coba lihat dibawah, pada titik 1, klik dan tahan sambil geser kearah anda mau belokkan, demikian juga pada titik 2.



Mengurangi dan Menambah titik Anchor

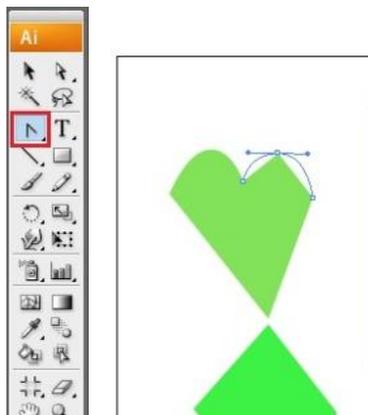
Mungkin anda perlu menambah atau mengurangi titik Anchor seperti titik 1 dan 2 dibawah ini. Untuk menambah pilih Add Anchor Point Tools dan untuk mengurangi pilih Delete Anchor Point Tool.

Contoh dibawah, saya menambahkan titik yang nantinya mau di modifikasi.



Modifikasi Titik Anchor Menjadi Kurva

Titik Anchor yang sudah anda buat, bisa anda rubah menjadi kurva. Pilih convert anchor point tools (Shift +C)



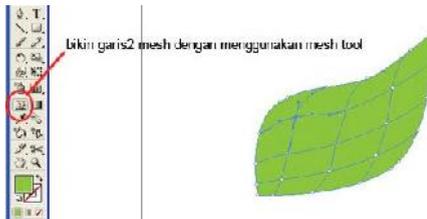
Pilih titik (Anchor) yang ingin dirubah dan tarik supaya seperti diatas.

D. Menggambar Daun dengan Pen tool

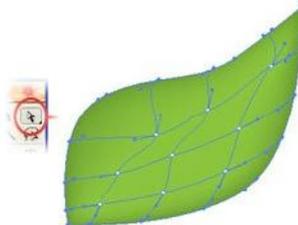
1. Buka halaman kerja adobe illustrator, gunakan ukuran 600pt x 800pt
2. Gunakan Pen Tool dan buat bentuk



3. Buat garis-garis mesh

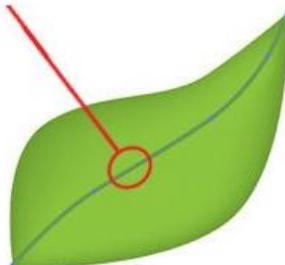


4. Seleksi pada seluruh pinggir titik - titik mesh dengan menggunakan Direct Selection Tools (A) , tekan shift untuk menyeleksi



Setelah terseleksi semua titik - titik yang di pinggir kemudian pilih warna dengan palette color untuk menghasilkan efek gradasi mesh

5. Buat tulang daun dengan menggunakan Pen Tool



6. Tambahkan urat daun dan tangkai daun hingga membentuk seperti berikut



7. Gandakan beberapa daun, dan silahkan anda mengembangkan desain dasar daun yang anda buat.

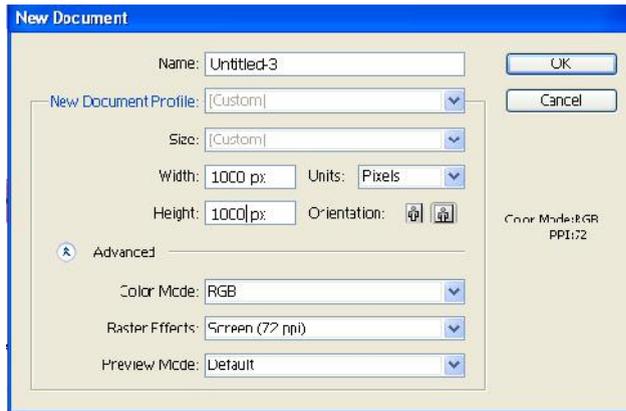


E. Mendesain Karakter Unik Dengan Cepat

Karakter Desain terdengar sebagai proses yang rumit, namun hal itu juga bisa menjadi mudah dan menyenangkan. Di dalam tutorial ini, saya akan menjelaskan bagaimana cara membuat karakter sederhana menggunakan basic shapes (bentuk dasar).

1. Buat Dokumen Print - 'Print Document'

Karena anda akan membuat sesuatu yang sederhana, maka anda bisa menggunakan artboard berukuran 1000 x 1000 px.



2. Buat Sketsa Sederhana

Cobalah untuk membuat karakter yang terdiri dari beberapa bentuk dasar (basic shapes). Saya menggunakan bentuk besar untuk anggota tubuh bagian badan, dan beberapa bentuk kecil untuk bagian muka dan tungkai. Gunakan warna abu-abu - ini akan membuat proses menjiplak (tracing) lebih mudah.

Jika kalian menggunakan sketsa diluar Illustrator, maka gunakan metode import (File > Place). Jika kalian menggambar langsung di dalam program Illustrator, grup gambar tersebut (Control-G) dan kunci layernya (Control-2).

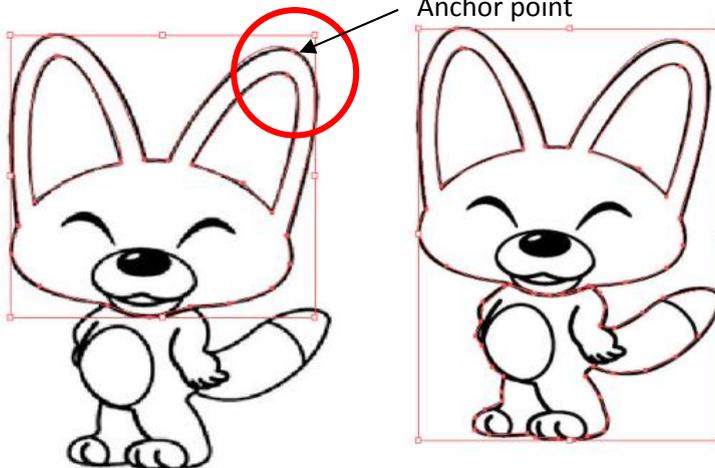


3. Mulai Menjiplak (Tracing)

Dengan Pen Tool (P), kalian akan menjiplak seluruh bagian badan karakter tersebut. Mulai dengan bagian besar dan secara perlahan berpindah ke bagian yang kecil. Pastikan bahwa fill tersebut kosong dan stroke memiliki warna hitam.

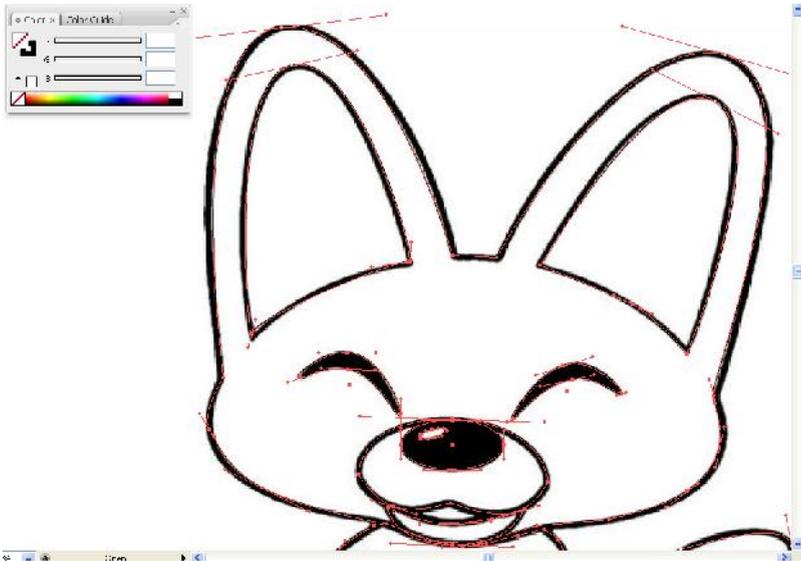
Langkah 1

Pertama, kalian lakukan bagian kepala terlebih dahulu, sebagai bentuk yang terbesar. Gunakan Pen Tool (P) untuk menjiplak garis-garis badan tersebut. Ingatlah bahwa semakin sedikit anchor points yang kalian buat, maka semakin mulus garis tersebut akan terlihat. Kemudian lakukan pada bagian badan dan kaki



Langkah 2

Sekarang mari pindah ke bagian muka. Buatlah sebuah lingkaran hanya dengan menggunakan 4 anchor points saja - agar terlihat lebih mulus. Jika kalian belum betul-betul menguasai Pen Tool, maka kalian dapat menggunakan Ellipse Tool (L).



Langkah 3

Kalian dapat menggambar bagian mata dengan menggunakan Ellipse Tool (L). Buatlah dua bentuk elips (bulatan panjang) dan posisikan di bagian mata dari sketsa tersebut.



Langkah 4

Unlock sketsa tersebut (Object > Unlock All) dan hapus. Kalian akan melihat seluruh gambar dalam tampilan outline (garis). Terlihat bagus, kan?

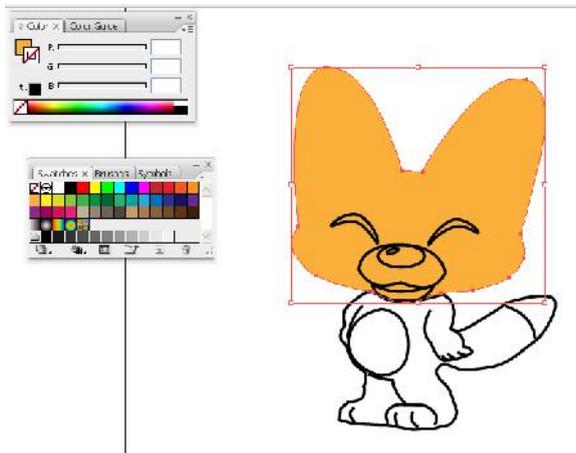


4. Mewarnai

Mewarnai adalah fase ketiga dari karakter desain. Ini terdengar seperti pekerjaan yang mudah, namun terkadang saya menghabiskan waktu berjam-jam untuk mendapatkan warna palet yang cocok. Untungnya, untuk tutorial ini kalian cukup menggunakan beberapa warna saja.

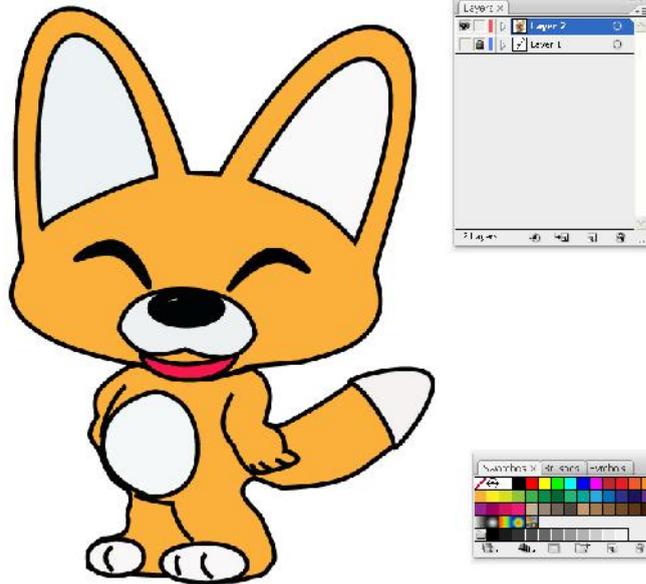
Langkah 1

Pertama, mulailah dengan bagian kepala. Pilih bagian kepala dan buka panel Swatches (Window > Swatches). Pilih basic RGB Red untuk warna fill-nya.



Langkah 2

Dengan langkah yang sama untuk bagian badan tangan dan kaki, gunakan warna kulit serta ekor, dan hasilnya seperti dibawah ini :



Kesimpulan :

Illustrator adalah sebuah program perangkat lunak atau program graphic design pengolah image berbasis vector , vector itu sendiri merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang diciptakan oleh Adobe Systems yang menggunakan vektor. Adapun komponen-komponen adobe illustrator adalah sebagai berikut : menu bar pada adobe illustrator , toolbox , navigator dan info , color dan color guide , stroke , gradient transparency , layers, action, dan Links.

Alat utama yang digunakan di Illustrator adalah kurva Bezier atau merupakan kurva berparameter yang sering digunakan dalam

grafika komputer dan bidang yang berkaitan. Sebuah kurva dapat dibuat, dan lingkaran atau busur dapat dibuat dari itu.

Latihan Soal

1. Sebutkan bagian bagian Interface pada adobe ilustrator
2. Gambarkan icon tool tool dan Jelaskan fungsinya
 - Type Tool
 - Pen Tool
 - Fill dan Stoke
 - Rectangle Tool
 - Selection Tool
 - Gradient Tool
3. Jelaskan Fungsi Bleed pada Adobe ilustrator
4. Jelaskan Fungsi Pathfinder pada Adobe ilustrator dan apa nama shortcut yang menmpilkan Pathfinder
5. Gambarkan icon Pathfinder berikut dan apa fungsinya
 - United
 - Minus Front
 - Intersec
 - Exclude

BAB III. MEMBUAT ILUSTRASI 3 DIMENSI

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari materi ini Mahasiswa mampu membuat karya ilustrasi dengan Efek 3 Dimensi

Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa mampu membuat karya ilustrasi dengan efek 3 Dimensi, dengan pilihan tema dan isi/narasi.
- Mahasiswa dapat menguasai teknik pewarnaan, realistis, artistik, kreatif

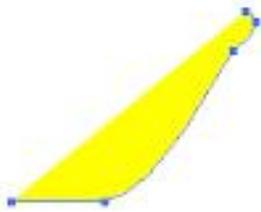
A. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 1

Di Illustrator terdapat Fasilitas 3D yang bisa anda gunakan untuk membuat sebuah Objek 3D, seperti tutorial yang akan saya bagikan ini. tanpa panjang lebar langsung saja anda buka aplikasi Adobe Illustrator, disini saya memberikan contoh membuat buah apel dengan menggunakan Adobe Illustrator .

Langkah 1

Buatlah dokumen baru ukuran apa saja kemudian buatlah sebuah Mangkok dengan langkah sebagai berikut

Dengan menggunakan Pen tool bentuklah sebuah jalan / path dan beri warna dengan warna kuning seperti gambar di bawah.

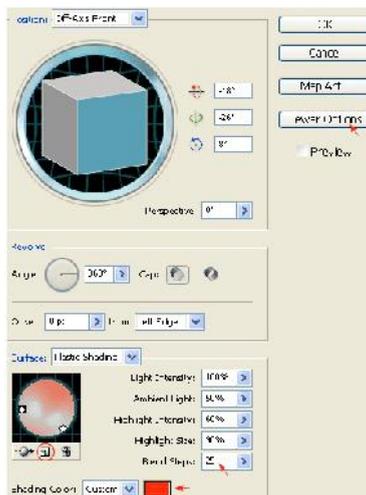


Langkah 2

Obyek masih keadaan terpilih kemudian, pilih Effect> 3D> Revolve.

Ketika 3D Revolve Option keluar, atur parameter sebagai berikut :

- Klik pada **More Options** jika bagian bawah jendela tidak ditampilkan.
- Buat cahaya baru dengan mengklik ikon **New Light** dan tarik dua lampu seperti yang ditunjukkan.
- Setting **Shading Color**, pilih Custom dari menu drop, klik pada kotak warna sampel untuk membuka jendela **Color Picker**, kemudian masukkan nilai-nilai warna ini (R = 255, B = 50, G = 0).
- Jika Anda ingin campuran halus, ubah **Blend Steps** (default adalah 25, max adalah 256). Catatan : Kenaikan **Blend Steps** akan meningkatkan ukuran file dan penggunaan memori.



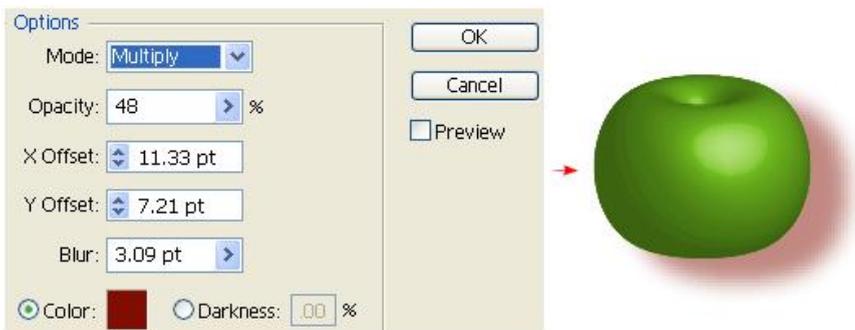
Langkah 3

Sekarang membuat Apelnya , buat jalur /path oval dengan **Ellipse Tool** dan beri warna hijau. Kemudian pilih path dan klik Efek> 3D> Revolve, biarkan semua pilihan dalam 3D Revolve Option sebagai default dan klik OK. Sekarang, Seperti gambar berikut :



Langkah 4

Berikan efek Drop Shadow, Tetap pilih path apel, klik **Efek> Stylize> Drop Shadow** dan terapkan pengaturan seperti yang ditunjukkan di bawah ini :



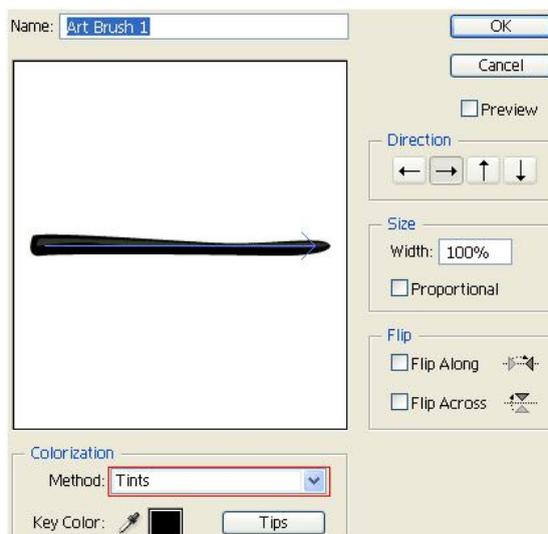
Langkah 5

Membuat tangkai buah dengan cara buatlah path yang mirip dengan gambar di bawah, beri warna hitam (k = 100), dan kemudian membuat path highlight dan beri warna 80% hitam (k = 80). Tarik ke jendela **Library Brush** untuk menciptakan **New Brush**. Jika **Library Brush** anda tidak muncul, klik **Window > Brushes** atau tekan objek lonjong menggunakan **Ellips Tool**, kemudian berikan warna pada stroke dengan warna merah

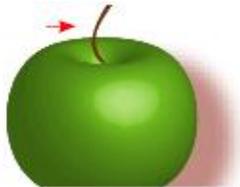
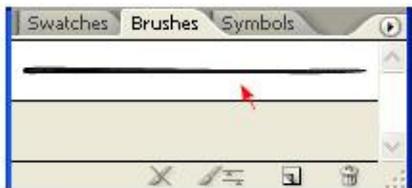


Langkah 6

Munculkan **Art Option Brush**, pilih **Tints** dari menu drop-down **Colorization Method**, biarkan semua default, dan klik OK.

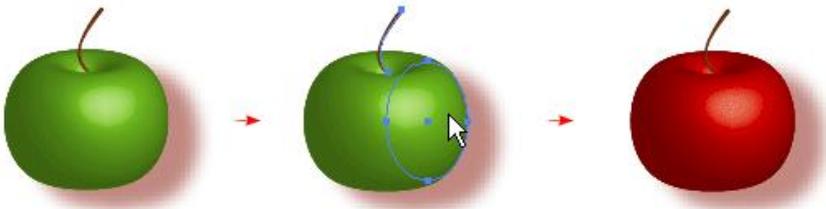


Buat stroke path dengan **Pen Tool** dan pilih **Brush Art** yang telah Anda buat pada langkah sebelumnya. Sekarang letakkan di atas apel seperti gambar di bawah ini.



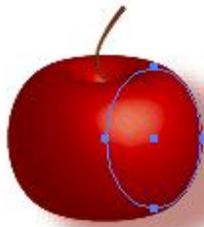
Langkah 7

Pilih apel (dengan batang), tahan tombol 'Alt', tarik untuk membuat salinannya / duplikat. Anda juga dapat menggunakan Copy & Paste untuk menduplikasi apel. Kemudian, mengubahnya menjadi merah.

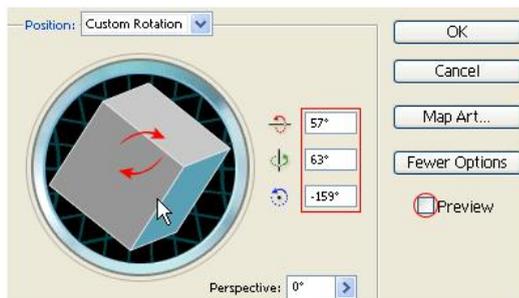


Langkah 8

Pilih apel merah (path oval saja). Dalam **Appearance** palette, klik dua kali ikon **3D Revolve** efek untuk menyesuaikan opsi / pengaturan. Jika jendela **Appearance** tidak ditampilkan, klik pada **Window > Appearance** atau tekan Shift + F6.

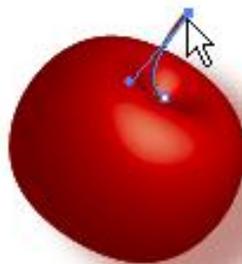


Kemudian pada jendela 3D Revolve Option. Masukkan nilai berikut: X = 57, Y = 63, Z = -159. Anda dapat mengubah nilai rotasi secara manual dengan memasukkan angka atau dengan menyeret kubus di sebelah kiri.



Langkah 9

Posisi batang, kita perhatikan sedikit berubah setelah Anda memutar apel. Pindahkan stroke batang ke pusat apel dengan menggunakan **Selection Tool** atau **Direct Selection Tool**.



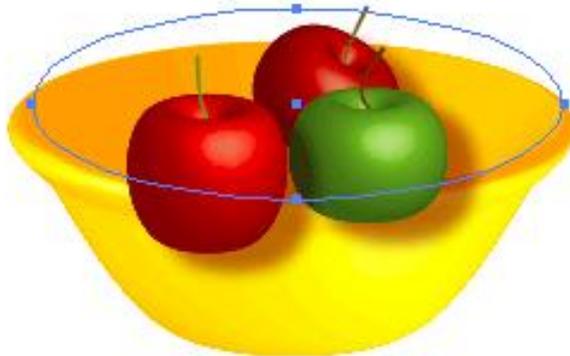
Langkah 10

Membuat lebih banyak apel dengan mengulangi seperti langkah diatas



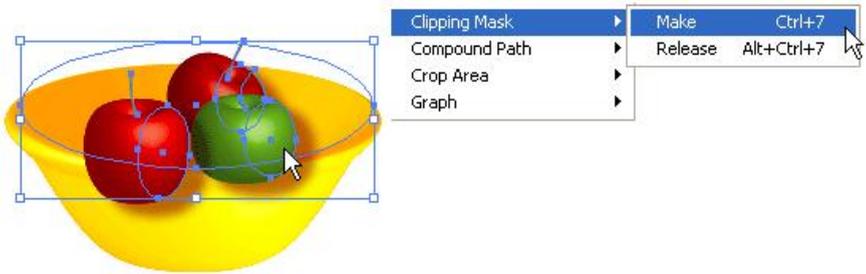
Langkah 11

Masukkan apel kedalam mangkok seperti pada gambar dibawah. buatlah path / jalur berbentuk ova dengan pen tool, dasar pada bentuk mangkuk.



Langkah 12

Pilih apel dan path / jalan oval saja, pergi ke Clipping Mask> Make atau tekan Ctrl +7.



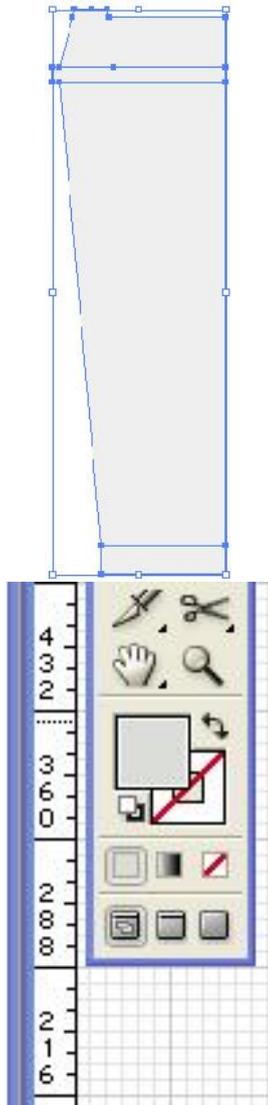
dan hasil jadinya seperti dibawah ini

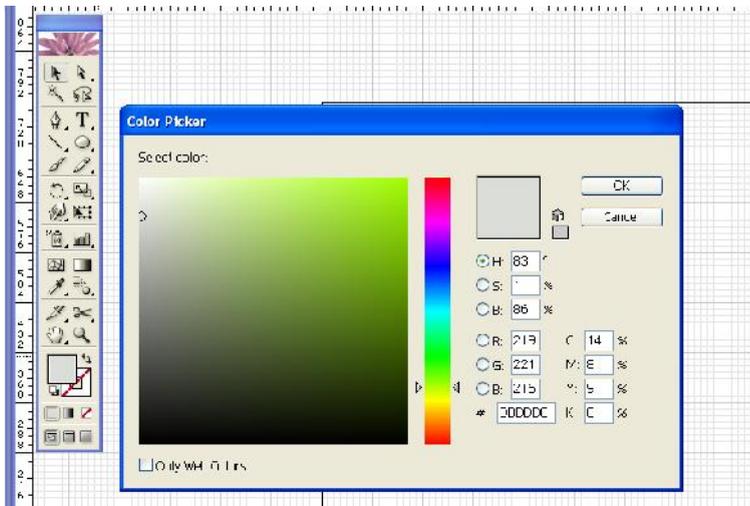


B. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 2

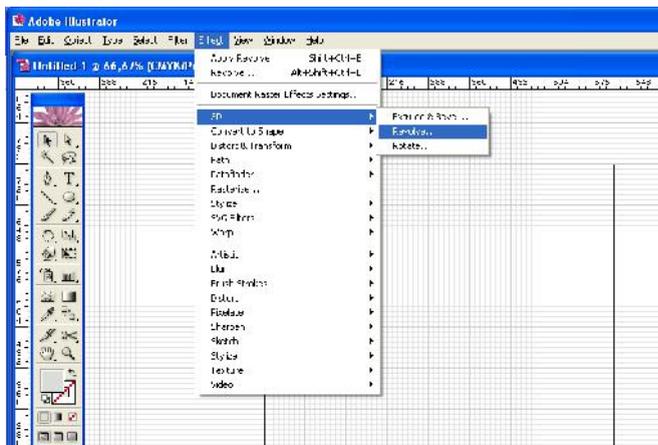
Pada session ini anda akan bersama-sama belajar membuat efek 3D agar nantinya kerangka yang sudah anda buat tadi secara otomatis menjadi gelas Mockup yang tampak seperti 3D

Setelah anda membuat semua Kerangka dengan pen tool, anda akan mengubah pewarnaan dari objek-objek yang anda buat tadi. Anda harus mengubah bagian Fill menjadi warna abu-abu, tanpa menggunakan warna pada bagian Stroke. Silahkan lihat keterangan di bawah ini.

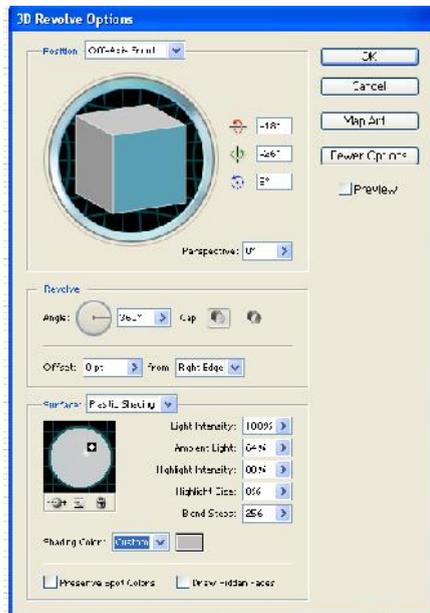




Setelah pewarnaan anda ubah menjadi abu-abu, sekarang anda akan memberikan efek 3D dengan menggunakan Effect > 3D > Revolve.... Jangan lupa, Semua Objeknya harus tetap terseleksi



Okey, setelah terbuka window untuk pengaturan 3D Revolve, silahkan anda atur Settingan sesuai dengan pengaturan yang sudah diberikan di bawah ini. Untuk menambahkan pengaturan, anda bisa klik pada "More Option" agar tampilannya sesuai dengan pengaturan yang saya berikan di bawah.



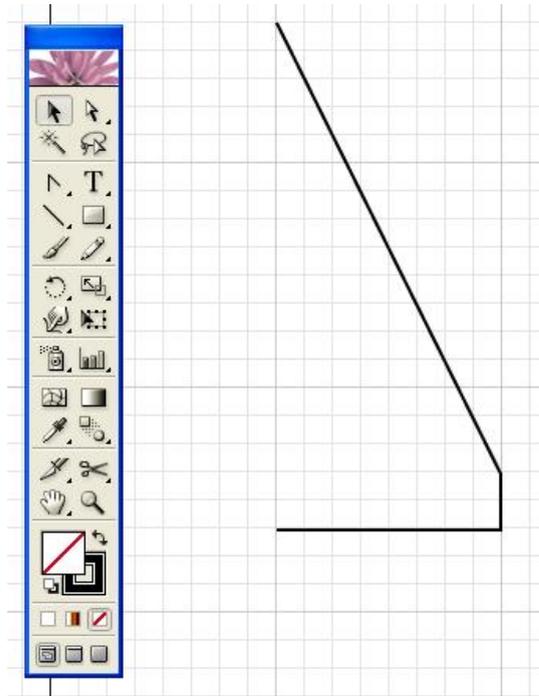
Nah, Sekarang sudah anda atur untuk 3D nya, berikutnya anda melanjutkan pengaturan untuk mengatur pertimpaan dari setiap objek. Anda klik saja pada bagian kaki Mockup gelas, kemudian klik kanan > Pilih Arrange > Sent to back, secara otomatis, bagian kaki akan pindah ke bagian belakang. yang lainnya, silahkan dirapatkan jika masih terlihat ada celah. Gunakan Keyboard saya dengan menekan tombol arah atas di Keyboard



C. Membuat Objek 3D di Adobe Illustrator session 3

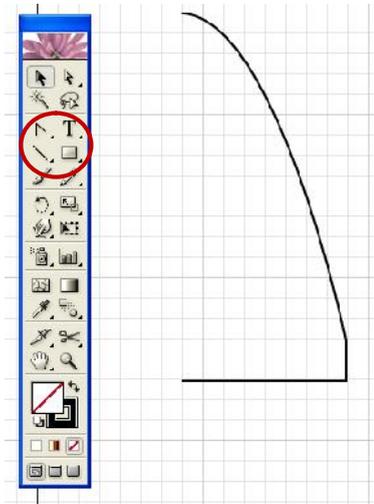
Untuk sesi yang ke 4 ini anda akan belajar membuat spidol dengan langkah langkah sebagai berikut

1. Langkah pertama buat object dengan menggunakan pen tools
Dengan bentuk seperti berikut :

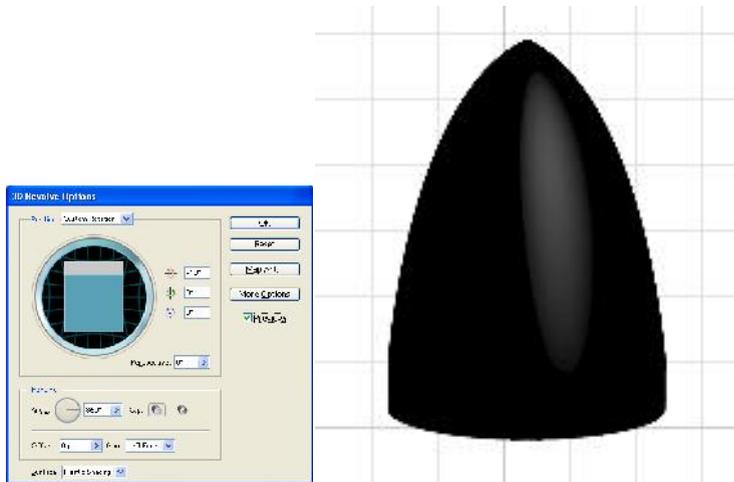


Non aktifkan warna dalam object, aktifkan bagian stroke dengan warna hitam

2. Seleksi object, tekan Shift+c atau tekan convert Ancort Point.



3. Masuk ke menu effect – 3D – Revolve

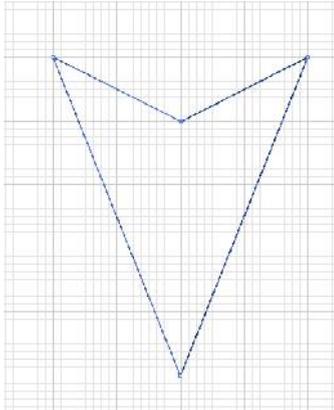


4. Setelah membuat ujung spidol, untuk membuat batang spidol, dengan cara yang sama buat object baru dengan pen tools.

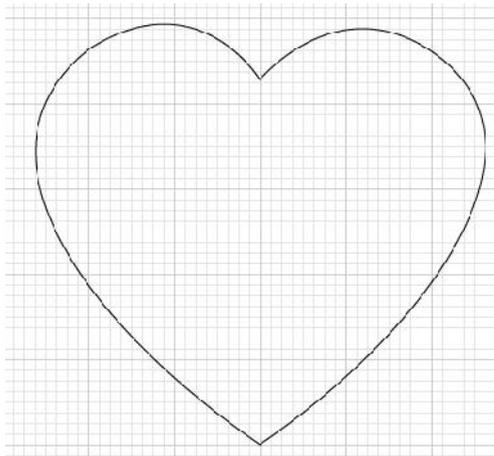
D. Membuat Efek Gradient dan Transparansi

Pada langkah berikut Anda akan belajar cara membuat ilustrasi gambar hati dengan efek gradient dan opacity kembali dan langkah langkahnya sebagai berikut :

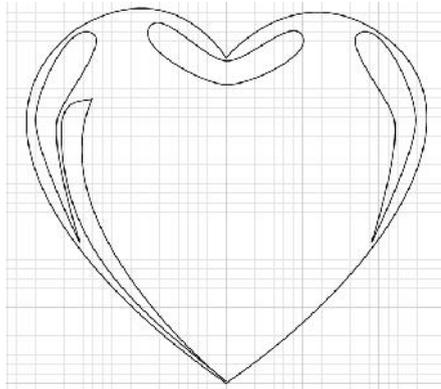
1. Buat object seperti berikut, pastikan titik atas dan bawah simetris.



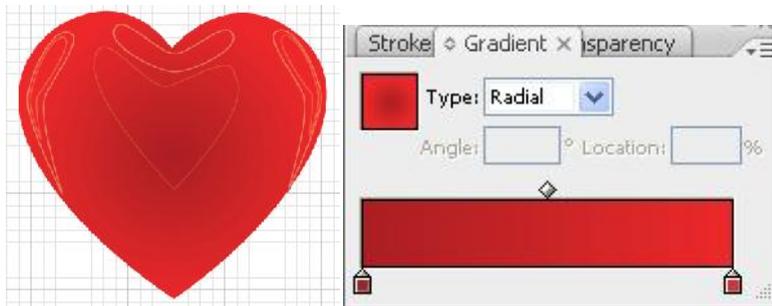
2. Dari bentuk awal rubah menjadi bentuk seperti berikut (gunakan convert ancort poin tools)



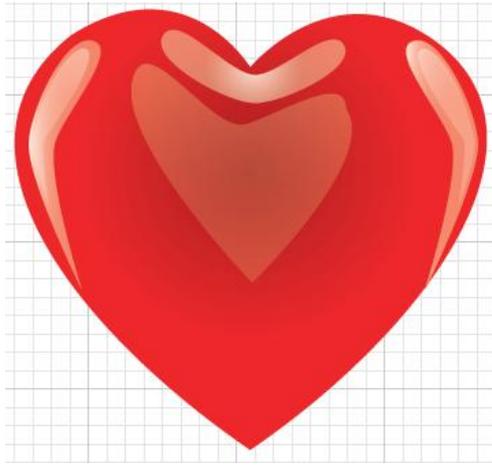
3. Tambahkan object seperti diberikut



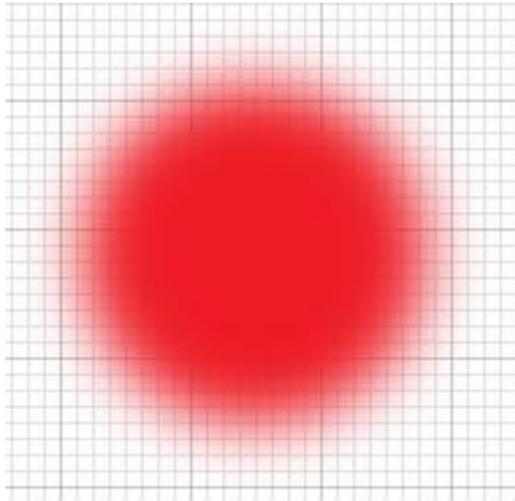
4. Beri warna gradient seperti berikut



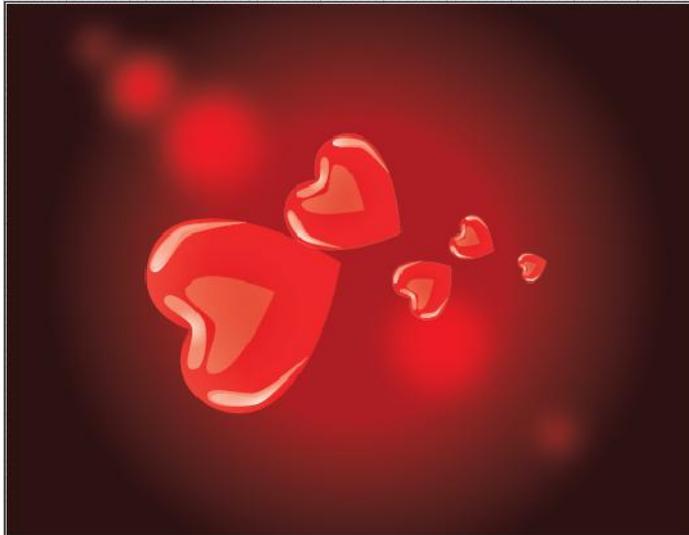
5. Dengan teknik yang sama gunakan pewarnaan untuk efek cahaya pada bagian sisi kanan dan kiri. Berikan pengaturan transparency untuk blending option pilih screen dan untuk opacity nya atur sedemikian rupa.



6. Buat lingkaran beri warna merah berikan effect blur → Gaussian Blur (atur sedemikian rupa)



7. Gandakan lingkaran blur menjadi beberapa bagian.



Kesimpulan :

Ditinjau dari jenis benda yang akan digambar, menggambar bentuk obyek tiga dimensi terdiri dalam beberapa jenis. Berikut jenis menggambar bentuk: Kubistis Kubistis memiliki bentuk kotak atau kubus menyerupai balok. Contohnya, kursi, bus, lemari, meja, kulkas, TV, radio, kardus dan lain-lain. Kerucut atau Piramid Kerucut merupakan gambar benda dengan bentuk limas pada alas dan bagian atasnya lancip atau runcing. Dengan kata lain, kerucut memiliki bentuk sisi seperti segitiga dengan alas bulat. Contohnya, terompet, kubah masjid, piramid yang ada di Mesir dan lainnya. Baca juga: Cara Membedakan Karya Seni Rupa Murni dan Seni Rupa Terapan Silindris Silinder merupakan benda dengan bentuk bagian bawah atau alasnya terlihat bulat. Contohnya, botol, gelas, teko, termos, kaleng, tabung dan lain-lain. Bulat atau bola Bulat adalah gambar bentuk benda yang bentuknya seperti bola dengan sisi melengkung. Contohnya, bola, balon, kelereng, semangka dan seterusnya. Bentuk Bebas adalah gambar benda yang

memiliki bentuk tidak beraturan dan digambar bebas. Contohnya: daun, batu, sayur, buah dan lain sebagainya.

Latihan Soal

1. Perintah untuk memberikan efek 3D pada Adobe Illustrator?
2. Saat membuat objek (Persegi, Lingkaran, dll) agar bentuk objek proporsional maka tekan tombol....
3. 2 (dua) model warna paling umum digunakan pada grafis adalah.....
4. Unsur yang merupakan titik yang saling terhubung dengan titik lainnya dan membentuk sebuah bentukan garis adalah . . .
5. Sebuah mode di mana kita bisa membuat bentuk foto atau gambar mengikuti bentuk pada bidang yang kita tentukan adalah....

BAB IV. MEMBUAT ILUSTRASI DENGAN TRACE GAMBAR

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari materi ini Mahasiswa mampu praktek pembuat karya ilustrasi dengan trace gambar, dengan pilihan tema dan isi/narasi.

Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa mampu praktek pembuat karya ilustrasi dengan trace gambar, dengan pilihan tema dan isi/narasi
- Mahasiswa mampu menjelaskan, teknik ilustrasi trace gambar dengan pilihan tema dan isi/narasi

Belajar menggambar sampai benar-benar sempurna itu tidaklah mudah dan membutuhkan waktu bertahun-tahun lamanya. Namun, ini bukan jaminan. Karena selama proses pembelajaran tersebut anda akan menghadapi banyak tantangan di dalamnya.

Bagai jalan pintas, teknik *tracing* gambar menawarkan banyak kemudahan saat anda menggambar. Sayangnya, beberapa orang merasa teknik ini curang, karena anda tidak perlu membuat sketsa dasar dari bentuk-bentuk geometris dan sebagainya.

Garis, bentuk, dan warna bisa anda *copy-paste* sesuai referensi gambar. Tingkat kemiripannya pun akan semakin mendekati aslinya, tergantung perombakan antara referensi dan sketsa dasar yang anda buat. Nah, ini dia yang menjadi pro dan kontra,

Tracing adalah menjiplak gambar. Itu pengertian simpelnya. Dalam dunia ilustrasi dan grafis, umumnya teknik ini digunakan untuk membuat sketsa dan memilih warna. Tujuannya agar hasil gambarnya tidak jauh dari foto yang dijadikan sebagai referensi dasar dengan cara instan. Penggunaan teknik ini bisa menjadi salah satu cara jika anda ingin mulai belajar menggambar realis.

A. Tracing Gambar dengan Cepat

Keterbatasan waktu bagi seorang desainer grafis bisa jadi adalah musuh terbesar mereka, mana kala deadline sudah didepan mata. Berikut ini adalah salah satu teknik memanfaatkan waktu yang sedikit itu untuk paling tidak mendapatkan konsep desain paling sederhana dengan sebuah gambar. Yaitu Cara Tracing Gambar dengan Cepat Di Adobe Illustrator. Tracing gambar di Adobe Illustrator sendiri memiliki pengertian yaitu merubah objek dalam bentuk pixel menjadi format vector. Berikut adalah tutorial selengkapnya.

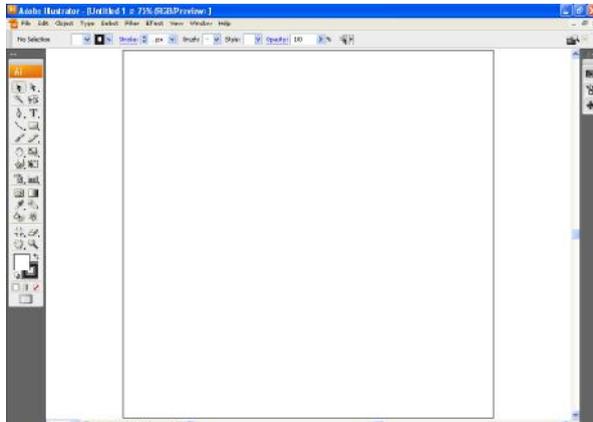
Langkah 1

Pertama-tama adalah tentu dengan mempersiapkan gambar apapun yang ingin dirubah kedalam format vector.



Langkah 2

Selanjutnya adalah dengan membuka dan menjalankan aplikasi pengolah gambar Adobe Illustrator.

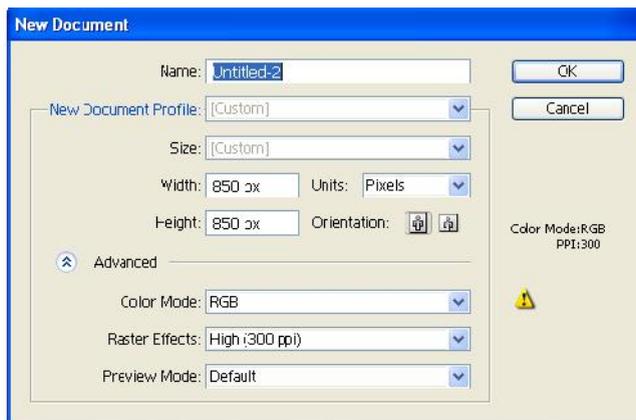


Langkah 3

Buat sebuah Artboard baru dengan cara mengklik menu File > New atau dengan menekan shortcut CTRL + N dikeyboard.

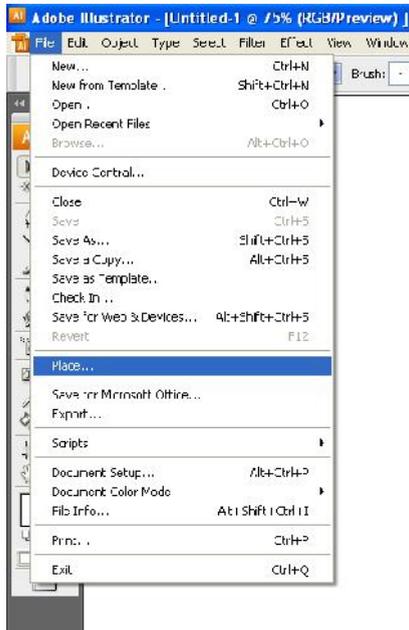
Langkah 4

Berikutnya pada pop up yang muncul setelahnya, buat ukuran artboard tersebut menjadi A4. Jika sudah silahkan Andatekan OK.



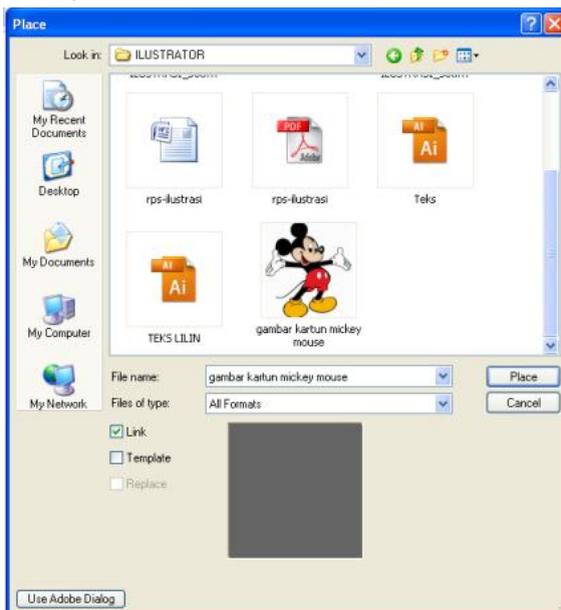
Langkah 5

Silahkan Anda buka gambar apapun yang ingin diubah kedalam bentuk vector tersebut dengan cara mengklik menu File > Place atau dengan menekan Shortcut CTRL + SHIT + P dikeyboard.



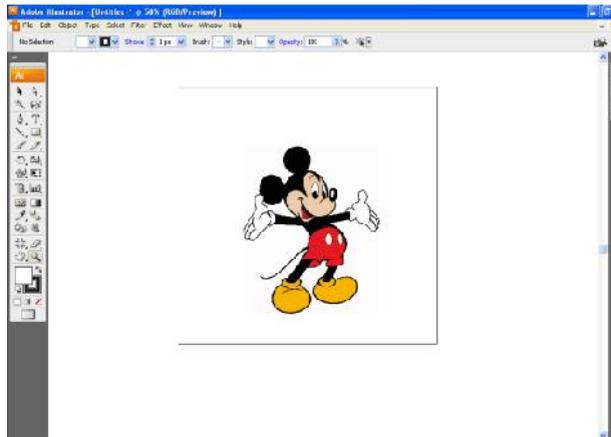
Langkah 6

Pada pop up, silahkan Anda cari dan pilih gambar yang sudah dipersiapkan tadi, jika sudah silahkan Anda tekan "Place".



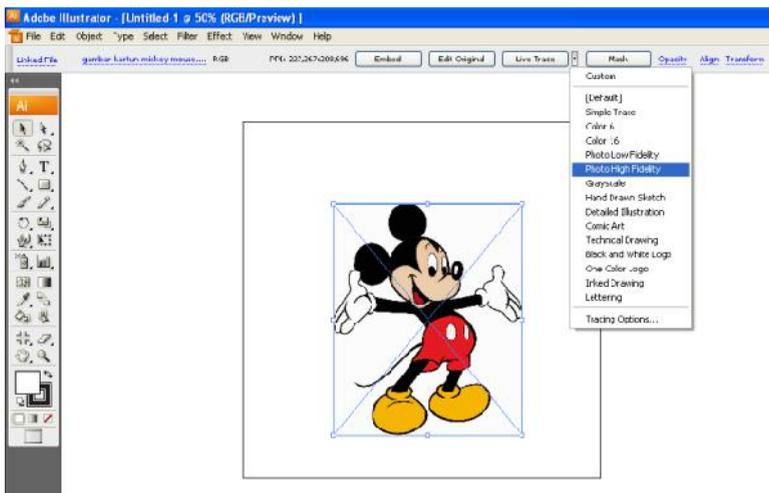
Langkah 7

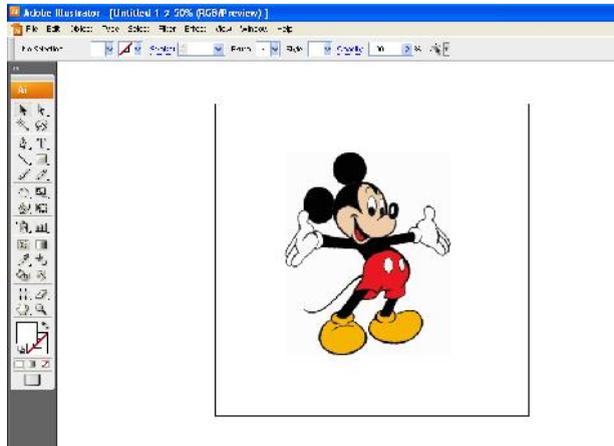
Klik sekali pada Artboard, maka secara otomatis gambar tersebut akan terbuka di Artboard tersebut.



Langkah 8

Selanjutnya untuk Mentracing Gambar dengan Cepat Di Adobe Illustrator, silahkan Anda seleksi gambar tersebut. Lalu pada panel properties klik High Fidelity Photo.. Jika sudah silahkan Anda klik Image Trace. Biasanya anda akan diminta untuk menunggu beberapa saat, jika sudah silahkan teman-teman klik expand.





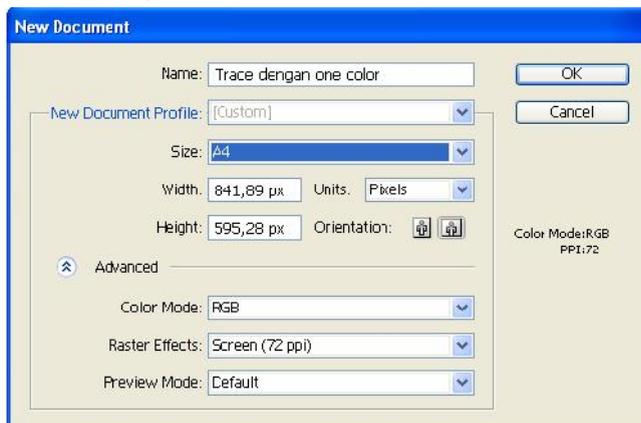
gambar anda sudah berhasil dirubah kedalam bentuk vector.

B. Tracing Gambar Foto (One Color Trace)

Kali ini anda akan belajar untuk men-trace / tracing foto (membuat gambar vektor dari foto) menggunakan illustrator tentunya saya akan memberikan tutorial dasar cara men-trace foto dengan 1 warna

atau yang biasa di sebut one color trace. Berikut langkahnya

1. Bukalah lembar kerja baru / dokumen baru



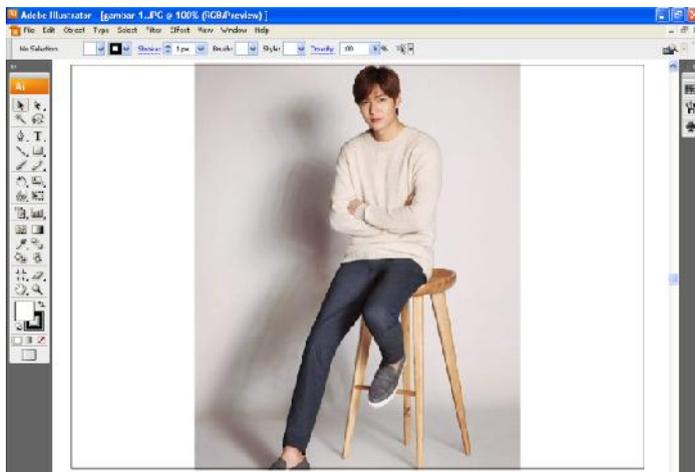
2. Siapkan foto yang ingin anda trace.

setelah anda siapkan foto masukan objek / foto kedalam dokumen baru anda.

caranya:

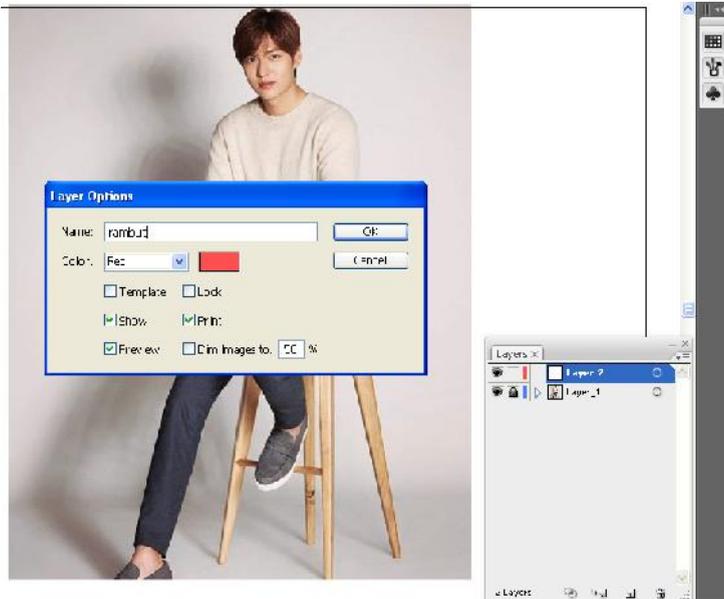
- mendrag langsung objek / foto langsung ke dalam dokumen baru anda.
- pilih : file > Open > pilih objek / foto yg ingin anda buka..

saya ambil contoh, gambar foto di bawah ini. Setelah anda buka maka foto tersebut akan muncul dan siap anda trace.



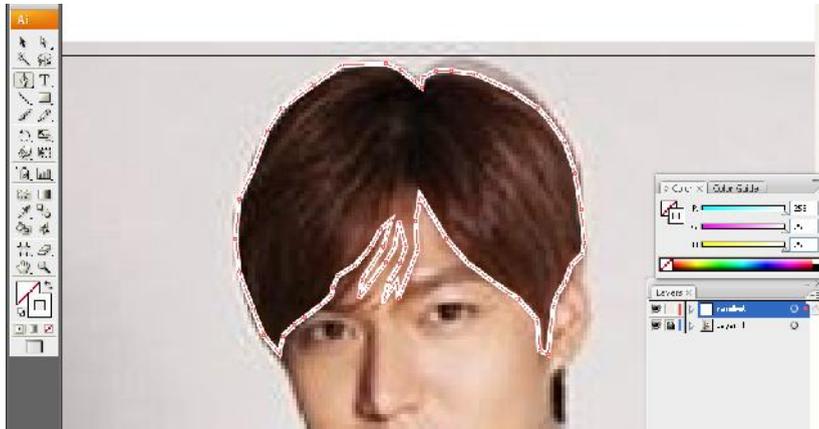
3. Lock dan membuat New Layer per objek

- Sebelum anda melakukan tracing, biasakan Lock pada Objek / foto yang ingin anda Trace terlebih dahulu, letakan objek / foto pada layer terbawah. hal ini berguna agar objek / foto yang ingin anda trace “stay” dan tidak terganggu saat anda melakukan proses trace.
- Buatlah Objek per layer. (setiap objek yg anda trace mempunyai layer sendiri).



4. Proses Tracing Foto.

- Anda lakukan proses tracing dengan Pen Tool.
- Biasakan mentracing objek dari yg paling atas menurun ke bawah.(ex. Rambut, Wajah (mata, hidung, mulut),badan dst.)
- Sebelum anda mentrace foto.. anda atur dulu Fill and Stroke. Ubah Fill menjadi none / tanpa warna (hal ini memudahkan anda saat mentrace agar objek yang anda trace tidak terhalang oleh warna Fill.), dan Stroke putih (anda beri warna stroke putih karna, biasanya memberi warna yang kontras pada warna objek yang anda trace.. karna objek yang anda trace adalah rambut berwarna hitam, oleh karna itu anda gunakan stroke warna putih agar garis2 path dapat terlihat).



Setelah selesai mentrace keseluruhan rambut. beri Fill pada rambut dan anda hilangkan Strokenya.

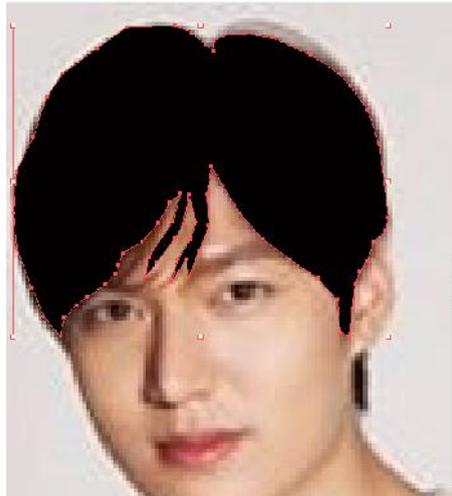
Caranya :

1. Fill and stroke

- seleksi path rambut.
- klik kotak FILL dan beri warna hitam.
- klik kotak Stroke lalu klik kotak None (tanpa warna).

2. Shortcut

- seleksi path rambut.
- tekan tombol "D"
- setelah Fill Putih dan Stroke Hitam, tekan "shift+X"
- untuk menghilangkan Stroke, pastikan kotak stroke terseleksi lalu tekan tombol "/"

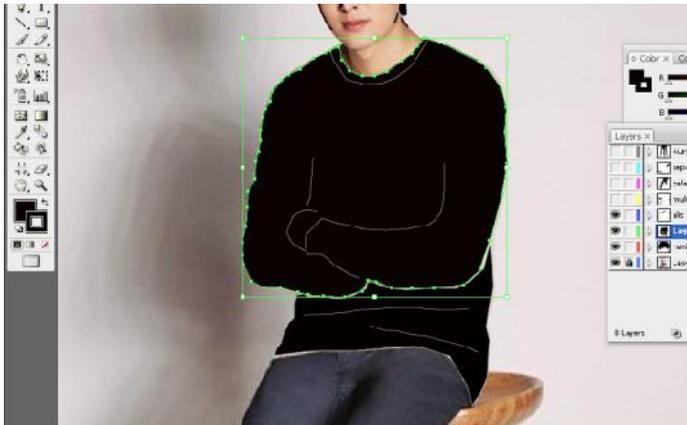


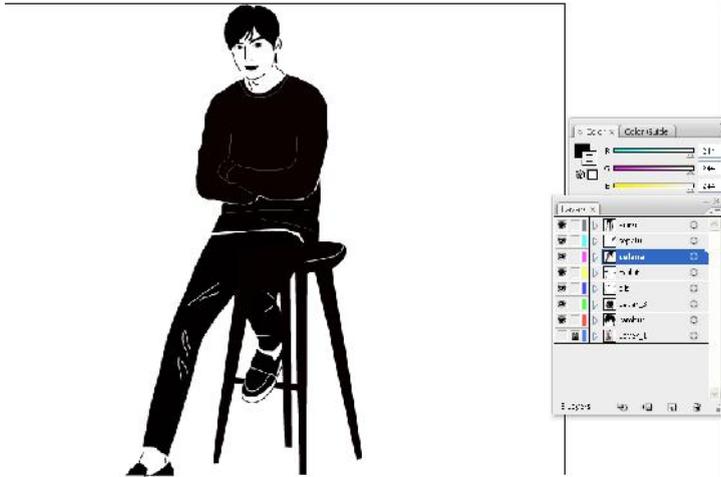
lanjutkanlah Tracing pada seluruh bagian.

- Karena tema anda kali ini adalah One Color Trace, maka anda harus mempunyai sisi positif dan negatif pada objek / foto. lakukanlah Trace pada bagian Rambut, muka, aksesoris / baju dan garis luar tubuh.
- diingatkan sekali lagi.. buatlah Objek perlayer, untuk mempermudah anda melakukan pengeditan trace.
- setelah selesai, hilangkan lah (bukan mendelete) tampilan layer objek utama / foto yg anda trace.. agar anda mendapat hasil full tracingan anda..

Caranya :

klik toggles visibility.. (di samping tombol lock) sampai icon "mata" menghilang.

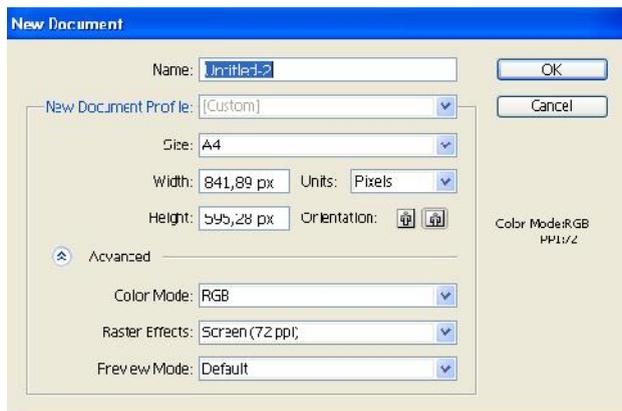




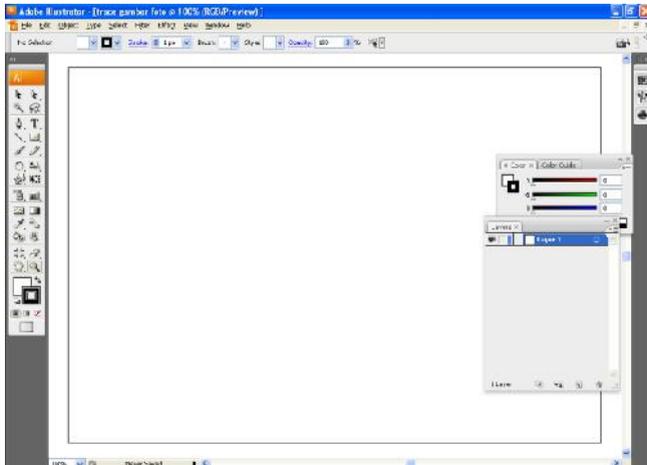
C. Tracing Gambar Foto

Model ini mengacu pembuatan tracing wajah (portrait) yang tentunya sangat menarik. Siapa yang tak mau membuat tracing wajah, apalagi wajah orang-orang penting dalam hidup Anda atau bahkan wajah Anda sendiri (self-portrait)

1. Mulailah dengan membuat dokumen kerja baru. Pilih menu File > New, kemudian isi kotak dialog New Document



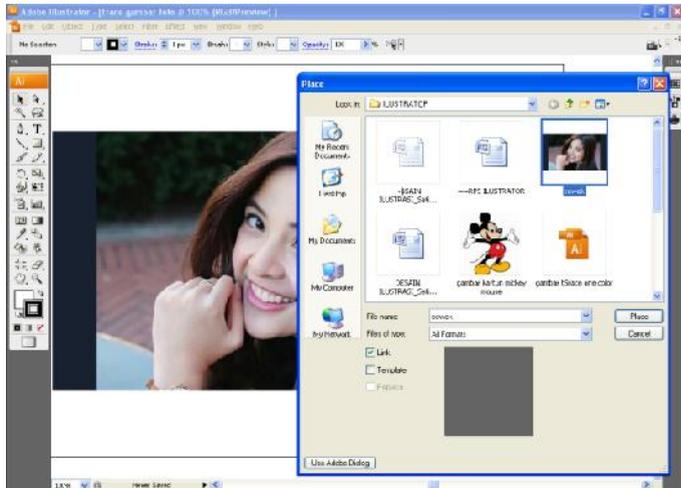
2. Klik Ok dan Anda akan mendapatkan sebuah dokumen kerja baru siap pakai seperti pada Gambar di bawah ini.



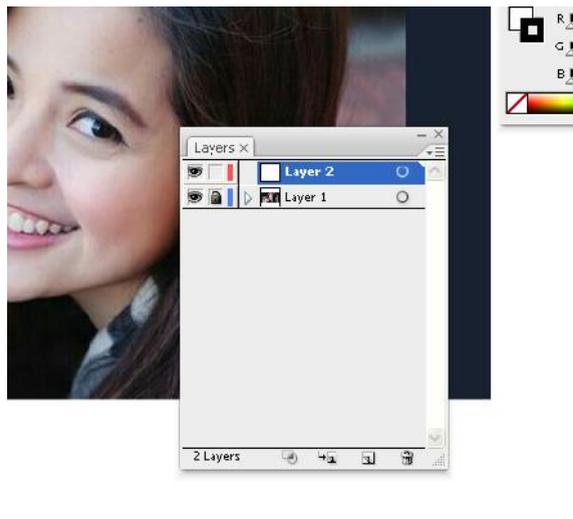
3. Impor image yang akan ditrace. Kebetulan penulis menemukan sebuah image cewek dengan ekspresi yang bagus untuk ditrace. Penulis sarankan, jika Anda akan melakukan tracing wajah seseorang, pilihlah image yang ukuran dimensional dan resolusinya relatif besar.

Hal ini dikarenakan keindahan sebuah portrait tracing terletak pada detail yang bisa Anda tampilkan. Sementara, untuk bisa melakukan tracing secara detail, image yang digunakan musti detail pula. Dengan kata lain, semakin besar image, semakin besar kemungkinan Anda dapatkan hasil tracing yang baik.

Untuk mengimpor image, seperti biasa pilih menu File > Place, kemudian pada kotak dialog Place, navigasikan ke directory tempat penyimpanan image. Pilih image yang dimaksud, lalu klik Place dan image akan masuk ke dalam dokumen kerja Anda.



Kunci layer image sehingga untuk menghindari pengeditan tak sengaja. Caranya dengan mengklik ikon Toogles Lock yang terletak di samping kiri Layer 1 tempat image berada. Kemudian, buat layer bar di atas Layer 1 dengan jalan klik ikon Create New Layer pada bagian bawah Palette Layers. Simak Gambar



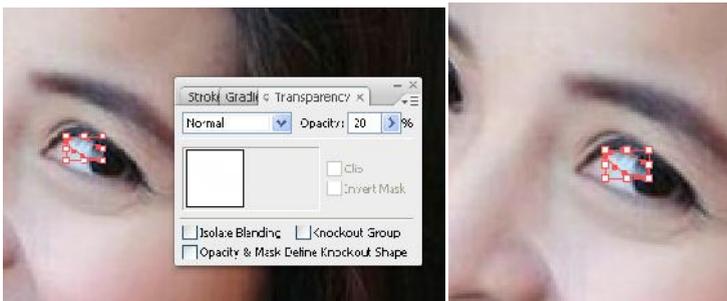
4. Perbesar tampilan image dengan mengklik tombol Ctrl + [+] pada keyboard untuk memudahkan Anda melakukan

tracing. Aktifkan Pen tool , ubah warna stroke menjadi putih dan nonaktifkan warna fill pada Toolbox.

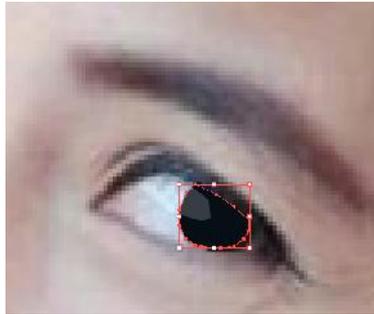
Penulis biasa memulai tracing wajah dari bagian mata. mulai dengan membuat obyek yang posisinya paling atas. Di mata manusia, biasanya terdapat kilauan cahaya. Nah, trace bagian ini terlebih dulu.



Ubah warna isinya menjadi putih, kemudian melalui Palette Transparency, ubah nilai transparansi obyek tersebut menjadi 20% atau kurang. Simak Gambar



5. Setelah bagian kilauan cahaya mata, selanjutnya buat obyek bola mata. Aktifkan Pen tool , gunakan warna stroke putih dan fill nonaktif, kemudian mulai trace kontur bola mata. Jika sudah, ubah warna isinya menjadi hitam dengan mengklik area image yang ada di bawahnya dengan menggunakan Eyedropper tool. Jangan lupa untuk memposisikan obyek bola mata di urutan paling bawah dengan memilih menu Object > Arrange > Send to Back.



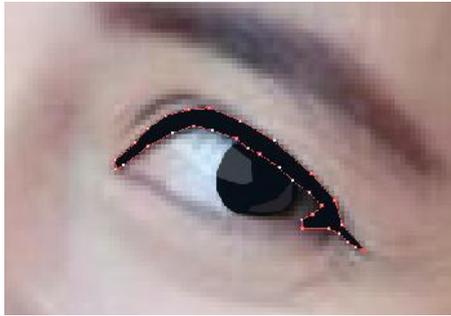
Jika Anda perhatikan, bola mata manusia tidak hanya satu warna—hitam saja misalnya—melainkan ada area berwarna lain yang biasa disebut iris. Nah, pada pada image yang penulis trace juga terdapat iris dengan warna coklat di bagian mata.

Penulis akan men-trace area iris tersebut, mengubah warna isinya menjadi coklat lalu memosisikannya di urutan paling bawah. Perhatikan Gambar di bawah ini.

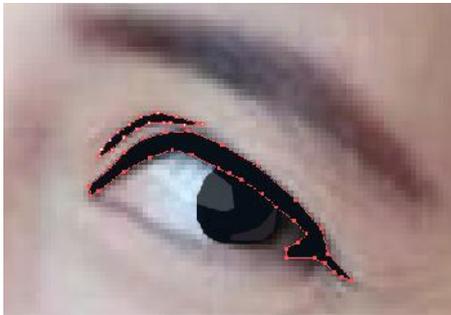


6. Ok, setelah berhasil melakukan tracing obyek penyusun bola mata, berikutnya trace obyek bulu mata dan garis mata yang posisinya di atas bola mata.

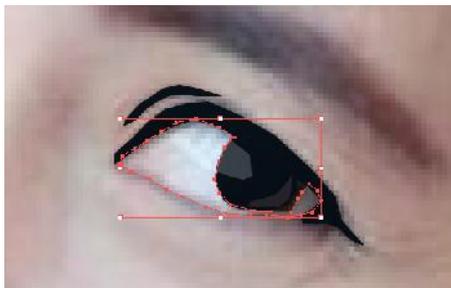
Kembali gunakan Pen tool , ubah warna stroke menjadi putih dan nonaktifkn warna fill. Lakukan tracing, lalu ubah warna isinya menjadi hitam dengan mengklik area image di bawahnya menggunakan Eyedropper tool , sehingga didapat hasil seperti pada Gambar dibawah ini



Lanjutkan dengan melakukan tracing area coklat disekeliling mata, sekaligus sebagai pembatas mata. Jangan lupa posisikan di urutan paling bawah. Perhatikan Gambar

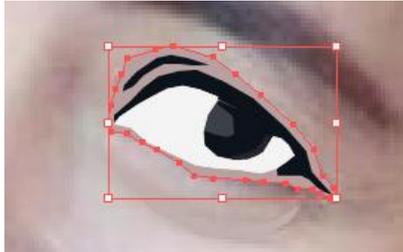


Berikutnya, trace area dalam mata yang berwarna putih. Posisikan di urutan paling bawah sehingga didapat hasil seperti pada Gambar



Kemudian, trace area bayangan di bawah mata dan sekeliling mata, kemudian ubah warnanya menjadi coklat mudah dengan Eyedropper tool . Jangan lupa posisikan di

urutan paling bawah dengan memilih menu Object > Arrange > Send to Back.



Selanjutnya, seleksi semua obyek penyusun mata, gabungkan menjadi satu grup dengan memilih menu Object > Group, atau cukup dengan menekan tombol Ctrl + G pada keyboard.

Untuk melihat seperti apa tampilan ilustrasi yang sudah Anda buat, nonaktifkan tampilan layer image dengan mengklik ikon visibility di samping kiri Layer 1.

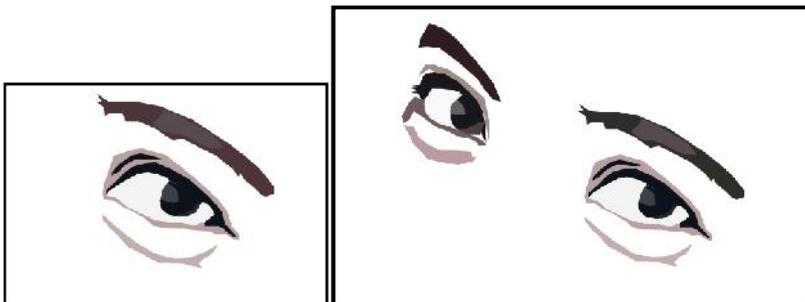
Perhatikan dengan seksama tampilannya seperti pada Gambar di bawah ini.



7. Setelah mata pertama berhasil Anda trace, lanjutkan pada mata kedua. Ikuti langkah-langkah serupa dengan saat Anda membuat tracing mata pertama. Mulai dari obyek yang posisinya paling atas, diikuti obyek bawahnya dan begitu seterusnya. Berikut penulis tunjukkan hasil tracing mata kedua pada Gambar berikut supaya Anda bisa memperoleh gambaran yang lebih jelas.



8. Setelah mata selesai Anda tracing, lanjutkan dengan melakukan tracing pada alis. Anda mulai dengan alis sebelah kanan. Gunakan Pen tool dengan stroke warna putih dan fill nonaktif, lalu mulai trace kontur alis tersebut. Lihat bahwa di alis sebelah kanan terdapat 2 area warna utama, yaitu coklat muda dan coklat tua. Anda bisa gunakan warna yang telah diaplikasikan pada obyek mata. Mulai dengan tracing area yang posisi paling atas, baru area yang posisinya di bawahnya. Hasilnya terlihat seperti pada Gambar . Lanjutkan dengan tracing area alis sebelah kiri. Perhatikan bahwa alis kiri mempunyai warna lebih gelap. Gunakan Eyedropper tool untuk memilih warna yang sesuai dari image. Simak Gambar di bawah ini.



Jika sudah, seleksi masing-masing obyek alis dan gabungkan menjadi satu grup.

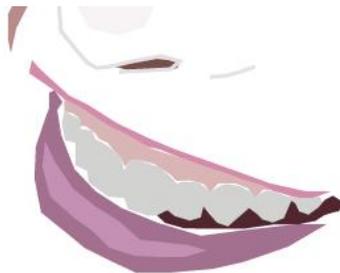
9. Berikutnya, lanjutkan dengan men-trace area hidung, terutama bagian lubang hidung. Gunakan Pen tool , trace

kontur dan gunakan Eyedropper tool untuk mengaplikasikan warna yang sesuai. Simak hasilnya pada Gambar



Seleksi semua obyek penyusun hidung dan gabungkan menjadi satu grup dengan memilih menu Object > Group, atau tekan tombol Ctrl + G pada keyboard.

10. Lanjutkan dengan mentrace area bibir dan mulut. Hati-hati saat melakukan tracing daerah ini, karena bibir dan mulut sangat jelas terlihat saat sebuah image jadi. Perhatikan hasil tracing yang penulis lakukan terhadap area bibir dan mulut image, sebagaimana terlihat pada Gambar di bawah ini.



Jika sekarang Anda perhatikan, obyek-obyek tracing yang dihasilkan sudah mulai membentuk sesosok wajah, seperti terlihat pada Gambar di bawah ini.



11. Nah, sekarang anda sampai pada bagian yang sangat kritis dan membutuhkan perhatian seksama, yaitu bagian rambut. Perhatikan bahwa seperti juga area mata, rambut manusia terdiri dari beberapa bagian yang musti Anda trace dengan jeli, dimulai dari bagian kilauan rambut, bagian hitam rambut dan helai-helai luar.

Awali dengan melakukan trace pada area kilauan rambut. Ingat Anda musti ekstra hati-hati. Gunakan Pen tool dengan warna stroke putih dan fill nonaktif, dan lakukan untuk setiap area kilauan rambut. Jika kilauan rambut jumlahnya banyak, ya Anda musti melakukannya terus dan terus hingga semuanya berhasil di-trace.

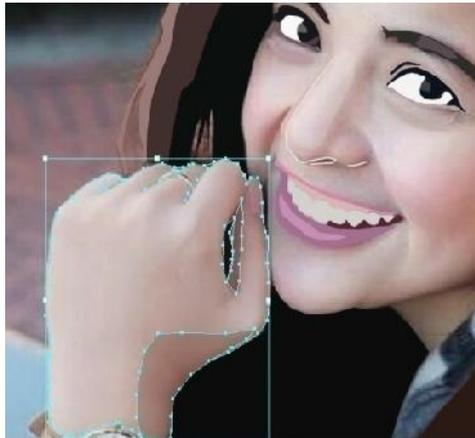
Jika sudah, ubah warna isinya menjadi putih dan atur transparansinya menjadi 20% atau kurang. Berikutnya, lakukan tracing untuk area hitam rambut. Nah, untuk bagian ini, Anda juga musti ekstra hati-hati, karena selain rambut itu mempunyai karakteristik unik, yaitu detail helaiannya yang fleksibel, juga jumlah helai yang musti Anda trace relatif banyak.

Jangan lupa untuk memposisikan hasil tracing area hitam rambut di bawah tracing kilauan rambut. Penulis tunjukkan bagaimana hasil dari tracing obyek kilauan rambut seperti pada Gambar di bawah ini.



12. Lanjutkan dengan mentrace tangan. Hati-hati saat melakukan tracing daerah ini, karena sangat jelas terlihat saat sebuah image jadi.

Perhatikan hasil tracing yang penulis lakukan terhadap area tangan, sebagaimana terlihat pada Gambar di bawah ini.



13. Berikutnya, anda akan melakukan tracing area bayangan yang membentuk kerutan pada wajah dan area lain, sebelum anda nantinya mengaplikasikan tracing pada bagian kulit. Perhatikan Gambar berikut ini.



14. Sekarang, buat obyek kulit yang warnanya lebih terang. Ikuti kontur kulit tersebut, seperti nampak pada Gambar.



Jika sudah, Anda akan mendapatkan hasil akhir tracing seperti pada Gambar di bawah ini.



Kesimpulan :

Tracing adalah menjiplak gambar. Itu pengertian simpelnya. Dalam dunia ilustrasi dan grafis, umumnya teknik ini digunakan untuk membuat sketsa dan memilih warna. Tujuannya agar hasil gambarnya tidak jauh dari foto yang dijadikan sebagai referensi dasar dengan cara instan. Penggunaan teknik ini bisa menjadi salah satu cara jika ingin mulai belajar menggambar realis.

Supaya anda punya pertimbangan, kami akan membahas secara seimbang. Baik itu dari sisi kekurangan maupun kelebihan jika anda menggunakan cara menjiplak gambar. Buat yang pertama, kami akan membahas apa saja kekurangan dari gambar *tracing*:

1. Orisinalitas dipertanyakan, karena anda membuat gambar berdasarkan referensi foto yang kemudian dijiplak. Kemudian muncul persepsi bahwa ide gambar itu bukan sepenuhnya milikmu.
2. Sulit menemukan ciri khas gambar, menggambar *tracing* akan menyebabkan anda kesulitan untuk menemukan ciri khas gambar. Karena anda terlalu terpaku dengan referensi yang ada.
3. Tidak memiliki *original character*, karena *original character* (OC) dibuat berdasarkan ide, garis, bentuk, dan warna yang dibuat sendiri. Akan berbeda konteksnya dengan gambar hasil *tracing*.
4. Hasil desain yang *flat*, masalah ini timbul ketika anda belum terbiasa membuat dimensi gambar. Selain itu, desain yang *flat* dapat terjadi karena garis *outline* yang anda buat tidak terputus dan tebal-tipisnya tidak variatif.
5. Kecanduan, arti kecanduan di sini adalah ketika anda menjadi tidak percaya diri saat menggambar tanpa foto referensi. Sehingga kalau disuruh gambar mendadak, anda akan merasa seperti tidak punya pedoman.

BAB V. MEMBUAT ILUSTRASI DENGAN TEKS

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari materi ini Mahasiswa mampu membuat karya ilustrasi dengan teks, dengan pilihan tema dan isi/narasi .

Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa mampu praktek pembuat karya ilustrasi teks, dengan pilihan tema dan isi/narasi
- Mahasiswa mampu Menjelaskan, teknik ilustrasi teks dengan pilihan tema dan isi/narasi

Kebutuhan akan tipografi dalam desain sangat beragam. Salah satunya ingin memodifikasi teks atau font yang ada sesuai keinginan. Mungkin salah satu ujungnya ditarik ke atas, atau salah satu huruf perlu di rotate dan sebagainya. Pada standar nya ini tidak bisa dilakukan karena jika membuat teks maka teks tersebut akan jadi satu dan hanya bisa diubah warna atau karakter tiap hurufnya.

Sebagai seorang desainer grafis, anda akan menggunakan tipografi untuk menyesuaikan teks yang ada dalam desain, sehingga dapat membantu anda dalam membuat konten yang sesuai dengan tujuan.

Baik itu untuk membuat desain yang estetik, maupun untuk membuat teks yang dapat dibaca dan memberi kesan tertentu yang dapat membantu *brand* berkomunikasi dengan audiensnya secara efektif.

Selengkapnya simak beberapa alasan pentingnya tipografi dalam desain grafis berikut ini.

1. Menarik perhatian *audiens*

Rentang perhatian orang rata-rata cepat. Itu sebabnya untuk membantu *brand* menarik perhatian target pelanggan

atau *audiens* dengan cepat,- dapat memanfaatkan kekuatan tipografi untuk menunjang hal tersebut.

Pasalnya tipografi hadir dalam berbagai bentuk, ukuran, serta gaya yang dapat menjadi elemen penting saat menciptakan desain yang unik.

2. Membuat teks yang ramah pembaca

Penggunaan tipografi yang cermat dapat memastikan *audiens*, pelanggan atau pengunjung dapat membaca teks dengan mudah.

Sebab, keterbacaan konten juga tergantung pada bagaimana desainer melakukan penyesuaian dan penataan teks sehingga tujuan untuk mengarahkan pembaca pada informasi yang paling penting pun juga dapat tercapai.

3. Menetapkan hierarki

Dengan memanfaatkan berbagai ukuran dan jenis *font*, sebagai *graphic designer* anda dapat menarik perhatian pengunjung ke informasi yang paling penting terlebih dahulu.

Misalnya dengan menggunakan berbagai ukuran *font* untuk judul, subjudul maupun badan teks. Dengan begitu pembaca pun dapat menemukan informasi itu hanya dengan melihatnya sekilas.

4. Memberikan *value* dan *tone brand*

Ada banyak jenis tipografi yang dapat mewakili suasana dan efek yang berbeda melalui sebuah desain. Itu sebabnya audiens kemudian dapat memahami desain dengan menangkap pesannya.

Karena alasan ini lah tipografi dikatakan dapat membantu dalam menentukan *value* dan *tone* dari sebuah *brand*.

Setiap jenis huruf memiliki keunikan dan kekuatan untuk menggambarkan bisnis dengan cara yang berbeda dalam hal apa yang mereka lakukan dan untuk apa mereka berdiri.

Sebagai desainer anda pun dapat menggabungkan *font* untuk mengatur *tone* dan menyajikan *brand message* dengan tepat. Pilihlah bagaimana font dapat selaras dengan nada pesan yang ingin disampaikan. Misalnya untuk menyampaikan informasi yang serius atau penting, pilih font yang tidak terlalu bergaya atau dekoratif karena akan mengganggu dan membatasi keterbacaan teks.

5. Membangun *brand recognition*

Dalam desain grafis, *font* adalah visual yang dapat diingat oleh target pelanggan atau pengunjung dalam waktu yang lama. Visual ini lah yang dapat membantu bisnis atau brand dalam menghadapi persaingan dengan membangun *brand recognition* di antara pelanggannya.

Lihat saja bagaimana banyak *brand* seperti CocaCola, Google, atau Disney yang memiliki logo berbasis tipografi untuk membantu pengenalan brand mereka dengan cepat di mata *audiens*.

Dari sini dapat dipahami bahwa penggunaan tipografi yang cermat sangat penting untuk memastikan dampak yang anda inginkan pada *audiens* terutama dalam cara mereka memandang *brand* anda.

6. Menciptakan harmoni

Desainer grafis juga membutuhkan tipografi untuk memastikan harmoni dalam desain atau halaman *website*. Ingat bahwa, desain yang harmonis akan memberikan efek artistik bagi siapa saja yang melihatnya.

Misalnya dengan menggunakan *font* yang sama untuk konten yang serupa, orang-orang dapat langsung mengenalinya. Begitupun dengan menyelaraskan *font* dan proporsi yang tepat akan membantu anda memberi tampilan yang rapi dan tidak berantakan.

7. Memberikan kepribadian pada sebuah desain

Seperti yang dijelaskan tadi, tipografi dan *font* membawa karakteristik dan maknanya yang berbeda. Itu sebabnya seorang desainer dapat menggunakannya untuk memberikan kepribadian pada sebuah desain.

8. Membuat visual yang berdampak

Tipografi adalah elemen penting untuk membangun kesan pada audiens atau pengguna. Contohnya *font* yang lebih besar memberi efek visual yang berani.

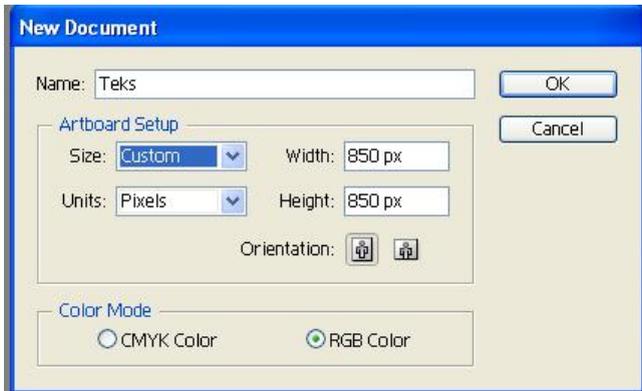
A. Efek dengan Gradient dan Transparansi pada Teks

Teks yang biasa sering kita lihat di desain pada umumnya terisi fill berwarna blok atau warna pekat. Teks itu selain diberi warna fill juga bisa diberi warna stroke atau outline. Warna Strokenya pun pada umumnya terisi fill warna blok atau pekat. Sebenarnya teks yang kita buat selain bisa diisi dengan fill warna ngeblok atau diisi dengan fill background image, teks juga bisa kita buat dengan full gradasi.

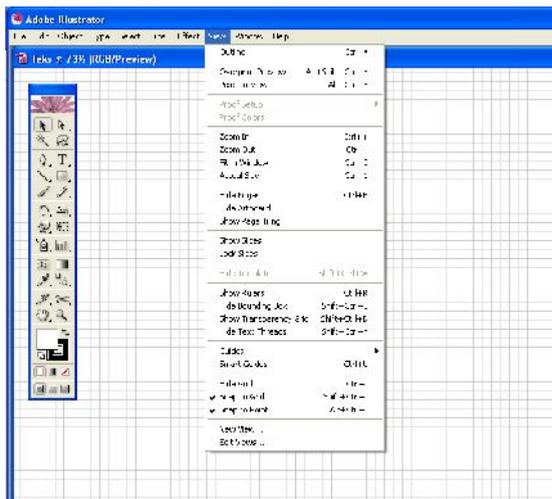
Pada langkah berikut Anda akan belajar cara membuat efek teks lilin perayaan. Sebagai permulaan, Anda akan belajar mengatur grid sederhana dan cara membuat latar belakang berpola halus. Menggunakan font gratis dan panel Penampilan bersamaan dengan beberapa teknik pencampuran dan pengelompokan dasar, Anda akan belajar membuat bentuk teks utama. Anda akan belajar bagaimana membuat pekerjaan Anda lebih mudah dengan ikon target dan bagaimana mengatur bentuk Anda di dalam panel Lapisan. Akhirnya, Anda akan belajar bagaimana menggunakan beberapa efek Warp dan bagaimana menambahkan tekstur dan bayangan yang halus.

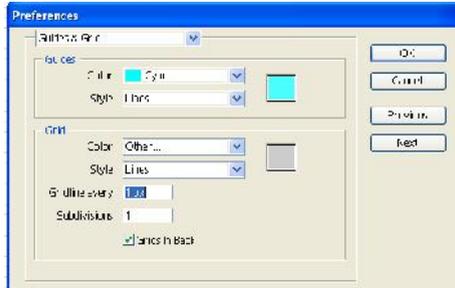
1. Cara Membuat Dokumen Baru dan Mengatur Grid

Tekan Control-N untuk membuat dokumen baru. Pilih Pixel dari menu drop-down Unit, masukkan 850 di kotak lebar dan tinggi, lalu klik tombol More Settings. Pilih RGB untuk Color Mode, lalu klik OK.

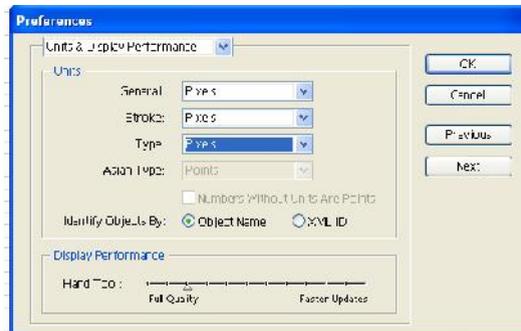


Aktifkan Grid (View> Show Grid) dan Snap to Grid (View > Snap to Grid). Anda memerlukan grid setiap 1 px , jadi cukup masuk ke Edit> Preferences> Guides & Grid , masukkan 1 di Gridline every dan 1 di kotak Subdivisions . Cobalah untuk tidak berkecil hati dengan semua grid itu; itu akan membuat pekerjaan Anda lebih mudah, dan ingatlah bahwa Anda dapat dengan mudah mengaktifkan atau menonaktifkannya menggunakan cara pintas Control-“ keyboard.





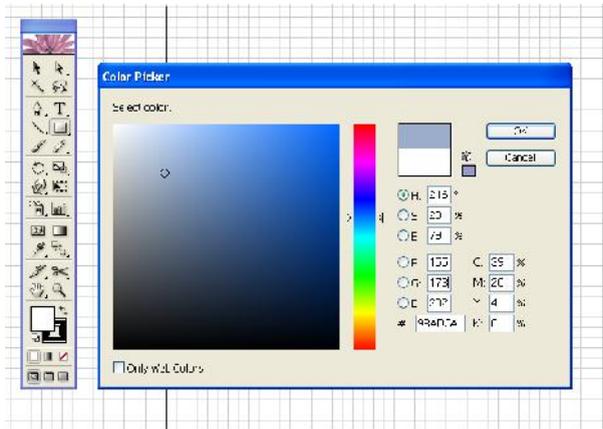
Anda juga harus membuka panel Info (Window> Info) untuk preview langsung dengan ukuran dan posisi bentuk Anda. Jangan lupa atur satuan pengukuran ke piksel dari Edit> Preferences> Units . Semua pilihan ini secara signifikan akan meningkatkan kecepatan kerja Anda.



2. Cara Membuat Background dan Add Text

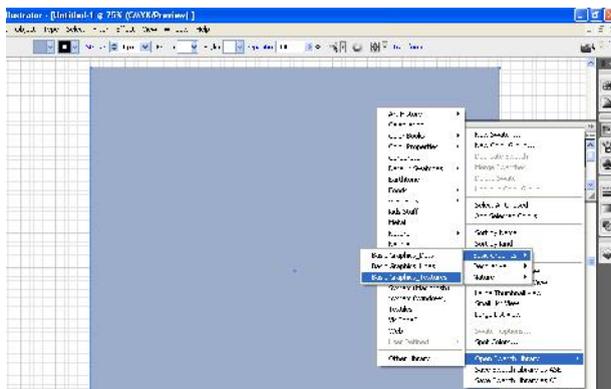
Langkah 1

Pilih Rectangle Tool (M) dan fokus pada Toolbar Anda. Keluarkan warna dari goresan dan pilih fill dan atur warnanya ke R = 155 G = 173 B = 202 . Pindah ke artboard Anda, buat 860 px persegi, dan pastikan itu mencakup keseluruhan artboard Anda.



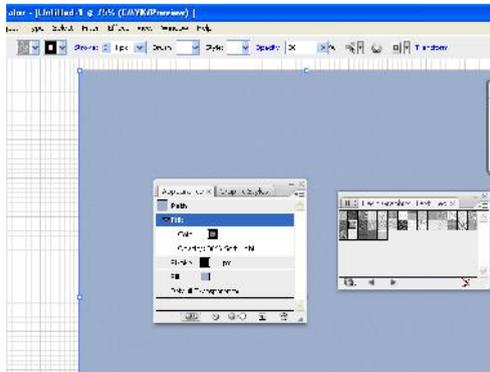
Langkah 2

Buka menu fly-out dari panel Swatches Anda (Window> Swatches) dan buka Open Swatch Library> Patterns> Basic Graphics> Basic Graphics_Textures .Ini akan membuka panel baru dengan beberapa pola built-in.



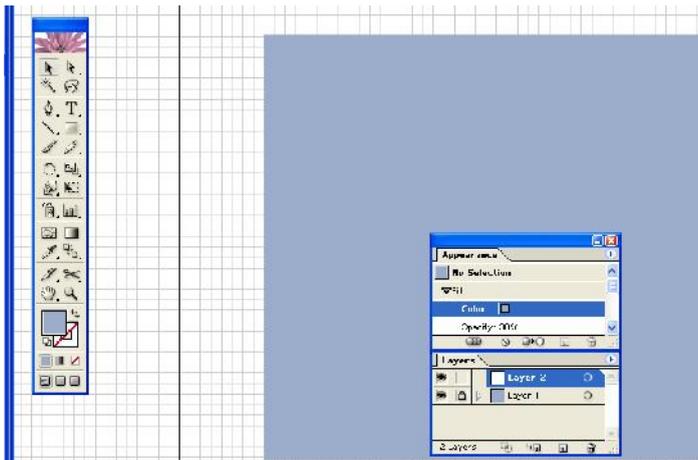
Pastikan bahwa kotak biru Anda masih dipilih, fokus pada panel Appearance (Window> Appearance), dan tambahkan fill baru dengan menggunakan tombol Add New Fill .

Pilih fill baru ini, terapkan pola Mezzotint Irregular, dan kemudian turunkan Opacity menjadi 30% dan ubah Blending Mode menjadi Soft Light .



Langkah 3

Fokus pada panel Layers (Window> Layers), kunci layer yang ada, dan kemudian tambahkan layer kedua dengan menggunakan tombol Create New Layer . Pilih Type Tool (T) dan buka panel Character (Window> Type> Character). Pilih font Copperplate Gothic Bold dan atur ukurannya menjadi 150 px . Cukup klik artboard Anda dan tambahkan teks " SELAMAT ULTAH 10 TH ". Letakkan di tengah artboard Anda dan atur warna ke R = 255 G = 242 B = 161 .





Langkah 4

Pastikan teks Anda masih terpilih, masuk ke Type > Create Outlines, lalu cukup tekan Shift-Control-G untuk Ungroup dan akan menghasilkan seperti dibawah ini.

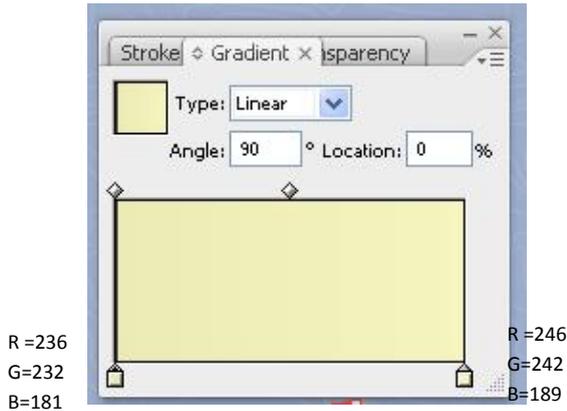


3. Bagaimana Menata Bentuk Letter

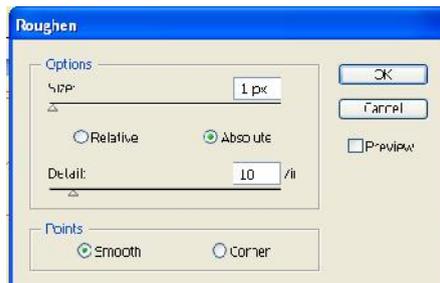
Langkah 1

Mari fokus pada salah satu bentuk letter itu. Pilih dan menuju ke panel Appearance .

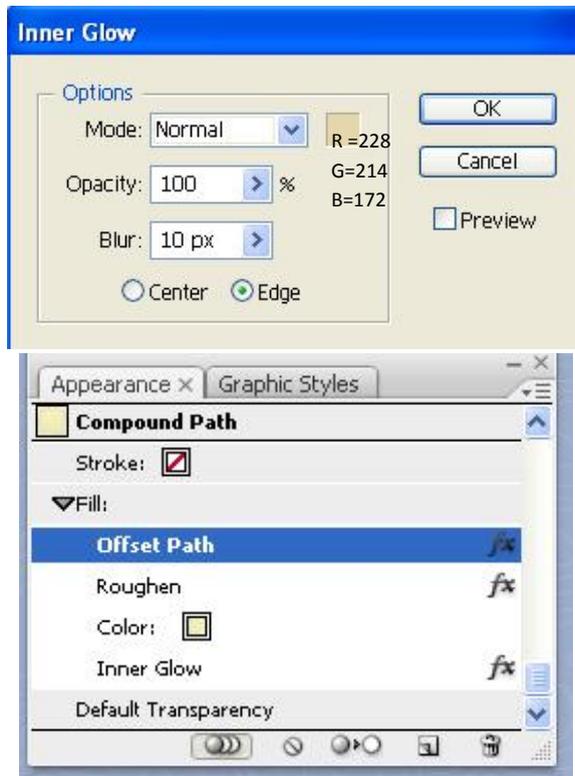
Pilih isian yang ada, ganti warna dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini,



lalu masuk ke Effect> Path> Offset Path .Masukkan Offset 6 px , klik tombol OK , dan kemudian masuk ke Effect> Distort & Transform> Roughen . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut, klik tombol OK itu ,



lalu masuk ke Effect> Stylize> Inner Glow . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK .

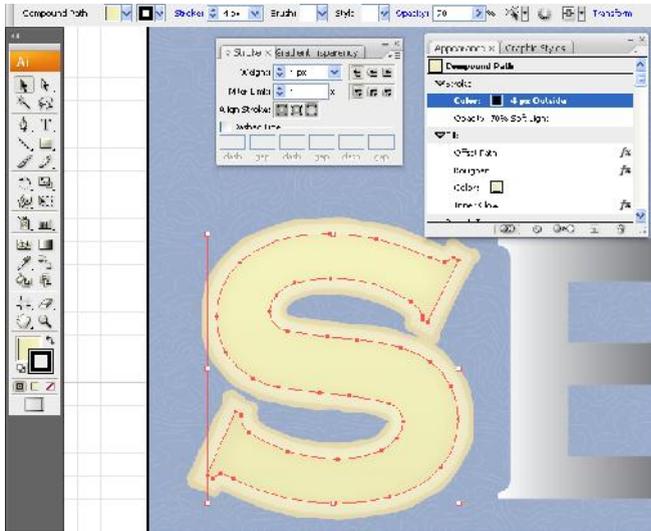


Langkah 2

Pastikan bentuk huruf Anda tetap dipilih dan tetap fokus pada panel Appearance .

Pilih stroke dan ganti warna dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini.

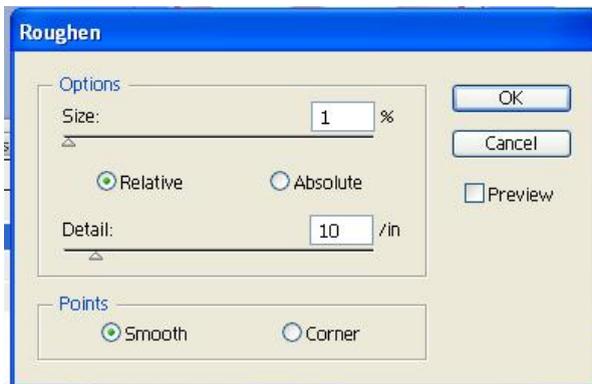
Turunkan Opacity menjadi 70% dan ubah Blending Mode menjadi Soft Light , dan kemudian klik potongan teks " Stroke " untuk membuka panel fly out Stroke . Tingkatkan nilai menjadi 4 px dan periksa tombol Align Stroke to Outside .

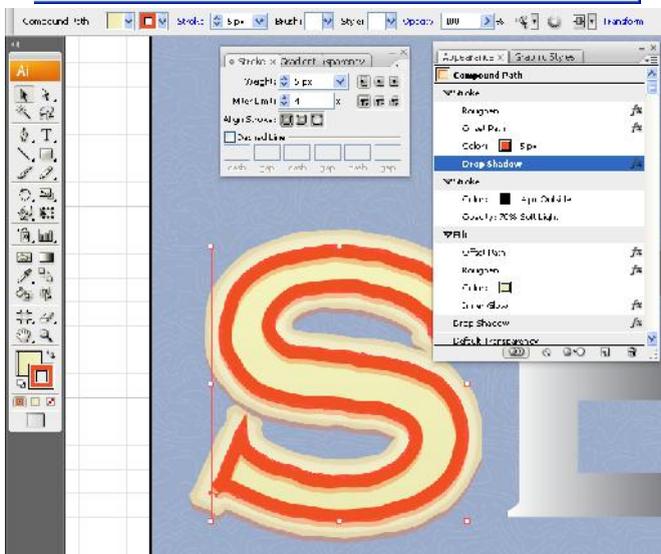
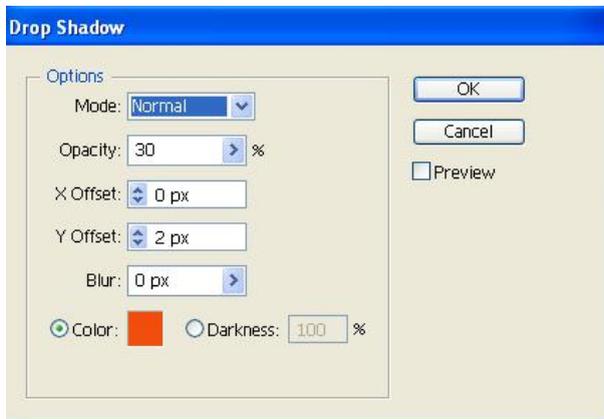


Langkah 3

Pastikan bentuk huruf style Anda tetap dipilih dan tetap fokus pada panel Appearance . Tambahkan stroke kedua menggunakan tombol Add New Stroke dan pilih.

Atur warna ke R = 241 G = 77 B = 12 dan Berat menjadi 5 px lalu masuk ke Effect> Path> Offset Path . Masukkan Offset -2 px , klik tombol OK , lalu masuk ke Effect> Distort & Transform> Roughen . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut, klik tombol OK , dan kemudian masuk ke Effect> Stylize> Drop Shadow . Masukkan atribut yang ditunjukkan di bawah ini dan kemudian klik tombol OK itu .

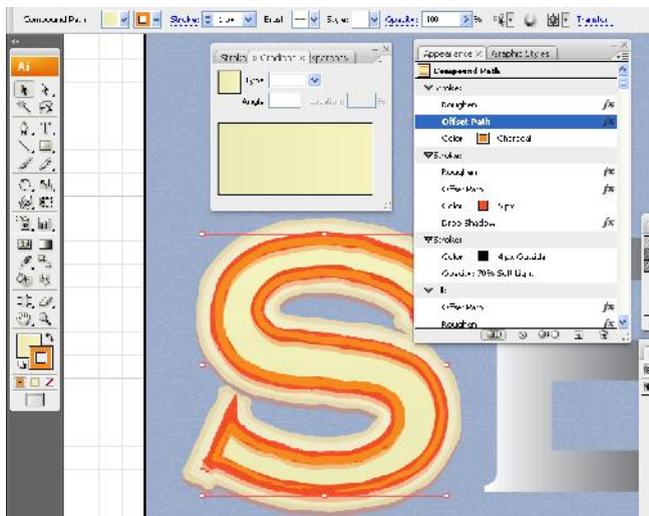
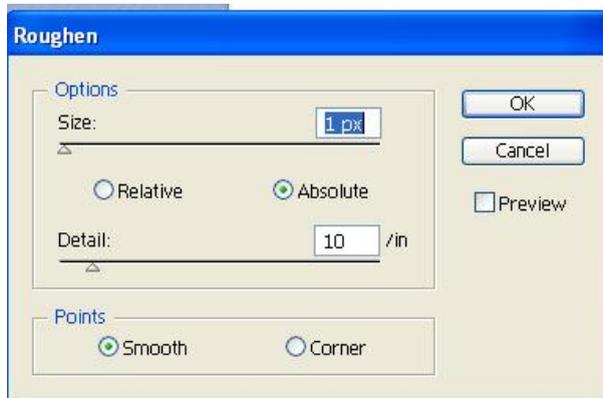




Langkah 4

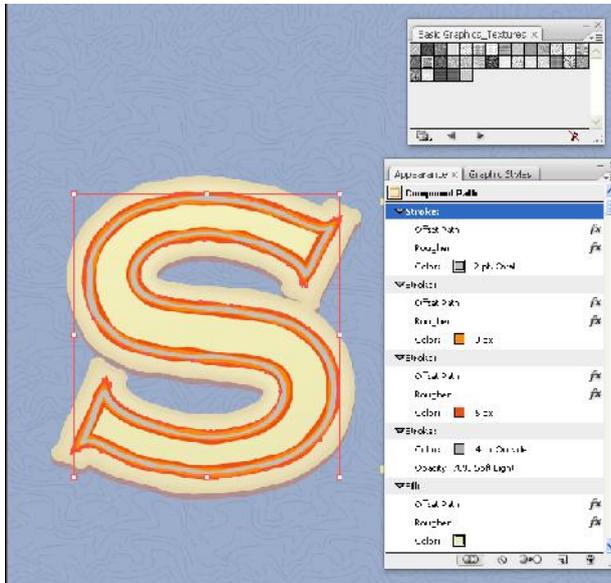
Pastikan bentuk huruf Style Anda tetap dipilih dan tetap fokus pada panel Appearance . Tambahkan stroke ketiga dan pilih.

Atur warna ke R = 252 G = 138 B = 6 dan Bobot sampai 3 px lalu masuk ke Effect> Path> Offset Path . Masukkan Offset -2 px , klik tombol OK , lalu masuk ke Effect> Distort & Transform> Roughen . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut, klik tombol OK



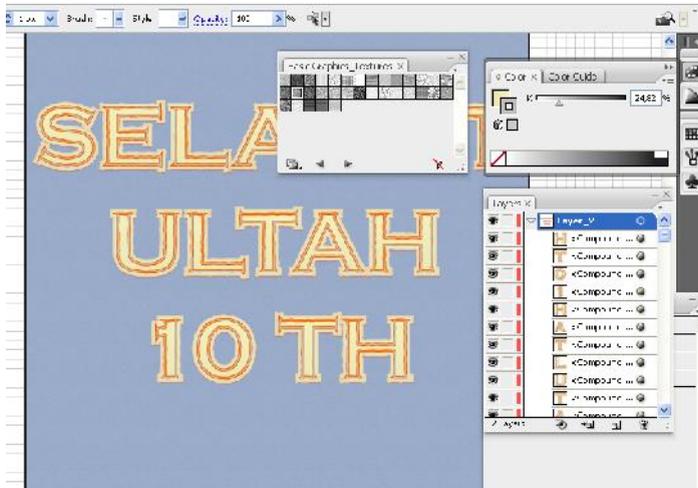
Langkah 5

Pastikan bentuk huruf style Anda tetap dipilih dan tetap fokus pada panel Appearance . Tambahkan stroke keempat dan pilih. Atur warna ke R = 255 G = 191 B = 23 dan Weight to 1 px lalu masuk ke Effect> Path> Offset Path . Masukkan Offset -2 px , klik tombol OK , lalu masuk ke Effect> Distort & Transform> Roughen . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut, klik tombol OK



Langkah 6

Fokus pada panel Layers , buka layer teratas Anda, dan gunakan ikon target tersebut untuk mempermudah menerapkan atribut Appearance yang digunakan pada huruf pertama Anda. Ikon target adalah ikon bulat kecil yang ditampilkan di ujung kanan setiap layer atau bentuk masing-masing. Buka drop down layer 2. Tahan tombol Alt dari keyboard Anda, klik ikon target yang merupakan singkatan dari bentuk huruf bergaya Anda, lalu seret ke salah satu ikon target yang ada untuk bentuk surat lainnya. Gunakan teknik yang sama untuk menata sisa bentuk huruf yang lain

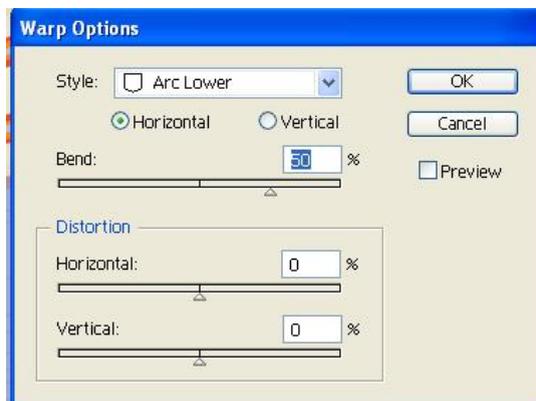


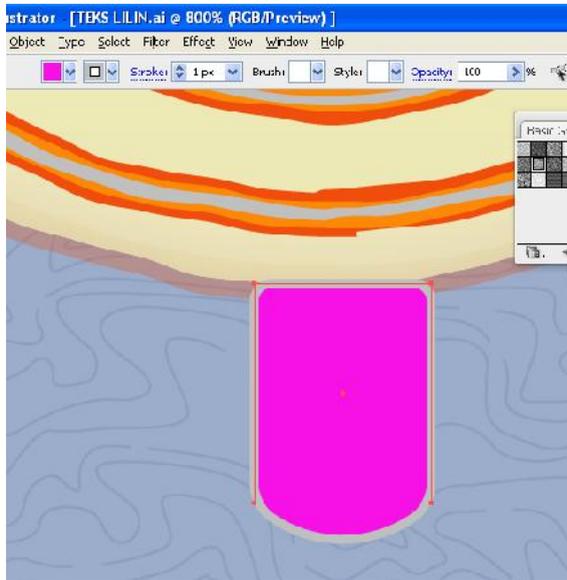
4. Cara Membuat Stand Plastik

Langkah 1

Fokus pada sisi bawah bentuk huruf pertama Anda. Menggunakan Rectangle Tool (M) , buat bentuk 20 x 25 px , dan letakkan seperti ditunjukkan pada gambar berikut.

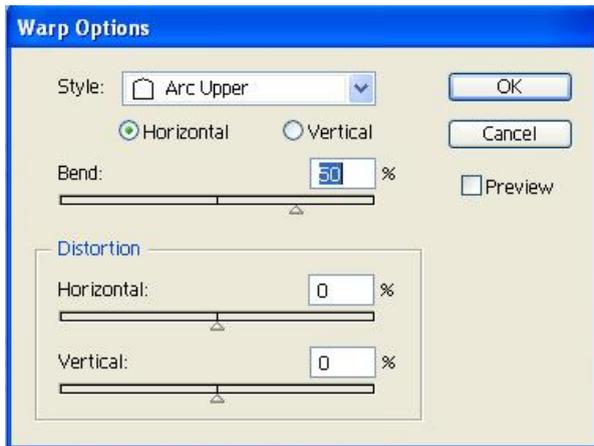
Isi dengan warna ungu lalu masuk ke Effect> Stylize> Rounded Corners . Masukkan radius 2 px , klik tombol OK , lalu masuk ke Effect> Warp> Arc Lower . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK .





Langkah 2

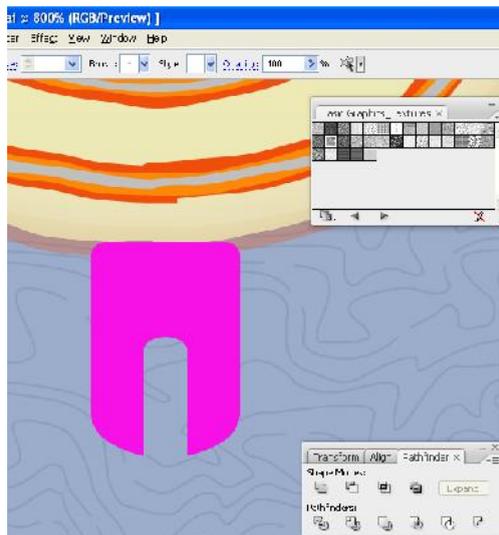
Dengan menggunakan Rectangle Tool (M), buatlah bentuk 6 x 20 px, dan letakkan seperti ditunjukkan pada gambar berikut. Isi dengan warna hitam lalu masuk ke Effect> Stylize> Rounded Corners. Masukkan radius 1 px, klik tombol OK, lalu masuk ke Effect> Warp> Arc Upper. Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK.





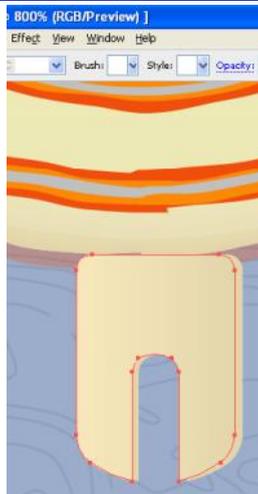
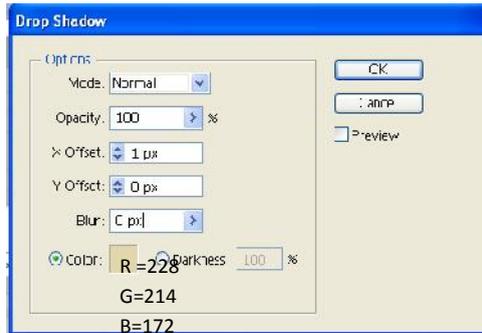
Langkah 3

Pastikan bentuk hitam dan ungu Anda masih terpilih dan masuk ke Object > Expand Appearance. Pilih bentuk yang akan dihasilkan, buka panel Pathfinder (Window > Pathfinder), dan klik tombol Minus Front .



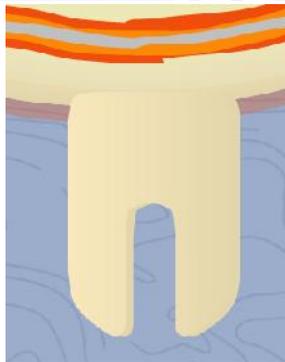
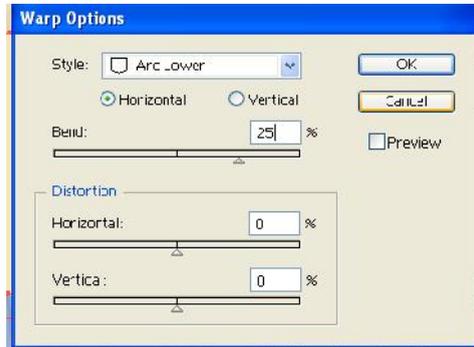
Langkah 4

Pastikan bentuk ungu Anda masih dipilih dan fokus pada panel Appearance . Pilih isi, ganti warna dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini, lalu masuk ke Effect> Stylize> Drop Shadow . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK



Langkah 5

Pastikan bentuk mungil Anda tetap terpilih dan masuk ke Effect> Stylize> Rounded Corners . Masukkan radius 2 px , klik tombol OK , lalu masuk ke Effect> Warp> Arc Lower . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK . Setelah selesai, kirim obyek ini kembali menggunakan shortcut Shift-Control- [pada keyboard (Send to Back).



Langkah 6

Copykan bentuk mungil Anda (Control-C> Control-V) dan sebarkan salinannya seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut. Jangan lupa mengirimnya kembali (Shift-Control- [)



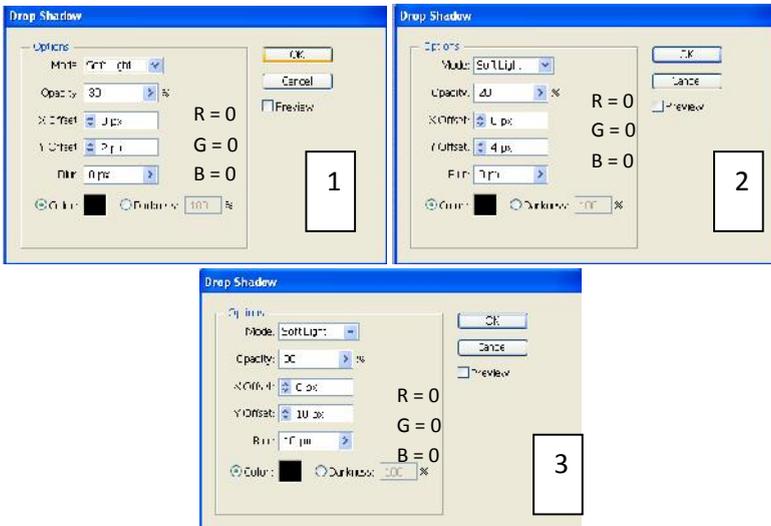
5. Bagaimana Menambahkan Shading dan Bunch of Colored Dots
Langkah 1

Pilih huruf pertama Anda beserta yang kecil dan Kelompokkan mereka (Control-G).



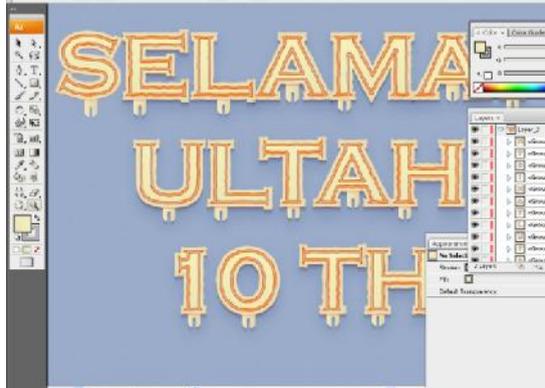
Langkah 2

Pastikan grup baru Anda masih terpilih dan masuk ke Effect> Stylize> Drop Shadow . Masukkan atribut yang ditunjukkan di jendela kiri (pada gambar berikut), klik tombol OK , lalu pasang dua efek Drop Shadow lainnya di bawah ini.



Langkah 3

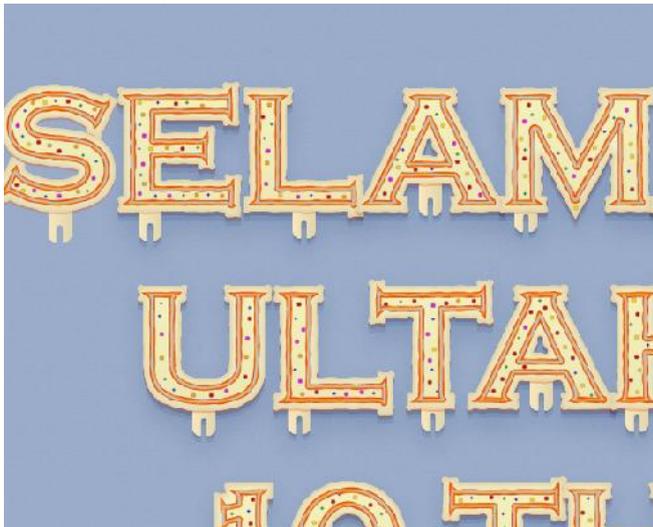
Transferkan format ini ke bentuk lainnya dan Kelompokkan seperti yang Anda lakukan dengan dua obyek yang pertama. Sekali lagi, gunakan ikon target tersebut di panel Lapisan untuk dengan mudah mentransfer efek Drop Shadow dari satu grup ke grup lainnya.



Langkah 4

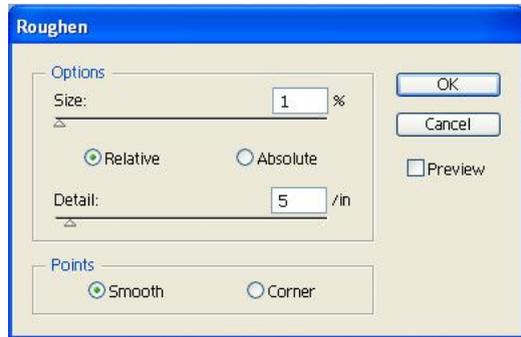
Fokus pada panel Lapisan , kunci lapisan kedua Anda, dan tambahkan yang ketiga. Pilih Add New Layer.

Menggunakan Ellipse Tool (L) , buat sekelompok lingkaran , lebar lingkaran lingkaran tampilan seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut, dan isi dengan enam warna yang ditunjukkan di bawah ini.



Langkah 6

Pilih semua lingkaran berwarna Anda dan masuk ke Efek> Distort & Transform> Roughen . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK .

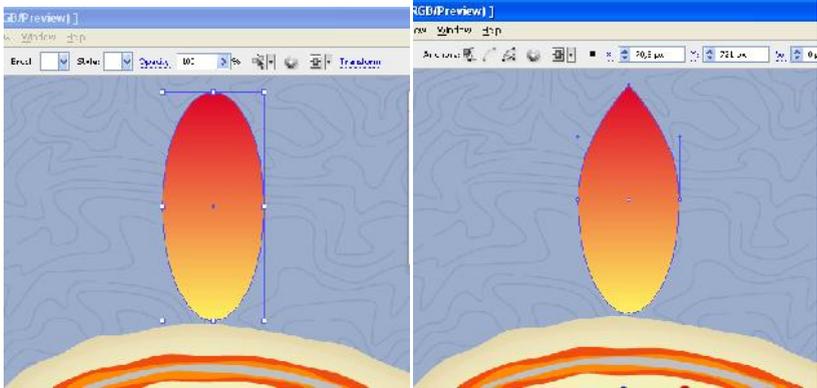


6. Cara Membuat Flames

Langkah 1

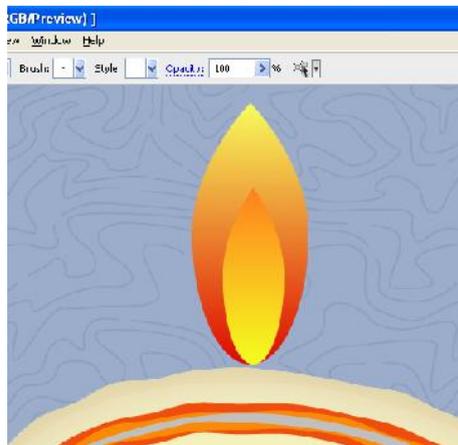
Fokus pada panel Lapisan , kunci lapisan ketiga Anda, dan tambahkan yang keempat. Pilih dan kemudian fokus pada sisi atas dari bentuk huruf pertama Anda.

Menggunakan Ellipse Tool (L) , buat bentuk 16 x 45 px , isi dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini, dan letakkan seperti pada gambar pertama. Fokus pada sisi atas lingkaran yang terjepit ini, pilih Anchor Point Tool (Shift-C) , dan cukup klik titik jangkar itu.



Langkah 2

Menggunakan Ellipse Tool (L), buat bentuk 10 x 34 px, isi dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini, dan letakkan seperti pada gambar pertama. Pastikan bentuk baru ini tetap dipilih, pilih Anchor Point Tool (Shift-C), dan klik titik jangkar teratas.



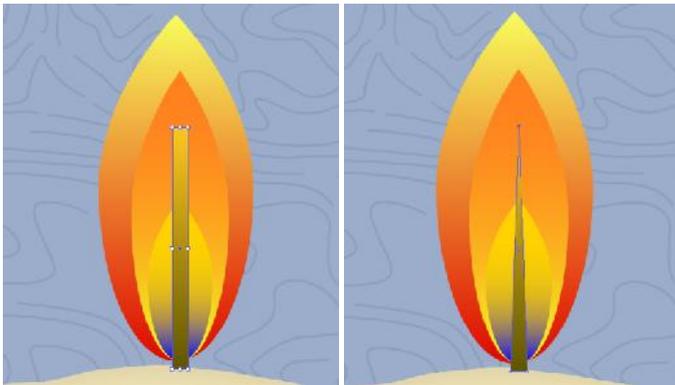
Langkah 3

Menggunakan Ellipse Tool (L), buatlah bentuk 6 x 22 px, isi dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini, dan letakkan seperti pada gambar pertama. Pastikan bentuk baru ini tetap dipilih, pilih Anchor Point Tool (Shift-C), dan klik titik jangkar teratas.



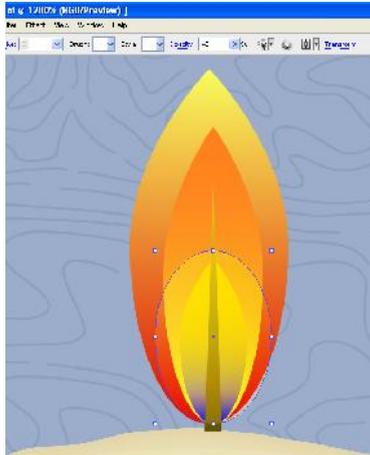
Langkah 4

Dengan menggunakan Rectangle Tool (M) , buatlah bentuk 2 x 32 px , isi dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini, dan letakkan seperti pada gambar pertama. Pastikan bentuk baru ini tetap dipilih dan pilih Direct Selection Tool (A) . Pilih titik jangkar teratas dan pergi ke Object> Path> Average (Alt-Control-J) . Pilih Both dan kemudian klik tombol OK .

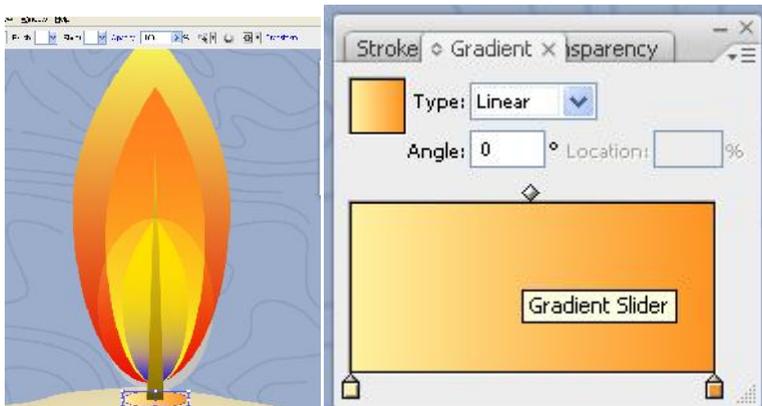


Langkah 5

Menggunakan Ellipse Tool (L) , buat bentuk 12 x 22 px , isi dengan R=255 G=247 B=209 , dan letakkan seperti pada gambar pertama. Turunkan Opacity menjadi 40% dan ubah Blending Mode menjadi Overlay .



Dengan menggunakan alat yang sama, buatlah bentuk 6 x 2 px dan isi dengan gradien linier yang ditunjukkan di bawah ini. Tempatkan seperti yang ditunjukkan pada gambar kedua dan kirimkan ke belakang (Shift-Control- [).



R = 255

G = 242

B = 161

R = 253

G = 127

B = 33

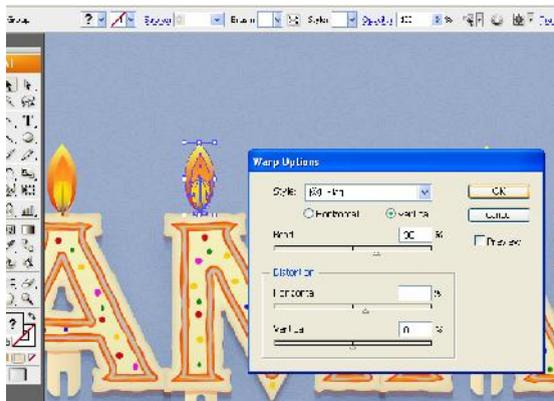
Langkah 6

Pilih semua bentuk yang membentuk nyala api Anda dan Kelompokkan mereka (Control-G). Kalikan grup ini (Control-C> Control-V) dan sebarkan salinannya seperti gambar di bawah ini.



Langkah 7

Pilih grup flame pertama Anda dan masuk ke Effect> Warp> Flag . Masukkan atribut yang ditunjukkan pada gambar berikut dan kemudian klik tombol OK . Pilih sisa grup dan menerapkan efek Warp-Flag yang sama , namun mainkan dengan atribut Bend .





Langkah 8

Pilih Ellipse Tool (L) dan buat sekelompok lingkaran 40 px. Isi bentuk baru ini dengan R = 255 G = 247 B = 209 dan tempatkan seperti pada gambar berikut.



Langkah 9

Pastikan rangkaian lingkaran 40 px Anda tetap dipilih, kirim ke belakang (Shift-Control- [), lalu fokuskan pada panel Appearance .

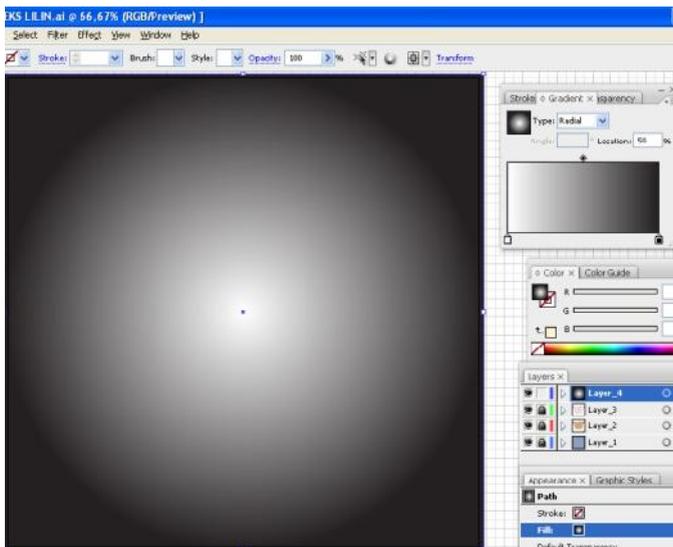
Turunkan Opacity menjadi 25% dan ubah Blending Mode menjadi Overlay , dan kemudian masuk ke Effect> Blur> Gaussian Blur . Masukkan radius 10 px lalu klik tombol OK .



7. Bagaimana Menambah Shading dan Tekstur Halus

Langkah 1

Buat kotak 860 px persegi yang baru, pastikan semuanya menutupi seluruh artboard Anda, dan isi dengan gradien radial yang ditunjukkan di bawah ini.



Fokus pada panel Appearance dan pilih fill yang ada.

Turunkan Opacity menjadi 70% dan ubah Blending Mode menjadi Soft Light .



B. Cara Membuat Efek Teks Berlipat

Dalam langkah berikut Anda akan belajar cara membuat efek teks berlipat dalam Adobe Illustrator. Sebagai permulaan, Anda akan belajar cara membuat latar belakang sederhana dan cara untuk menambahkan beberapa teks. Mengambil keuntungan penuh dari panel Appearance, Anda akan belajar cara bekerja dengan beberapa fill dan efek, linear gradients, dan teknik-teknik dasar pembauran. Akhirnya, Anda akan mempelajari cara untuk copy atribut Appearance antara objek dan cara mudah untuk menyesuaikan.

1. Cara Membuat Dokumen Baru dan Menyiapkan Sebuah Grid

Tekan Control-N untuk membuat dokumen baru. Pilih Pixels dari menu drop-down Units, masukkan 850 ke kotak width dan height dan kemudian klik tombol Advanced. Pilih RGB untuk Color Mode, atur Raster Effects ke Screen (72 ppi), dan kemudian klik Create Document.

2. Cara Membuat Latar Belakang

Pilih Rectangle Tool (M) dan fokus pada toolbar Anda. Menghilangkan warna dari stroke dan kemudian memilih fill dan mengatur warnanya ke R=241 G=242 B=252. Memindahkan ke artboard Anda dan hanya membuat kotak ukuran 860 px. Memastikan bahwa itu menutupi seluruh artboard Anda seperti yang ditunjukkan di bawah.

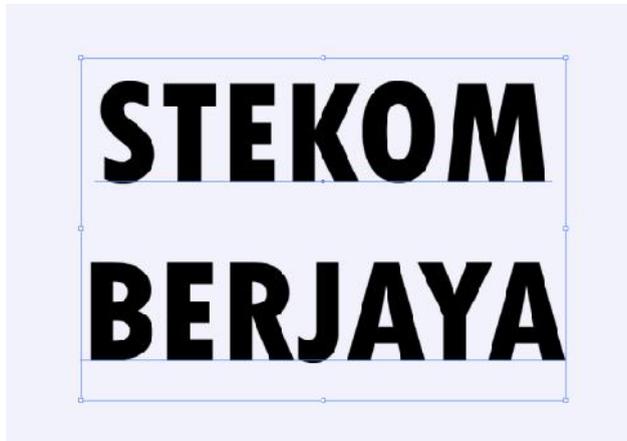
3. Cara Membuat Potongan Teks

Langkah 1

Pilih Type Tool (T) dan membuka panel Character (Window > Type > Character). Pilih font Tw Cen MT Condensed Extra Bold (atau huruf tebal apapun yang Anda pilih), dan atur ukuran ke 200 px dan leading ke 240 px.

Memindahkan ke artboard Anda, klik di atasnya, dan menambahkan potongan teks seperti yang ditunjukkan di bawah. Membuat warnanya hitam.





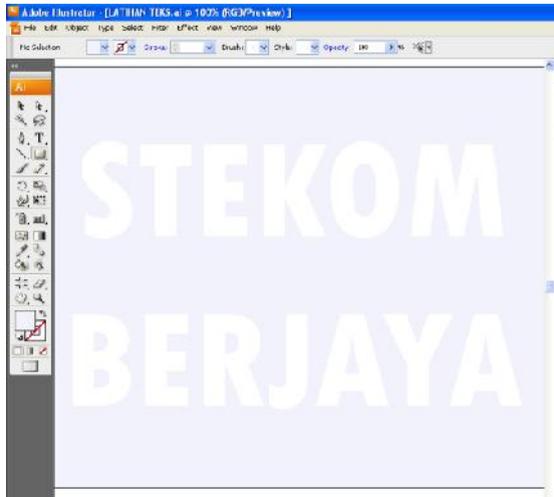
Langkah 2

Menggunakan tool yang sama dan atribut character untuk membuat huruf pertama dari kata Anda. Membuatnya menjadi warna putih dan menempatkan di atas yang warna hitam.



Langkah 3

Terus menambahkan huruf putih terpisah sampai Anda menutupi semua teks hitam. Setelah Anda selesai, menuju ke panel Layers (Window > Layers) dan menghapus teks hitam Anda.

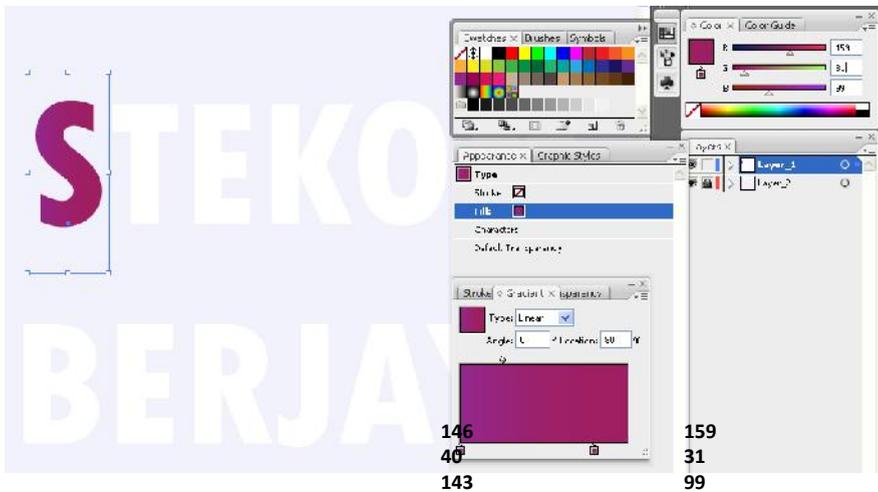


4. Cara Membuat Efek Teks Pertama

Langkah 1

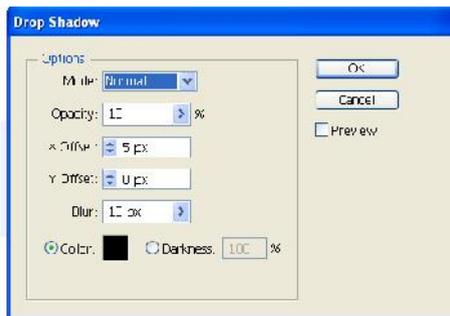
Pilih salah satu huruf Anda, fokus pada panel Swatches (Window > Swatches) dan klik pada [None] swatch untuk menghilangkan fill warna putih. Pindah ke panel Appearance (Window > Appearance) dan tambahkan fill baru menggunakan tombol Add New Fill.

Memilih fill baru dan menggunakan linear gradient terlihat di bawah ini (Window > Gradient). Perlu diingat bahwa angka berwarna biru pada gambar Gradient menunjukkan persentase Location. Menggunakan Gradient Tool (G) untuk menyesuaikan panjang gradient Anda seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut.



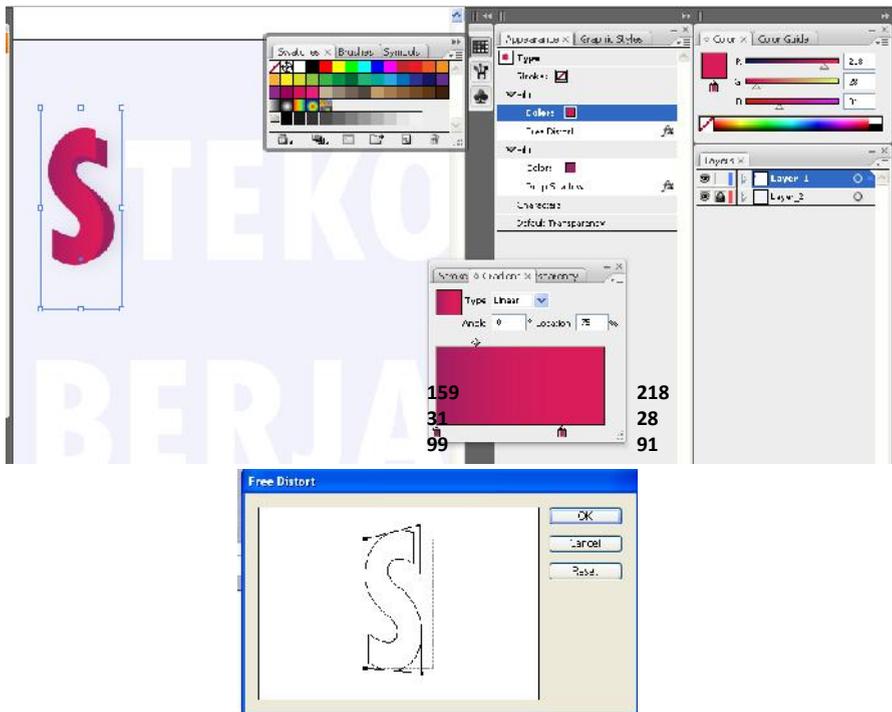
Langkah 2

Pastikan bahwa huruf berwarna masih dipilih, tetap berfokus pada panel Appearance, pilih fill tersebut dan menuju ke Effect > Stylize > Drop Shadow. Memasukkan atribut yang ditunjukkan di bawah ini dan kemudian klik tombol OK.



Langkah 3

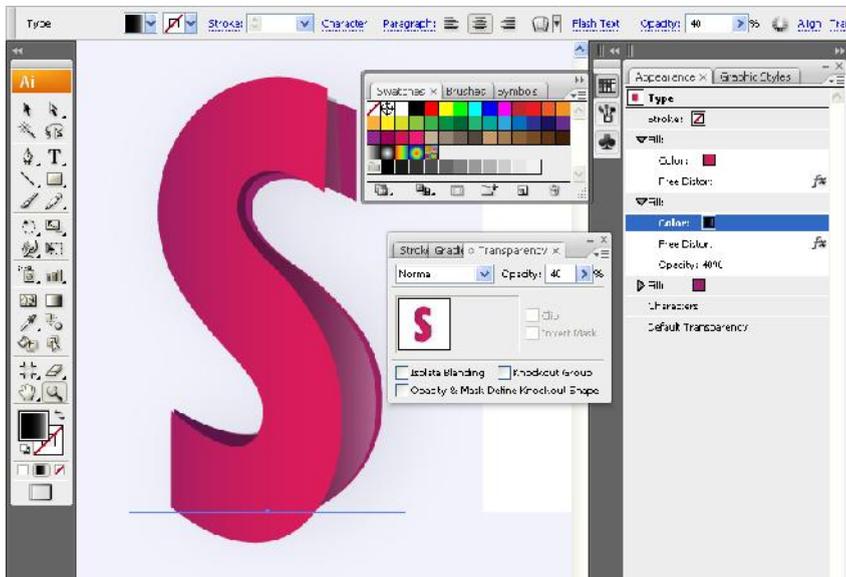
Pastikan bahwa huruf berwarna masih dipilih, tetap berfokus pada panel Appearance, menambahkan fill kedua menggunakan tombol Add New Fill yang sama. Pilih fill baru ini, menambahkan linear gradient terlihat di bawah ini dan menuju ke Effect > Distort & Transform > Free Distort. Drag poin kanan tersebut seperti terlihat di bawah dan kemudian klik tombol OK.



Langkah 4

Pastikan bahwa huruf berwarna masih terpilih, tetap berfokus pada panel Appearance dan menambahkan fill ketiga menggunakan tombol Add New Fill yang sama

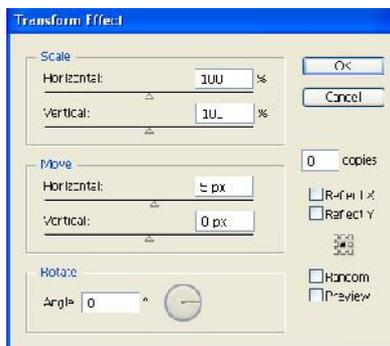
Drag fill baru ini di antara yang sudah ada, menerapkan linear gradient terlihat di bawah ini, menurunkan Opacity ke 40% dan menuju ke Effect > Distort & Transform > Free Distort. Drag poin kanan tersebut seperti terlihat di bawah dan kemudian klik tombol OK. Perlu diingat bahwa angka nol berwarna kuning pada gambar Gradient menunjukkan persentase Opacity.

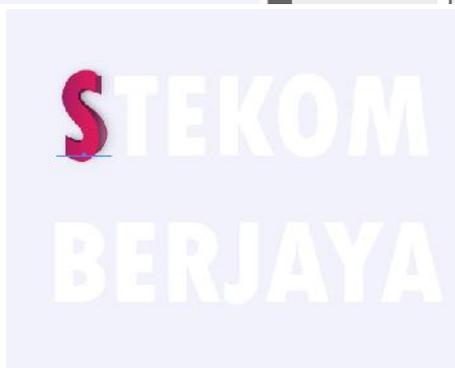
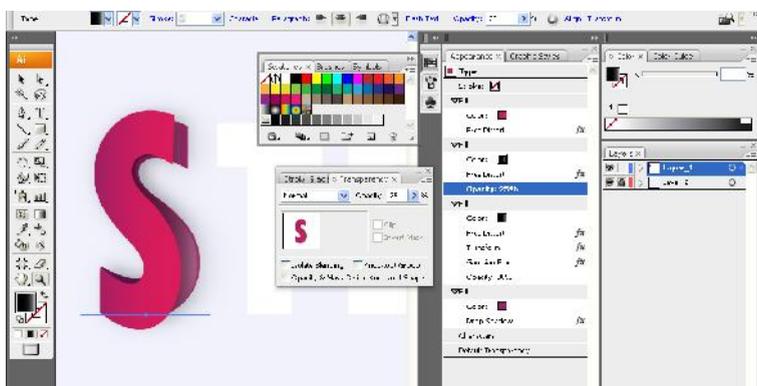


Langkah 5

Pastikan bahwa huruf berwarna masih terpilih, tetap berfokus pada panel Appearance.

Pilih bagian tengah fill dan duplikasi menggunakan tombol Duplicate Selected Item. Memilih fill yang baru ditambahkan, menurunkan Opacity ke 30% dan menuju ke Effect > Distort & Transform > Transform. Drag slider Move-Horizontal ke 5 px, klik tombol OK, dan menuju ke Effect > Blur > Gaussian Blur. Atur Radius ke 5 px dan kemudian klik tombol OK.

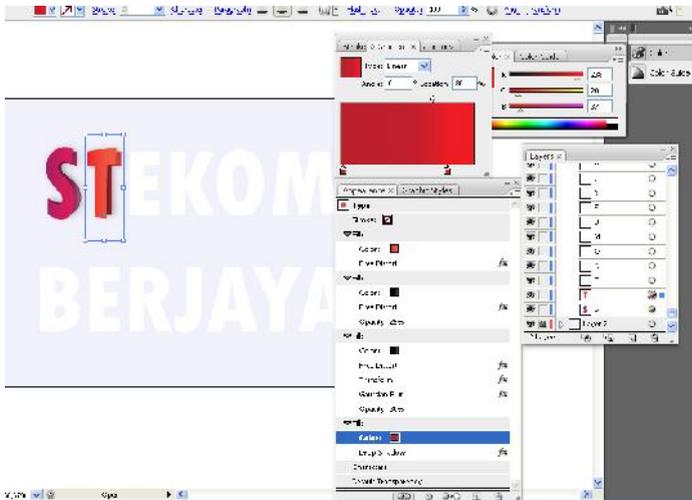




5. Cara Membuat Variasi Warna Pada Efek Teks Anda Langkah 1

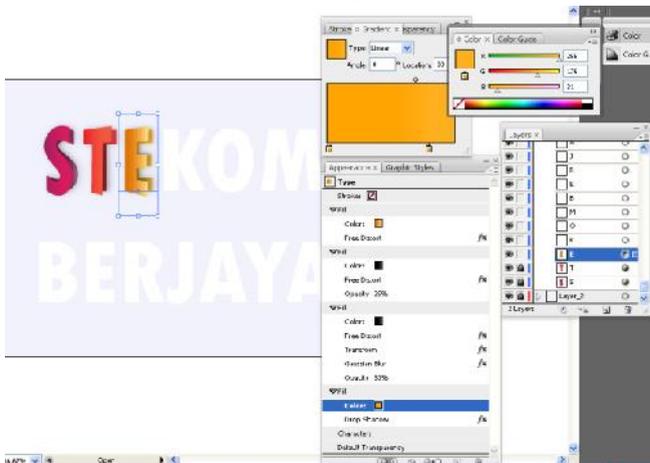
Pertama, Anda perlu copy atribut Appearance dari huruf berwarna dan paste mereka ke huruf kedua Anda. Ini dapat dilakukan cukup mudah dari panel Layers. Memperluas layer Anda dan Anda akan melihat lingkaran kecil pada sisi kanan dari semua objek Anda — itu adalah icon target. Menahan tombol Alt, klik pada icon target yang menunjukkan huruf berwarna Anda, dan drag ke dalam lingkaran untuk huruf kedua Anda.

Sekarang, pilih huruf berwarna yang baru, fokus pada panel Appearance dan mengganti kedua linear gradient dengan yang ditunjukkan di bawah ini.



Langkah 2

Mengulangi teknik yang disebutkan di langkah sebelumnya, tetapi mengganti linear gradient dengan yang ditunjukkan di bawah ini.

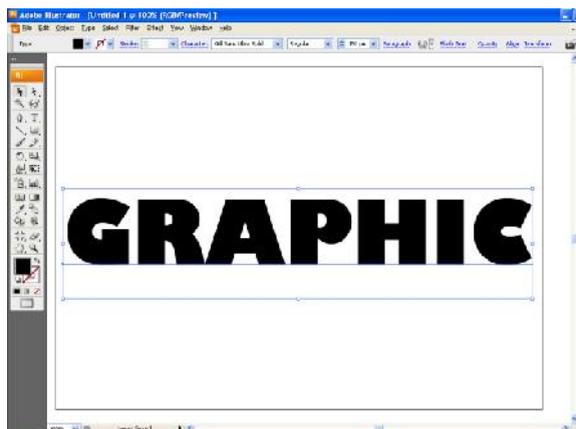




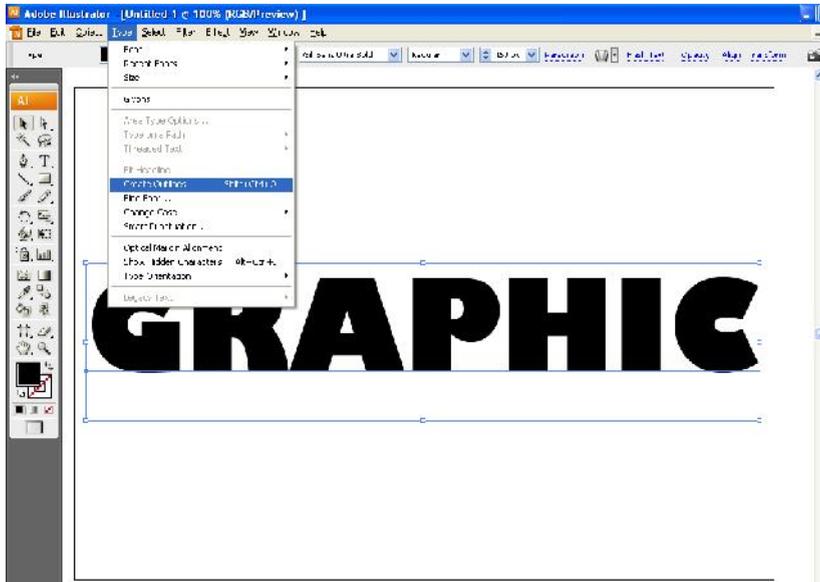
C. Cara Membuat Teks Timbul

Langkah Pembuatanya seperti dibawah ini :

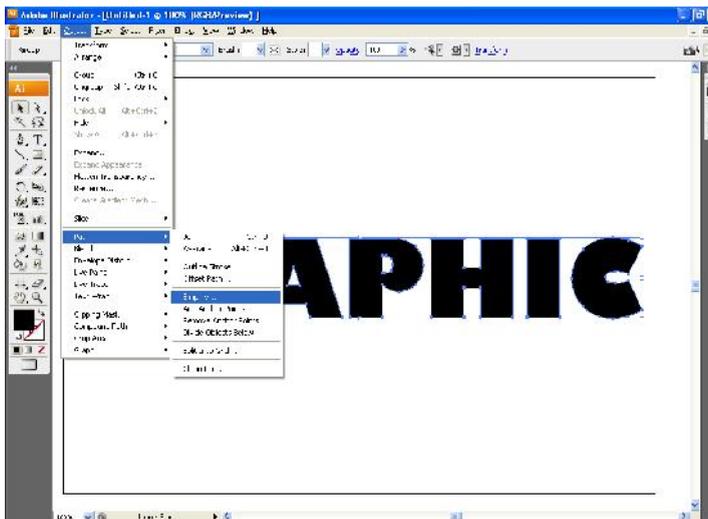
1. Buka dulu aplikasi Adobe Illustratornya.. Kemudian buat lembar kerja baru, sesuai dengan gambar di bawah..
2. Buat Teks menggunakan Type Tool, bisa bebas mau membuat teks apa saja.. dan bebas juga mau menggunakan Font apa saja.



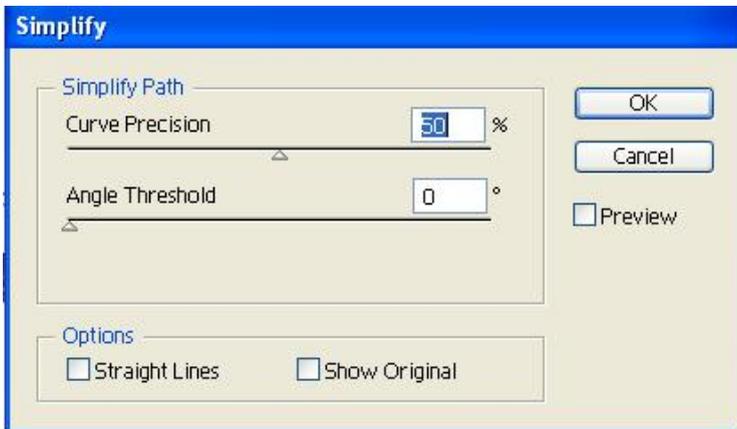
3. Lalu anda ke Toolbar Type dan klik Create Outlines.



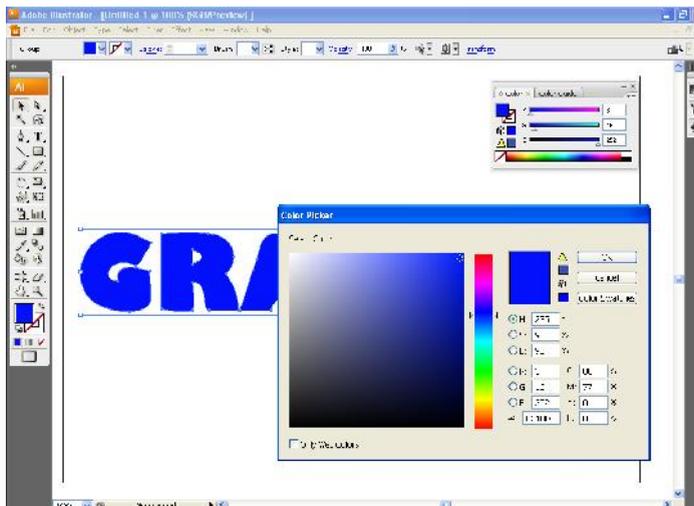
4. Setelah dikasih Outlines.. Anda ke Toolbar lagi, pilih menu Object, dan klik Path lalu pilih Simplify..

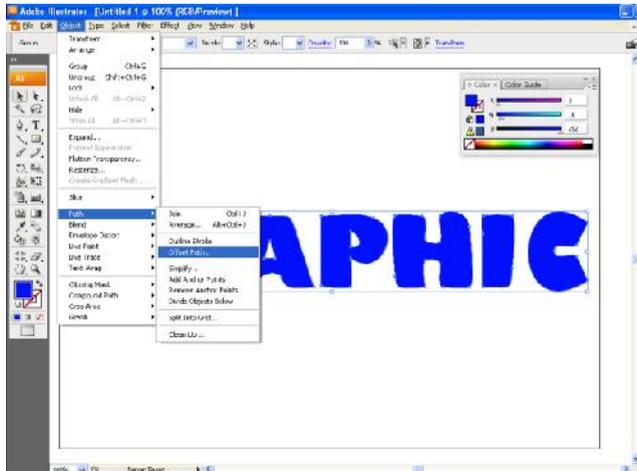


Klik OK dengan format seperti gambar di bawah.

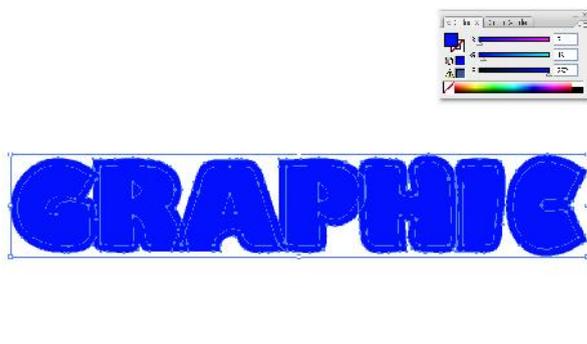
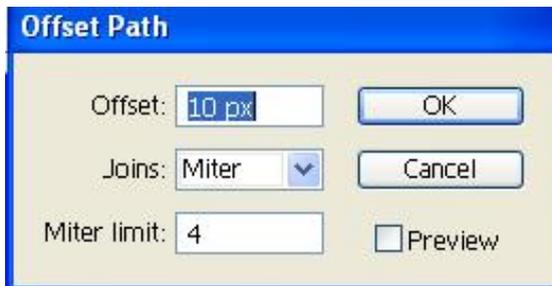


4. Lalu anda kasih warna pertama, karena disini akan memakai 3 warna. Beri warna sesuai selera.. Setelah selesai diberi warna, anda balik lagi ke menu Object, pilih Path, lalu klik Offset Path..

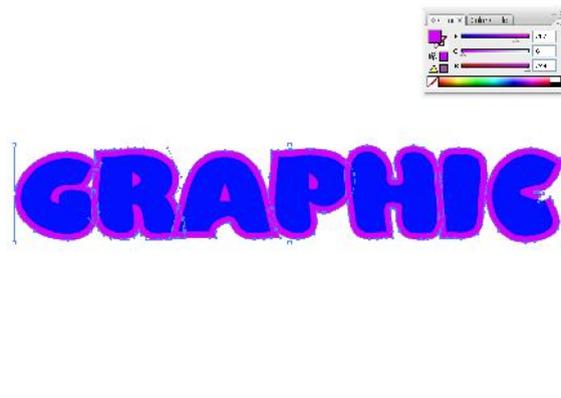




Setelah muncul gambar seperti di bawah, langsung saja klik OK.



5. Selanjutnya anda beri warna kedua. cara dan susunannya masih sama seperti memberi warna pertama tadi..



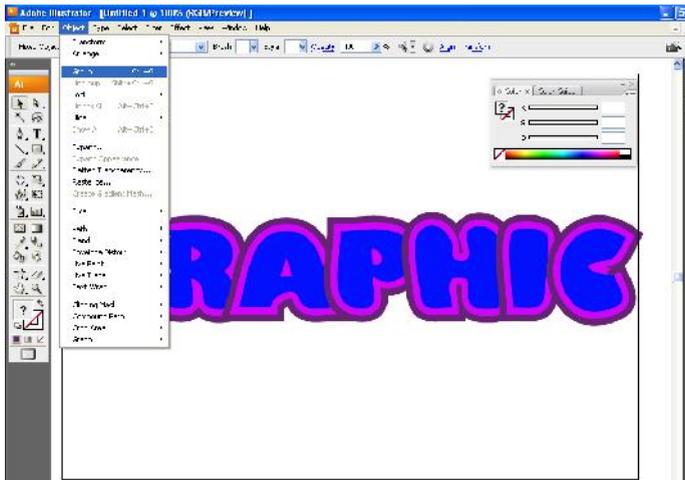
Lalu anda balik lagi ke menu Object, pilih Path, dan klik Offset Path.

6. Anda beri lagi warna yang ketiga atau yang terakhir.. Sekali lagi, untuk pemilihan warna, bebas.

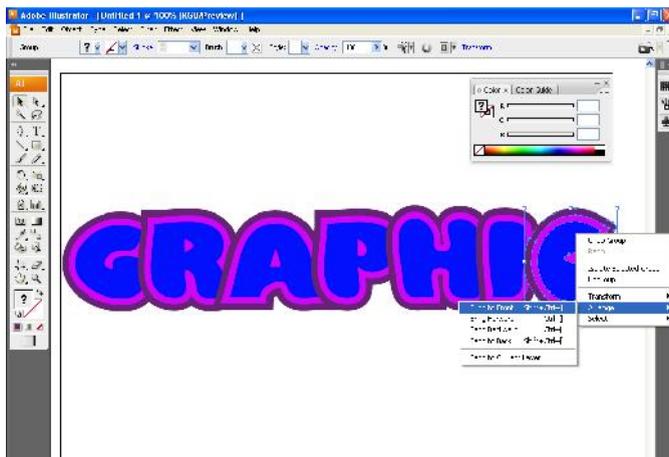


7. Kemudian anda pilih menu Object, lalu klik Ungroup..

8. Lalu anda Group satu per satu teksnya dengan cara block per huruf, lalu klik kanan dan pilih Group..



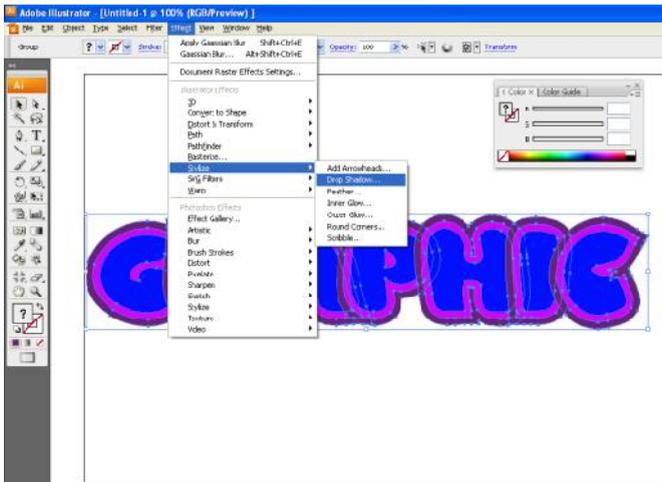
9. Setelah itu anda block semua teks yang dibelakang huruf terakhir kemudian klik kanan, pilih Arrange dan klik Bring To Front, sehingga teksnya berada diatas teks yang paling akhir. lalu block 3 huruf yang depan lakukan serupa seperti tadi.

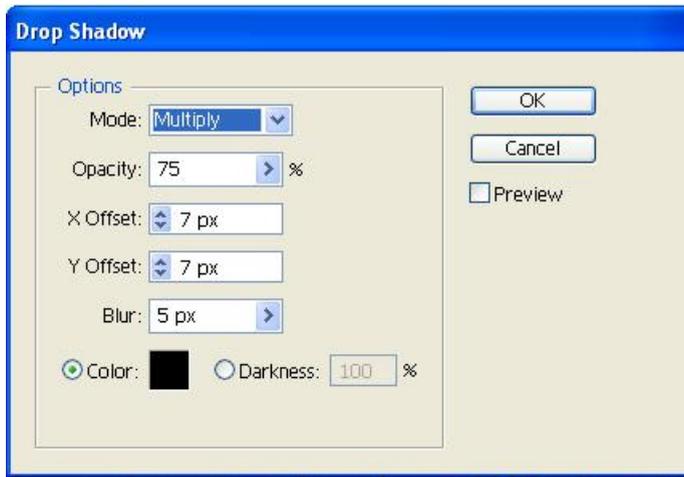


10. Kemudian susun teks menjadi seperti gambar dibawah..



11. Terakhir... anda block semua teksnya, lalu anda ke menu Effect, pilih Stylize, dan klik Drop Shadow. Kemudian Setting Drop Shadownya seperti gambar dibawah. Lalu klik OK. Selesai .





GRAPHIC

D. Membuat efek lighting pada teks

Dalam tutorial ini anda akan mencoba membuat efek lighting menggunakan adobe illustrator, anda akan mencoba menerapkan efek shadow, outer glow

Langkah 1

Buatlah persegi dengan menggunakan RECTANGLE TOOL(M), dan beri warna hitam pada persegi tersebut. Lalu object tersebut akan anda LOCK, yaitu dengan menekan CTRL + 2 (supaya object tidak berpindah-pindah).

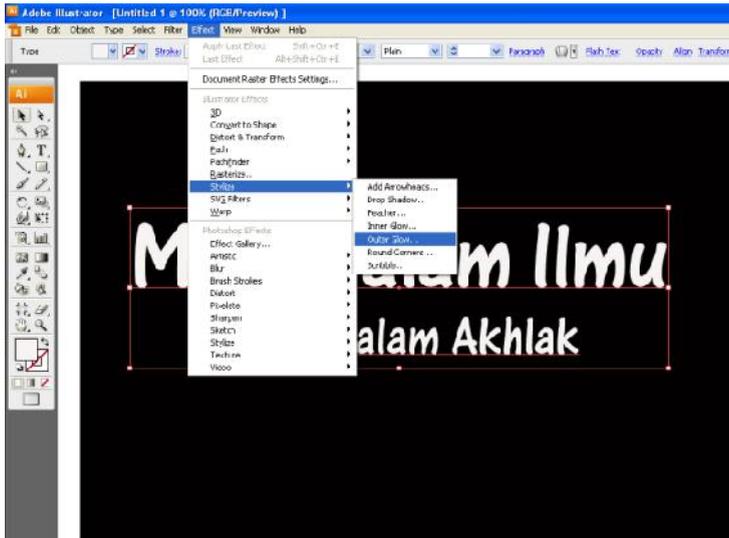
Langkah 2

Buatlah teks dengan menggunakan Type Tool (T), kalian bisa membuat teks Maju Dalam Ilmu Mulia dalam Akhlak dengan font misalnya, Beri warna putih pada teks (Lihat gambar).



Langkah 3

Seleksi teks, anda akan membuat lighting pada teks, caranya adalah klik pada pilih effect>stylize>outer glow (lihat pada gambar dibawah).



Setelah memilih Outer glow keluar kotak dialog pastikan semua yang terlingkari sudah dipilih, klik preview untuk melihat hasil effect, lalu klik ok.

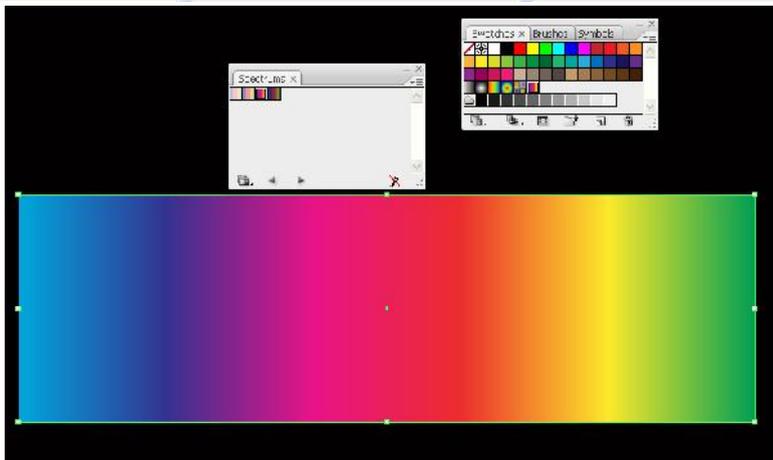
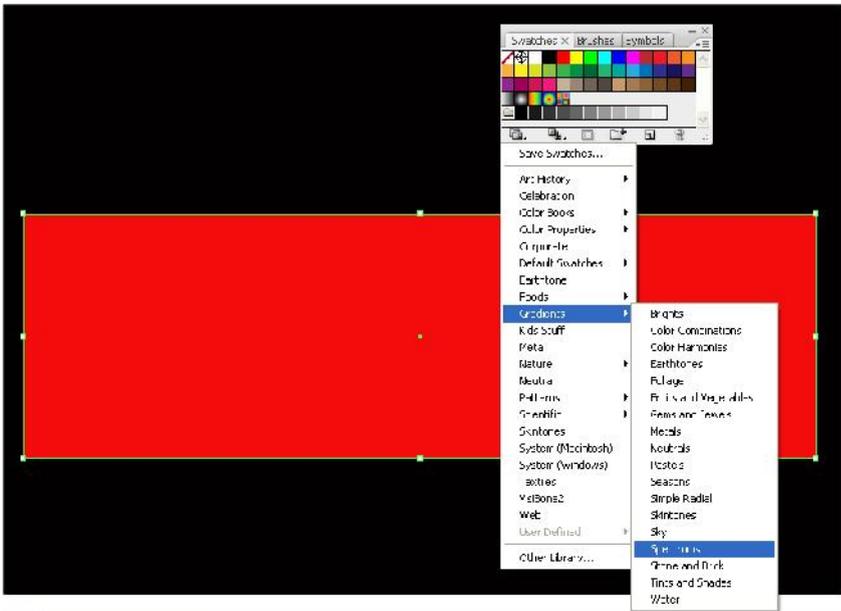


Langkah 4

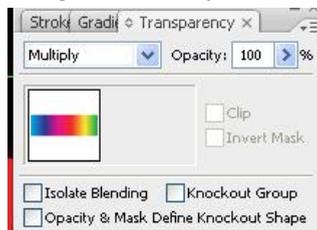
Buat lah object dengan menggunakan RECTANGLE TOOL (M) (lihat gambar). Lalu berikan gradient dengan menggunakan GRADIENT TOOL (G)



NOTE : dalam membuat gradient caranya dengan menyeleksi object yang ingin diberikan gradient,lalu pilih windows> Swatches, Klik Swatch library menu>gradient>spectrum. Lalu pilih gradient spectrum.



masih dalam object yang telah anda buat Spectrum, pilih palet Transparency ubah blending Mode menjadi multiply (lihat gambar).



Langkah 5

Dan inilah hasil akhir dari ARTWORK yang telah anda buat, anda juga bisa menambahkan object lain, Prinsipnya tetap sama seperti langkah diatas.



Dengan mencoba menambah beberapa object, dan hasilnya seperti ini. Anda juga dapat mengkreasikan sesuai keinginan anda.

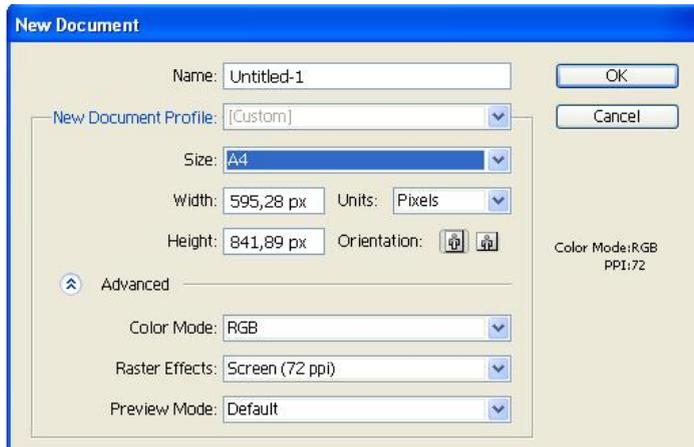


E. Membuat Tulisan 3D

Pada tutorial ini, anda akan membuat desain tulisan 3D (tiga dimensi) yang colorful dengan Adobe Illustrator. Tulisan 3D yang akan anda buat nanti bisa anda pakai untuk kebutuhan desain poster.

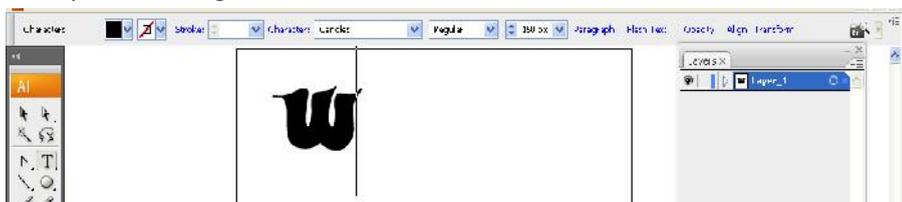
Langkah 1 - Buat Dokumen Baru

Buatlah file baru dengan ukuran kertas A4 dan mode RGB

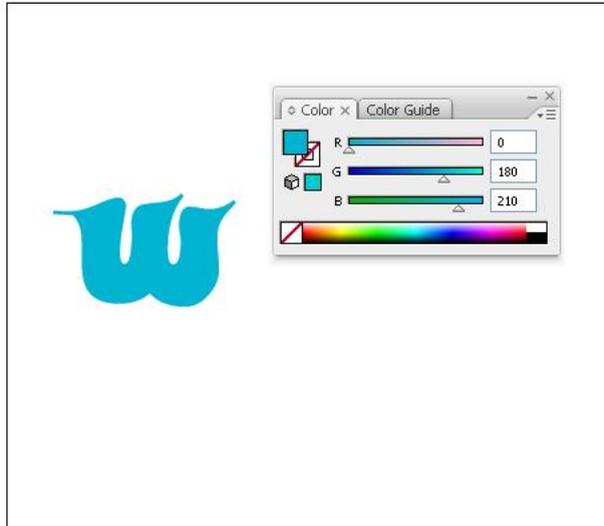


Langkah 2 - Masukkan Tulisan

Tentukan tulisan yang akan anda masukkan. Pada tutorial ini, saya akan menggunakan kata "WARNAKU". Kemudian masukkan huruf pertama dulu, yaitu W dengan font Candles

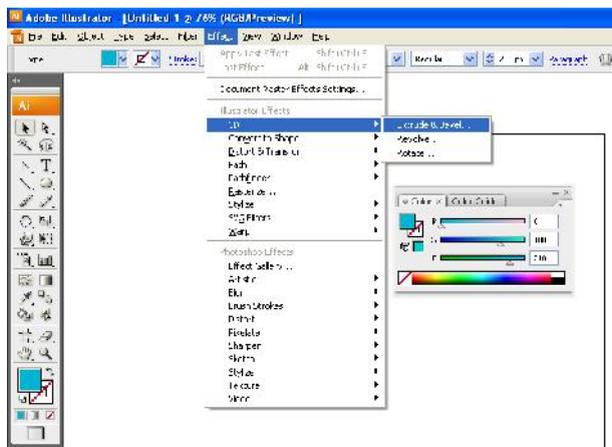


Buka panel Color (F6) kemudian pada menu kecil di pojok kanan, pilih color mode RGB. Kemudian pada kotak bawah masukkan kode warna R = 0,G =180,B =210 .

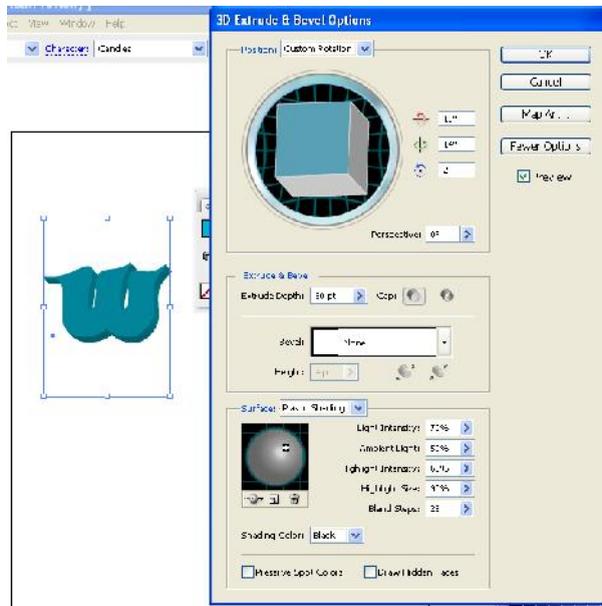


Langkah 3 - Ubah ke bentuk 3D

Masuk ke menu "Effect> 3D> Extrude & Bevel"



Atur setting Extrude & Bevel seperti contoh. Perhatikan posisi lighting yang berada di sisi kiri atas, Tambahkan light, namun kali ini taruh di posisi kanan bawah dengan setting Light Intensity 70%

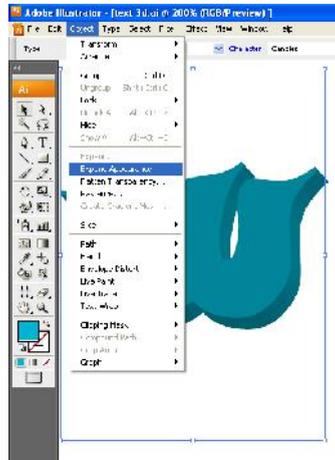


Hasilnya akan seperti ini :

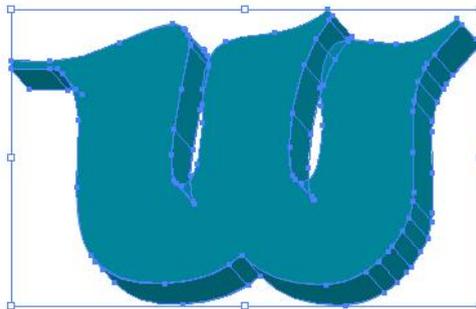


Langkah 4 - Expand Appearance

Klik menu "Object> Expand Appearance>" untuk mengubah tulisan menjadi objek path, supaya anda bisa edit permukaanya.

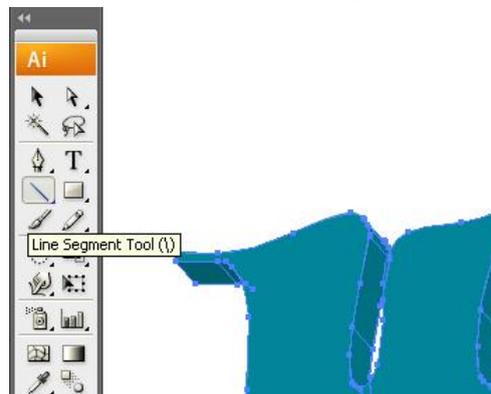


Hasilnya akan seperti ini



Langkah 5 - Buat dua garis horizontal

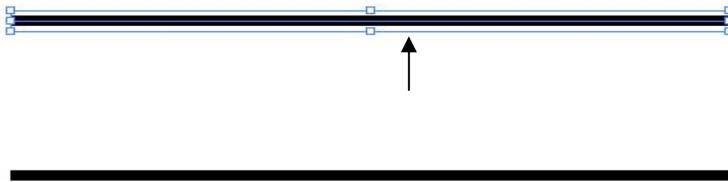
Pada menu tool di sebelah kiri, pilih "Line Segment tool"



Tekan Shift kemudian tarik sebuah garis dengan tool tersebut untuk membuat garis lurus yang sempurna. Pastikan setting stroke 4 pt



Tekan Alt+Shift sambil menggeser dan menduplikat garis tersebut ke atas. Hasilnya akan seperti ini.

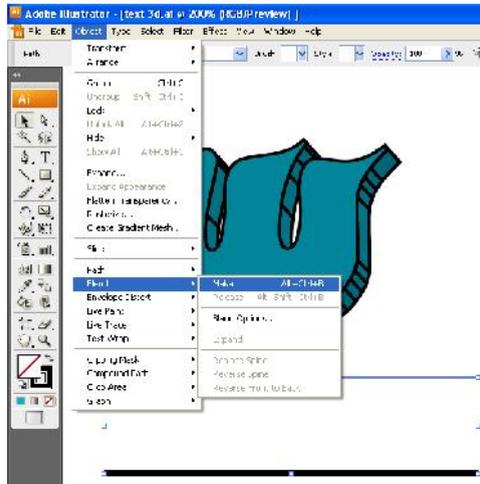


Buka panel Stroke, jika tidak ada, masuk ke menu "Window>Stroke" dulu untuk menampilkannya. Kecilkan ketebalan garis yang di bagian bawah menjadi 0.5 pt.

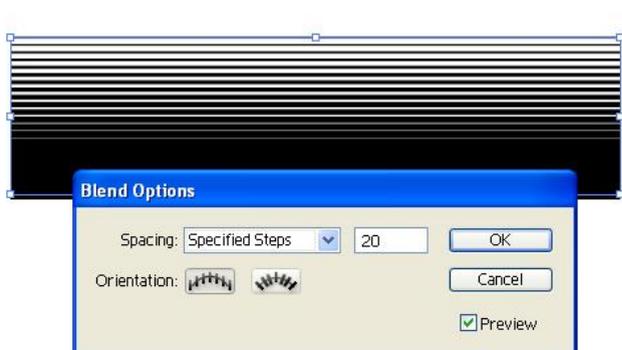


Langkah 6 - Blend dua garis tersebut

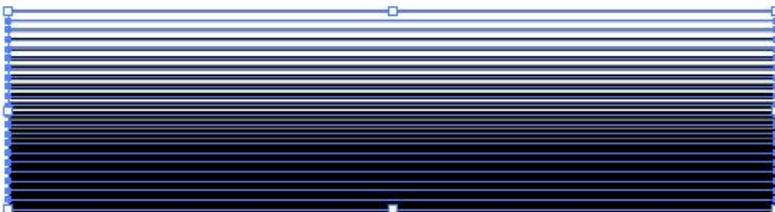
Seleksi kedua garis itu kemudian klik menu "Object> Blend> Make"



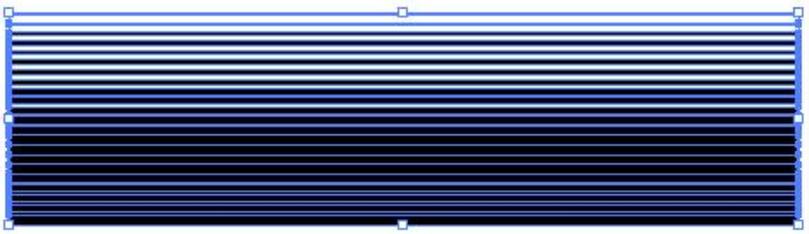
Maka kedua garis tersebut akan terhubung, klik menu "Object> Blend> Blend Option". Gunakan Spacing "Specified Step". Aturlah supaya garisnya seperti ini.



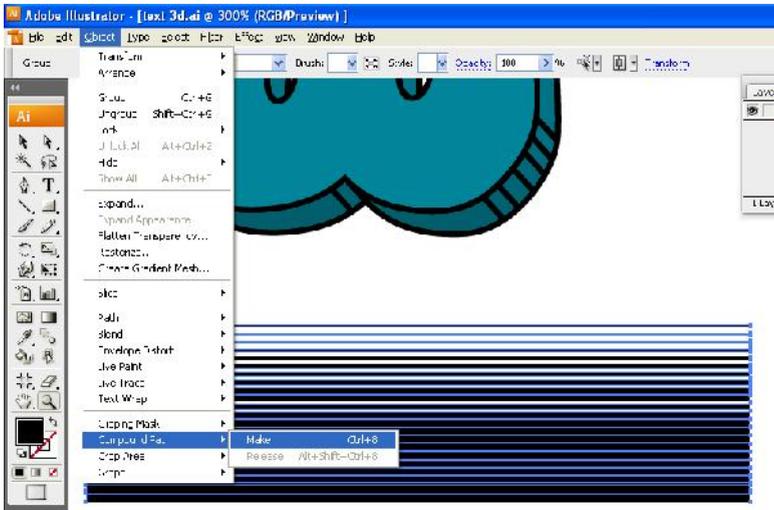
Kemudian klik "Object> Expand". Pastikan setting Expand seperti contoh, kemudian klik OK.



Ulangi langkah tadi lagi sekali ("Object> Expand") sampai garisnya seperti ini. Ingat, lakukan Expand 2x.

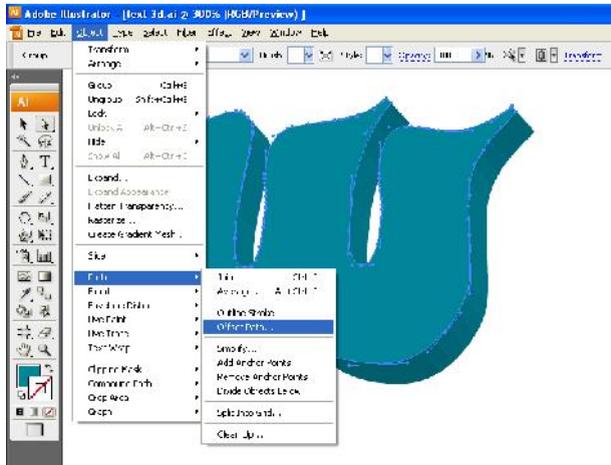


Kemudian klik menu "Object> Compound Path> Make" untuk mengubah object tersebut menjadi compound path. Mungkin object tersebut kemudian menghilang (baca: tanpa warna), tinggal isi lagi dengan warna bebas.

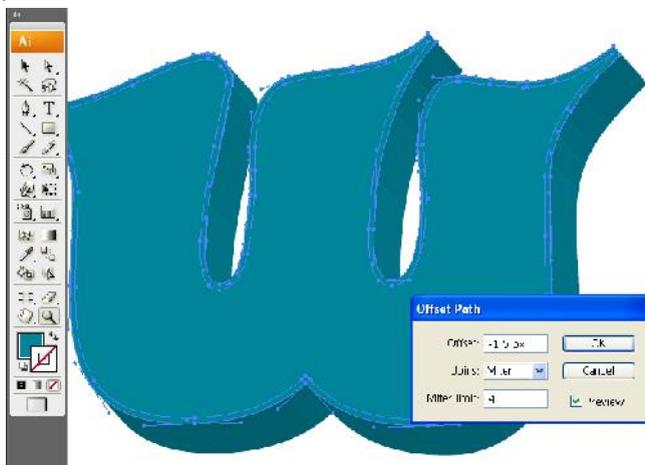


Langkah 7 - Offset path bagian depan huruf

Klik "Direct Selection tool" (atau shortcut-nya "A"), kemudian klik permukaan depan huruf W. Kemudian klik "Object> Path> Offset Path"

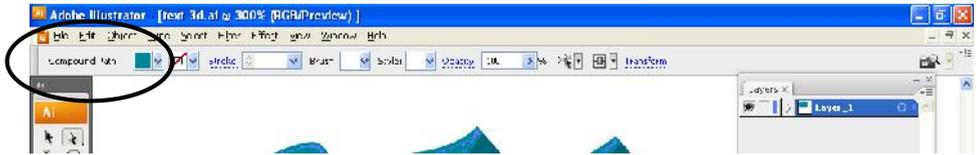


Atur seperti contoh



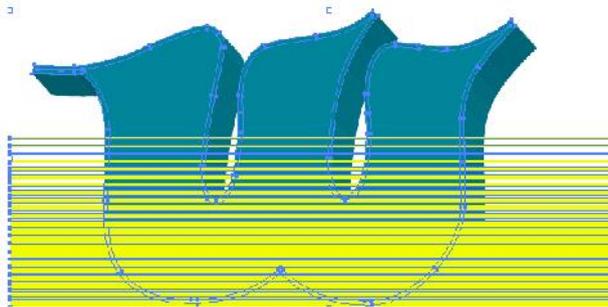
Tekan OK, setelah itu, ketika offset path tersebut masih aktif, tekan Ctrl+X untuk meng-cut. Setelah itu tekan Ctrl+F untuk mem-paste offset tersebut tepat di posisi sebelumnya. Apa fungsinya? Cara ini efektif untuk memisahkan path tersebut dengan group path keseluruhan huruf W.

Setelah itu, pastikan offset path tadi masih aktif, kemudian klik "Object>Compound Path" (shortcut Ctrl+8) untuk mengubah path tersebut menjadi compound path. Perhatikan di pojok kiri atas, jika benar, maka status path itu telah menjadi Compound Path.

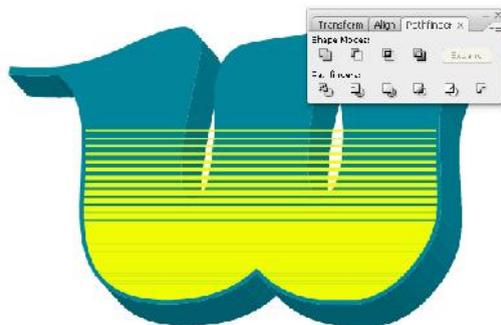


Langkah 8 - Intersect kedua compound path

Kembali ke garis blend tadi, klik garis tersebut kemudian Copy-Paste ke atas huruf W tersebut.



Dengan menekan Shift, klik garis blend dan offset path langkah 7 tadi (yang sudah diubah menjadi compound path). Setelah itu buka panel Pathfinder (Ctrl+Shift+F9) kemudian pilih mode Intersect. Jika benar, tampilannya akan seperti contoh di bawah.



Jika ada peringatan ketika mengklik mode Intersect, ada kemungkinan kedua object tersebut belum dalam status compound path. Supaya berhasil pemotongan dengan Pathfinder, kedua object path harus dalam

status compound path. Warnai objek garis-garis tersebut dengan warna yang lebih cerah daripada warna di bawahnya.

Langkah 9 - Ulangi Langkah 2 sampai 8

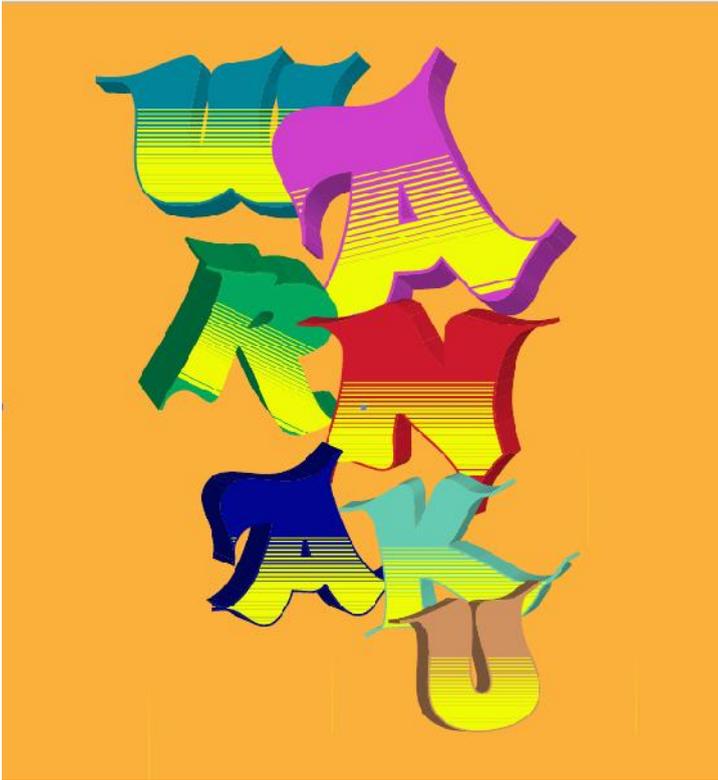
Ulangi langkah 2-8 sampai tercipta komposisi huruf WARNAKU.

Variasikan warna dan rotasi tulisan 3Dnya. Lihat contoh.



Langkah 10 - Tambahkan background

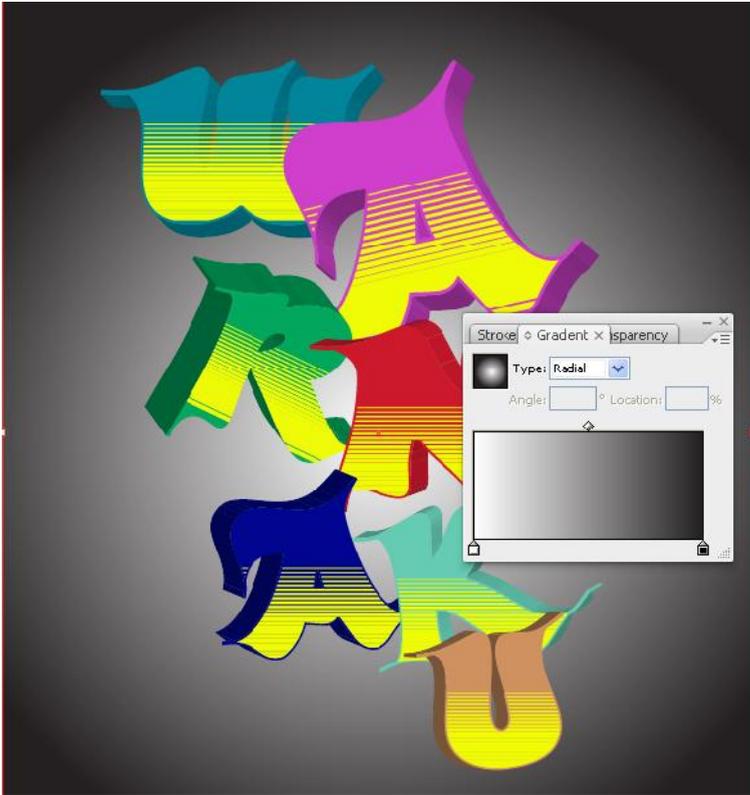
Buatlah latar dengan menggunakan Rectangle Tool. Kemudian klik kanan pada kotak tersebut, pilih "Arrange> Send to back" atau shortcut Ctrl+Shift+[



Langkah 11 - Warnai background

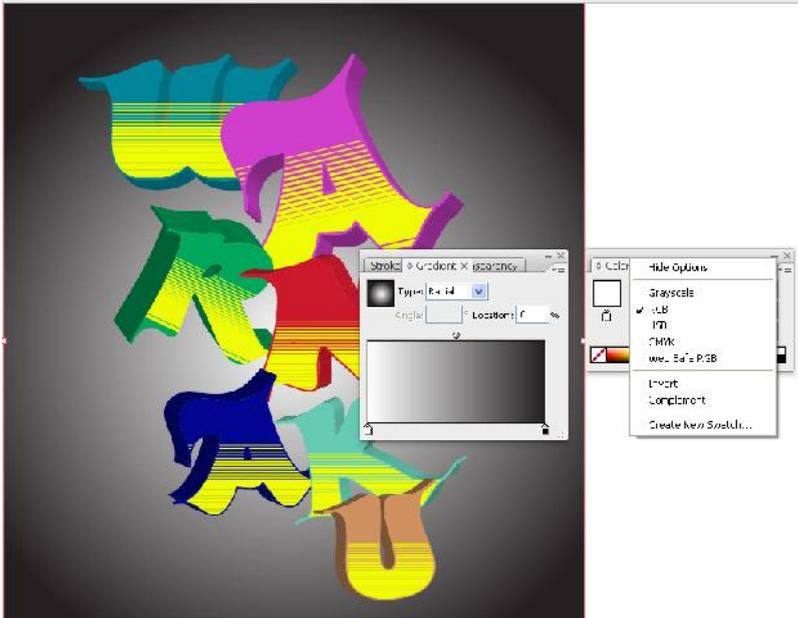
Warnai latar tersebut dengan Gradient tool. Klik tool tersebut baru kemudian klik kotak latar tersebut untuk mengubahnya menjadi gradasi hitam-putih untuk sementara.

Bukalah panel Color (F6) dan Gradient (Ctrl+F9). Pada panel Gradient, ubahlah type-nya menjadi Radial.

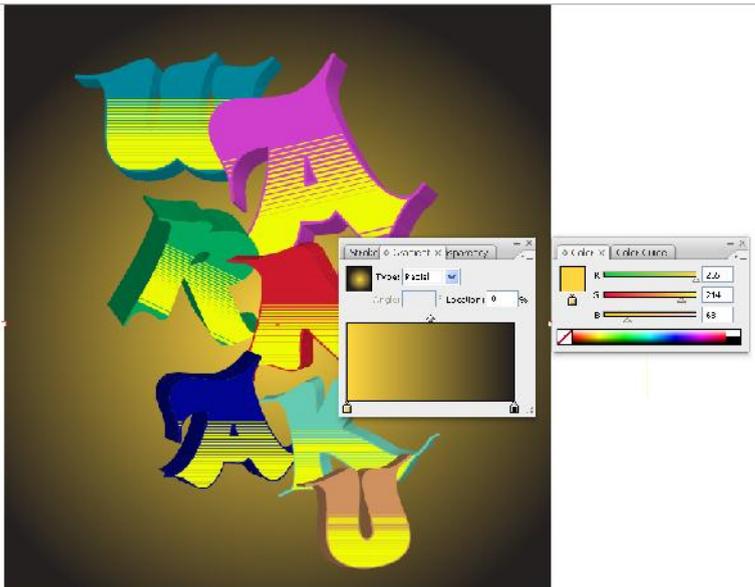


Kemudian pada kotak gradasi dibawahnya, gantilah 2 warna (yang berbentuk seperti kantung tinta) tersebut seperti contoh di bawah atau sesuai seleraamu.

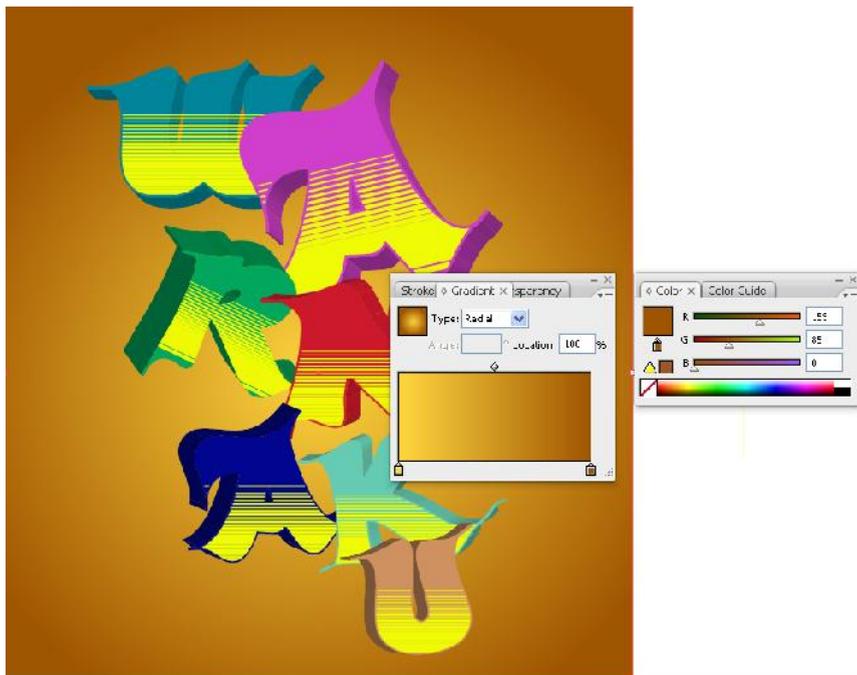
Klik slider Gradient yang putih. Kemudian pada panel Color, klik menu di pojok kanan atas, pilih RGB.



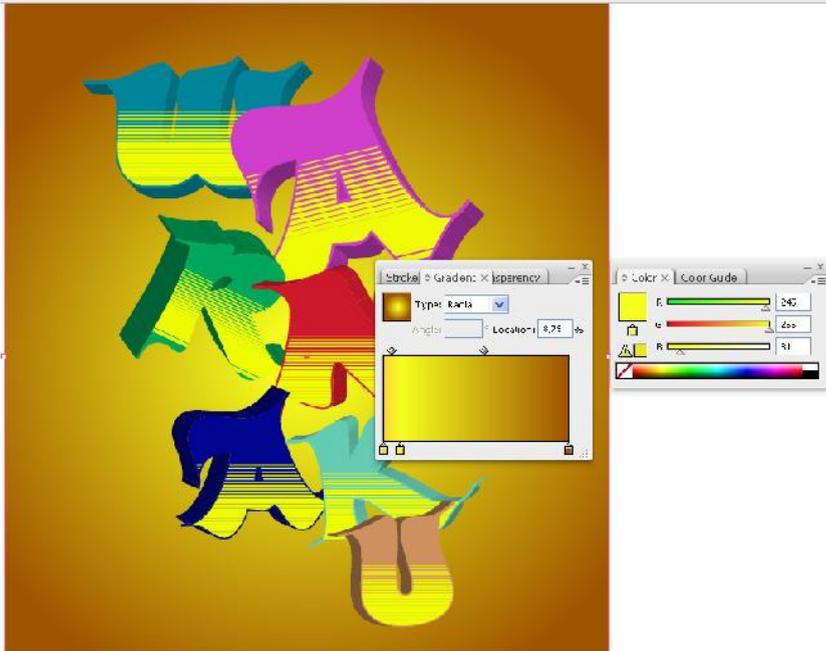
Pilihlah warna cerah sesuai selera. Mungkin sementara warnanya gradasinya akan terlihat masih belum menarik.



Editlah slider yang berwarna hitam kemudian. Prosesnya sama ketika editing slider warna putih.



Bahkan anda bisa menambah warna tambahan supaya gradasinya semakin mantap. Caranya tinggal klik saja di sisi bawah garis gradasi pada panel Gradient maka otomatis slider baru muncul, dan warnai seperti langkah diatas.

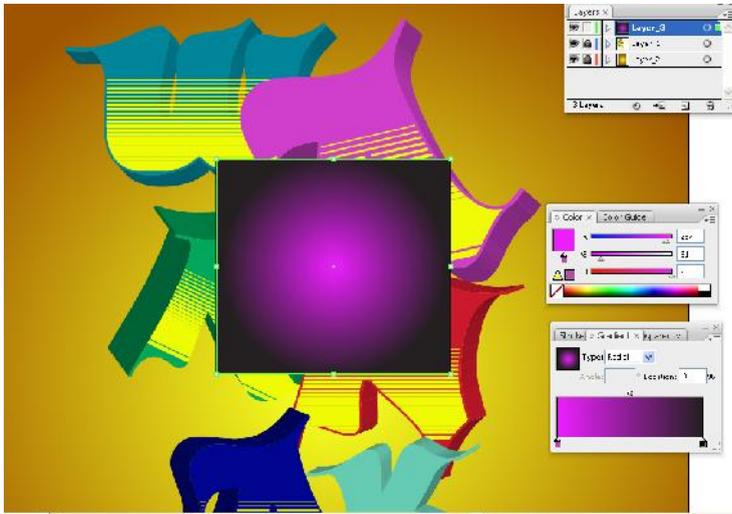


Lock latar gradasi dengan menekan Ctrl+2. Untuk unlock tinggal tekan Ctrl+Alt+2. Kenapa di lock (kunci)? Supaya nanti ketika editing huruf WARNAKU tersebut, background tidak ikutian kena edit.

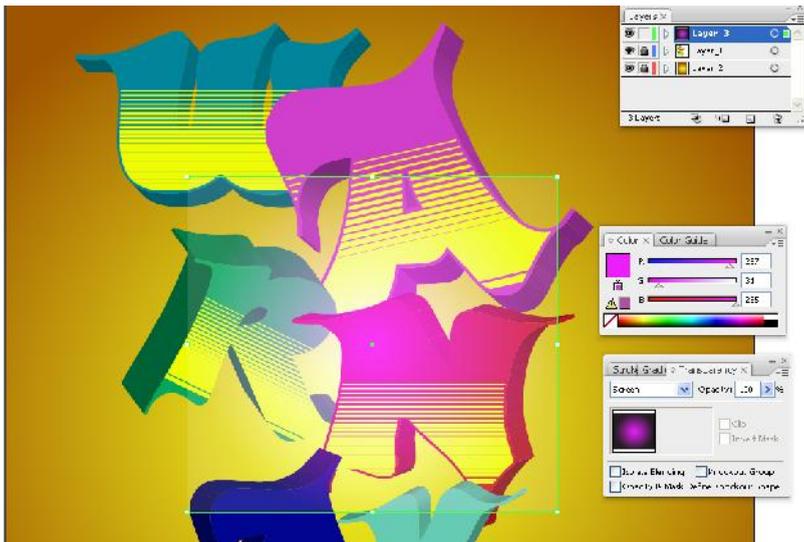
Langkah 13 - Tambahkan cahaya

Anda bisa tambahkan efek cahaya diseadar tulisan untuk memberi kesan semarak.

Caranya buatlah kotak dengan warna gradasi seperti yang sudah dijelaskan pada Langkah 12. Bedanya kini warna gradasinya harus ada warna hitam di sisi luarnya.



Kemudian pada menu atas, klik Opacity, kemudian akan muncul menu transparency, ubah mode Normal menjadi Lighten. Kini gradient itu telah berubah menjadi cahaya!



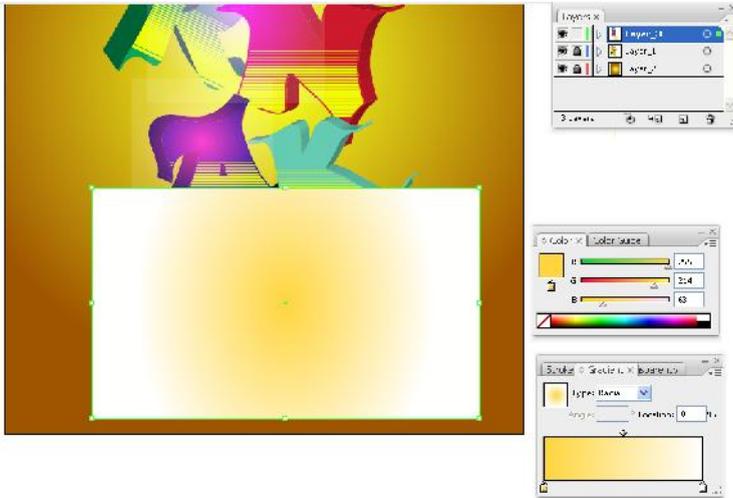
Copy dan paste ke beberapa sisi tulisan untuk membuat efek cahaya yang menarik. Jangan lupa pula ganti warna gradientnya untuk warna

cahaya yang berbeda (jangan ganti warna hitamnya, cukup warna satunya saja)



Langkah 14 - Tambahkan bayangan

Sentuhan terakhir, supaya tulisan ini terlihat seperti benar-benar melayang, buatlah bentuk persegi dengan gradasi lagi sekali. Warnanya tengahnya warna yang agak gelap (sesuaikan dengan warna latar) dan warna luarnya putih.



Pada menu atas, klik Opacity, kemudian ubah modenya menjadi Darken. Kemudian ubah bentuk gradien tersebut menjadi persegi panjang, posisikan di bawah tulisan supaya membentuk efek bayangan.



Langkah 15 - Kembangkan

Demikianlah cara membuat tulisan 3D dengan Adobe Illustrator. Selanjutnya, anda bisa mengembangkan kreasi diatas dengan menggunakan objek atau tulisan lainnya. Anda juga bisa tambahkan beberapa objek lainnya di belakang tulisan seperti contoh.



F. Membuat Teks 3D dan Drop Shadow



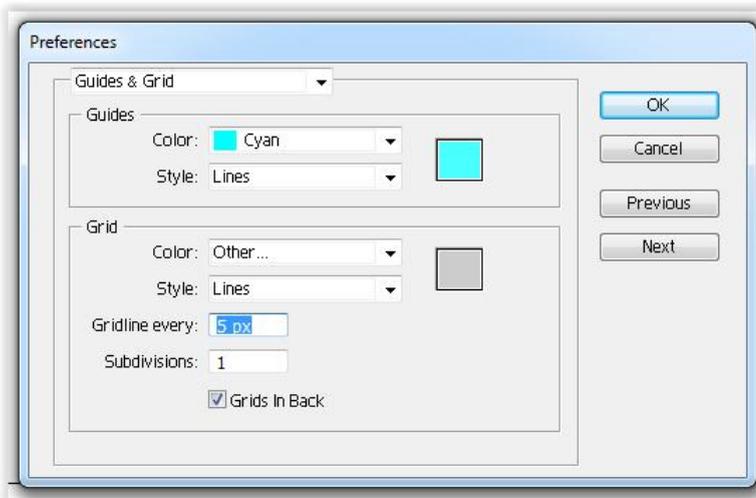
Dalam pembahasan berikut, Anda akan belajar cara membuat desain teks dan berwarna-warni di Illustrator. Kita akan menggunakan pilihan

font yang menarik, teknik pembentukan bentuk, dan lainnya untuk membuat efek teks ini.

Langkah 1

Membuat 700 px x 200 px, dokumen RGB. Pertama, nyalakan Grid (View > Show Grid) dan Snap to Grid (View > Snap to Grid). Selanjutnya, Anda akan membutuhkan kotak setiap 5px. Klik **Edit > Preferences > Guides & Grid**, masukkan 5 di Gridline setiap kotak dan 1 di kotak Subdivisi.

Anda juga dapat membuka panel Info (Window > Info) untuk melihat pratinjau langsung dengan ukuran dan posisi bentuk Anda. Jangan lupa untuk mengganti satuan pengukuran ke piksel dari **Edit > Preferences > General > Unit & Display Performance**. Semua opsi ini secara signifikan akan meningkatkan kecepatan kerja Anda.

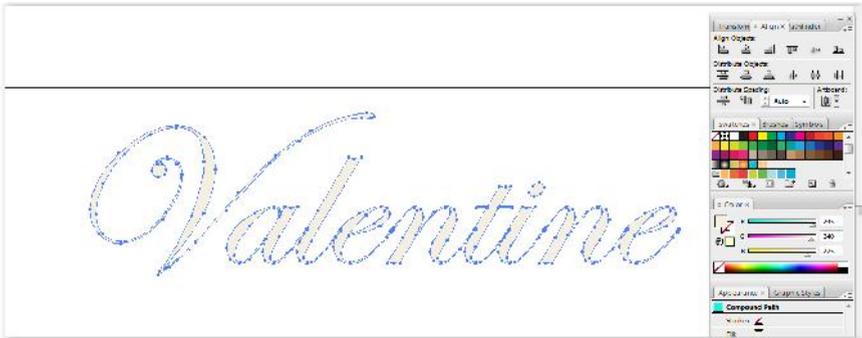


Langkah 2

Pilih Type Tool (T), klik pada artboard Anda dan tambahkan teks Anda. Gunakan font Edwardian Script ITC dengan ukuran 170pt. Jika Anda tidak memiliki font ini, Anda dapat menggunakan salah satu font ini: Pacifico, DeftoneStylus, Snickles, MarketingScript, Ballpark, Vanilla, Pusa b, atau font lain yang Anda sukai.



Lihat apa yang dapat Anda temukan, font tidak terlalu penting. Atur warna teks Anda pada R=245 G=240, B=225. Sekarang terapkan **Object > Expand** dan **OK**. Pilih grup yang dihasilkan klik kanan pilih Ungroup (Shift + Command + G), lalu buka panel Align (**Window > Align**).

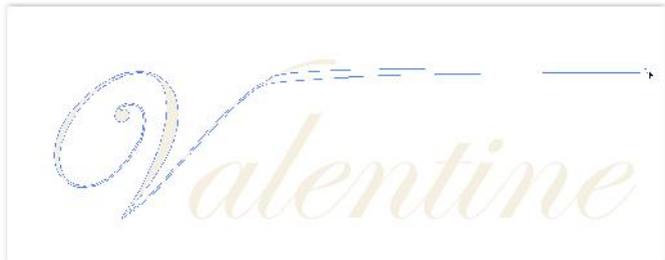
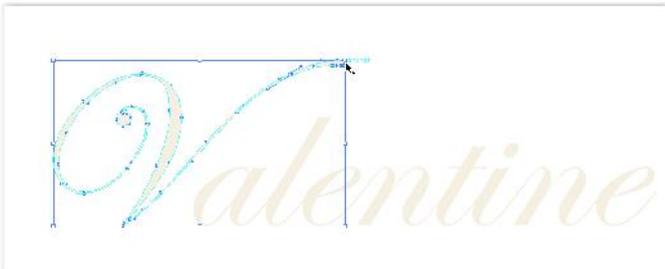


Dalam teks ini satu-satunya bentuk yang tidak selaras dengan benar adalah "V." Pilih Selection Tool (V). Pilih "V" bersama dengan bentuk huruf berikutnya, klik pada perbatasan bentuk kedua ini (harus ditekan), lalu klik pada Tombol Align Vertikal dari panel Align. Jika Anda memilih untuk menggunakan teks yang berbeda, maka pastikan bentuk huruf Anda selaras.



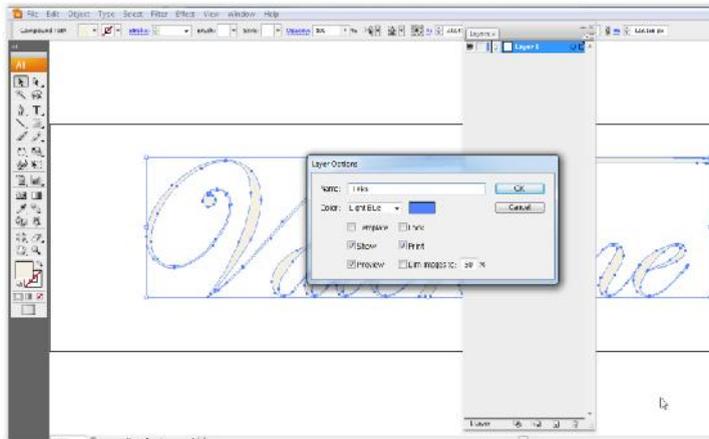
Langkah 3

Nonaktifkan Snap to Grid dan aktifkan Smart Guides (Command + U), kemudian fokus pada "V". Pilih Direct Selection Tool (A), pilih empat titik jangkar yang disorot di gambar pertama, dan pindahkan ke kanan, seperti yang ditunjukkan pada gambar kedua.



Pilih kembali semua bentuk yang dibuat sejauh ini dan klik **Object > Compound Path > Make**.

Buka panel **Window > Layers**, klik dua kali pada lintasan yang baru dibuat dan beri nama "Teks". Ini akan membuatnya lebih mudah bagi Anda untuk menemukannya ketika Anda membutuhkannya selama tutorial.

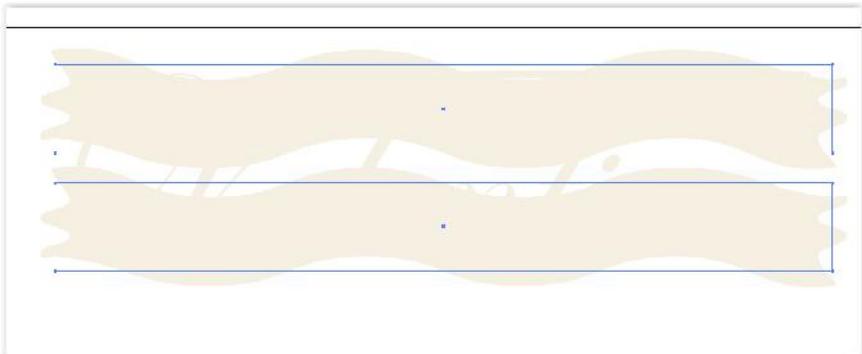
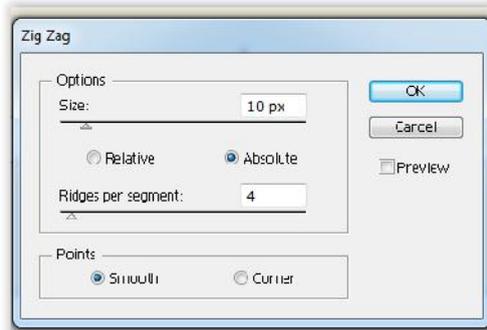
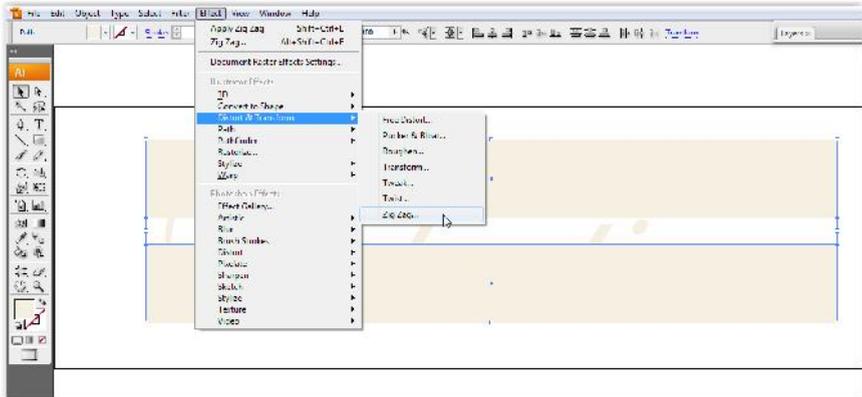


Langkah 4

Nonaktifkan Smart Guides (Command + U) dan aktifkan kembali Snap to Grid, lalu pilih Rectangle Tool (M) dan buat 2 kotak baru. Buat lebar 525 px dan tinggi 60 px, lalu tempatkan seperti yang ditunjukkan pada gambar .



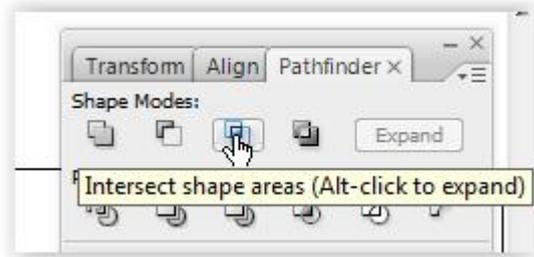
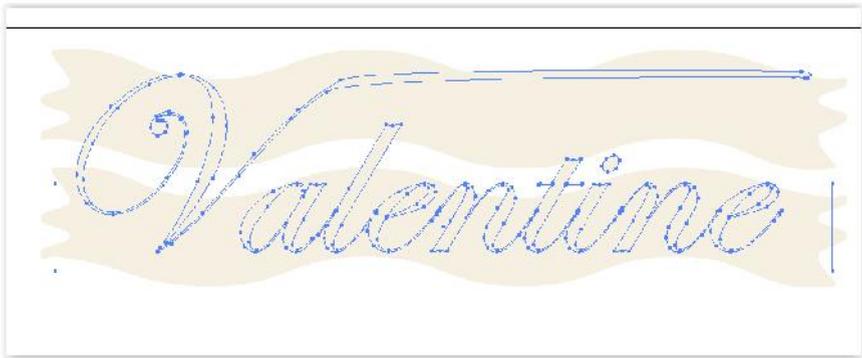
Pilih kedua kotak dan klik **Effect > Distort & Transform > Zig Zag**. Masukkan data yang ditunjukkan di bawah, klik OK, lalu terapkan **Object > Expand Appearance**.



Langkah 5

Pilih "Teks" dan buat salinan di depan (Control + C > Control + F). Pilih salinan ini, bersama dengan kotak bawah yang dibuat pada langkah

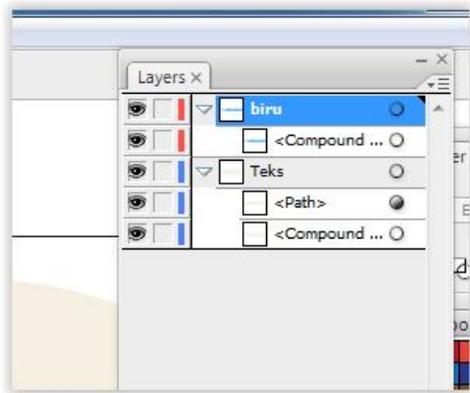
sebelumnya, dan klik tombol Intersect dari panel Pathfinder. , lalu terapkan **Object > Expand Appearance**.



Pilih grup bentuk yang dihasilkan dan pergi ke **Object > Compound Path > Make**. Sekarang isi jalur yang dihasilkan dengan R=78, G=178, B=245.

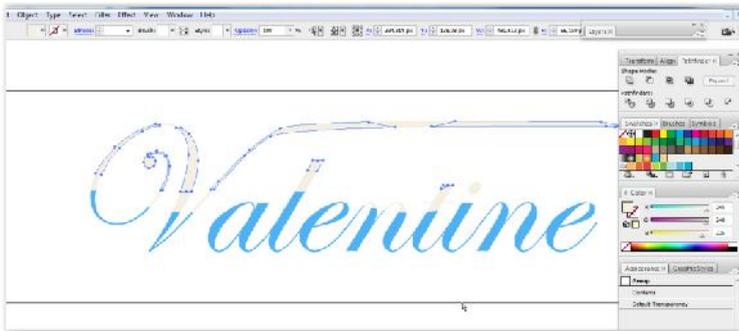


Pergi ke panel Layers, klik dua kali pada jalur baru ini, dan beri nama "Biru".

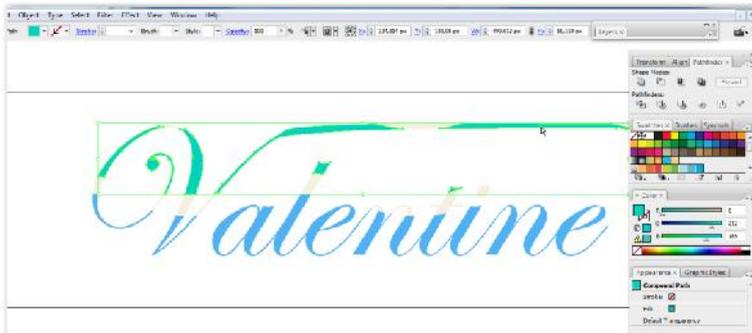


Langkah 6

Sekali lagi, pilih "Teks" dan buat salinan di depan (Control + C > Control + F). Pilih itu, bersama dengan bentuk bergelombang yang tersisa, dan klik tombol Intersect dari panel Pathfinder. lalu terapkan **Object > Expand Appearance**.

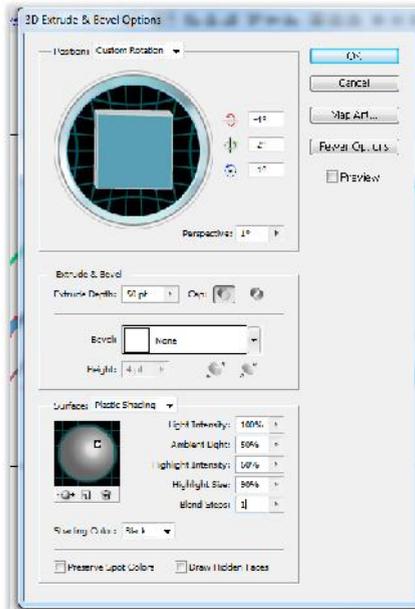


Pilih grup bentuk yang dihasilkan, dan pergi ke **Object > Compound Path > Make**, lalu isi path yang dihasilkan dengan R=0, G=212, B=189. Pergi ke panel Layers, klik dua kali pada jalur baru ini dan beri nama "Hijau".



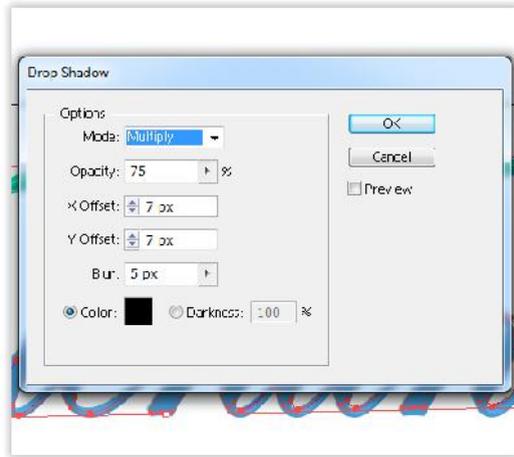
Langkah 7

Pilih pada seluruh obyek, kemudian klik **Effect>3D>Extrude & Bevel**, masukkan parameter pada kotak 3D Extrude & Bevel Option seperti dibawah ini



Langkah 8

Pilih Kembali seluruh Obyek dan klik **Effect>Stylize>Drop Shadow** dan masukkan parameter seperti dibawah ini lalu **OK** , dan akan mendapatkan hasil seperti dibawah ini



Kesimpulan :

Tipografi adalah seni atau teknik menyusun huruf dan teks dengan cara yang dapat membuatnya dapat terbaca, jelas dan menarik secara visual bagi pembacanya.

Misalnya, dengan menggunakan *typeface* dan *gaya font* yang berbeda, menyesuaikan ukuran, jarak antara huruf dan kata, dan lain-lain.

Tipografi menjadi salah satu bagian penting dari desain. Pasalnya kata-kata yang sama sekalipun tetap dapat menyampaikan pesan dan kesan yang berbeda tergantung pada desainnya.

Lihat saja berbagai contoh penggunaan tipografi yang bisa anda temukan dalam logo, poster, brosur, *website*, buku atau apa pun itu

yang melibatkan unsur teks. alasan pentingnya tipografi dalam desain grafis berikut ini.

1. Menarik perhatian **audiens**
2. Membuat teks yang ramah pembaca
3. Menetapkan hierarki
4. Memberikan **value** dan **tone brand**
5. Membangun **brand recognition**
6. Menciptakan harmoni
7. Memberikan kepribadian pada sebuah desain
8. Membuat visual yang berdampak

Tipografi adalah elemen penting untuk membangun kesan pada audiens atau pengguna. Contohnya *font* yang lebih besar memberi efek visual yang berani.

Latihan Soal

1. Apa yang dimaksud dengan ilmu Tipografi
2. Apa fungsi dari panel Appearance?
3. Untuk mengatur Teks ke dalam suatu posisi menggunakan tombol?
4. Untuk membuat tulisan dari atas ke bawah adalah...
5. Sebuah mode di mana kita bisa membuat bentuk foto atau gambar mengikuti bentuk pada bidang yang kita tentukan adalah....

BAB VI. MEMBUAT ILUSTRASI DESAIN IKLAN

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mempelajari materi ini Mahasiswa mampu membuat karya ilustrasi desain iklan, dengan pilihan tema dan isi/narasi

Tujuan Instruksional Khusus

- Mahasiswa mampu praktek membuat karya ilustrasi desain iklan, dengan pilihan tema dan isi/narasi
- Mahasiswa mampu Menjelaskan teknik ilustrasi desain iklan dengan pilihan tema dan isi/narasi

Iklan menjadi salah satu sarana untuk mempersuasi seseorang, menyampaikan pesan, dan mendapatkan sebuah perhatian dari calon konsumen.

Ada banyak jenis iklan yaitu dalam iklan tvc maupun cetak. Iklan tvc antara lain adalah iklan yang berada dalam tv, youtube, bioskop, dan lain-lain sedangkan iklan cetak ialah iklan baris, advertorial, display dan iklan kolom. Dalam iklan cetak salah satunya adalah iklan display. Iklan ini lebih luas dari iklan kolom sehingga dapat memperlihatkan (*display*) ilustrasi berupa gambar baik foto maupun grafis dalam ukuran yang lebih besar. Disamping pesan verbal tertulis umumnya digunakan oleh organisasi baik bisnis maupun sosial, misalnya iklan penjualan barang maupun jasa, ucapan selamat, pemberitahuan, permintaan, peringatan dagang. Iklan ini dapat dilakukan oleh swasta maupun pemerintah, organisasi sosial kemasyarakatan, pribadi dan keluarga.

Iklan harus memperhatikan elemen – elemen grafis dan prinsip – prinsip desain. Tiga aspek penting dalam visualisasi iklan adalah teks, ilustrasi dan warna, pengorganisasian aspek – aspek grafis akan menciptakan visualisasi yang dapat menarik perhatian *udience*. Estetika menyangkut

komposisi sebagai kemampuan menarik, nikmat untuk dipandang, tidak berlebihan, dan memberi kesan.

Pemilihan teks, jenis font, warna, ilustrasi, gambar atau foto, dan komposisi yang tepat sangat penting untuk menunjang keberhasilan tujuan beriklan. Ilustrasi dalam iklan akhir-akhir ini bergeser ke dalam foto. Banyak iklan – iklan yang menggunakan foto sebagai penyampaian pesan sebuah produk ataupun jasa.

Fotografi untuk sebuah iklan tidak sekadar memiliki nilai artistik semata, tetapi juga dituntut memiliki konsep yang berkaitan dengan fungsi pemasaran dan prinsip-prinsip desain

Oleh sebab itu, fotografi dalam iklan selain memberikan arti secara konteks fungsional, tetapi juga dalam konteks estetis. Dalam konteks fungsional, fotografi dalam iklan dibuat untuk tujuan membantu pemasaran atas produk dan jasa secara persuasif kepada target audiens. Menampilkan sebuah iklan untuk dipublikasikan ke khalayak di butuhkan sebuah kreativitas. Kreativitas pembuat iklan diperlukan agar mampu bersaing satu sama lain dan menarik perhatian *target audiens*. Kreativitas yang sudah direncanakan sebelumnya sebagai bagian strategi beriklan suatu produk dan jasa.

Strategi kreatif dalam periklanan kemudian dikembangkan dalam proses kreatif.

Pada proses kreatif, diorganisasikan kembali ide-ide dan pesan yang akan disampaikan pada target audiens. Salah satu proses kreatif dalam iklan adalah melalui visualisasinya contohnya melalui foto. Foto memiliki pesan tersendiri untuk khalayak. Seiring perkembangan zaman foto memiliki daya tarik tersendiri, untuk penyampaian pesan ke masyarakat foto menggunakan pesan visual yang ada. Maka foto dituntut untuk unik, kreatif, dan harus bisa menyampaikan pesan yang di maksud ke masyarakat agar bisa mempersuasi masyarakat terhadap pesan

A. Membuat desain brosur sederhana

Brosur sangat penting untuk membuat pengumuman suatu event atau produk. Ada yang berukuran besar dan ada yang kecil. Bahkan ada yang disebar lewat udara (disebar lewat Heli) atau internet. Namun

kebanyakan brosur atau leaflet yang dibuat sekarang begitu sesak, full color, dan hanya menarik mata tetapi isinya kurang tersampaikan.

Pada kali ini saya akan membuat sebuah tutorial tentang cara pembuatan brosur dengan menggunakan software Adobe Illustrator.

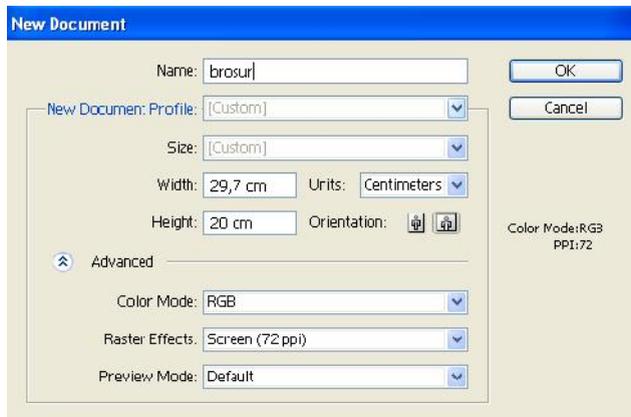
Brosur ini berfungsi sebagai :

1. Fungsi informatif adalah brosur biasanya dipakai untuk menginformasikan kepada para konsumen potensial anda berkaitan dengan perusahaan anda. Informasi ini berkaitan dengan presentasi perusahaan anda, produk baru atau layanan yang perusahaan yang ingin anda tawarkan, ataupun perubahan terbaru dalam nama perusahaan anda, dan lain-lain.
2. Lalu yang kedua Fungsi iklan adalah brosur benar-benar sangatlah penting sebagai alat iklan atau alat promosi, yang menarik dan juga memungkinkan anda untuk mempromosikan satu atau lebih produk maupun jasa.
3. Dan yang ketiga Fungsi Identifikasi adalah desain dari brosur yang baik memungkinkan anda untuk mempertahankan kriteria yang sama melalui semua brosur perusahaan anda. Jika kriteria tersebut (kadang disebut dengan konsep) disatukan dalam semua jenis brosur, itu akan membuat perusahaan anda sangat mudah diidentifikasi. Ini akan memberikan prestise dan juga kredibilitas perusahaan anda. Hal ini sangat penting untuk brosur perusahaan anda tidak hanya memiliki "konsep", akan tetapi juga memiliki logo, sebuah logo yang dirancang dengan baik sangatlah penting bagi setiap perusahaan, yaitu salah satu langkah pertama untuk memulai kampanye iklan.

Berikut ini saya berikan tutorial cara membuat brosur yang singkat, padat, menarik, manis dan simple :

Langkah 1

Buka dokumen baru sesuai dengan gambar dibawah.

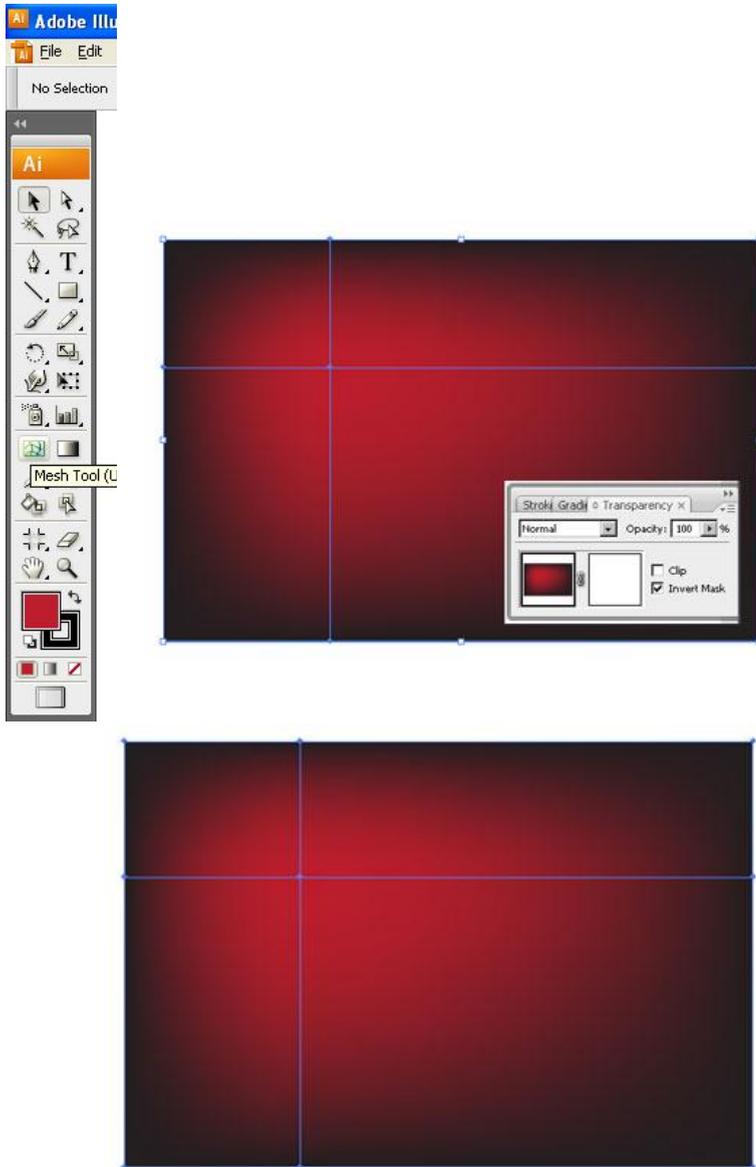


Buatlah kotak dan isi dengan warna hitam dengan sesuai dengan keinginan anda. Disini saya menggunakan ukuran 29.7 x 20 cm



Langkah 2

Pilih warna dengan komposisi #BD1E2D, pilih Mesh tool (U) dan klik di kiri atas kotak hitam



Langkah 3

Klik pada kotak yang telah anda beri Mesh Tool tadi. Buatlah Make Opacity Mask dengan Shift+Ctrl+F10. Klik area Opacity Mask disebelah

kanan pada menu Opacity Mask, lalu tempatkan sebuah gambar dan letakkan di sebelah kiri.

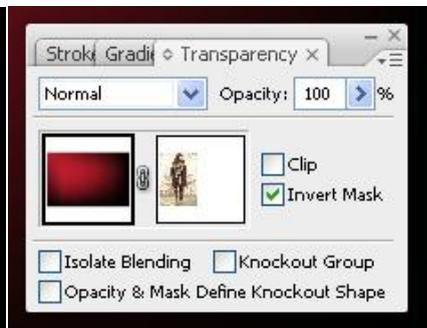


Langkah 4

Keluarlah dari Opacity Mask dengan mengklik gambar kotak di menu Opacity Mask

Masuk di Opacity
Mask

Keluar dari Opacity
Mask



Langkah 5

Buatlah kotak-kotak lain berukuran kecil dan beri warna seperti gambar dibawah



Langkah 6

Grup kotak-kotak berwarna tersebut dan pastekan pada kotak yang telah anda buat tadi , klik kanan pilih cut serta pastekan pada area Opacity Mask dan sesuaikan seperti gambar dibawah.



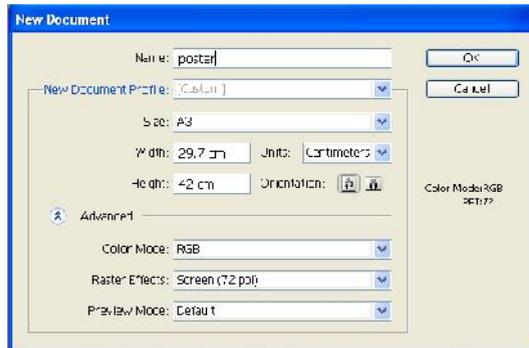
Keluarlah dari area Opacity Mask dan berilah kata-kata sesuai yang anda inginkan. Anda juga bisa meletakkan logo sponsor di kotak-kotak yang masih kosong. Desain ini cocok juga untuk dibuat Baliho



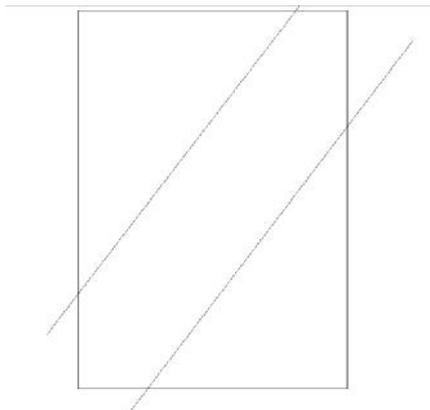
B. Membuat desain Poster sederhana

Langsung saja agar tidak bingung bisa buka adobe illustrator, Anda akan coba praktikan. Ikuti langkah-langkah berikut

1. Buat lembar kerja baru ukuran A3 (29,7 x 42cm). Dengan cara ke menu file > new > maka akan panel new document > pilih print > pilih A3 > Ok.

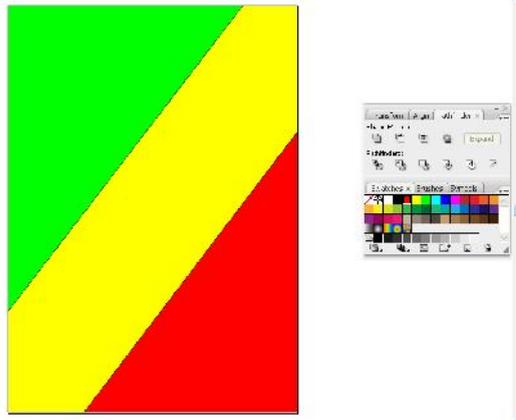


2. Buat sebuah kotak seukuran lembar kerja A3 menggunakan rectangle tool.
3. Selanjutnya anda akan potong-potong objek kotak tersebut. Buat dua buah garis menggunakan pen tool dengan posisi garis seperti gambar dibawah ini.

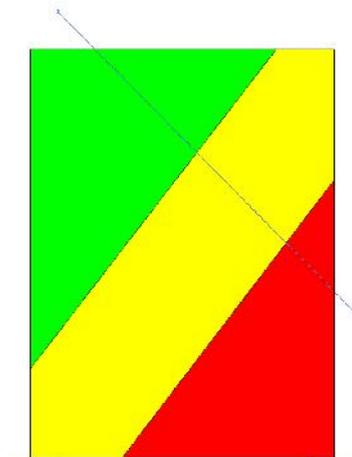


4. Seleksi dua garis tersebut dengan kotak > kemudian ke menu window > pathfinder > muncul panel pathfinder > click icon divide > ungroup. Maka kotak searea A3 yang sudah dibuat sekarang sudah

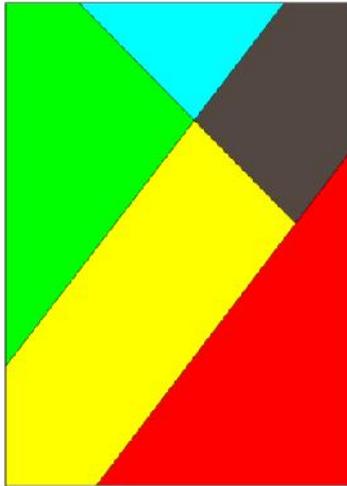
terpotong menjadi 3 bagian. Untuk membedakannya sekarang anda kasih 3 warna yang berbeda.



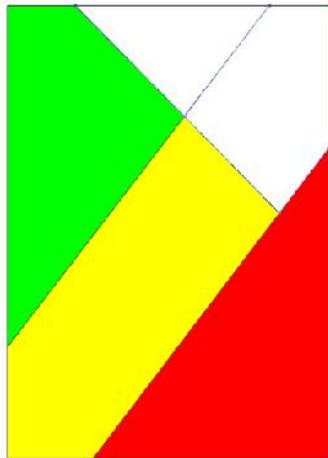
5. Buat sebuah garis serong menggunakan pen tool dan posisikan seperti gambar dibawah ini.



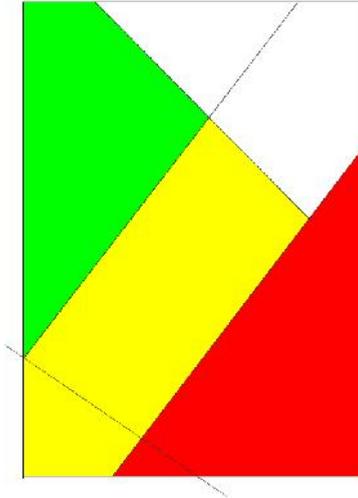
6. Seleksi objek hijau, kuning dan garis serongnya > menu window > pathfinder > muncul panel pathfinder > klik icon divide > ungroup. Maka objek-objek tersebut akan terpotong. Anda akan beri warna untuk membedakan potongannya.



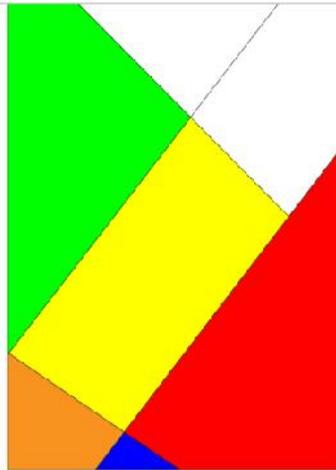
7. Seleksi objek warna biru dan coklat > ke menu window > pathfinder > unite > lalu beri warna fill putih.



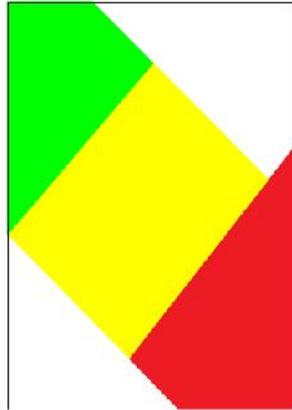
8. Buat kembali garis serong menggunakan pen tool, seperti gambar dibawah ini.



9. Seleksi garis serong dengan kotak kuning dan merah > menu window > pathfinder > klik icon divide. Setelah di divide coba beri warna baru.

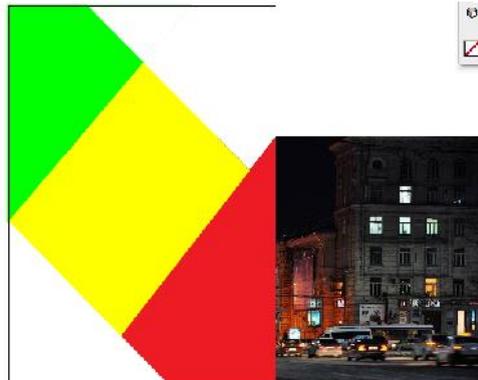


10. Seleksi kedua potongan baru tersebut yang berwarna orange dan ungu > menu window > pathfinder > klik icon unite. Maka objek akan menjadi satu kesatuan lalu beri warna putih.

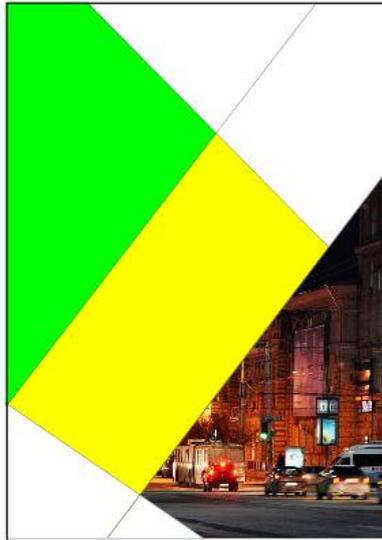


11. Sekarang bagian-bagiannya sudah terbentuk. Untuk yang bagian berwarna putih nanti bisa dikasih content text dan yang warna hijau, kuning dan merah bisa diberikan gambar.

12. Cara memasukan gambar kedalam potongan objek tersebut adalah letakan tepat dibagian objek yang ingin anda ambil. Posisikan gambar yang ingin anda potong dibawah objek.



13. Kemudian seleksi gambar dan potongan objek > klik kanan > make clipping mask. Maka gambar akan terpotong sesuai bentuk objek.



14. Ulangi lagi langkah 12 dan 13 diatas objek kuning dan hijau hingga menjadi seperti ini.

Paket Tour halal
EROPA
Ceria
halal Holiday
Wisata Eropa
7 Hari 6 Malam
Hanya :
IDR 35.750.000,-
All in

Demikian tutorial dari saya tentang Cara Cepat Membuat Poster Di Illustrator . Mudah-mudahan bisa bermanfaat. Selamat mencoba.

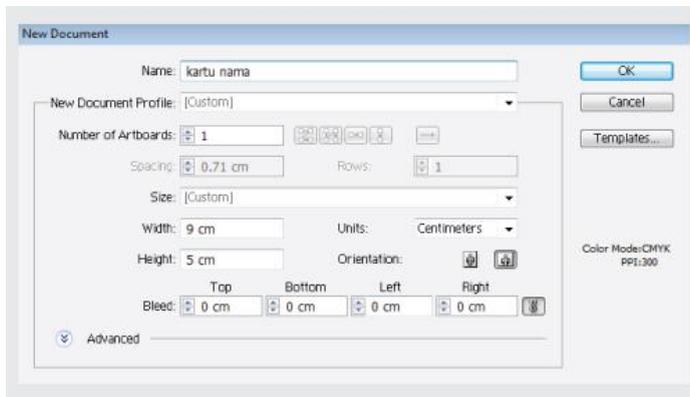
C. Membuat desain kartu nama minimalis

Tren desain minimalis mempengaruhi hampir setiap aspek dalam industri desain. Baik itu desain web, poster, logo, maupun kartu nama. Di tutorial kali ini, anda akan mencoba mendesain kartu nama dengan style yang minimalis dan menggunakan tehnik yang sederhana dengan Adobe Illustrator. Beberapa tips di tutorial ini mungkin bermanfaat bagi anda yang ingin membuat desain kartu nama yang sederhana namun elegan.



Langkah 1

Buat dokumen baru di Illustrator anda, isi ukuran artboard dengan ukuran standar untuk kartu nama (9x5 cm)



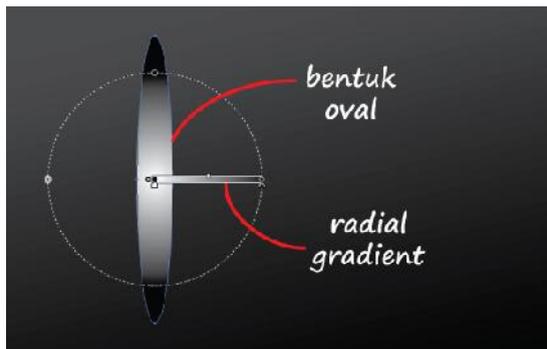
Langkah 2

Gunakan Rectangle tool (M) untuk membuat background dari kartu nama. Beri warna gradasi menggunakan Gradient tool (G) seperti gambar dibawah. Set tipe gradient menjadi linier.



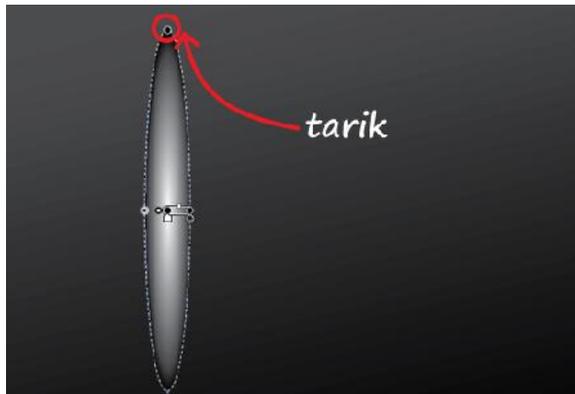
Langkah 3

Buat sebuah oval dengan Ellipse tool (L), beri gradasi tipe radial dengan warna gradasi standar hitam dan putih.



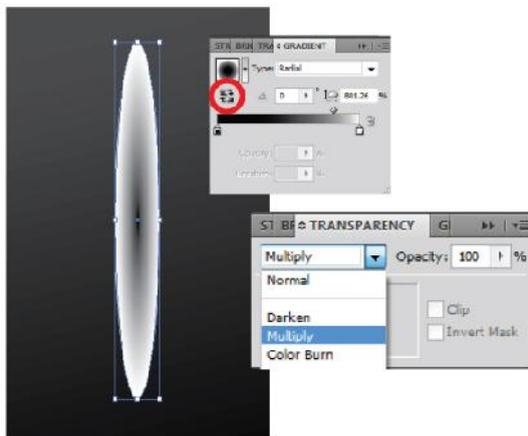
Langkah 4

Tarik tanda bulat kecil berwarna hitam pada Gradient tool seperti gambar dibawah.



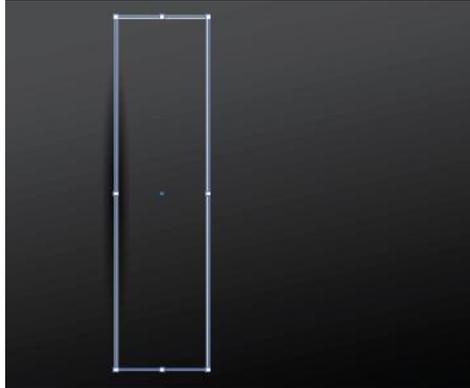
Langkah 5

Klik pada objek lingkaran, kemudian buka Gradient palette, klik pada ikon Reverse Gradient pada Gradient palette. Kemudian buka Transparency palette, ubah Blend Mode-nya menjadi Multiply.



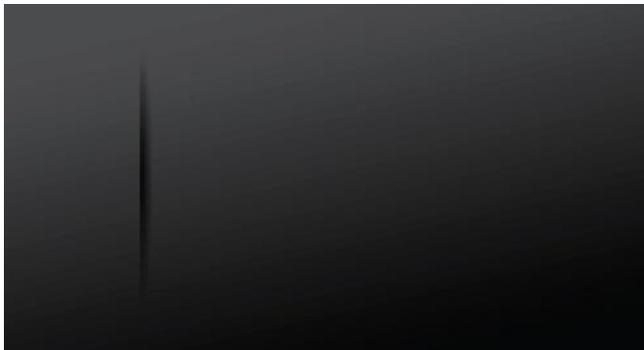
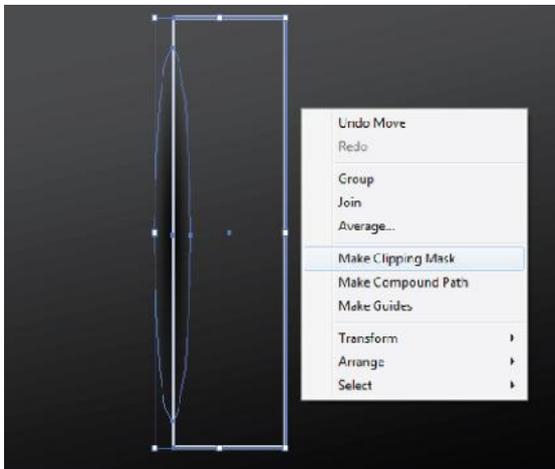
Langkah 6

Buat sebuah kotak diatas lingkaran menggunakan Rectangle tool (M) dan posisikan seperti pada gambar dibawah.



Langkah 7

Seleksi objek lingkaran dan objek kotak (tahan tombol Shift di keyboard untuk memilih lebih dari satu objek), kemudian klik kanan dan pilih Make Clipping Mask. Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah.



Langkah 8

Sekarang gunakan Rounded Rectangle tool untuk membuat bentuk seperti gambar dibawah ini.



Langkah 9

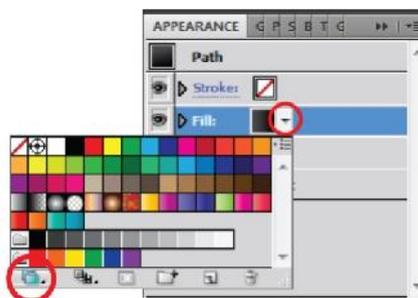
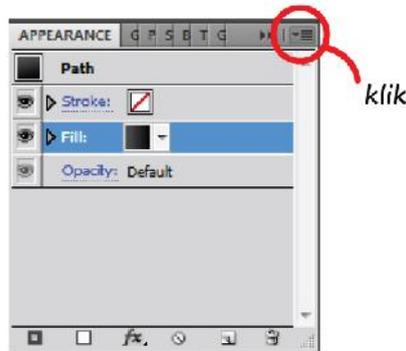
Buat sebuah kotak lagi tepat diatas bentuk melengkung yang telah anda buat tadi. Seleksi keduanya, dan buka Pathfinder palette, kemudian klik pada ikon Intersect. Posisikan shape hasil intersect dibawah objek lingkaran dengan menekan tombol Ctrl+[(send backwards) di keyboard.





Langkah 10

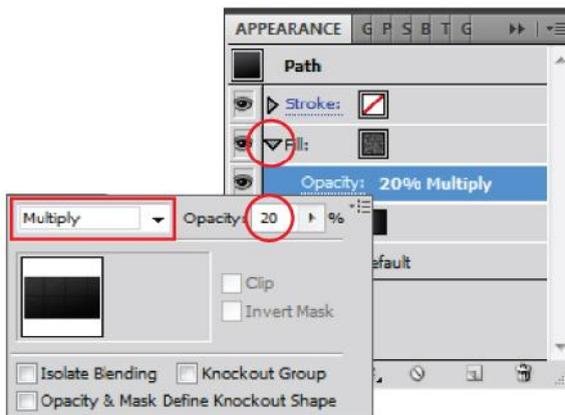
Seleksi objek background. Buka Appearance palette, klik tanda panah kecil di sudut kanan atas Appearance palette lalu pilih Add new fill. Sebuah fill baru sekarang telah ditambahkan ke background kartu nama. Sekarang, klik tanda panah kecil untuk membuka palette warna dari fill tersebut, lalu klik pada ikon Swatch libraries menu > Pattern > Basic Graphic > Basic Graphic Textures. Klik pada tekstur bernama burlap.





Langkah 11

Ubah blend mode dari tekstur burlap menjadi Multiply, dan turunkan Opacitynya menjadi 20 %.



Langkah 12

Terakhir, tambahkan informasi yang dibutuhkan pada kartu nama. Nama, jabatan, nomor telfon, email dan sebagainya. Gunakan maksimal dua jenis font untuk menjaga kesatuan desain. Untuk tutorial kali ini, saya menggunakan font Bebas Neue dan Georgia.



Hasil Akhir

Anda dapat berimprovisasi terhadap layout, warna, komposisi, maupun tekstur berdasarkan tehnik yang digunakan dalam tutorial kali ini.

Selamat mencoba!



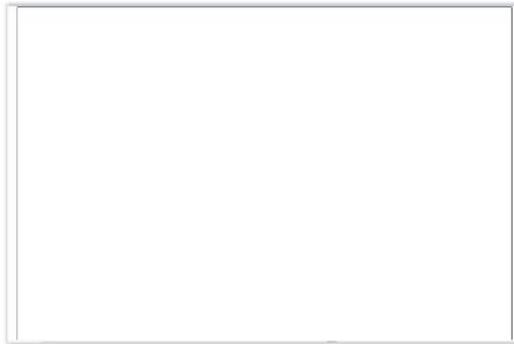
D. Membuat Banner Sesi 1

Desain banner adalah komponen fundamental dari branding online. Saat memasarkan produk dan layanan bisnis, memenuhi komponen

visual niat beli dan perilaku audiens target merupakan faktor penting. Banner adalah salah satu bentuk desain grafis yang paling umum digunakan untuk memasarkan layanan saat ini. Penambahan grafik dan visual berupa spanduk di blog dan konten yang digunakan untuk promosi produk merupakan salah satu cara bisnis dapat memberikan pengaruh yang lebih baik kepada pelanggannya dan lebih berkesan.

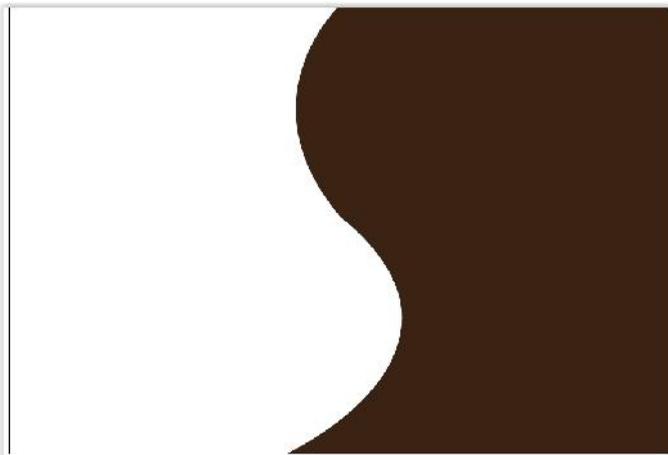
Langkah 1

Buat canvas terlebih dahulu. Klik menu file > new dan ukuran yang digunakan adalah 930 px x 630 px.



Langkah 2

Buat pola seperti ini dengan menggunakan pen tool dan warna yang digunakan adalah berwarna coklat.



Langkah 3

Lalu pada bagian kosong berwarna putih berikan gambar terbaik yang akan digunakan.



Langkah 4

Selanjutnya adalah membuat text dengan menggunakan type tool. Jenis font yang digunakan **Impact** dan warna yang digunakan adalah warna putih.



Langkah 5

Setelah itu copy teks tersebut dengan Control+C dan Control+F pada text lalu ubah warnanya menjadi warna coklat yang lebih muda

Langkah 6

letakan teks berwarna coklat muda dibelakang text berwarna putih dengan klik kanan pilih **Arrange>Send Backward** dan geser kebawah sedikit sehingga hasilnya akan jadi seperti ini.



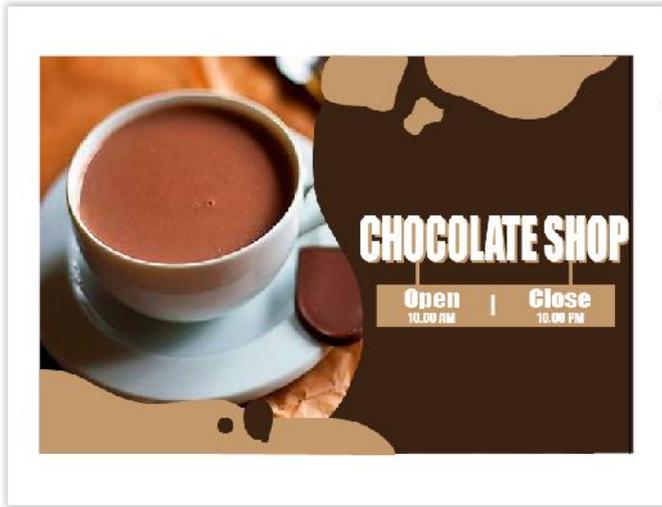
Langkah 7

Membuat seperti papan, dibuat dengan menggunakan rectangle tool dan menggunakan warna coklat muda. Dan di atasnya akan diberikan text dengan menggunakan type tool dan jenis font yang digunakan adalah arial.



Langkah 8

Agar tidak terlalu kosong kita akan membuat beberapa objek dengan menggunakan pencil tool.



Langkah 9

Selanjutnya adalah membuat ikon. Untuk bagian yang berwarna putih itu dibuat dengan menggunakan pencil tool. Dan untuk logo instagram itu dibuat dengan menggunakan rounded rectangle tool. Dan untuk bagian telpon atas bawah dibuat dengan menggunakan rectangle tool dan bagian tengahnya dibuat dengan menggunakan brush tool.



Lalu disebelah kanan ikon bisa kita berikan eterangan instagram dan nomer telpon.



Sehingga hasil akhirnya akan jadi seperti ini,



E. Membuat Banner Sesi 2

Langkah 1.

Buat lembar kerja baru ukuran A4 (21 x 29,7 cm). Dengan cara ke menu file > new > muncul jendela new document > atur ukuran lembar kerja menjadi A4 (21 x 29,7 cm) > ok.

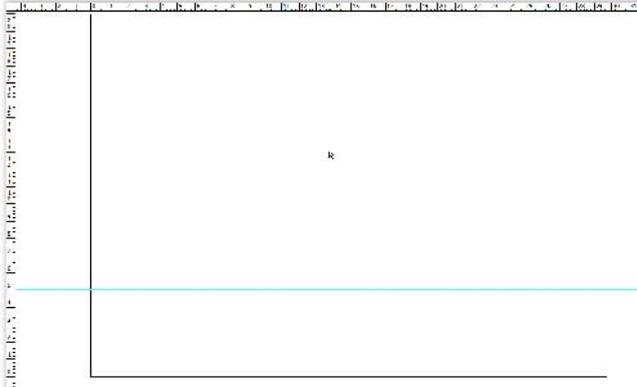


Langkah 2

Tekan **Ctrl + R** untuk menampilkan ruler pada bagian tepi.

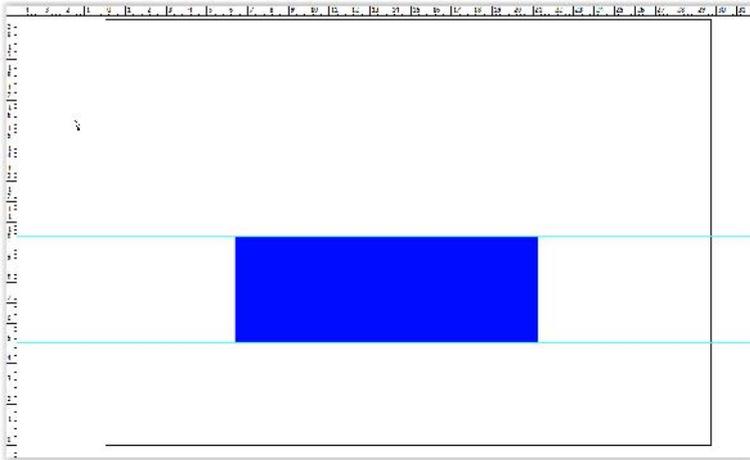
Langkah3.

Buat garis bantu horizontal (guide) Seperti gambar dibawah > caranya adalah tarik dari ruler bagian atas kebawah (kearah lembar kerja).



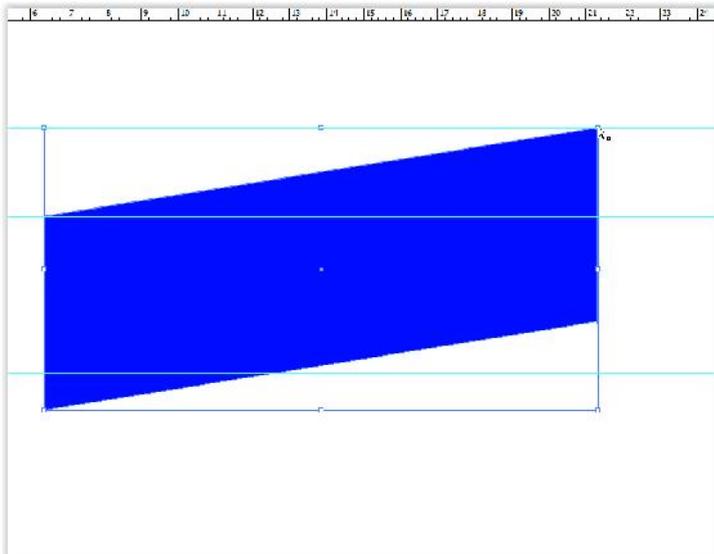
Langkah 4.

Buat objek menggunakan rectangle tool seperti contoh dibawah ini. Mengikuti batas garis bantu guide. Untuk warnanya bebas tetapi disini saya menggunakan warna biru.



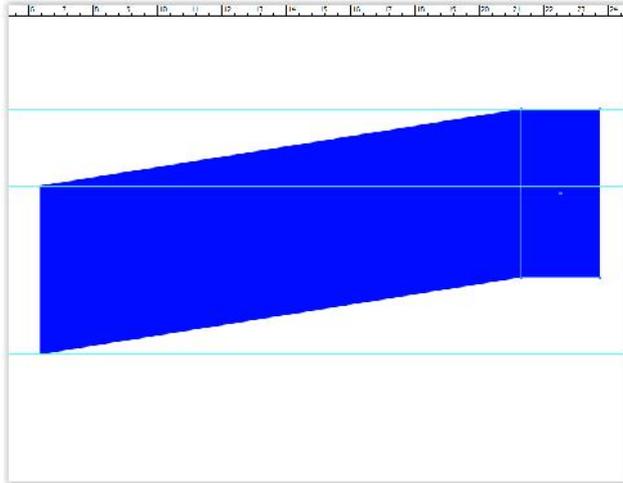
Langkah 5.

Seleksi titik anchor yang berada di bagian kanan menggunakan direct selection tool > geser keatas 1 tingkat guide nya.



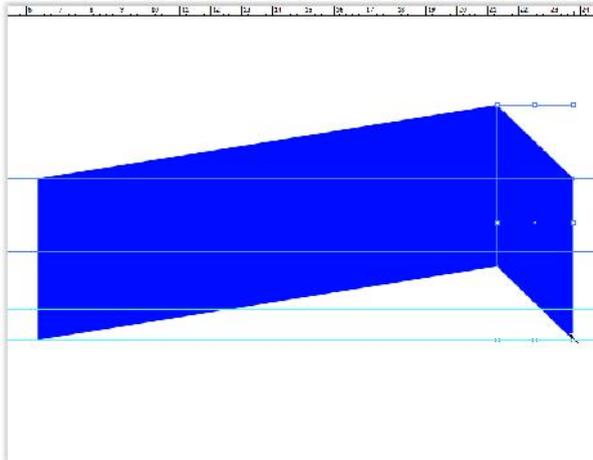
Langkah 6.

Tambahkan rectangle tool pada bagian sisi kanan.



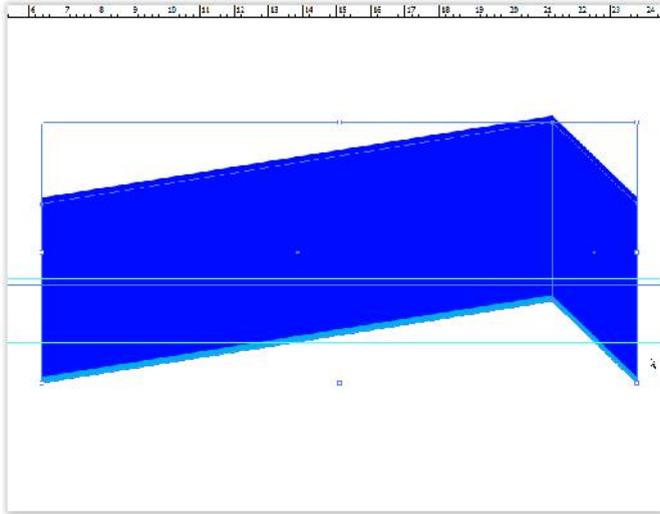
Langkah7.

Seleksi titik anchor yang ada pada bagian kanan menggunakan direct selection tool kemudian turunkan ke guide yang berada dibawahnya.



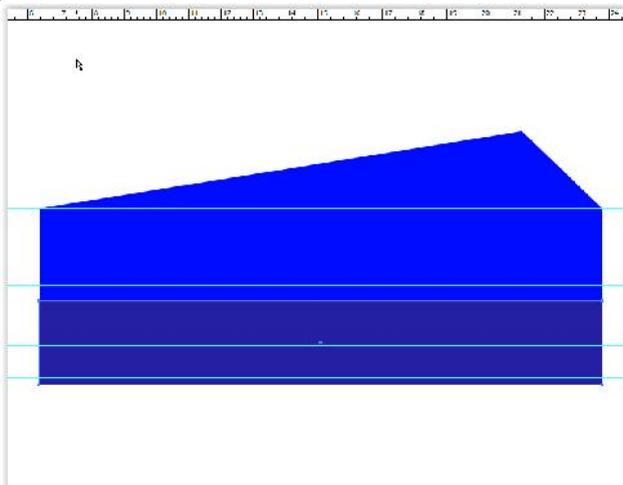
Langkah 8.

Seleksi kedua objek yang sudah dibuat kemudian group. Duplikat objek group tersebut dengan cara tekan Ctrl + C (copy) lalu Ctrl + B (paste in back) > kemudian geser sedikit kebawah hasil duplikatnya > lalu rubah warnanya menjadi warna biru yang lebih muda.



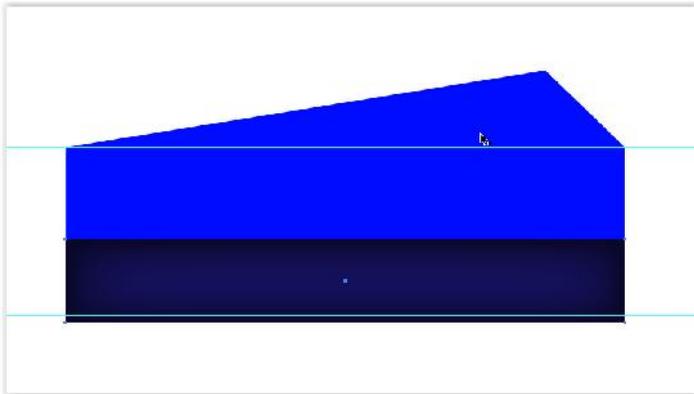
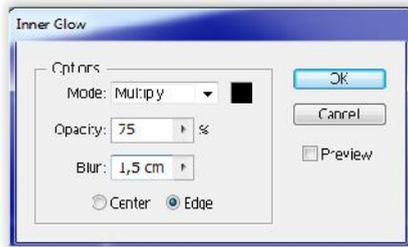
Langkah 9.

Buat kembali rectangle pada bagian bawah dengan warna biru yang lebih gelap.



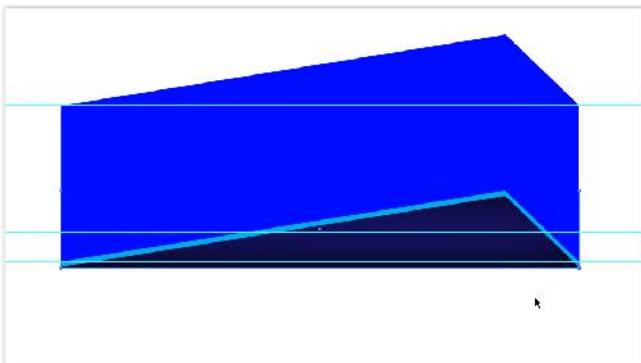
Langkah 10.

Seleksi rectangle tersebut > menu **effect > stylize > inner glow** > muncul jendela **inner glow > mode = multiply** pilih warna hitam , opacity 75% , blur 1,5 Px , edge > **OK**.



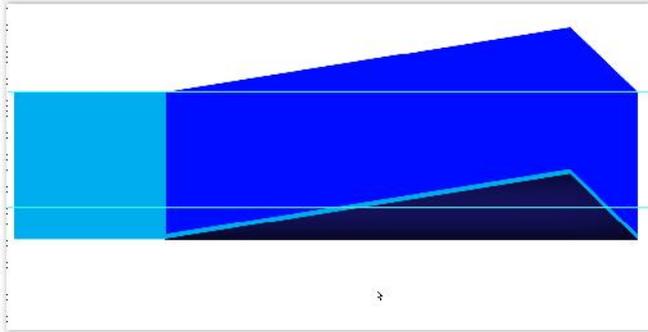
Langkah 11.

Masih di rectangle tersebut > klik kanan > arrange > sent to back.



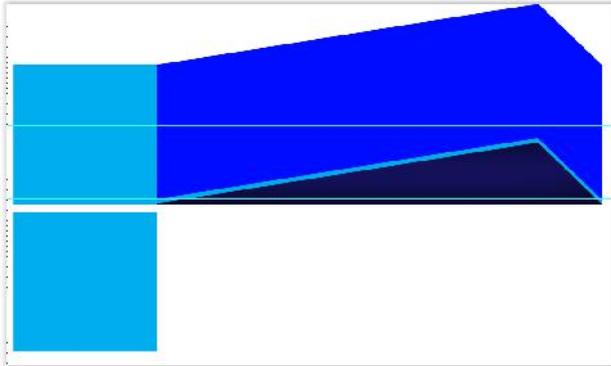
Langkah 12.

Buat sebuah rectangle persegi disebelah kiri dengan warna biru yang lebih muda.



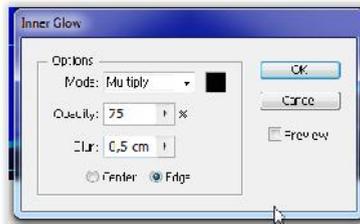
Langkah 13.

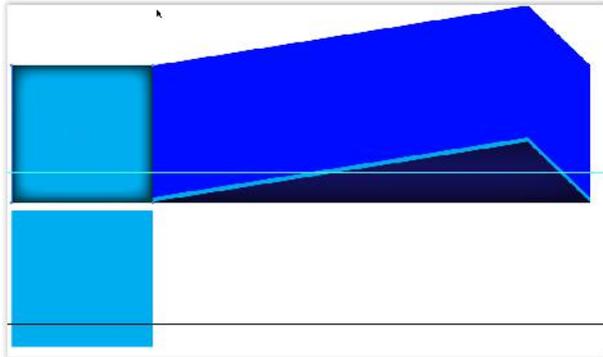
Masih directangle tersebut > kemudian duplikat dan letakan dibawahnya hasil duplikatnya.



Langkah 14.

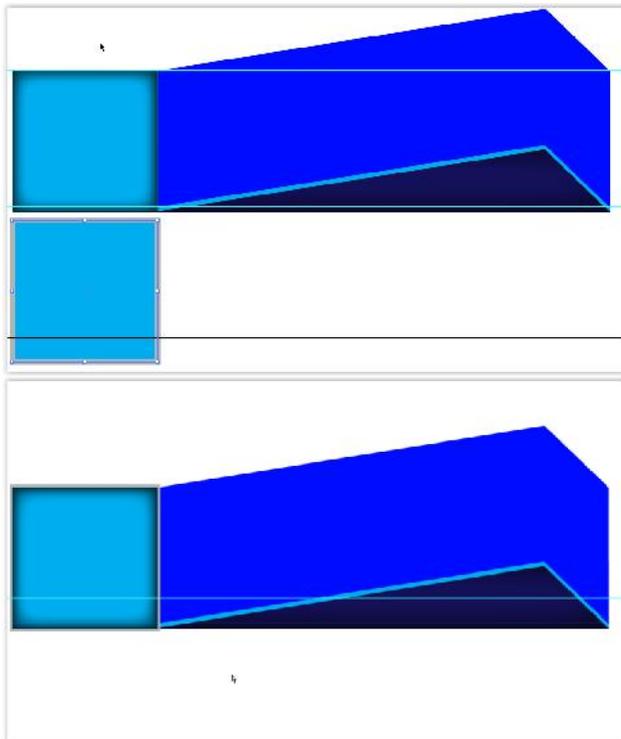
Seleksi rectangle yang aslinya kemudian > menu **effect > stylize > inner glow > OK.**





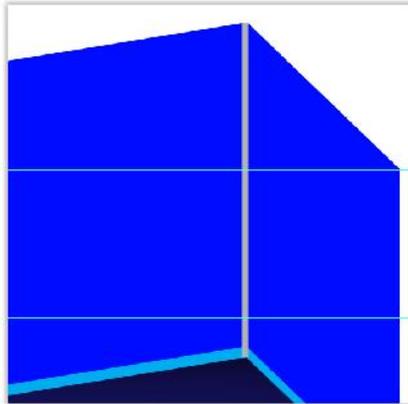
Langkah 15.

Rubah fill rectangle hasil duplikat menjadi stroke warna abu-abu muda dan ketebalan stroke 6 pt > lalu ratakan center dengan rectangle yang ada di atasnya > **group** > klik kanan > **arrange** > **send to back**. Kemudian diatur hingga rata seperti gambar dibawah.



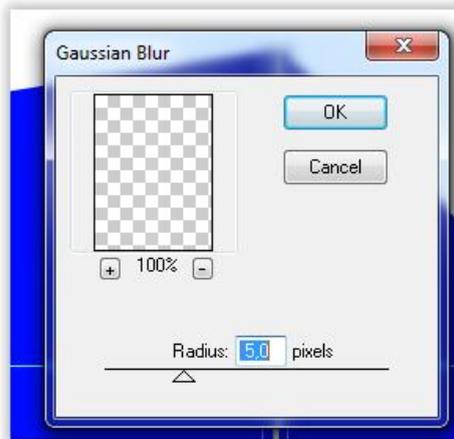
Langkah 16.

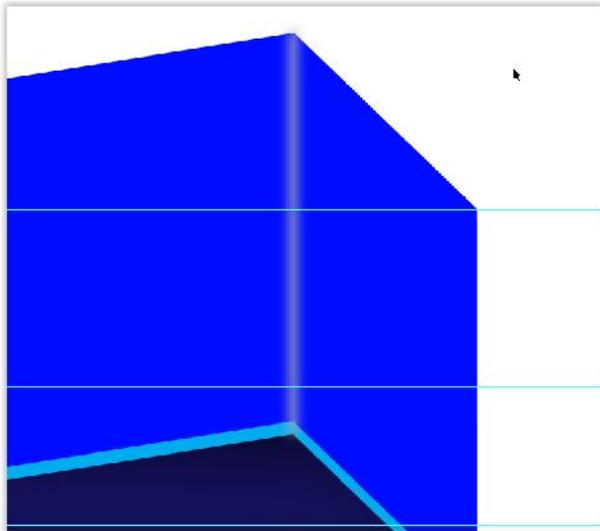
Buat sebuah garis menggunakan line tool > stroke warna abu-abu dan tebal 2 pt > letakan di objek bagian kanan.



Langkah 17.

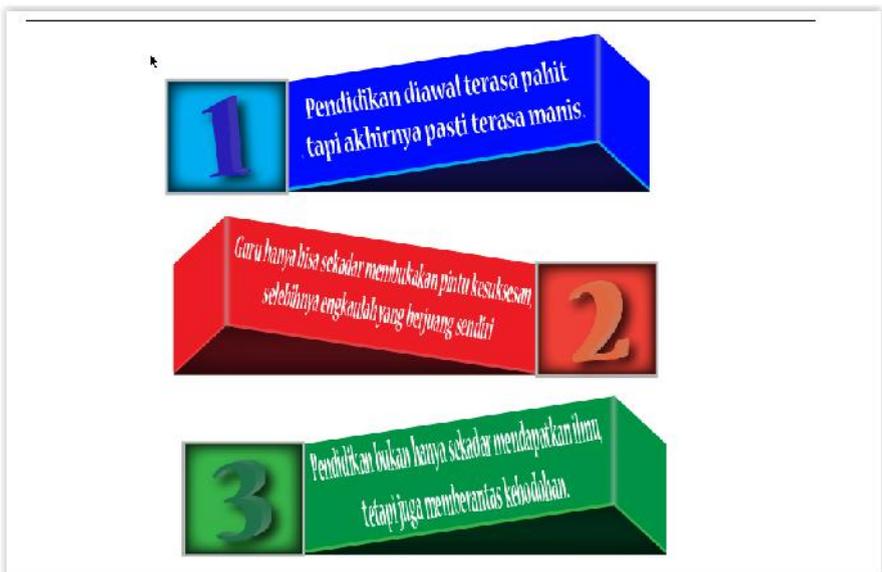
Seleksi line tersebut > menu **effect > blur > gaussian blur** > isi 5 Pixel > **OK**. Group objek secara keseluruhan.





Langkah 18.

Duplikat objek tersebut > klik kanan > **transform** > **reflect vertical** > **OK**.
Kemudian rubah warnanya menjadi warna merah serta tambahkan teks pada bagian merah dan biru.



Kesimpulan :

Iklan harus memperhatikan elemen – elemen grafis dan prinsip – prinsip desain. Tiga aspek penting dalam visualisasi iklan adalah teks, ilustrasi dan warna, pengorganisasian aspek – aspek grafis akan menciptakan visualisasi yang dapat menarik perhatian *udience*. Estetika menyangkut komposisi sebagai kemampuan menarik, nikmat untuk dipandang, tidak berlebihan, dan memberi kesan.

Pemilihan teks, jenis font, warna, ilustrasi, gambar atau foto, dan komposisi yang tepat sangat penting untuk penunjang keberhasilan tujuan beriklan. Ilustrasi dalam iklan akhir-akhir ini bergeser ke dalam foto. Banyak iklan – iklan yang menggunakan foto sebagai penyampaian pesan sebuah produk ataupun jasa.

Latihan Soal

1. Toolbox Elipse Tool berfungsi untuk...
2. Simbol menu untuk membuat gradasi warna (gradient) pada pada sebuah desain di Adobe Illustrator adalah ...
3. Unsur yang merupakan titik yang saling terhubung dengan titik lainnya dan membentuk sebuah bentukan garis adalah . . .
4. Sebutkan Elemen Elemen Iklan
5. Tuliskan syarat teks iklan jika iklan di tinjau dari isi!
6. Jelaskan syarat teks iklan jika iklan di tinjau dari bahasa
7. Tuliskan tujuan iklan!
8. Tuliskan jenis-jenis iklan berdasarkan isinya!
9. Tuliskan jenis-jenis iklan berdasarkan media!
10. Tuliskan jenis-jenis iklan berdasarkan tujuan!

DAFTAR PUSTAKA

1. Rohidi, Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
2. Soedarso, S.P. 1990. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Sakudayarsana
3. Salam, Sofyan. 1994. *Jurnal Seni : Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis*. Yogyakarta: BP ISI
4. Entreprise, Jubilee. (2006). *101 Tip & Trik Adobe Illustrator CS2*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
5. Rustan, SURIANTO. (2009). *Layout & Penerapannya*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
6. Suhendi, Edi. Dan Rizki, Ginajar Perdana. (2009). *Membuat desain Professional dengan Adobe Illustrator*. Bandung. Informatika