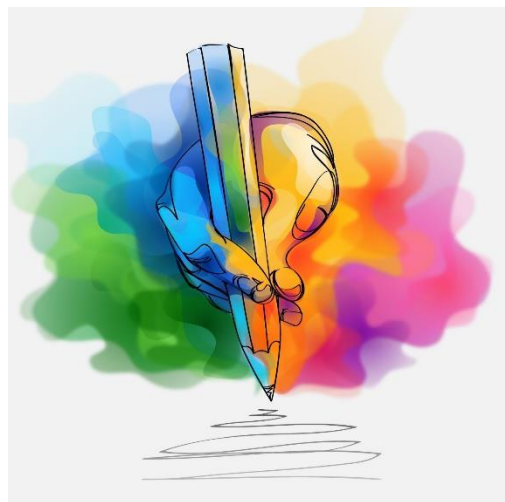




BUKU INFORMASI

MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN M.74100.009.02 (*Adobe Illustrator*)



KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN R.I.
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN DAN PRODUKTIVITAS
DIREKTORAT BINA STANDARDISASI KOMPETENSI DAN PELATIHAN KERJA
Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 51 Lantai 6A Jakarta Selatan
2020

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	1
BAB II PENGENALAN INTERFACE DAN TOOLS ADOBE ILLUSTRATOR.....	2
A. Interface Illustrator	2
B. Tool Box.....	4
BAB III MENGOPERASIKAN ADOBE ILLUSTRATOR	7
A. Memulai Adobe Illustrator.....	7
B. Menggunakan Pen Tool	8
C. Shape Tool	10
D. Clipping Mask.....	10
E. Menggunakan Pathfinder	13

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Adobe Illustrator adalah sebuah software untuk editor grafik yang berbasis vektor, dikembangkan dan dipasarkan oleh perusahaan software terkemuka Adobe System. Bagi pengguna komputer yang banyak berkecimpung dalam dunia desain dan multimedia, keberadaan software yang satu ini tidaklah asing. Fitur dan kemudahan yang ditawarkan oleh Adobe Illustrator sendiri membuat para pengguna menjadi termanjakan untuk terus berkarya.

Adobe Illustrator disebut juga dengan software pendamping dari software Adobe Photoshop, dan biasanya software ini terinstall pada komputer pada saat kita menginstall Adobe Photoshop. Sehingga Adobe Illustrator dapat dengan mudah dikombinasikan dengan Photoshop untuk membuat desain yang cukup keren dan menarik.

Secara garis besar fungsi Adobe Illustrator adalah sebagai software editing gambar vektor. tetapi aplikasi Adobe Illustrator juga memiliki fungsi dan kegunaan sangat banyak. kalau diperluas atau secara umum maka hasil karya yang bisa dibuat oleh Adobe Illustrator, sebagai berikut :

- Watermark.
- Desain aplikasi.
- Logo perusahaan.
- Banner / spanduk.
- Kemasan produk (packaging).
- Ikon aplikasi.
- Desain kaos.
- Diagram
- Ilustrasi.
- Logo website / blog, dll

B. Tujuan

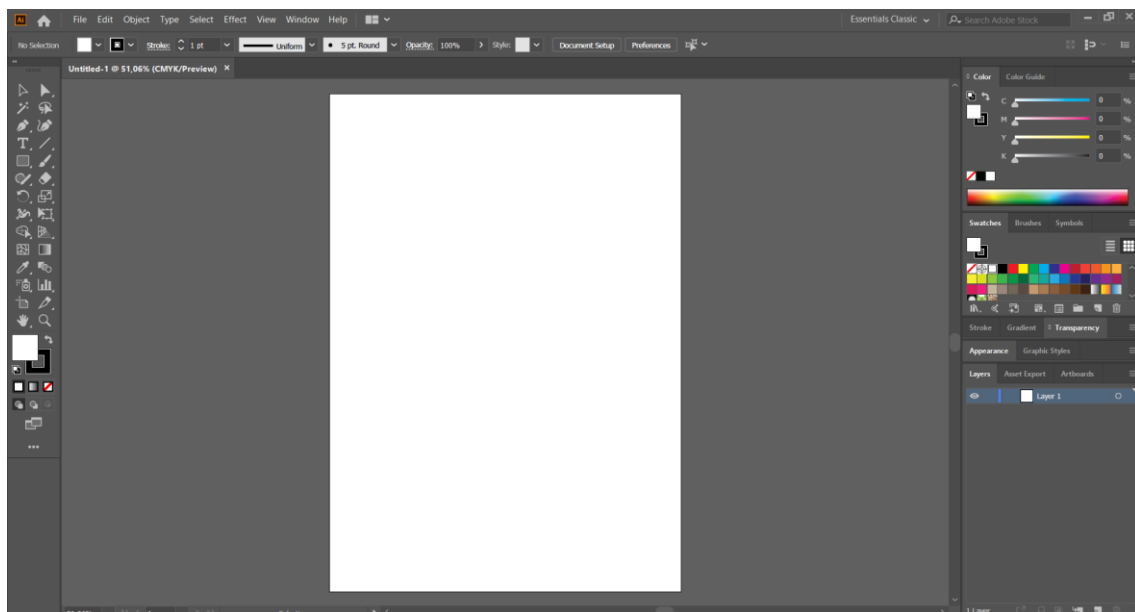
Tujuan dibuatnya buku informasi ini adalah agar peserta pelatihan dapat mengoperasikan perangkat lunak desain (*Adobe Illustrator*) untuk menghasilkan karya desain yang produktif dan hasil kerja yang optimal.

BAB II PENGENALAN INTERFACE DAN TOOLS ADOBE ILLUSTRATOR

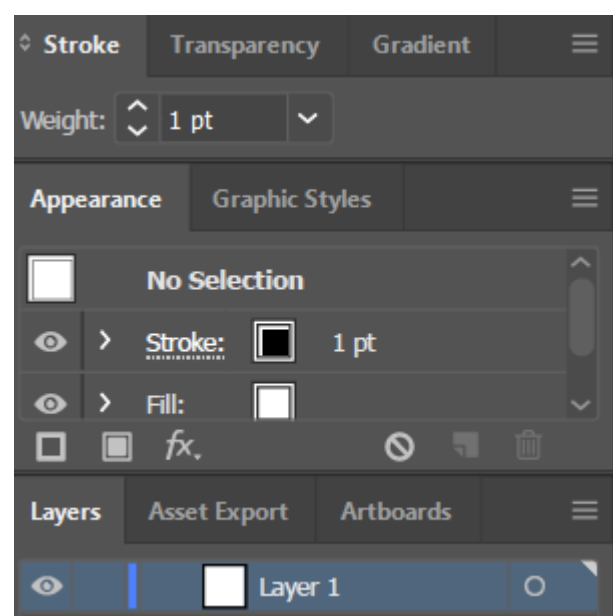
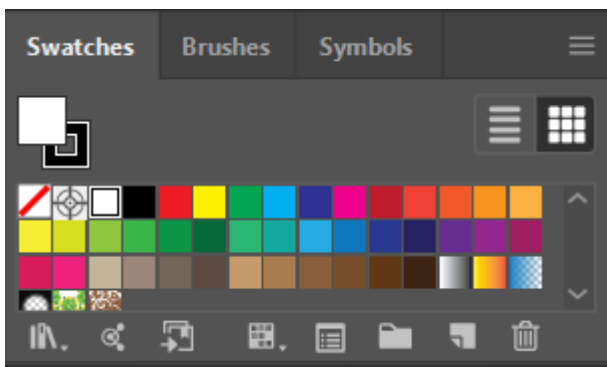
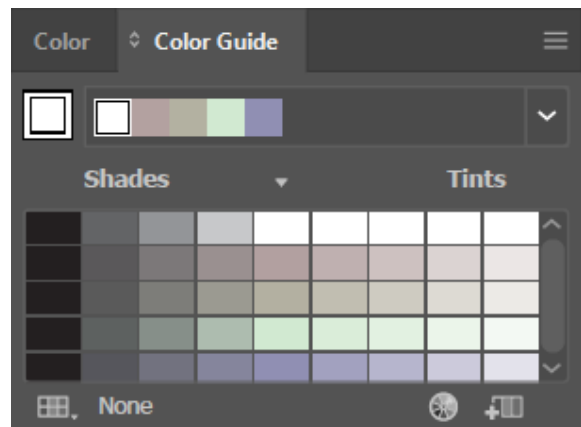
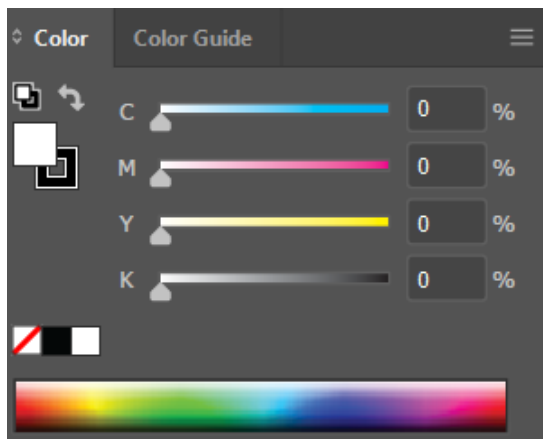
Sebelum kita memulai menggunakan adobe illustrator, sebaiknya kita mengenal interface, menu dan tool yang terdapat pada adobe illustrator tersebut secara lengkap dan komprehensif. Pengenalan atau pengetahuan tentang fungsi interface illustrator, menu illustrator, tool illustrator merupakan suatu keharusan, sebab tanpa didasari pengetahuan tersebut proses design tidak akan optimal, walau sebenarnya program yang kita pakai cukup handal. Karena alasan itu, maka hal-hal dibawah ini harus benar-benar anda simak secara serius.

A. Interface Illustrator

Interface Adobe Illustrator mirip dengan interface produk-produk Adobe lainnya. Gambar dibawah adalah gambar interface adobe illustrator 2020 dimana



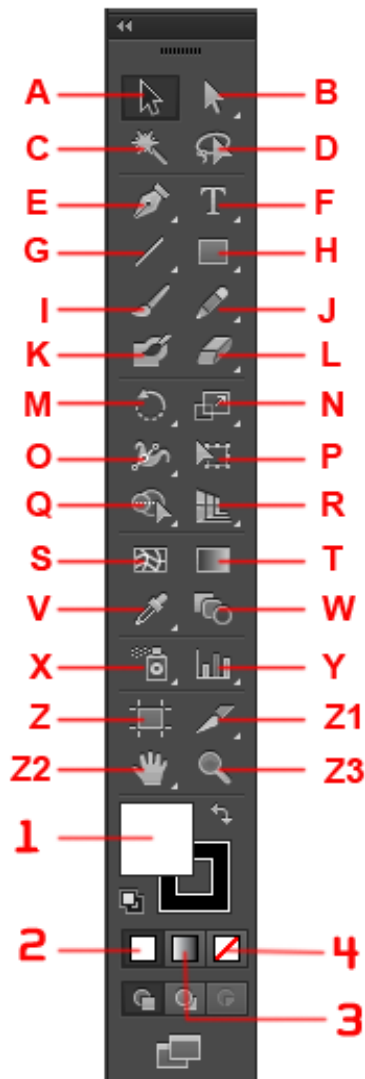
Gambar : Interface Illustrator 2020



Gambar : Menu menu yang terdapat pada tab yang telah di expand

Kalau kita lihat dari gambar tersebut sebagian besar interface adobe illustator terdiri dari menu-menu yang berada dalam tab, Tab- tab tersebut masih bisa di-expand atau minimize dengan cara mengklik tanda panah yang tepat berada di samping nama tab atau dengan mengklik nama masing-masing tab. Cara ini memudahkan kita untuk me-manage ruang kerja kita sesuai dengan tingkat kenyamanan.

B. Tool Box



A. **Selection Tool (V)** untuk memilih atau menyeleksi objek.

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

Dua tool di atas adalah tool box utama adobe illustrator, digunakan setiap ingin mengedit atau memanipulasi suatu objek seperti menggeser, mewarnai, memotong dan lain sebagainya.

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

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

E. **Pen Tool (P)** Untuk membuat objek secara detail titik per titik atau anchor point sehingga membentuk sebuah kurva. Kurva dapat berbentuk kurva terbuka maupun kurva tertutup.

F. **Type Tool (T)** Untuk membuat dan mengedit text. Sama seperti Pen Tool, ada beberapa icon tambahan bila Type Tool ditekan agak lama.

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

H. **Rectangle Tool (M)** Untuk membuat gambar kotak. Sama seperti tool-tool sebelumnya, ada beberapa tool tambahan bila icon ini ditekan agak lama.

I. **Paintbrush Tool (B)** Untuk menggambar dengan efek kuas.

J. **Pencil Tool (N)** Untuk menggambar bebas/freehand.

- K. **Rotate Tool (R)** Untuk memutar objek.
- L. **Reflect Tool (O)** Untuk membuat refleksi atau kebalikan dari objek.
- M. **Scale Tool (S)** Untuk merubah ukuran objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pembesaran objek.
- N. **Shear Tool** Untuk memiringkan objek. Jika objek sudah terefleksi, tekan Alt untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai kemiringan objek.
- O. **Warp Tool (Shift+R)**, Untuk mendistorsi objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter perubahan objek.
- P. **Free Transform Tool (E)** Untuk mentransformasi objek.
- Q. **Symbol Sprayer Tool (Shift+S)** Untuk “menyemprotkan” objek yang berada di tab Symbol ke dalam artwork. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter “semprotan”. Klik terlebih dahulu gambar di tab Symbol lalu tinggal semprotkan pada area kerja.
- R. **Column Graph Tool (J)** Untuk membuat grafik batang.
- S. **Mesh Tool (U)** Untuk mengedit gradient mesh, seperti mengurangi dan menambah kolom & baris pada mesh. Tekan “U” lalu klik pada baris/kolom mesh yang akan ditambahkan.
- T. **Gradient Tool (G)** Untuk mengedit arah gradasi pada objek. Pilih objek yang sudah diaplikasikan gradasinya lalu drag cursor gradasi melintasi objek tersebut.
- U. **Eyedropper Tool (I)** Untuk mengambil atribut pada suatu objek. Dimana atribut itu nantinya akan diaplikasikan pada objek yang lain. Klik warna pada suatu objek, lalu Alt+klik pada objek yang lain.
- V. **Blend Tool (W)** Untuk mengubah atribut blending objek. Klik ganda pada icon ini akan menampilkan menu Blend Options.
- W. **Live Paint Bucket (K)** Untuk mengisi warna pada sekumpulan path. Tool ini biasa dipakai untuk mewarnai objek yang sudah terusun lebih dari satu path tertutup, dengan cara “menuangkan” warna yang sudah dipilih.
- X. **Live Paint Selection (Shift+L)** Untuk memilih path yang akan diwarnai dengan Live Paint Bucket.
- Y. **Slice Tool (Shift+K)** Untuk memotong gambar untuk keperluan pembuatan web site.
- Z. **Scissors Tool (C)** Untuk “menggunting” atau membelah suatu kurva atau path. Klik pada isi objek yang akan dipotong dan sisi satunya lagi.
- Z1. **Knife Tool** Untuk memotong suatu objek. Prinsipnya sama dengan Scissors Tool, namun dengan pendekatan yang berbeda.

Z2. Hand Tool (H) Untuk menggeser bidang kerja sehingga lebih leluasa dalam menjelajah design yang kita buat. Tekan spasi/space bar untuk menggeser bidang kerja.

Z3. Zoom Tool (Z) Untuk memperbesar atau memperkecil area kerja. Klik untuk zoom out dan Alt klik untuk zoom in.

1. Fill dan Stroke (X) : Untuk memberi warna solid baik di dalam (fill) dan di sisi luar (Stroke).

2. Color (<): Memberi warna pada objek.

3. Gradient (>) : Untuk memberi warna pada objek. (Gradasi default).

4. None (/) : Menghilangkan atribut warna ataupun gradasi pada objek.

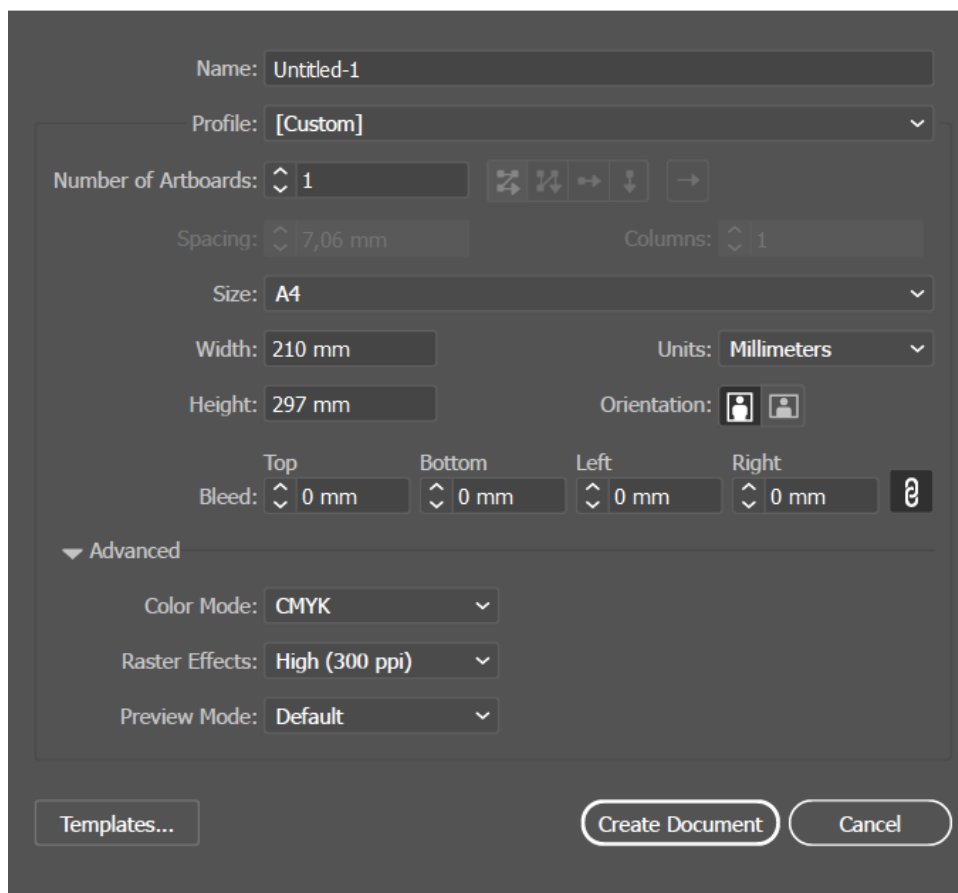
BAB III MENGOPERASIKAN ADOBE ILLUSTRATOR

A. Memulai Adobe Illustrator

Untuk memulai Adobe Illustrator ini sama seperti aplikasi lainnya yakni seperti langkah dibawah ini: 1. Klik menu windows - klik start > Program > Adobe > Illustrator (Windows 10) atau bisa juga klik shortcut illustrator pada dekstop.

Buka dialog box New Dokument, sebagai contoh, jika hasil akhir akan menjadi sebuah file, maka pengaturan dikumen anda bebas.

More Settings



Penjelasanya adalah seperti berikut:

Name : Nama file mu

Width , Height : Untuk mengatur ukuran custom

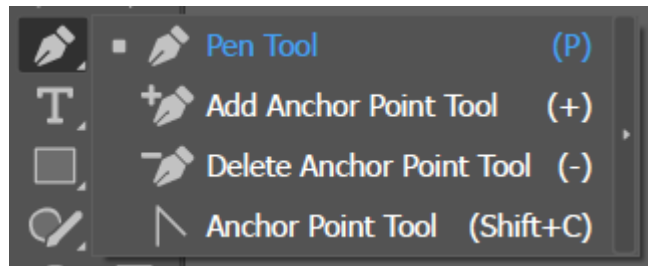
Size : Ukuran dokumen mu

Advanced : pengaturan mode warna RGB/CMYK serta dpi yang kalian pergunakan

Setelah kita selesai mengisi keseluruhan pengaturan pada dokument, klik Ok. Kita bisa mengubahnya kapan pun dengan membuka File-> Dokument Setup

B. Menggunakan Pen Tool

Pen Tool dengan shortcut di keyboard (P) adalah sebuah tool yang bisa menghasilkan sebuah object yang lurus, lengkung serta sudut. Pen tool ini berada pada toolbox dengan gambar icon seperti gambar dibawah ini



Dalam keluarga Pentoll ini mempunyai empat tool yang saling melengkapi satu sama salin dalam proses pembuatan desain, adapun fungsi fungsinya adalah sebagai berikut.

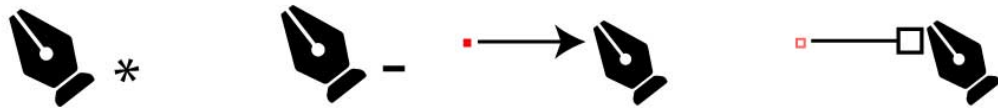
1. **Pentool(P)** berfungsi untuk membikin sebuah secara detail, sesuai dengan yang kita inginkan dengan titik pertitik atau anchor point untuk membentuk sebuah kurva.
2. **Add Anchor Point Tool (+)** memiliki fungsi menambah titik pada object gambar vector, titik yang tadinya di bentuk tadi mampu di pindahkan menggunakan Direct Selection tool.
3. **Delete anchor Point Tool (-)** berfungsi untuk menghapus titik atau anchor pada object yang berbentuk vector.
4. **Convert Anchor Point Tool (Shift + C)** berfungsi untuk mengconvert suatu titik atau anchor, sehingga kita bisa membuat object yang handlenya lurus menjadi melengkung, menghilangkan atau menambahkan

Pen Tool bisa menghasilkan berupa object yang didalam object tersebut mengandung dua unsur yakni fill dan stroke.

- **Fill** : adalah warna yang mengisi sebuah yang bisa kita ubah dengan warna lain di panel swatches
- **Stroke**: adalah nama lain dari garis atau garis tepi pada object yang juga bisa kita ubah dengan warna yang lain sesuai keinginan kita

1. Membuat garis lurus

Klik pada layar satu kali menggunakan pen tool (P) kemudian klik pada titik kedua sehingga akan menjadi sebuah object garis yang sangat lurus.

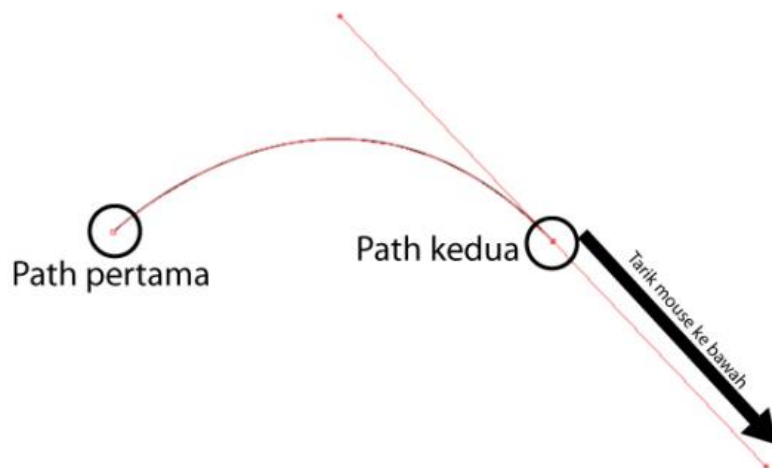


Setelah kita selesai membuat garis apapun dengan pen tool (P) Kita harus kembali ke Selection Tool (V). Dengan teknik di atas kita akan menghasilkan sebuah garis lurus.

2. Membuat garis lengkung dengan pen tool.

Untuk membuat garis lengkung dengan pen tool langkahnya adalah sebagai berikut:

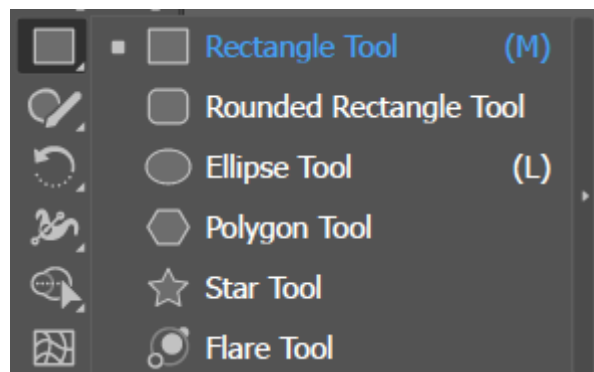
- klik dan buat lah sebuah path pertama.
- untuk path selanjutnya, kita klik dan tahan, lalu gerakan mouse ke atas, bawah, kiri atau kanan.



Maka bentuk garis akan melengkung mengikuti arah mouse kita. Atur dan sesuaikan lah bentuk sesuai dengan keinginan kita.

C. Shape Tool

Macam-macam Shape Tool yang terdapat pada adobe illustrator merupakan salah satu komponen penting yang harus dikuasai oleh pengguna adobe illustrator. Ada banyak bentuk yang bisa kita kreasikan dengan mengkombinasikan beberapa shape tool yang ada, tentunya tergantung kepada imajinasi setiap usernya



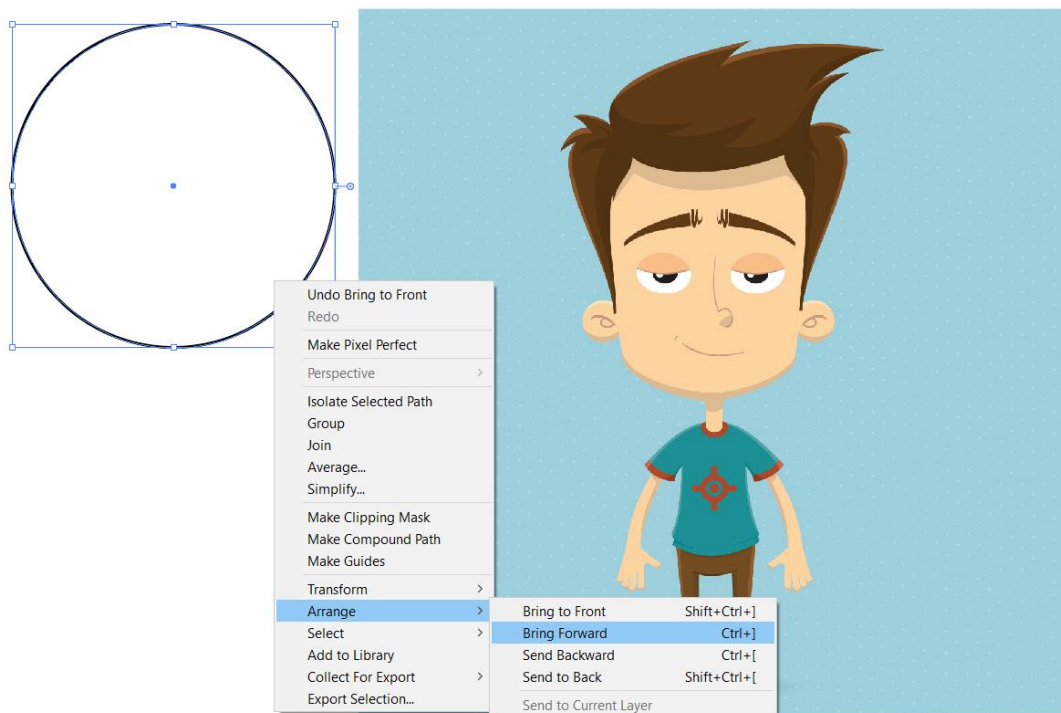
- **Rectangle Tool (M)** : Untuk membuat gambar kotak
- **Rounded Rectangle Tool** : untuk menggambar kotak dengan sudut lengkung
- **Ellipse Tool** : Untuk membuat lingkaran
- **Polygon tool** :
- **Star tool** : membuat bentuk bintang, banyak sudut bintang dapat di tentukan
- **Flare tool** : untuk membuat flare

D. Clipping Mask

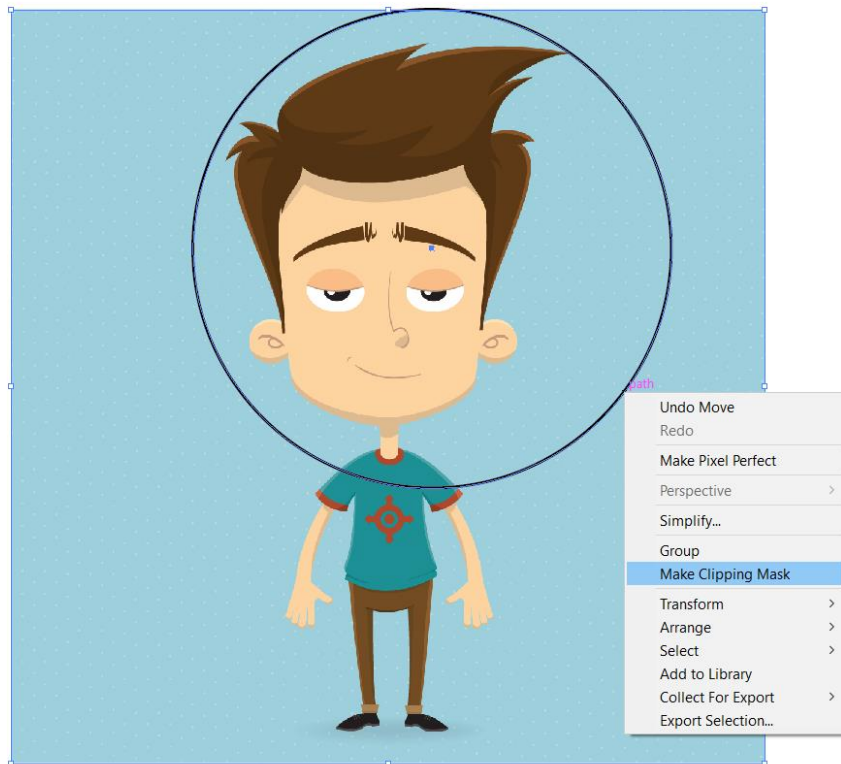
Clipping mask adalah memaskukan sebuah objek bisa berupa gambar ke shape yang memiliki bentuk tertentu. Mask membatasi polanya, megelompokan bentuk, jalur atau apapun yang anda inginkan untuk area tertentu.

- Pertama, buatlah sebuah shape

- Kosongkan warna shape lalu warnai saja bagian outlinenya saja agar tau pembatasnya, lalu warna stroke dengan warna sesuai keinginan.
- Siapkan objek sesuai keinginan anda
- Pastikan shape yang kalian buat ada di bagian atas objek yang akan kalian clipping mask, cara merubah urutan posisi object/shape segitiga menjadi diatas gambar lingkaran, klik menu **Object > Arrange > Bring to Front**. Perhatikan gambar di bawah.



- Jika sudah select kedua objek (Shape lingkaran dengan Gambar Objek) dengan menekan Shift lalu klik gambar lingkaran, lalu kita akan lakukan teknik clipping mask. kalian klik menu **Object > Clipping Mask > Make/** atau biasa juga dengan Klik kanan pada mouse tinggal pilih Make Clipping Mask.



- Jika langkah yang anda lakukan sesuai, maka hasil dari clipping masknya adalah sebagai berikut :

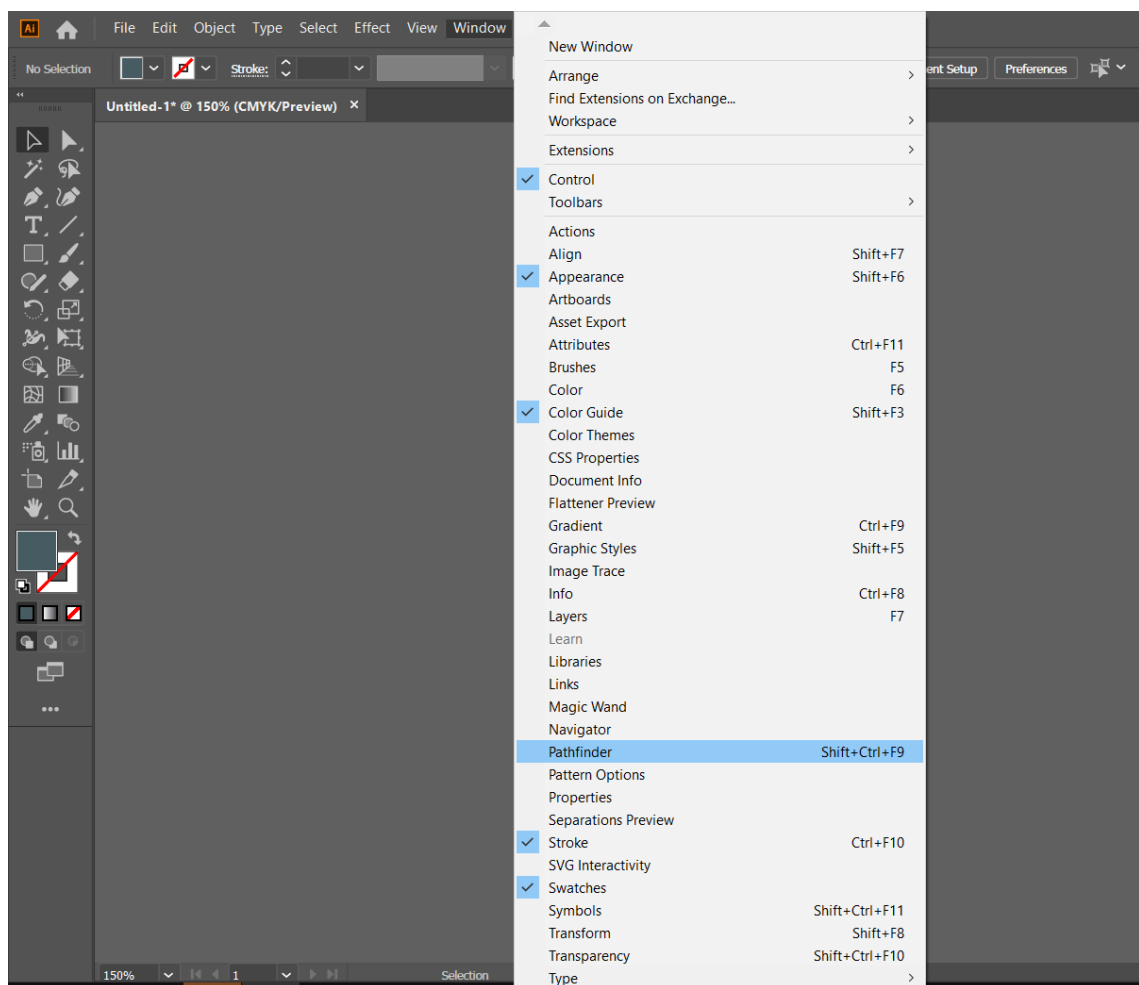


Gambar : Hasil dari Clipping Mask

E. Menggunakan Pathfinder

Pathfinder merupakan salah satu fitur yang tersemat dalam adobe illustrator. Pathfinder menjadi salah satu fitur yang sangat penting dalam mendesain vector pada software adobe illustrator. Pathfinder adalah sebuah tool yang berfungsi untuk memodifikasi objek yang dapat menyatukan dan membelah objek.

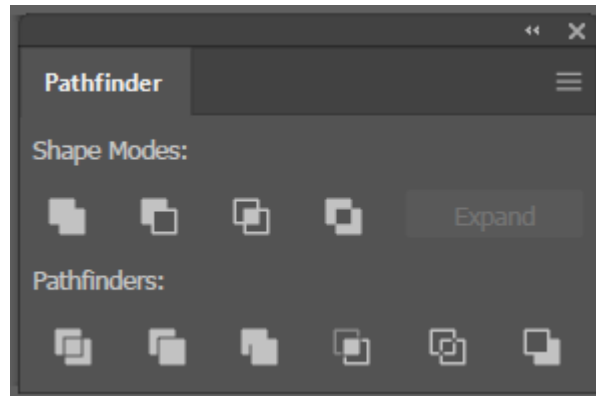
Untuk memunculkan panel pathfinder dengan cara mengklik menu windows pada bagian top menu adobe illustrator lalu pilih pathfinder (windows > pathfinder) atau dapat menggunakan shortcut dengan menekan **Shift + Ctrl + F9**, lalu panel pathfinder akan muncul.



Gambar : Memunculkan menu Pathfinder pada Illustrator

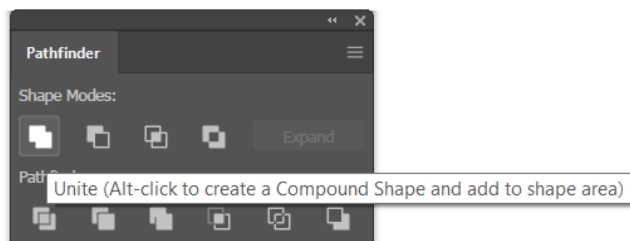
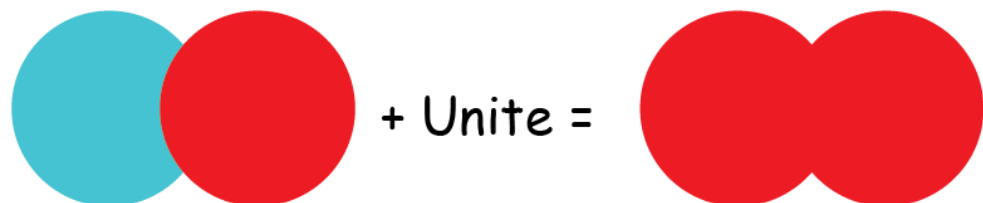
Ada 2 macam mode yang tersedia dalam panel pathfinder seperti:

1. Shape mode yang terdiri dari : - Unite - Minus front - Intersect – Exclude
2. Pathfinders : - Devide - Trim - Marge - Crop - Outline - Minus back



- **Unite**

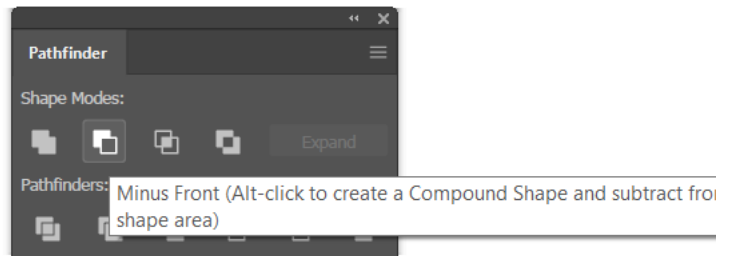
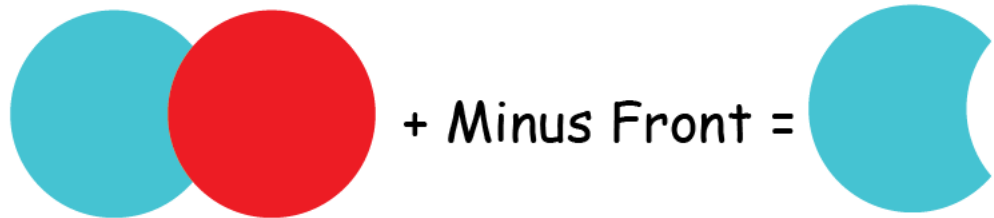
Unite adalah salah satu fungsi pathfinder yang berguna untuk menyatukan beberapa objek menjadi satu objek. Setelah memblok kedua lingkaran tadi kalian bisa langsung menekan unite dan hasilnya seperti gambar dibawah ini.



- **Minus Front**

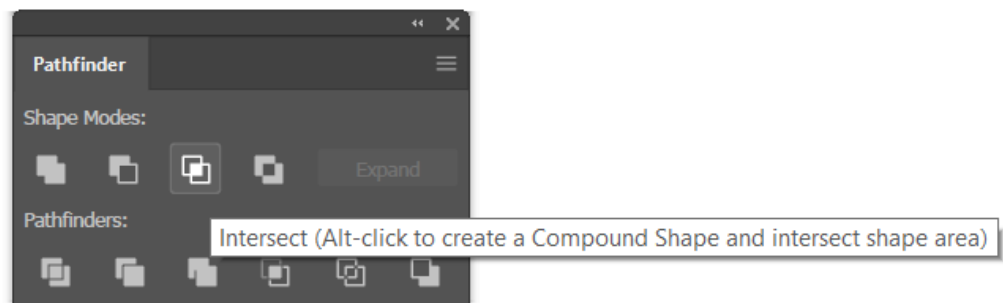
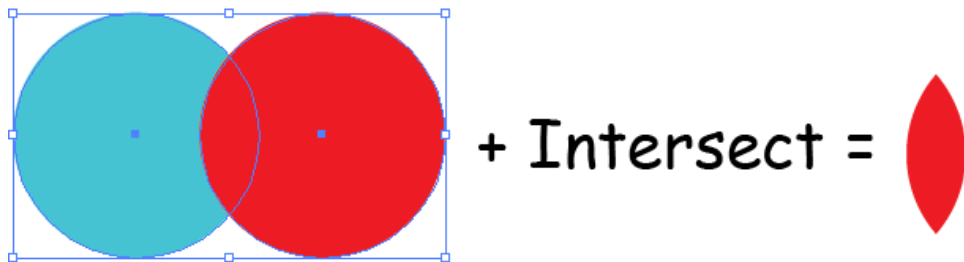
Minus front merupakan fungsi pathfinder yang berguna untuk menghilangkan objek bagian depan dan meninggalkan bekas pada

bagian belakang. Seperti sebelumnya untuk menggunakannya kedua objek harus di blok lalu klik Minus Front.



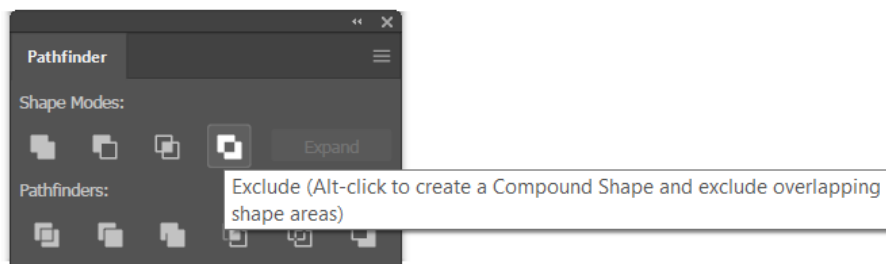
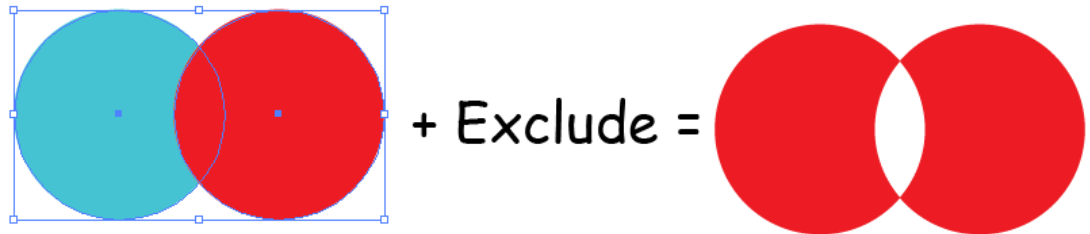
- **Intersect**

Fungsi intersect adalah membuat objek baru dari bagian area yang saling menyatu pada kedua objek. Lihat gambar dibawah.



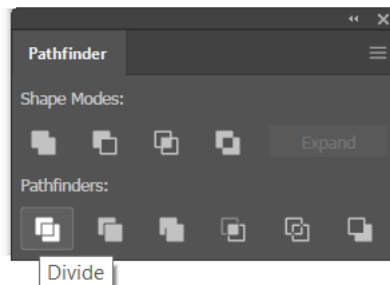
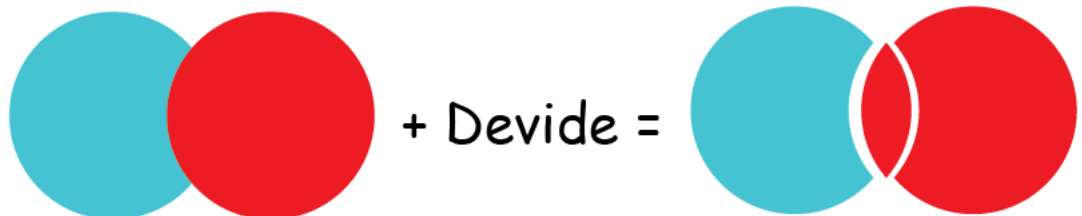
- **Exclude**

Exclude pada pathfinder berfungsi untuk mendistorsi bagian tengah antara kedua objek yang saling menempel.



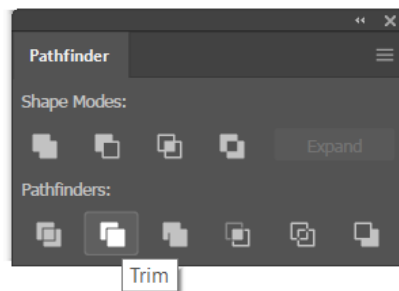
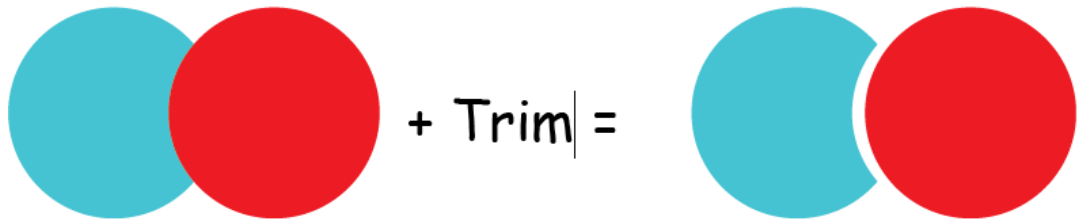
- **Devide**

Divide merupakan salah satu fungsi pathfinder yang berguna untuk membelah objek menjadi tiga bagian. Hasil saat men-divide dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



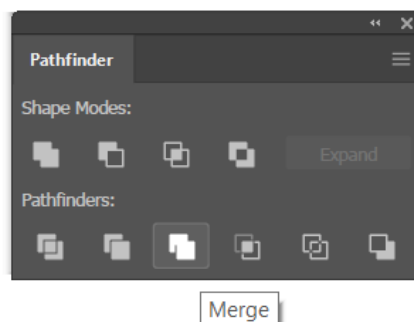
- **Trim**

Trim berfungsi untuk memotong bagian yang menempel pada kedua objek yang saling besentuhan. Lihat gambar dibawah ini



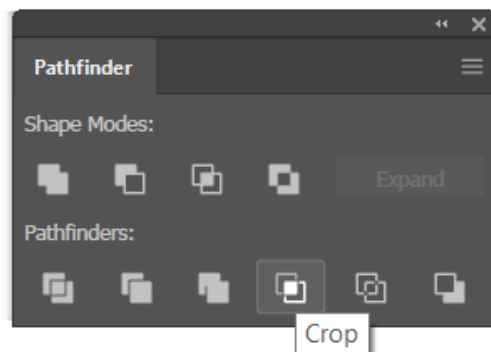
- **Merge**

Fungsi merge hampir sama dengan fungsi pada Unite yaitu menyatukan objek, yang membedakan kedua fungsi ini yaitu saat menggunakan unite objek akan membuat compound shape tetapi tidak pada merge.



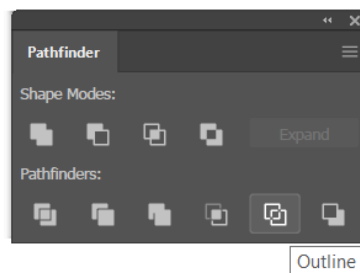
- **Crop**

Fungsi Crop sekilas sama dengan intersect yaitu memotong bagian objek yang menempel pada kedua objek namun intersect membuat compound shape sedangkan Crop tidak.



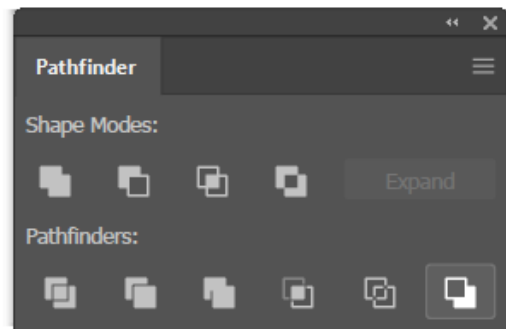
- **Outline**

Outline berfungsi membuat kedua objek shape menjadi outline atau objek garis tepi.



- **Minus Back**

Fungsi Minus back adalah kebalikan dari fungsi Minus Front yaitu menghilangkan objek bagian depan dan menghilangkan bagian dari kedua objek yang saling menempel.



Minus Back