

**Tutorial**

**ADOBE ILLUSTRATOR**

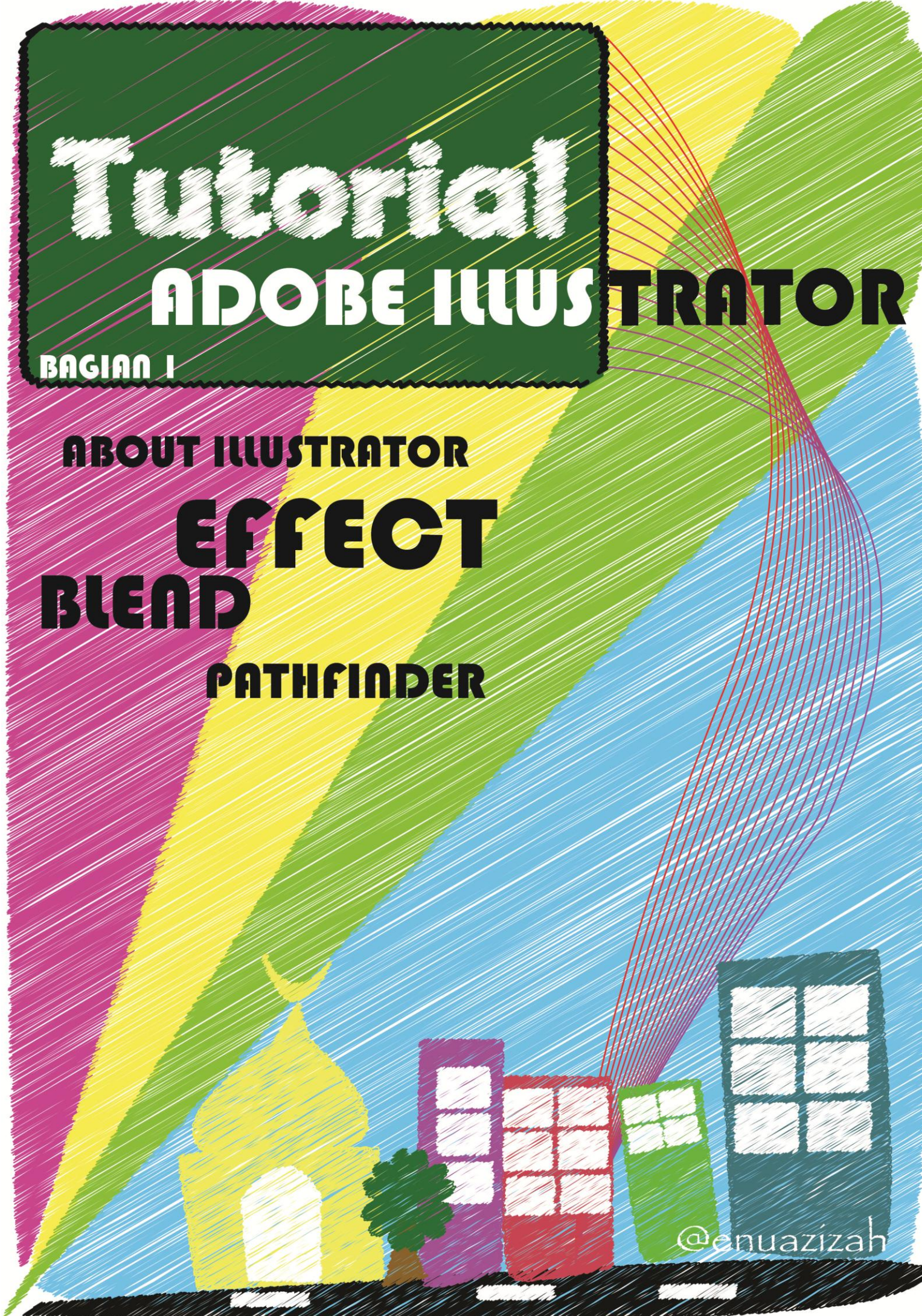
**BAGIAN I**

**ABOUT ILLUSTRATOR**

**EFFECT  
BLEND**

**PATHFINDER**

@enuazizah



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
PERKENALAN ILLUSTRATOR .....	2
A.    Membuat dokumen baru.....	2
B.    Halaman kerja Illustrator .....	2
C.    Toolbox.....	3
MEMBUAT OBJEK DENGAN BLEND .....	5
A.    Membuat garis abstrak.....	5
B.    Membuat objek dengan blend .....	7
C.    Membuat objek dengan blend warna .....	10
D.    Membuat blend yang menggunakan “Specified Distance” .....	11
PENGGUNAAN PATHFINDER & EFFECT .....	13
A.    Praktek Permulaan Pathfinder.....	13
B.    Praktek Permulaan Menu Effect .....	16
☒    Pucket & Bloat Effect .....	16
☒    Zig Zag Effect.....	17
☒    Transform Effect.....	19
☒    Scribble Effect.....	20
C.    Membuat Kreasi Bunga Menggunakan Pathfinder dan EFFECT .....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	24

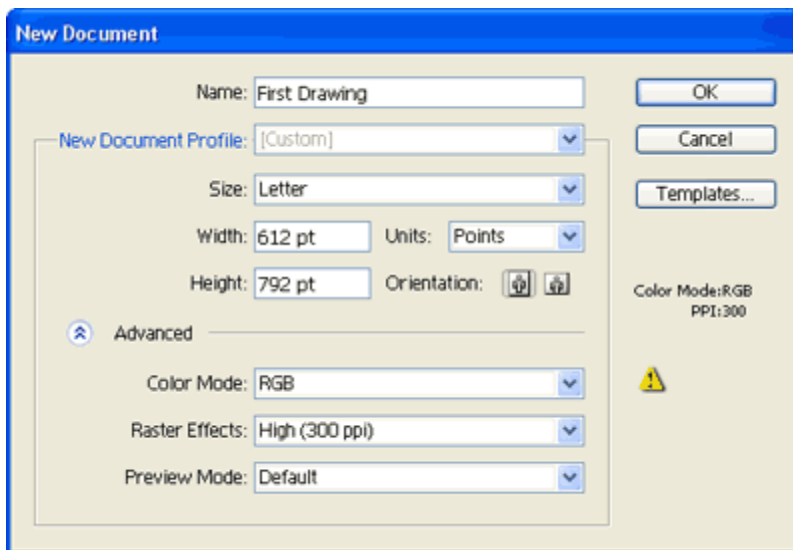
## PERKENALAN ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dipasarkan oleh Adobe Systems. ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))

Sebelum masuk ke inti pembelajaran, mari kita kenali terlebih dahulu dasar-dasar Adobe Illustrator.

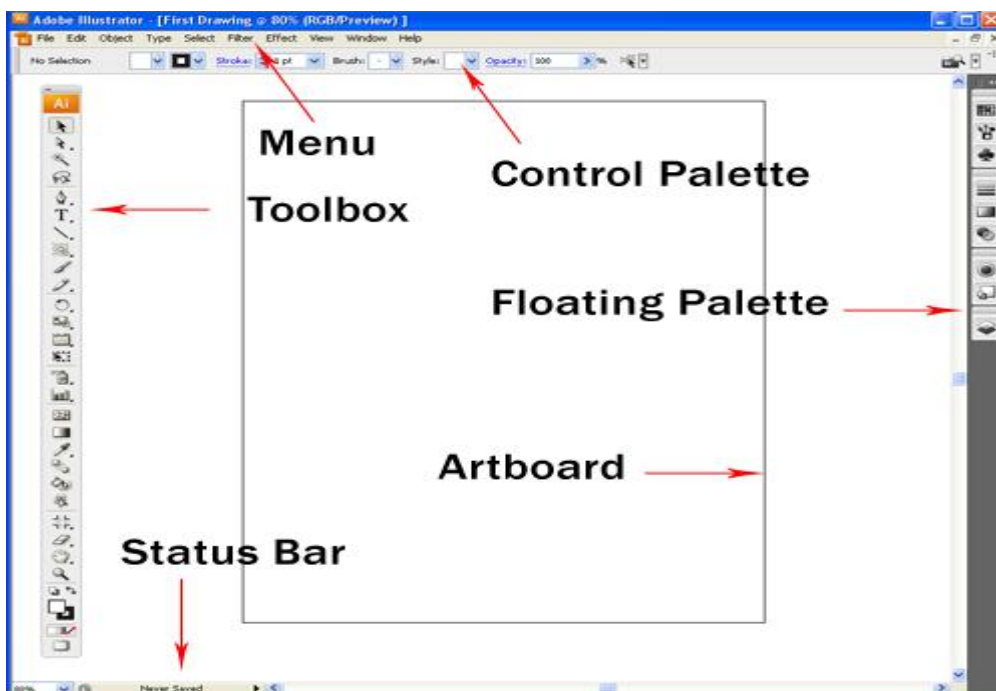
### A. Membuat dokumen baru

Pilih file → new (atau tekan CTRL+N). Jangan lupa pilih warna (color mode) tipe RGB



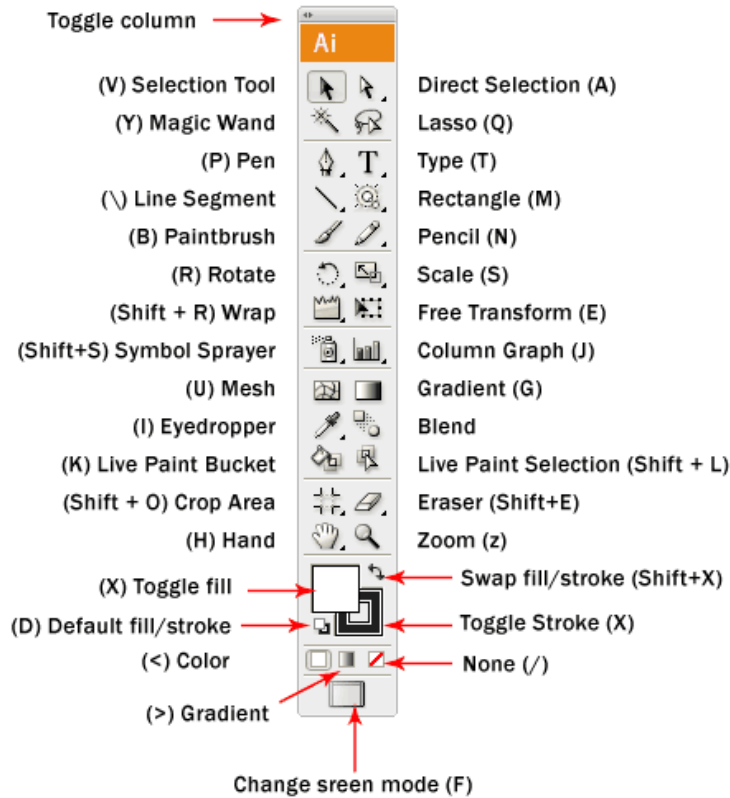
### B. Halaman kerja Illustrator

Berikut adalah halaman kerja illustrator beserta nama-nama bagiannya.



### C. Toolbox

Kalian dapat mengganti tampilan toolbox menjadi 2 kolom atau 1 kolom (sama seperti gambar di atas) dengan cara **klik tanda panah yang ada di toggle colum**. Beberapa dari tools di bawah ini memiliki tools yang disembunyikan. Contohnya adalah Type (T) memiliki tools lain. Untuk melihat tools yang tersembunyi caranya tekan lama tools, maka akan muncul tools lain yang tersembunyi.



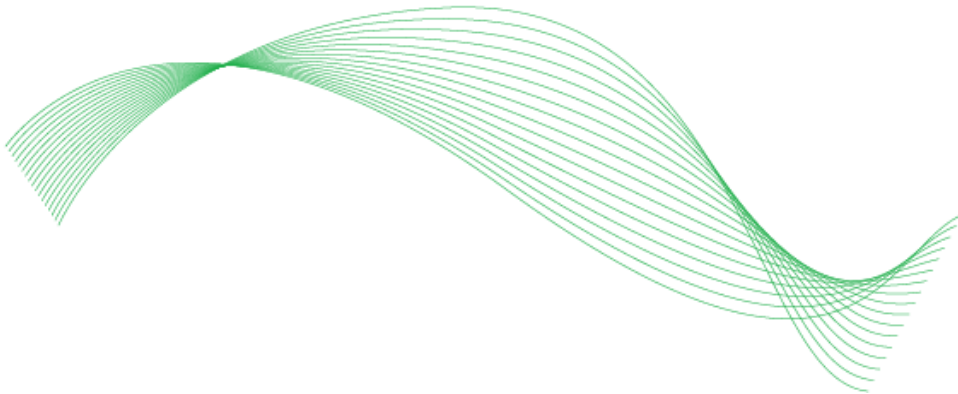
Huruf V, A, dan huruf lain yang berada di dalam kurung merupakan jalan pintas (menggunakan keyboard) untuk memilih tools tanpa mouse. Berikut kegunaan dari tools di atas:

Nama tools	Shortcut	Fungsi
Selection	V	memilih objek atau memindahkan objek
Direct selection	A	sering digunakan untuk mengedit garis yang telah dibuat (point/titik titik pada garis)
Magic wand	Y	menyeleksi berdasarkan kesamaan warna
Lasso	Q	menyeleksi sesuai keinginan
Pen	P	Membentuk objek secara point per point
Type	T	Membuat tulisan/teks
Line segment	\	Membuat garis lurus

Rectangle	M	Membuat objek seperti kotak, bulat, bintang
Paintbrush	B	Mewarnai
Pencil	N	Membuat objek secara langsung (tinggal tekan mouse kemudian gambar)
Rotate	R	Merotasi objek
Wrap	SHIFT+R	Mengubah bentuk objek
Free transform	E	Mengubah ukuran objek
Symbol sprayer	SHIFT+S	Memasukkan symbol
Column graph	J	Membuat kolom grafik
Mesh	U	Mengubah bentuk objek dengan menambahkan dan memanfaatkan poin/titik pada garis
Gradient	G	Memberi gradasi warna
Eyedropper	I	Mengambil sampel atau contoh warna dari objek lain
Blend		Mengubah bentuk/warna dari satu objek ke objek yang dituju
Live paint bucket	K	Memberikan warna secara keseluruhan sesuai dengan objek yang dipilih untuk diwarnai
live paint selection	SHIFT+L	Memberikan warna terhadap objek yang hanya diseleksi
crop area	SHIFT+O	Memotong atau melebihkan area menggambar yang telah ada
Eraser	SHIFT+E	Menghapus objek
Hand	H	Memindahakan area gambar
Zoom	Z	Membesarkan area gambar
Toggle fill	X	Memberikan warna objek bagian dalam
Swap fill	SHIFT+X	Membalikkan warna antara warna stroke/garis dan warna dalam/fill
Default stroke/fill	D	Mengembalikan warna ke warna awal/bawaan
Toggle stroke	X	Memberikan warna garis objek
Color		Memilih warna
None	/	Tidak memberikan warna/transparan
Gradient	G	Memberikan gradasi warna
Change screen mode	F	Mengubah tampilan adobe illustrator

## MEMBUAT OBJEK DENGAN BLEND

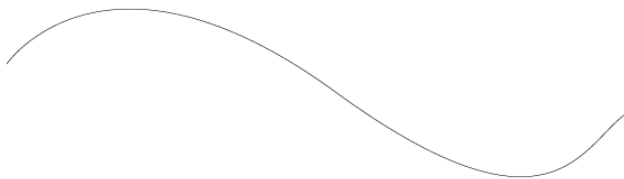
### A. Membuat garis abstrak



Membuat garis abstrak di atas cukup mudah. Kita tidak memerlukan banyak garis yang dibentuk. Berikut langkahnya:

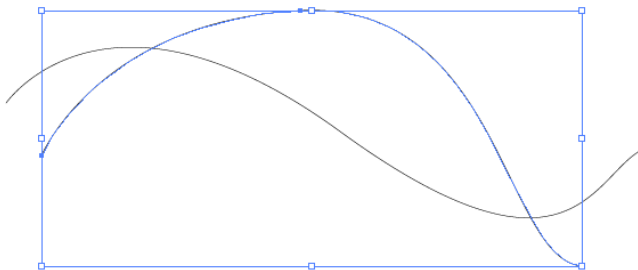
1. Buat dua buah garis lengkung, boleh menggunakan pen (P) atau pencil (N)  
Di sini saya akan membuat menggunakan pen. Cara menggunakan pen, pertama klik titik pertama, kemudia klik di tempat lain sambil didrag

#### Garis 1

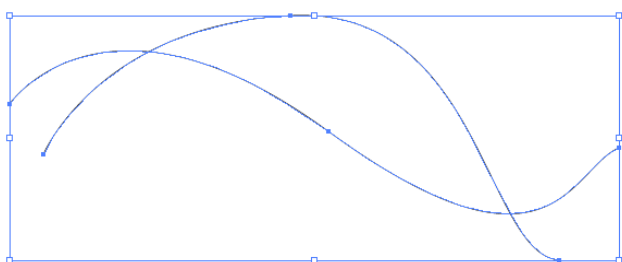


#### Garis 2

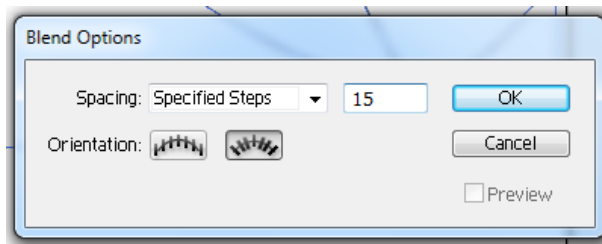
Untuk membuat garis kedua **ketik dulu V**, kemudian pilih lagi pen (P)



2. Pilih kedua garis tersebut



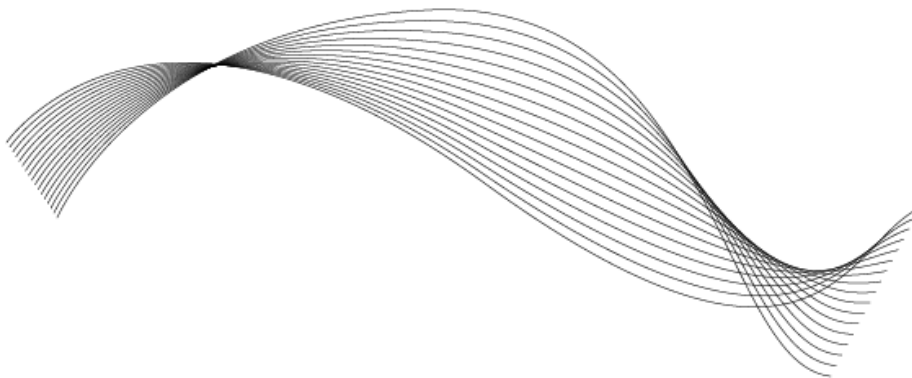
3. Pilih menu **object** → **blend** → **blend option**



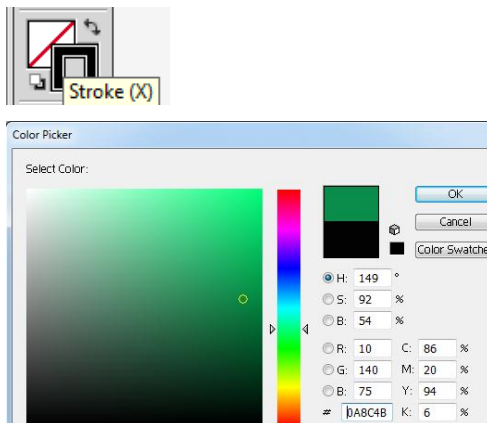
Pilih specified steps dan isi dengan 15 (atau dapat dieksplorasi sendiri untuk lebih jelas perbedaannya)

4. Pilih menu **object** → **blend** → **make**

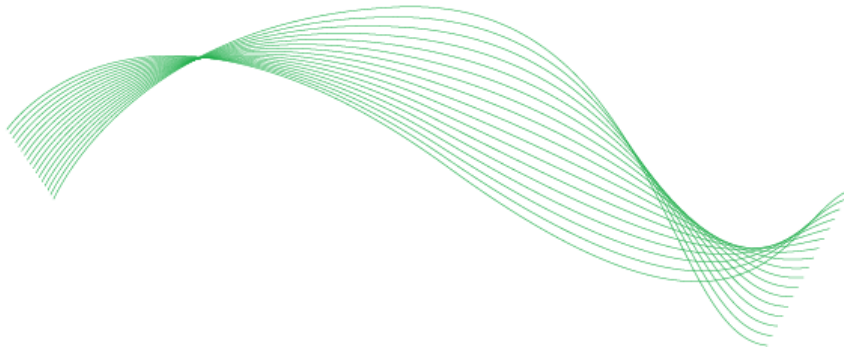
Maka hasilnya adalah



5. Untuk mengubah warna, klik objeknya terlebih dahulu
6. *Double click* stroke kemudian pilih warna, OK

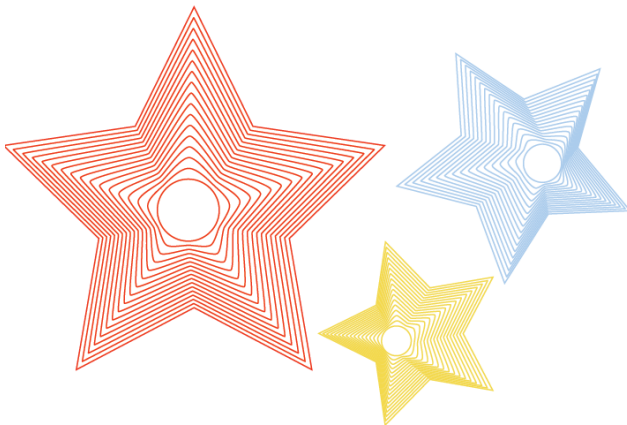


Selesai! 😊



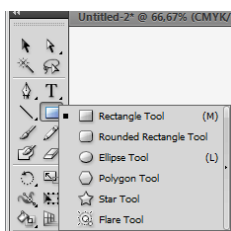
**KESIMPULAN:** *specified step* digunakan untuk menambahkan garis di antara kedua objek, jika diisi 15 maka akan ada 15 garis di antara kedua garis di atas.

### B. Membuat objek dengan blend



Membuat bintang seperti di atas caranya hampir sama dengan membuat garis abstrak. Berikut langkahnya:

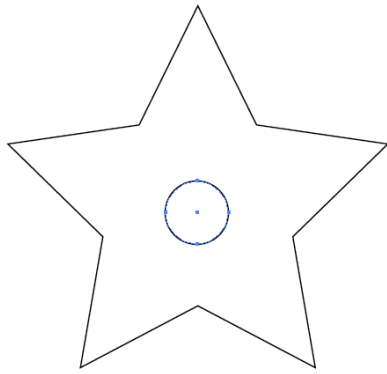
1. Buat bintang dan lingkaran seperti gambar di bawah, dengan memilih retangel tool



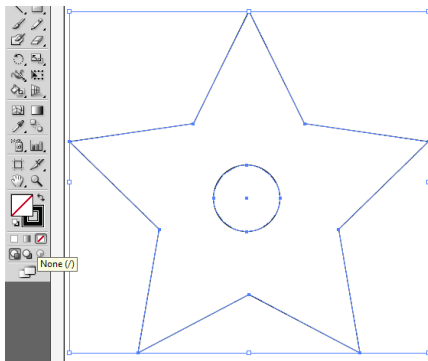
Untuk memunculkan beberapa bentuk seperti di atas, tekan yang lama maka akan muncul pilihan (**ingat saat memilih, jangan lupa sambil terus ditekan pada klik kiri mousenya**)

2. Buat bintang ataupun lingkaran sambil menekan SHIFT agar bentuk tetap simetris

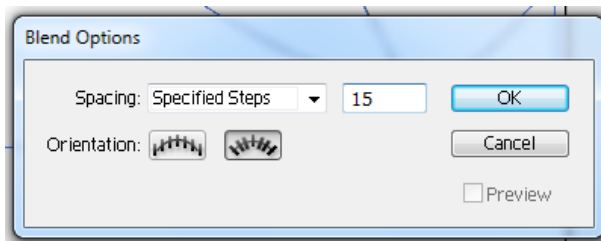




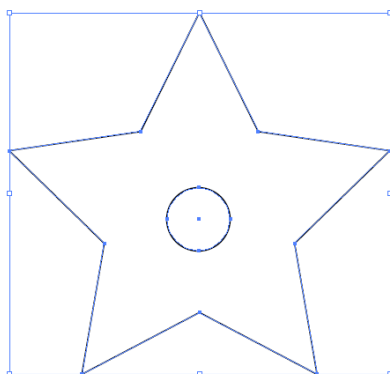
3. Jangan lupa, fill/warna dari kedua objek hilangkan/transparan



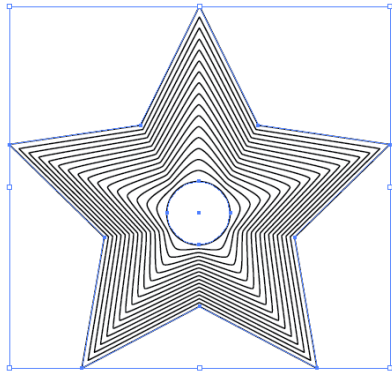
4. Pilih menu **object** → **blend** → **blend option**



5. Pilih kedua objek tersebut



6. Pilih menu **object** → **blend** → **make**  
Maka hasilnya:

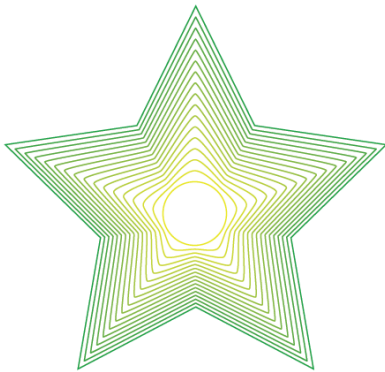


7. Untuk membuat tiga bintang yang berbeda seperti di atas, kamu tinggal tinggal ikuti langkah dari awal, hanya bedanya letakkan lingkaran di bagian lain bintang (jangan hanya di tengah bintang)

**CATATAN:** Jika membuat objek blend di tempat yang sama (di file/workspace yang sama), kalian **tidak perlu menjalankan perintah object → blend → blend option.**

**Dapat langsung pilih kedua objek kemudian object → blend → make**

### C. Membuat objek dengan blend warna

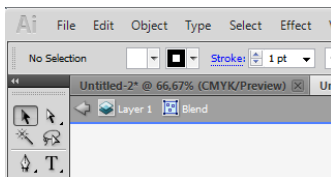


Langkahnya sama seperti sebelumnya, hanya saat menggambar kedua objek, warna garis/stroke setiap objek berbeda. Di sini saya membuat garis warna lingkaran kuning, sedangkan bintang berwarna hijau.

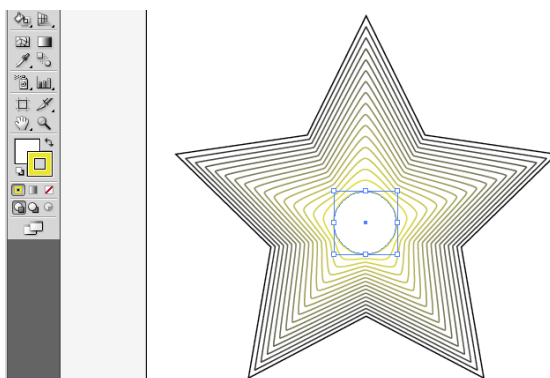
Untuk lebih mudahnya, kalian dapat menggunakan bintang yang telah dibuat di [tutorial B](#).

1. Double clicks bintang yang telah dibuat sebelumnya

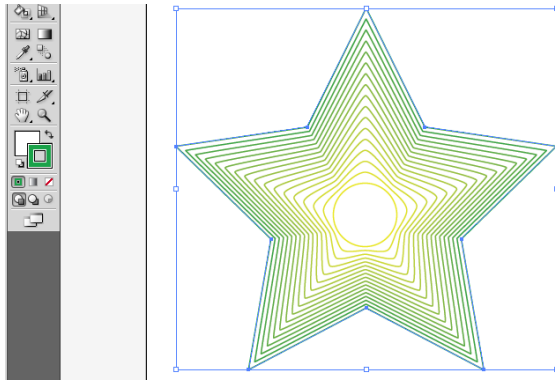
Maka akan muncul seperti ini, ada layer dan blend (**maksud dari double clicks tersebut adalah untuk mengedit objek yang telah disatukan karena telah *diblend***)



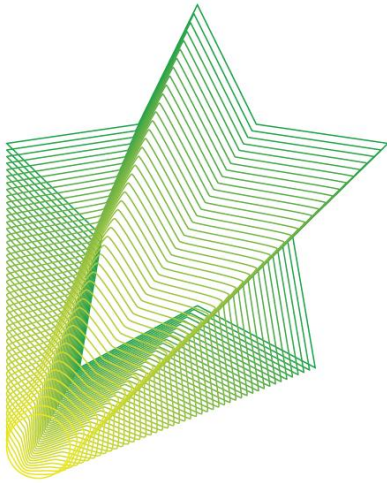
2. Ubah warna garis lingkaran



3. Ubah warna garis bintang

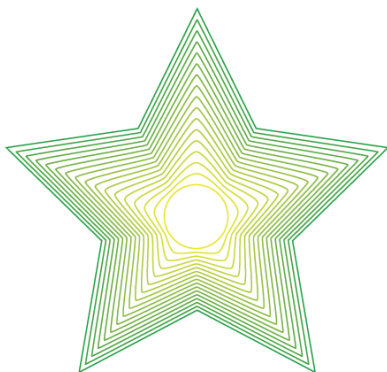


#### D. Membuat blend yang menggunakan “Specified Distance”

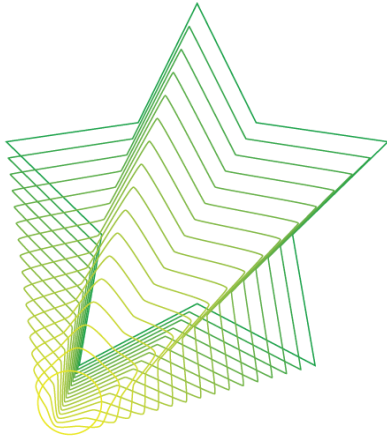


Dari tadi kita fokus tentang specified step, specified distance digunakan untuk mengatur jarak dari satu step ke step lainnya.

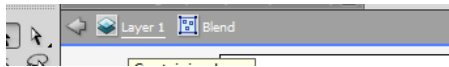
1. Gunakan kembali bintang yang digunakan di tutorial C



2. Double clicks objek tersebut (sama seperti [tutorial C](#))
3. Pindahkan lingkaran ke bagian luar bintang

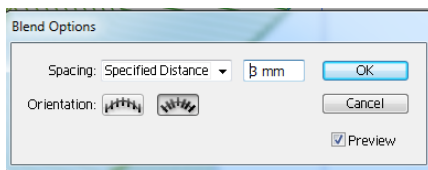


4. Pilih layer (untuk keluar dari edit objek)



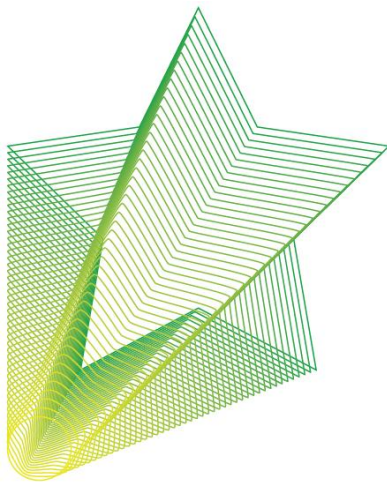
5. Klik objek
6. Pilih menu **object** → **blend** → **blend option**

7. Atur seperti di bawah



Jangan lupa centang preview agar dapat melihat langsung efek pengaturan

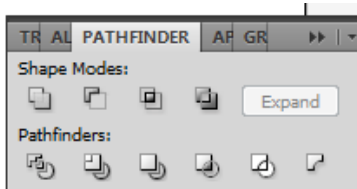
8. Dan selesai!




## PENGGUNAAN PATHFINDER & EFFECT

### A. Praktek Permulaan Pathfinder

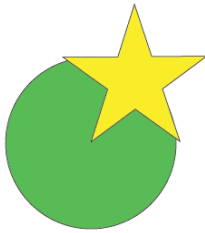
Pathfinder adalah sebuah fasilitas untuk mengombinasikan beberapa objek, membagi/memisahkan, mengurangi objek, dan lainnya. Sebagai gambaran berikut pilihan pathfinder



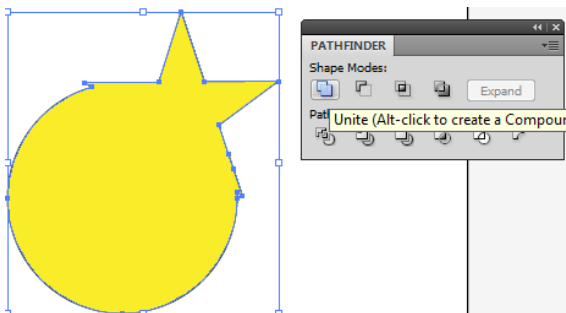
Pathfinder berada di floating pallete dengan simbol , jika tidak ada maka kalian pilih menu Windows → Pathfinder.

Baik, sekarang mari kita lakukan praktek agar mengetahui perbedaannya:

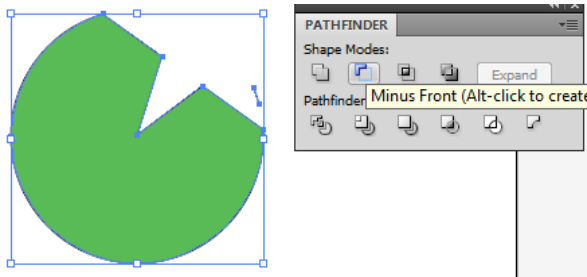
1. Buat dua buah bentuk seperti contoh di bawah



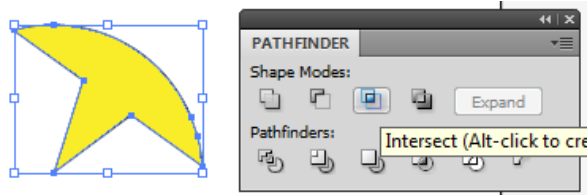
2. Pilih kedua objek tersebut kemudian pilih shape mode UNITE



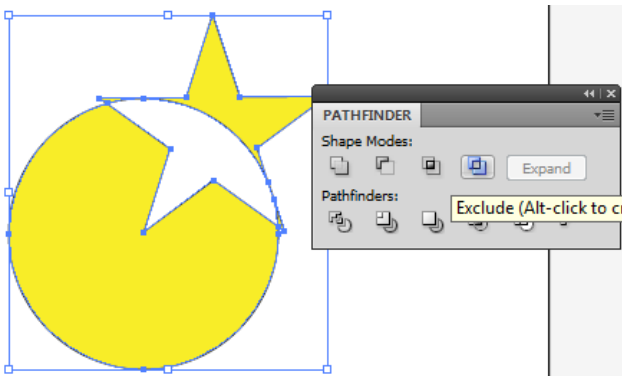
3. Ketik CTRL+Z
4. Pilih shape mode MINUS FRONT



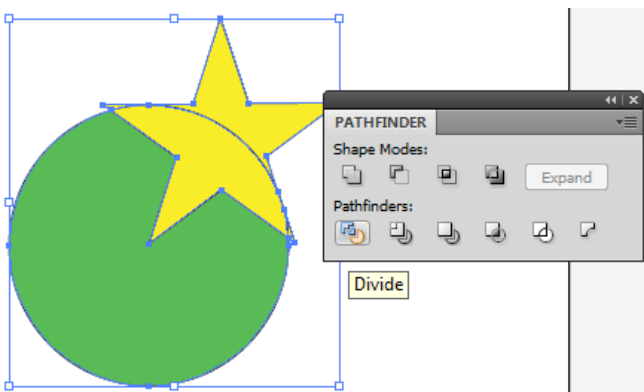
5. Ketik CTRL+Z
6. Pilih shape mode INTERSECT



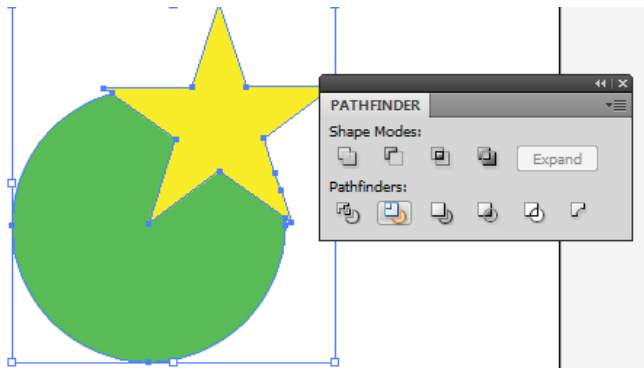
7. Ketik CTRL+Z
8. Pilih shape mode EXCLUDE



9. Ketik CTRL+Z
10. Pilih pathfinder DIVIDE

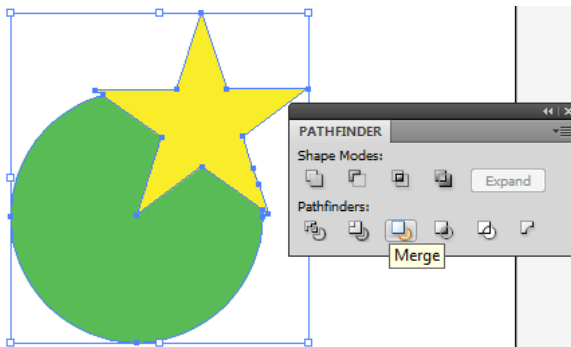


11. Etik CTRL+Z
- Pilih pathfinder TRIM



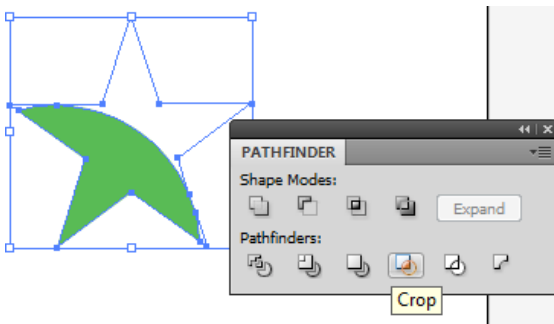
12. Ketik CTRL+Z

13. Pilih pathfinder MERGE



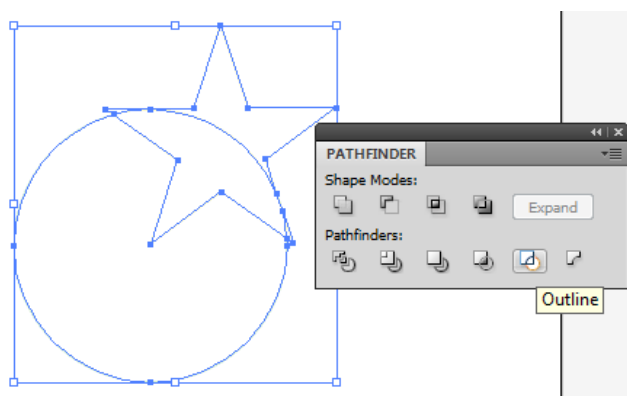
14. Ketik CTRL+Z

15. Pilih pathfinder CROP



16. Ketik CTRL+Z

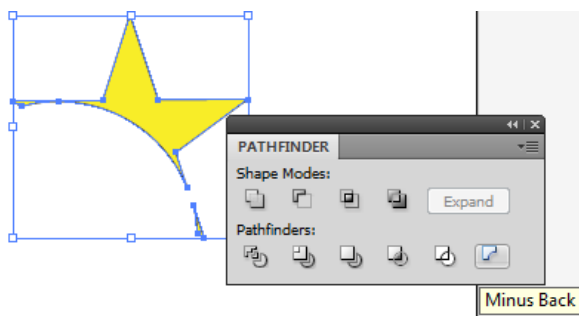
17. Pilih pathfinder OUTLINE



18. CTRL+Z



## 19. Pilih pathfinder MINUS BACK



Dengan praktek langsung, kita jadi tahu apa perbedaan dari semua pilih di tab pathfinder.

## B. Praktek Permulaan Menu Effect

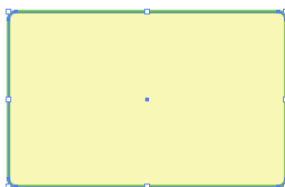
Pada tutorial ini, kita akan menggunakan menu EFFECT pada penerapan objek.

- **Pucket & Bloat Effect**

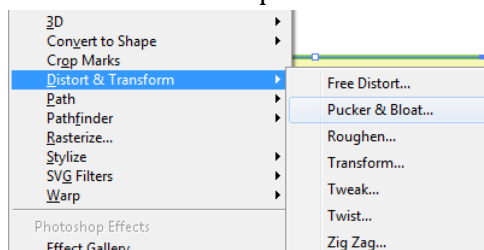


Untuk membuat objek di atas langkahnya adalah:

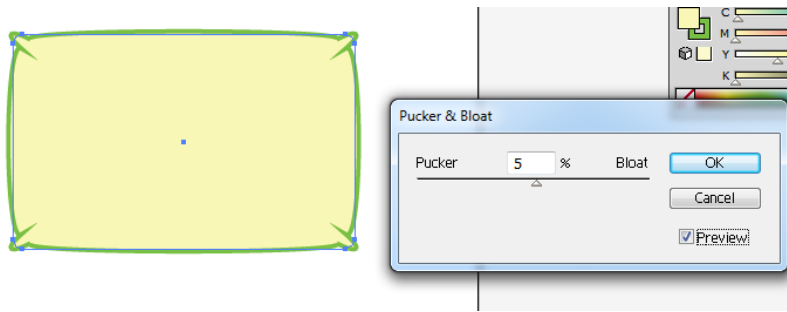
1. Buat terlebih dahulu, objek bentuk apapun  
Contoh:



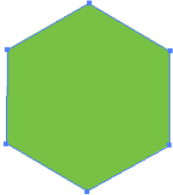
2. Pilih objek tersebut
3. Pilih menu Effect → pucket & bloat



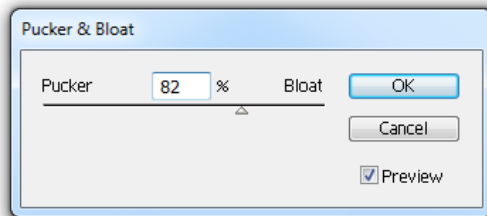
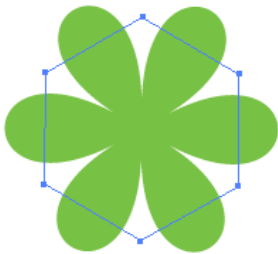
4. Isi pucket seperti di bawah (atau silakan berekspresi sendiri)  
**Jangan lupa preview dicentang terlebih dahulu**



5. Buat lingkaran (sambil tekan SHIFT)



6. Pilih menu Effect → pucker & bloat → OK



7. Oke silakan kalian kreasikan sendiri

- **Zig Zag Effect**



Langkah membuat gambar di atas adalah:

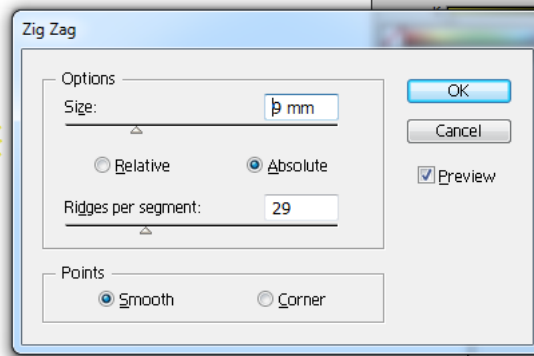
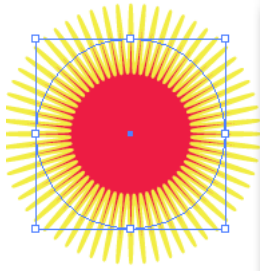
1. Buat lingkaran



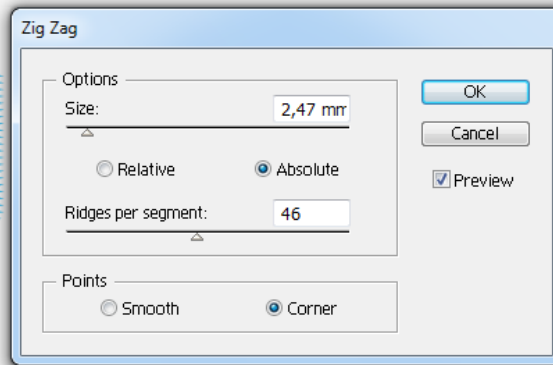
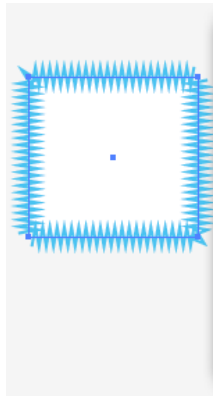
2. Effect → Zig Zag → OK

Ikuti pengaturan yang ada di bawah ini atau dapat dikreasikan sendiri.

**Jangan lupa centang preview**



3. Buat shape kotak
4. Pilih menu Effect → Zig Zag → OK



**KESIMPULAN:**

Dari praktek tersebut kita dapat mengetahui perbedaan dari Smooth dan corner. Smooth membuat garis menjadi lebih lembut, sedang corner lebih menyudut. Size mengatur ukuran zig zag, sedangkan ridges mengatur jumlah zigzag yang akan dibuat

- Transform Effect

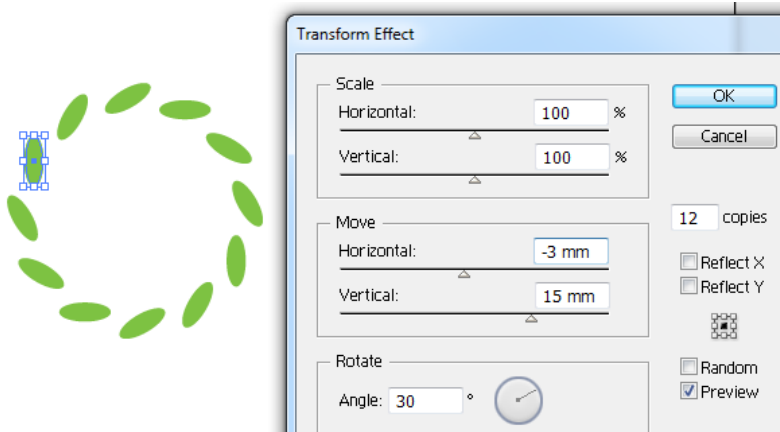


Langkah:

1. Buat elips seperti di bawah ini



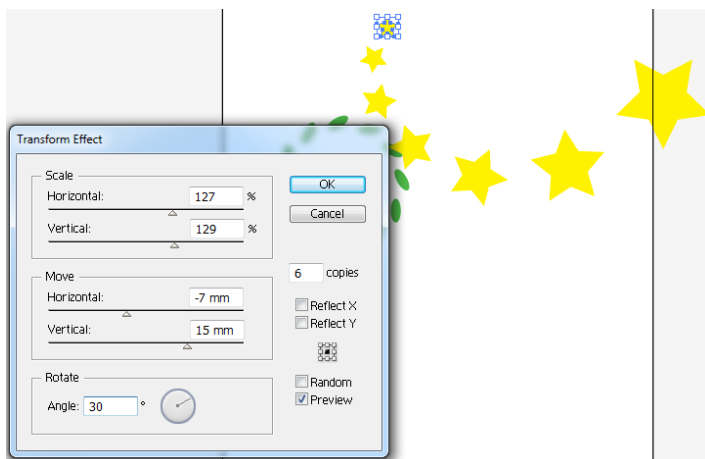
2. Pilih Effect → Transform → OK  
Ikuti seperti pengaturan di bawah



3. Buat objek bintang



4. Pilih menu effect → transform → OK

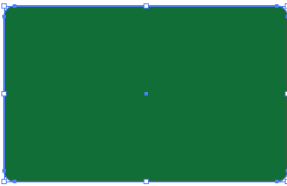


- Scribble Effect

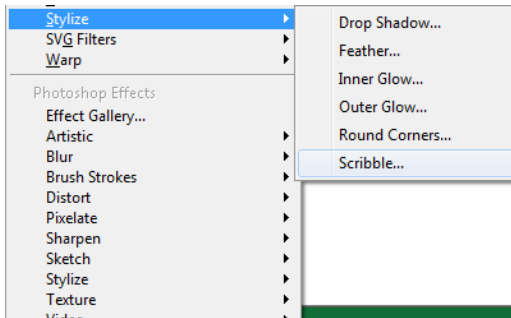


Untuk membuat seperti bentuk objek sketsa seperti di atas, langkahnya adalah:

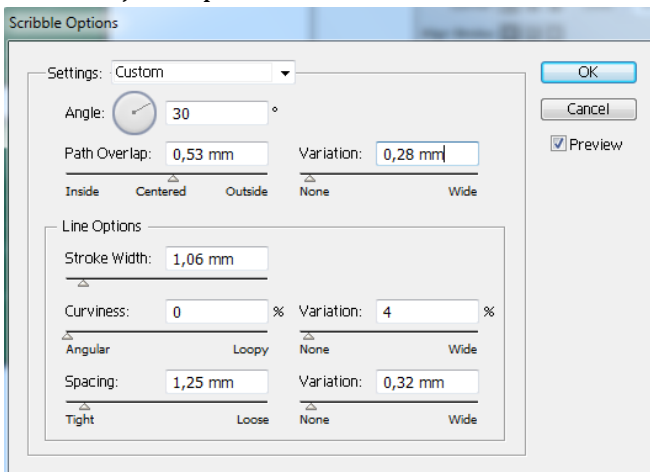
1. Buat bentuk rounded rectangle seperti berikut



2. Pilih Effect → Stylize → Scribble



3. Atur menjadi seperti berikut → OK



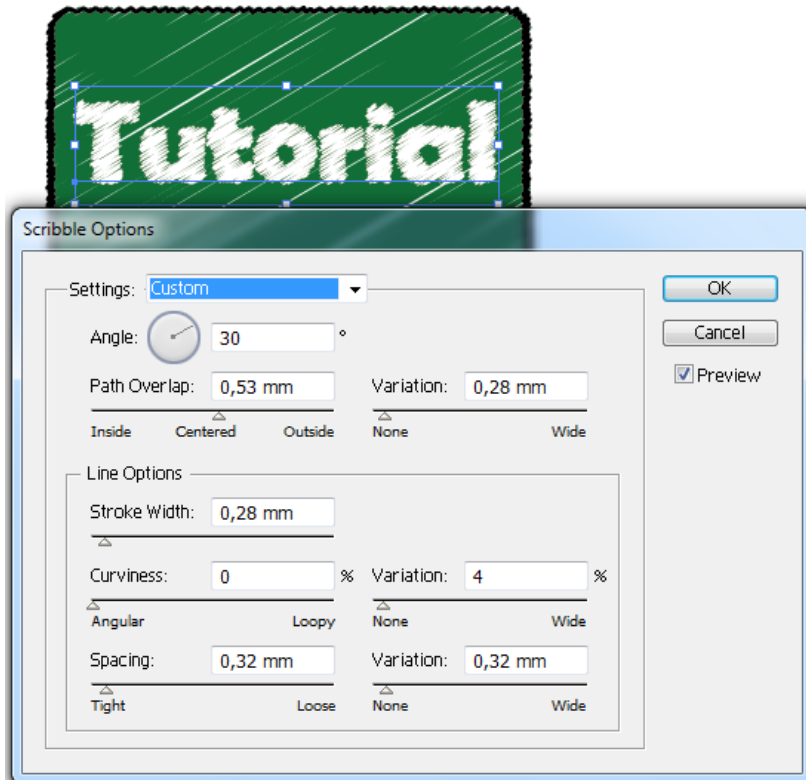
Maka hasilnya adalah



4. Buat tulisan berwarna putih di atas gambar **kotak di atas**.

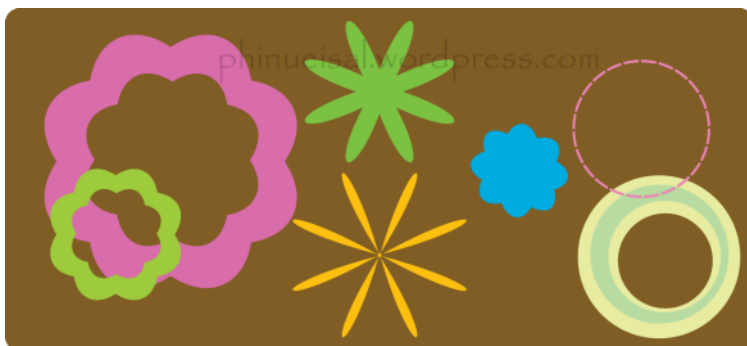


5. Pilih effect → stylize



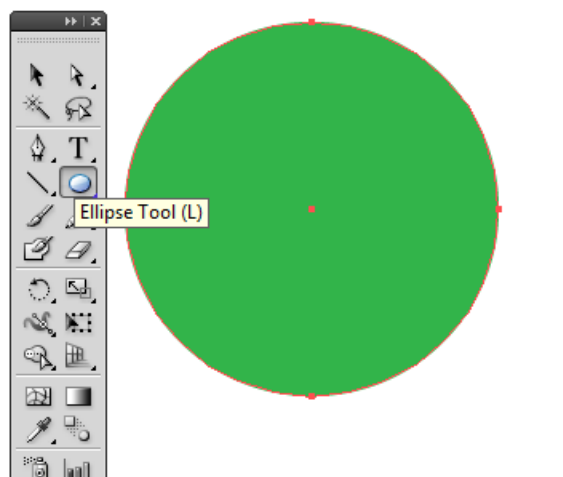
6. Klik OK

### C. Membuat Kreasi Bunga Menggunakan Pathfinder dan EFFECT

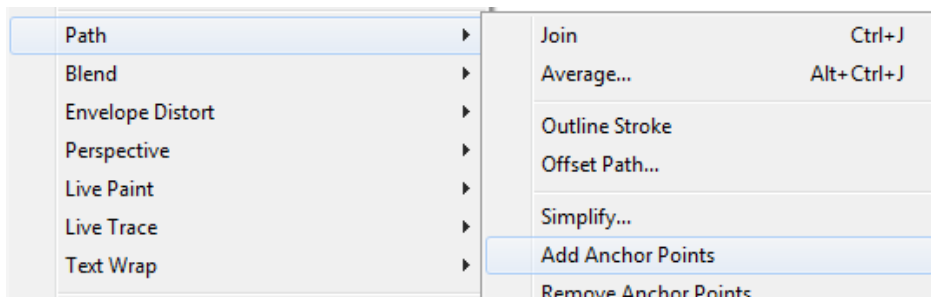


Berikut langkah membuat bunga seperti gambar di atas

1. Buat lingkaran menggunakan *ellipse tool*(L). Jangan lupa untuk menekan SHIFT

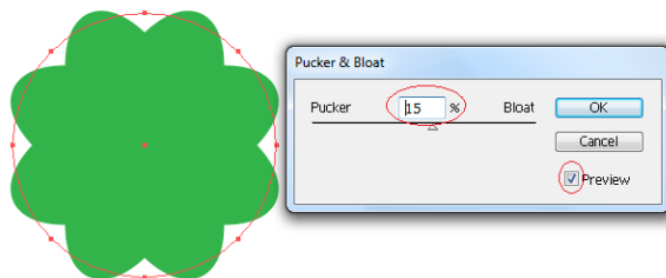


2. Pilih menu object → path → Add Anchor Points

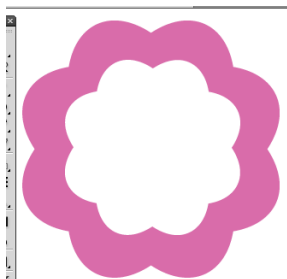


3. Pilih Effect → Distort & Transform → Pucker & Bloat

4. Isi seperti gambar di bawah, atau dapat kalian eksplorasi sendiri. Jangan lupa preview dicentang

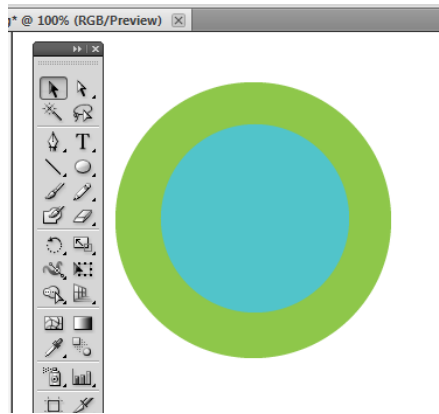


Bagaimana untuk membuat bunga yang bolong tengahnya seperti di bawah?

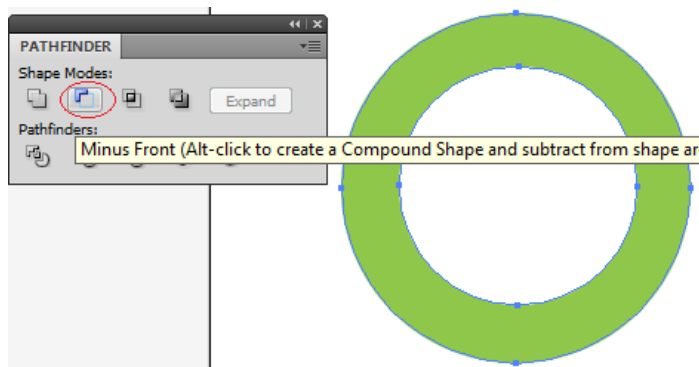


Langkahnya:

1. Buat dua buah lingkaran seperti di bawah ini



2. Pilih kedua lingkaran tersebut terus pilih shape mode (di tab pathfinder) MINUS FRONT



3. Agar menjadi bunga, ulangi langkah sebelumnya
4. Pilih menu object → path → Add Anchor Points
5. Pilih Effect → Distort & Transform → Pucket & Bloat

LATIHAN!

SILAKAN KALIAN COBA APLIKASIKAN SEMUA ILMU DI MODUL INI MENJADI SEBUAH WALLPAPER/POSTER ☺



## DAFTAR PUSTAKA

www.wikipedia.com

[www.bittbox.com](http://www.bittbox.com)

www.webdesignerwall.com