

RAGAM DESAIN ADOBE ILLUSTRATOR

Cara Mudah Melatih Kemampuan Desain Grafis Menggunakan Adobe Illustrator



JUBILEE ENTERPRISE

Ragam Desain Adobe Illustrator

Jubilee Enterprise

©2018 PT Elex Media Komputindo, Jakarta Hak cipta dilindungi undang-undang Diterbitkan pertama kali oleh Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2018 nadhia@elexmedia.id

ID 718051261 ISBN 9786020478715 (Printed)

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

<u>Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta</u> Isi di luar tanggung jawab percetakan

DAFTAR ISI

Prakatav
Daftar Isivii
Bab 1. Desain Kamera Saku1
Membuat Bodi dan Lensa Kamera
Mendesain Lensa5
Aksesori Kamera16
Bab 2. Desain Raket25
Bab 3. Desain Nyamuk35
Kepala Nyamuk36
Badan Nyamuk39
Membuat Sayap Nyamuk
Mewarnai Ekor Nyamuk49
Bab 4 Desain Buah Jeruk51
Bagian Dalam Buah Jeruk 52
Membuat Kulit Jeruk 63
Bab 5. Desain Mangkok dan Mie69
Membuat Mie
Membuat Sumpit
Bab 6. Desain Handycam81
Merancang Bodi Utama Handycam 81
Membuat Aksesori di dalam Handycam
Bab 7. Desain Gitar Listrik107
Membuat Bodi Utama Gitar Listrik

Membuat Leher Gitar	118
Bab 8. Desain Kupu-Kupu	125
Bab 9. Desain Radio Tape	135
Merancang Bodi Utama Radio Tape	136
Membuat Speaker	150
Bab 10. Desain Daftar Menu Restoran	159
Desain Latar Daftar Menu	160
Memasukkan Symbol	171
Memasukkan Teks	177
BAB 11 Desain Hang Tag	181
Desain Awal Hang Tag	
Membuat Desain Hang Tag	190
Bab 12 Desain Stiker	
Bab 13 Desain Tiket	215
Mendesain Tiket	216
BAB 14 Desain Kartu Ucapan	223
Desain Awal Kartu Ucapan	224
Menambahkan Symbol	229
Tentang Penulis	248

BABI DESAIN KAMERA SAKU



Desain kamera digital menggunakan Illustrator

Kita akan membuat objek kamera saku digital seperti terlihat pada gambar di atas. Di sini, kita akan banyak sekali bermain dengan warna gradasi dan pewarnaan dari Mesh Tool. Walaupun jumlah warna yang kita libatkan tidak begitu banyak, tapi kalau kita kelola dengan tepat, hasilnya bisa sangat mengagumkan.

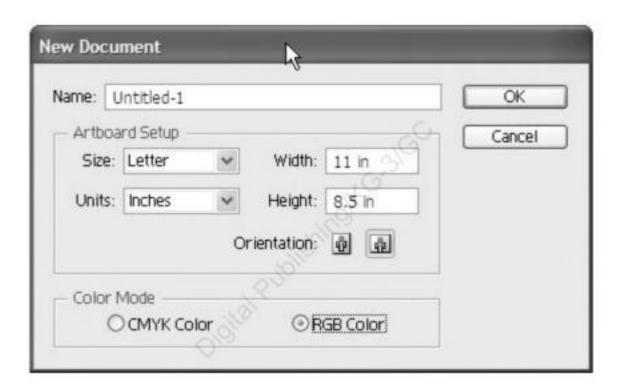
Bentuk kamera saku digital ini sebenarnya cukup sederhana karena hanya terbuat dari bentuk persegi, lingkaran, dan perpotongan di antara dua objek dasar tersebut.

Membuat Bodi dan Lensa Kamera

Pertama-tama, kita akan membuat bodi dan lensa kamera. Di sini, kita akan menggunakan fitur Mesh Tool untuk mewarnai bodi kamera agar tampak lebih realistik dan berkesan metalik.

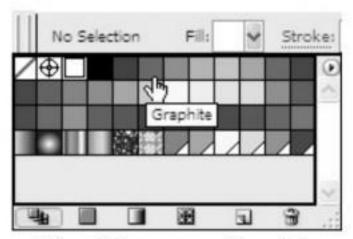
Ikuti langkah-langkah pembuatannya di bawah ini:

- Pilih menu File > New.
- Di kotak Size, pilihlah Letter agar ukuran kertas yang nanti kita dapatkan sebesar 8.5 in x 11 in.



Membuat dokumen baru

- 3. Tekan tombol OK.
- Klik Rounded Rectangle Tool
- Buat sebuah persegi empat bersudut tumpul di dalam lembar kerja berukuran sembarang.
- 6. Klik Fill dan pilihlah warna Graphite.



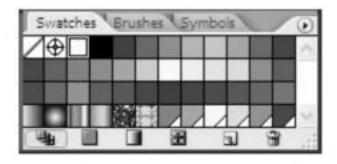
Memilih warna Graphite

7. Kalau sudah, klik Stroke dan pilih None Stroke:



Persegi empat berwarna Graphite

 Munculkan panel Swatches dengan menekan menu Window > Swatches.



Tampilan panel Swatches

9. Klik Mesh Tool

- Arahkan kursor mouse di dekat sudut kiri atas dan tekan tombol kiri mouse.
- 11. Kalau sudah, klik warna White yang ada di dalam panel Swatches sehingga titik yang kita buat tadi menghasilkan warna putih.



Membuat warna putih memakai Mesh Tool

 Buat juga titik baru di sisi kanan bawah masih menggunakan tool dan warna yang sama.



Posisi titik di sisi kanan bawah

13. Aktifkan Pen Tool .

 Buat sisi tebal bodi kamera itu dengan bentuk seperti gambar di bawah ini.

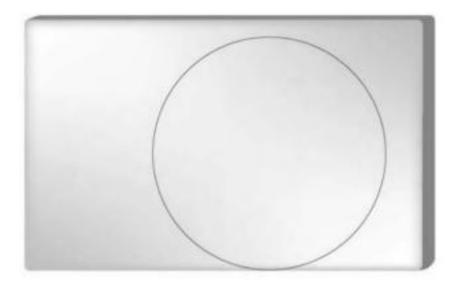


Membuat sisi tebal bodi kamera

- 15. Pastikan sisi tebal bodi kamera itu masih dalam keadaan aktif atau klik Selection Tool an pilihlah objek tersebut.
- 16. Klik Fill dan pilih warna Charcoal.

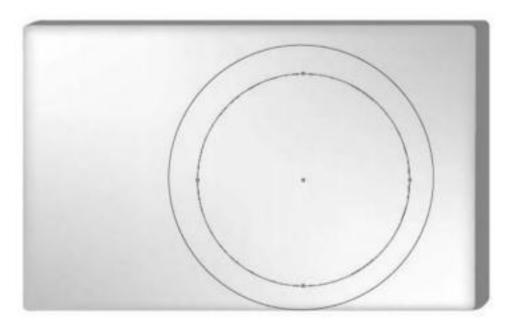
Mendesain Lensa

- Pilihlah Ellipse Tool
- Buat lingkaran di dalam bodi kamera (sisi kanan) dengan ukuran disesuaikan menurut bodi kamera.



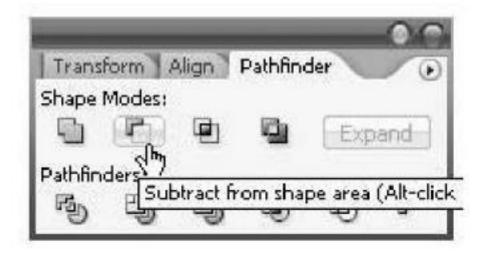
Lingkaran di dalam bodi kamera

 Kemudian, buat lagi lingkaran namun kali ini berukuran agak kecil dibanding lingkaran pertama.



Lingkaran kedua berukuran lebih kecil

- 4. Pilihlah Selection Tool
- 5. Seleksi dua lingkaran yang sudah kita buat itu.
- Tekan tombol Shift+Ctrl+F9 untuk memunculkan panel Pathfinder.
- Klik ikon Subtract From Shape Area.



Memilih Option Subtract from Shape Area

8. Tekan tombol Ctrl+F9 untuk memunculkan panel Gradient.



Lingkaran yang membentuk lensa

21. Klik Ellipse Tool lagi dan buat lingkaran seukuran lingkaran bagian dalam yang telah kita warnai dengan warna gradasi tadi.

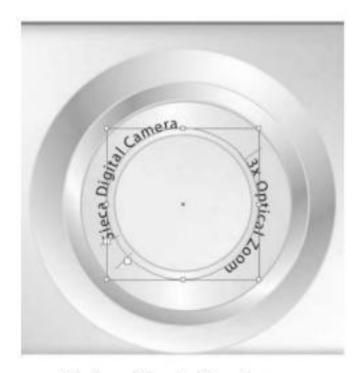


Lingkaran baru di dalam tempat lensa

22. Buat lingkaran lagi dengan ukuran lebih kecil.



Lingkaran yang ukurannya lebih kecil



Teks di sekitar lensa

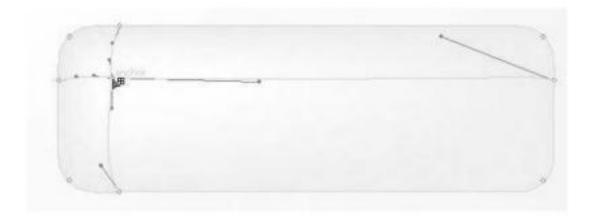
- 36. Klik Ellipse Tool adari dalam toolbox. Buat lingkaran di bawah teks itu.
- 37. Klik Stroke dan pilih warna hitam dengan ketebalan 3 pt



Ketebalan garis pada lingkaran

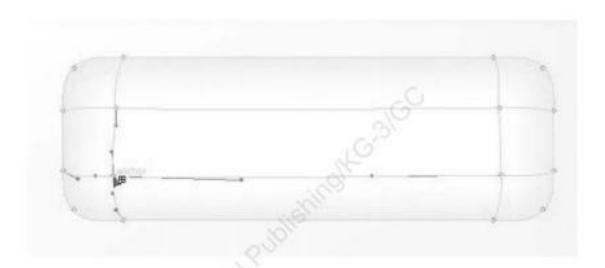
38. Klik Fill dan pilih White, Black Radial.

6. Buat titik baru di sisi kiri atas dan beri warna putih.



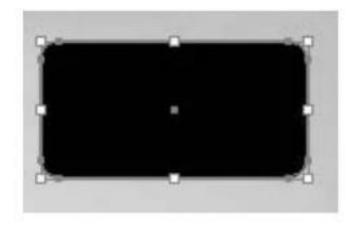
Warna putih di sisi kiri atas pada lampu blitz

 Buat juga di semua sisi lainnya sehingga semua sudut menjadi berwarna putih.



Empat sudut berwarna putih

- 8. Klik Rounded Rectangle Tool .
- 9. Buat persegi empat bersudut tumpul untuk kaca bidik kamera.
- 10. Beri warna hitam dengan klik Fill dan pilih Black.

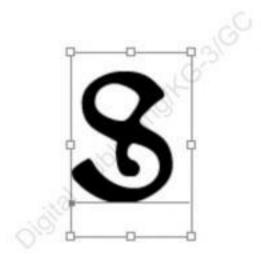


Kaca bidik di dalam kamera saku digital



Hand grip yang dipenuhi oleh lingkaran-lingkaran kecil

29. Sekarang, klik **Type Tool** dan ketiklah sebuah simbol dengan menggunakan font Atlantis Medium (apabila Anda tidak memilikinya, gunakan simbol lain sesuai selera).



Sebuah simbol yang kita buat menggunakan Type Tool

- 30. Klik Rounded Rectangle Tool .
- 31. Buat persegi empat tumpul dan pilih warna gading.



Persegi empat dengan warna gading

BAB2 DESAIN RAKET



Desain objek raket menggunakan Adobe Illustrator

Kita akan membuat objek raket di mana senar-senar raket ini mendapat prioritas pembahasan karena cukup menarik tekniknya. Di sini, kita harus bisa menciptakan garis-garis, baik vertikal maupun horizontal yang benar-benar pas di dalam lingkaran raket. Apakah kita harus membuatnya secara manual atau ada cara lain yang lebih efektif?

 Gunakan teknik Revolve seperti yang sudah-sudah untuk menjadikan bentuk tersebut berkesan 3 dimensi.



Bentuk penyambung gagang dan bagian atas raket

- 17. Pilihlah Ellipse Tool untuk membuat bagian atas pada raket.
- 18. Buat lingkaran seperti bentuk di bawah ini.

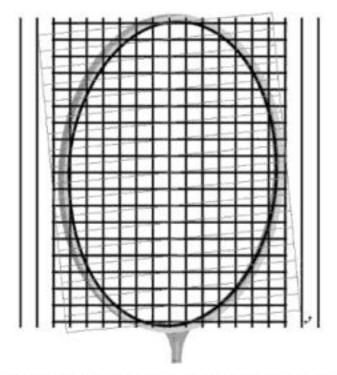


Lingkaran untuk raket bagian atas

- 19. Kliklah Fill dan pilihlah None.
- Setelah itu, klik kotak warna latar belakang dan masukkan kode hexF0E6D2 di dalam kotak #.
- 21. Kemudian masukkan angka 2 pt di bagian Stroke Weight

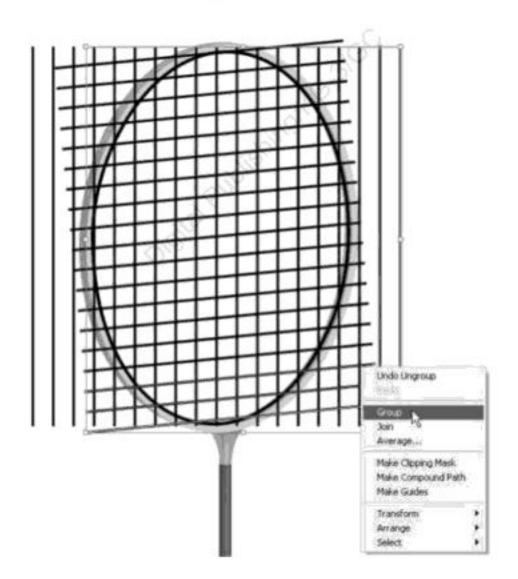


22. Pilih Effect > 3D > Extrude & Bevel.



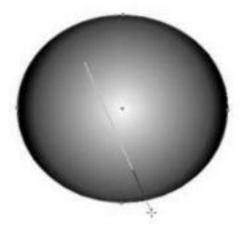
Memutar senar berlawanan dengan arah jarum jam

40. Seleksi seluruh garis vertikal dan jadikan satu dengan meng-klik tekan tombol kanan mouse, pilih **Group**.



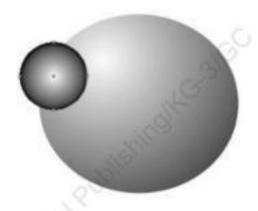
Memilih option Group

41. Seleksi senar vertikal, horizontal, dan lingkaran hitam yang telah kita buat sebelumnya.



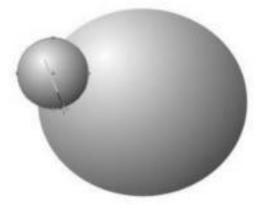
Membuat efek warna gradasi dari kiri atas ke kanan bawah

- Pilih Ellipse Tool .
 Buat lingkaran lebih kecil untuk mata si nyamuk.
- 9. Klik Selection Tool dan letakkan di sisi kiri atas.
- 10. Beri warna gradasi White, Black Radial sama dengan kepalanya.



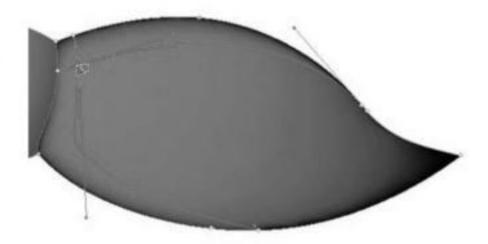
Mata pada nyamuk

- 11. Klik Gradient Tool .
- Tarik garis dari sudut kiri atas ke kanan bawah pada mata nya-muk itu juga.



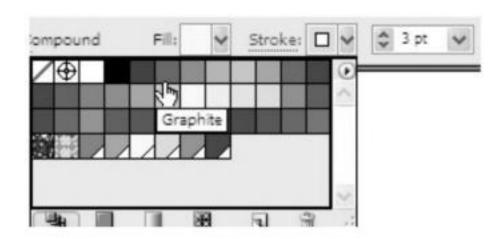
Menarik warna gradasi dari kiri atas ke kanan bawah

- 8. Klik Fill dan pilihlah warna hitam.
- 9. Selanjutnya, pilih Stroke dan klik None.
- Aktifkan Mesh Tool dan buat titik di sisi kiri atas pada ekor nyamuk tersebut.
- 11. Kemudian, klik warna merah di dalam panel Swatches.



Ekor merah yang dibuat menggunakan Pen Tool dengan warna memakai Mesh Tool

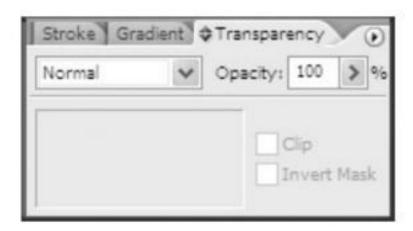
- 12. Kliklah Pen Tool kembali.
- 13. Klik Stroke dan pilihlah warna Graphite. Setelah itu, masukkan angka 3 pt di kotak Stroke Weight.



Mengatur ukuran Stroke sebesar 3 pt

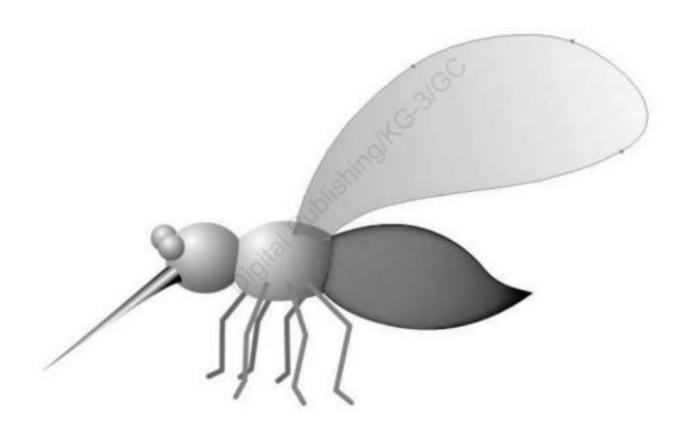
14. Buat sketsa kaki nyamuk bagian belakang terlebih dulu.

 Tekan tombol Ctrl+Shift+F10 untuk memunculkan panel Transparency.



Tampilan panel Transparency

 Masukkan angka 50% di kotak Opacity sehingga sayap nyamuk itu menjadi sedikit transparan.



Sayap nyamuk yang sudah lumayan transparan

- 9. Kliklah Pen Tool lagi.
- 10. Kemudian, klik Fill dan pilihlah None.
- Selanjutnya, klik Stroke dan pilih Graphite. Masukkan angka 0.25 pt di kotak Stroke Weight.

Mewarnai Ekor Nyamuk

Beberapa jenis nyamuk ada yang memiliki garis-garis larik di bagian ekornya. Biasanya, garis-garis larik itu berwarna putih.

Kita akan membuat garis-garis itu menggunakan langkah-langkah di bawah ini:

- Pilihlah Pen Tool dari dalam toolbox.
- 2. Buat larik di ekor belakang seperti sketsa gambar di bawah ini.



Larik putih di ekor belakang

- 3. Klik Fill dan pilih putih serta klik Stroke dan pilihlah None.
- Buat larik-larik tambahan sampai bagian ekor itu penuh dengan garis-garis putih.
- Seleksi larik-larik itu memakai Selection Tool dan tekan tombol kanan mouse.
- 6. Pilihlah Group.
- 7. Klik Fill dan setelah itu, pilih white, black.



Membuat bagian atas agak meruncing

- 7. Klik Direct Selection Tool
- 8. Tarik juga titik sebelah kiri ke arah bawah pada garis handle yang membentuk titik lingkaran bagian atas.



Bagian atas lingkaran yang kini meruncing

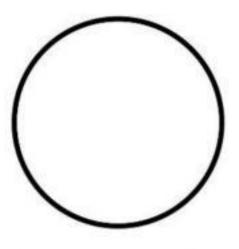
- 9. Kliklah Fill dan pilih warna gradasi White, Black.
- Masuk ke dalam panel Gradient dan ubah warna black menjadi Squash.
- 11. Klik Stroke dan pilihlah None.



Warna gradasi putih-squash

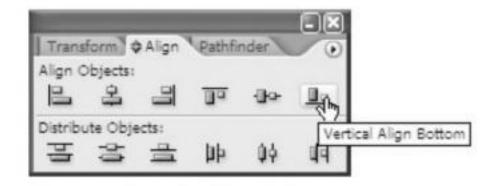
- 26. Seleksi seluruh objek memakai Selection Tool .
- 27. Tekan tombol kanan mouse dan pilihlah Group.
- 28. Kliklah Ellipse Tool .

Buat sebuah lingkaran dengan ukuran 22.5 pt x 22.5 pt.



Lingkaran dengan ukuran 22.5 pt x 22.5 pt

- 29. Pilih Selection Tool dan klik lingkaran serta objek-objek yang telah kita buat tadi.
- 30. Tekan menu Window > Align untuk mengaktifkan panel Align.
- 31. Klik ikon Horizontal Align Center dan Vertical Align Bottom.



Memilih Vertical Align Bottom

 Posisi objek setelah diset posisinya menggunakan panel Align adalah seperti ini.