



# ISOMETRIC

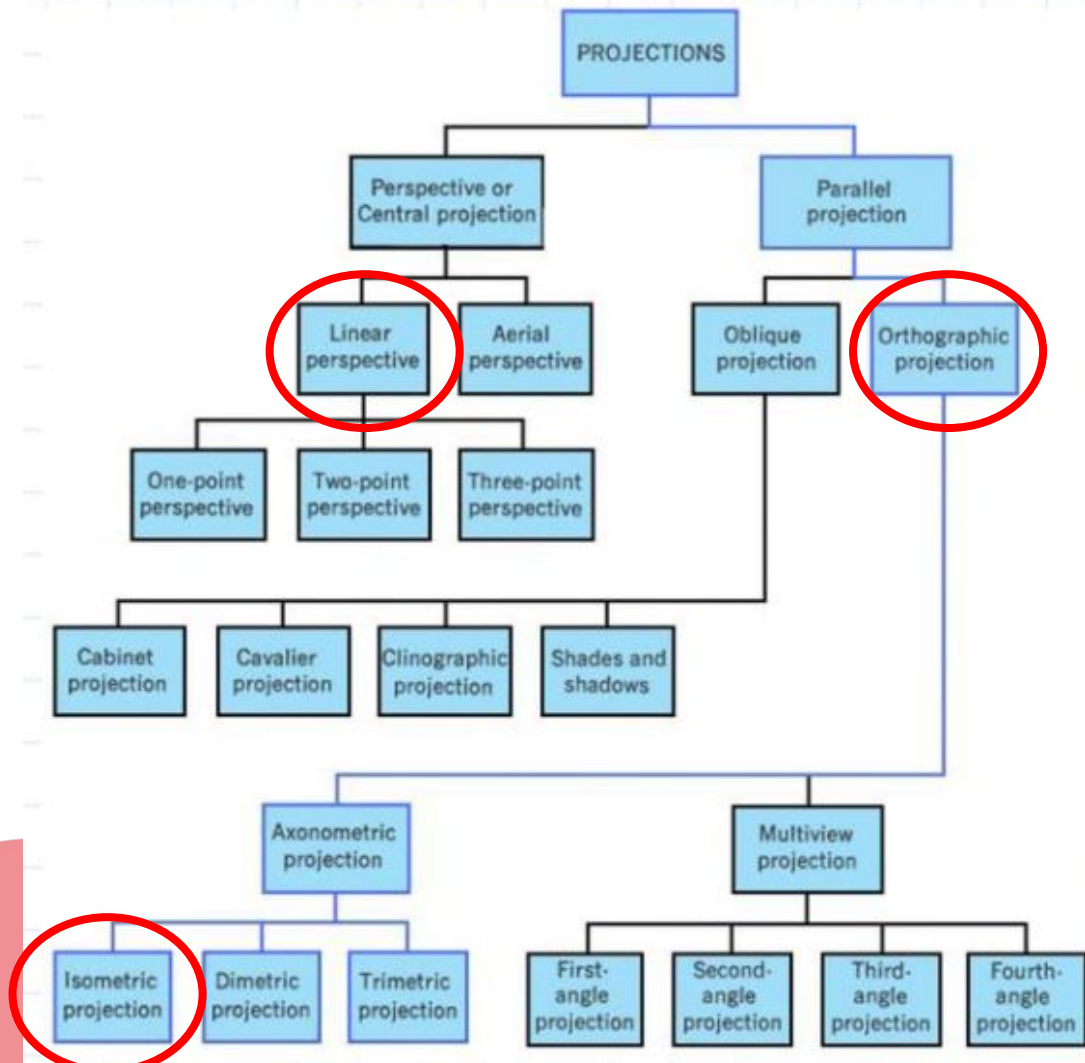
## ADOBE ILLUSTRATOR

---

Oleh : Resiari Putri Batami, S.Tr.Kom

# DESIGN PROJECTION

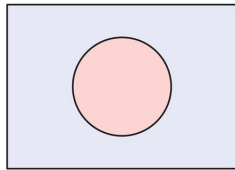
Proyeksi desain merupakan sudut pandang desainer terhadap desain yang dibuatnya. Hal ini menentukan bagaimana output dan gaya desain yang akan dibuatnya kemudian.



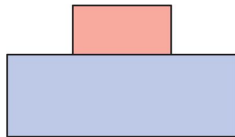
# ORTOGRAPHIC

Merupakan Proyeksi desain dasar, dimana hanya menampilkan detail bagian depan tanpa memberikan informasi ruang (flat)

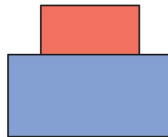
1. **TOP/BOTTOM VIEW**
2. **FRONT/BACK VIEW**
3. **SIDE VIEW (RIGHT/LEFT)**



top view



front view



side view

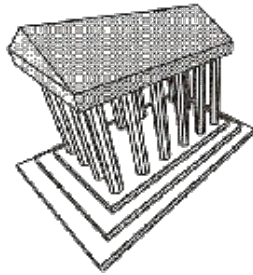


Teknik ini biasa disebut sebagai desain flat lebih memfokuskan pada permainan warna dan bentuk. Karena minimnya komposisi yang memungkinkan

# PERSPECTIVE

Merupakan Proyeksi desain paling nyata / masuk akal. Dimana berusaha menduplikasi proyeksi pada dunia nyata. Umumnya terdapat 3 jenis proyeksi prespektif.

1. **One Point Perspective**
2. **Two Point Perspective**
3. **Three Point Perspective**



3-Point  
Perspective



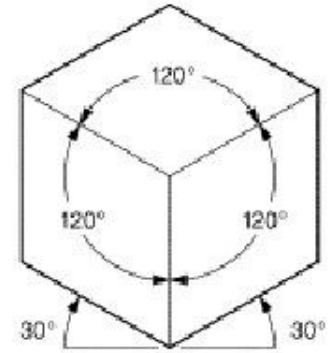
2-Point  
Perspective



1-Point  
Perspective

# ISOMETRIC

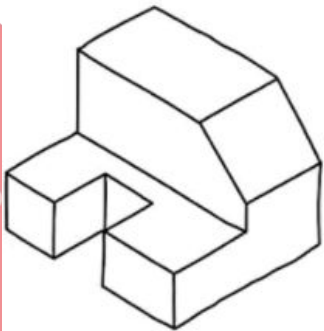
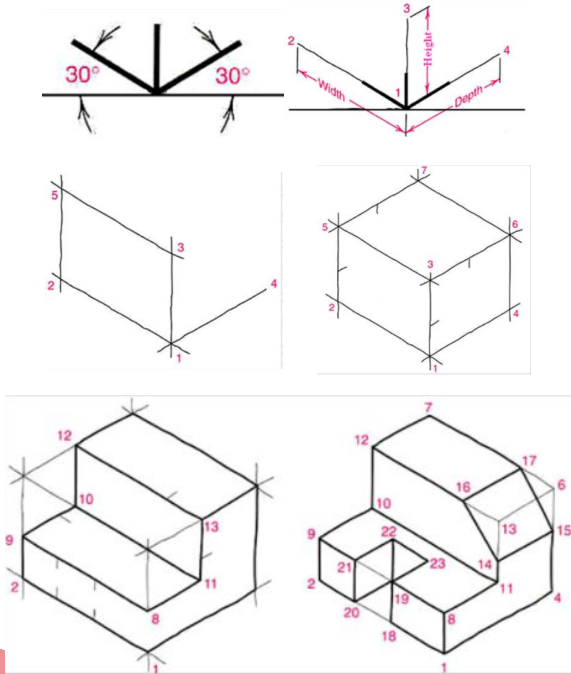
Merupakan Proyeksi desain yang biasa digunakan dalam pembuatan denah, peta, dan game. Proyeksi ini memungkinkan audiens melihat detail secara keseluruhan dari bidang yang dilihatnya. Memiliki ciri khas bersudut 30 derajat dengan ground, setiap sudut pada gambar isometric sebesar 120 derajat dan memiliki 3 sisi dari orthographic yakitu front, side & top view. Merupakan bagian dari parallel projection & axonometric projection.





# Tahapan menggambar ISOMETRIC

1. Sketsa diawali dengan 3 garis, 1 vertikal, dan 2 garis digambar 30 derajat dari garis horizontal/ground
2. 3 garis untuk pembuatan isometric merepresentasikan 3 dimensi utama dari sebuah objek yaitu width (lebar), height (tinggi), dan depth (kedalaman)
3. Gambarlah bagian depan dari blok isometric, dan dilanjutkan gambar 2 blok lainnya
4. Tambahkan detail dari blok yang telah dibuat, dimulai dari sisi depan dan dilanjutkan dengan detail lanjutannya
5. Perjelas semua garis hasil akhir dari sketsa isometric

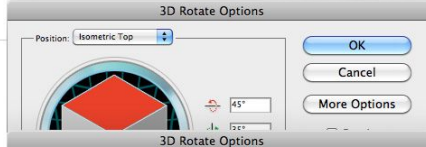


# Membuat ISOMETRIC di AI

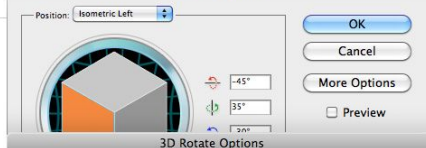
- 1 Draw three sides to your object:  
**Top, Left, and Right**



- 2 Select your top shape and go to the Illustrator menu:  
**Effect > 3D > Rotate..**  
and select **Isometric Top**



- 3 Left Side:  
**Effect > 3D > Rotate..**  
and select **Isometric Left**



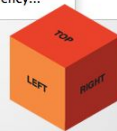
- 4 Right Side:  
**Effect > 3D > Rotate..**  
and select **Isometric Left**



- 5 To unlock the pieces and make them easier to edit, go to:  
**Object > Expand Appearance**

Expand...  
Expand Appearance  
Flatten Transparency...  
Rasterize...

- 6 Bring all the pieces together.  
**Done!**



- 1 Make a **top, left, and right** side of your object.

- 2 **Transform all heights to 86.062%**  
(keep width unchanged)

W: unchanged H: 86.062%

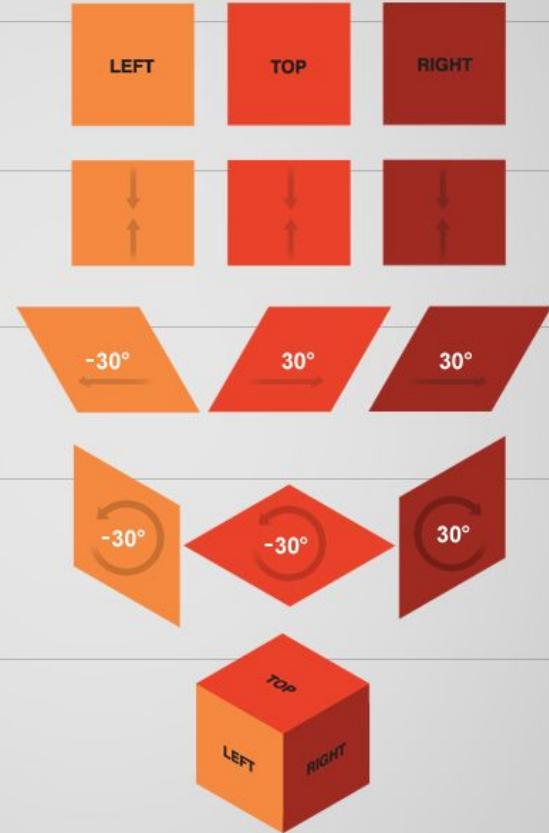
- 3 **Shear** each piece with the transform tool.

30°

- 4 **Rotate** each piece with the transform tool.

30°

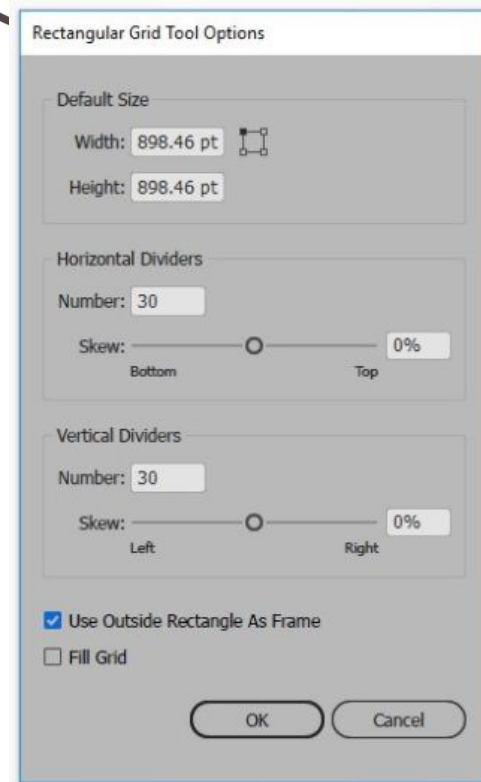
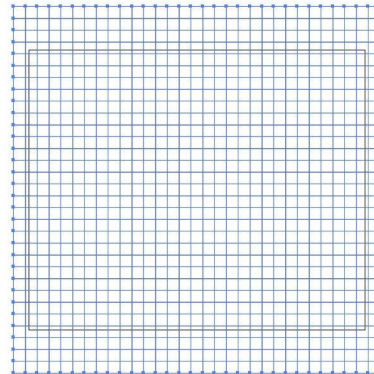
- 5 Bring the pieces together for the completed object.



# Membuat ISOMETRIC menggunakan GRID di AI

## 1. Rectangle Grid Tool

Klik 1 kali pada artboard, maka akan keluar pengaturan Rectangular Grid Tool Options. Atur **Vertical Dividers** and **Horizontal Dividers** menjadi sekitar **30**, atau lebih boleh. Dan atur menggunakan **SHIFT** hingga grid bisa menutupi artboard.





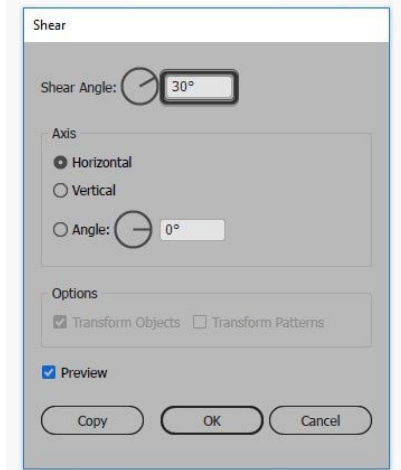
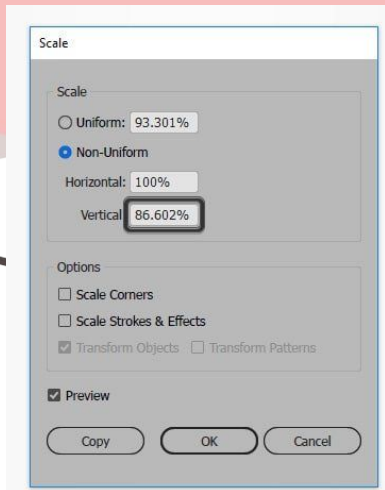
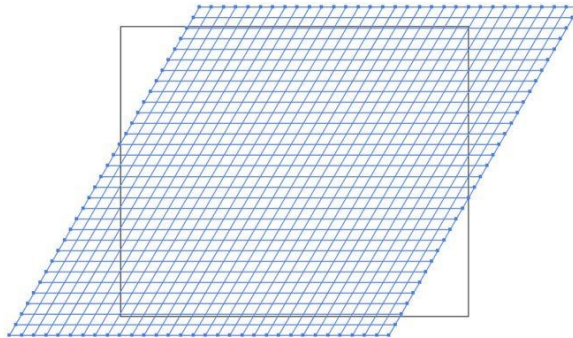
# Membuat ISOMETRIC menggunakan GRID di AI

## 2. Scale

Pilih grid dan klik **Object > Transform > Scale**, pilih **Non-Uniform**, dan atur **Vertical to 86.602%**.

## 3. Shear

Dilanjutkan dengan klik **Object > Transform > Shear** dan atur **Angle** ke **30 degrees**.



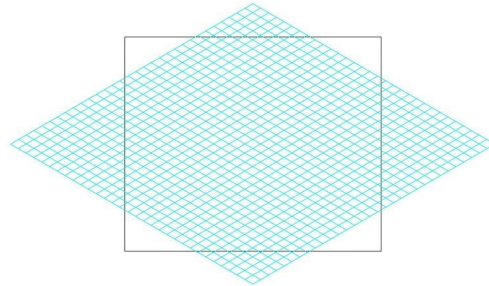
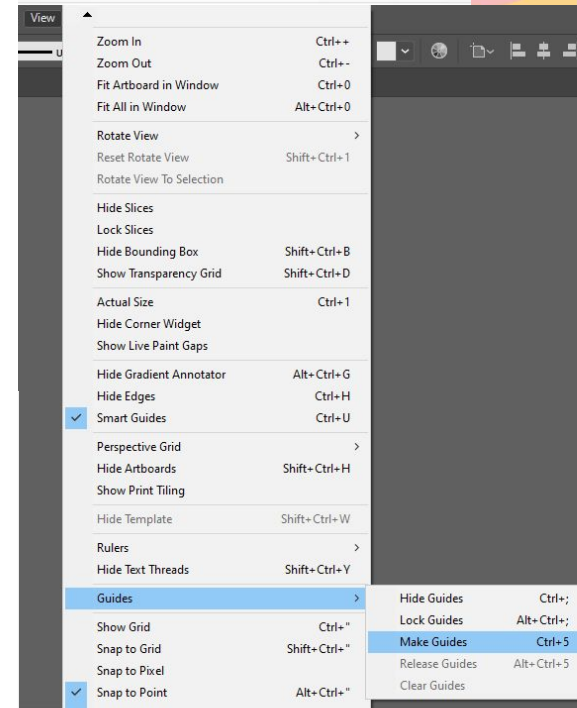
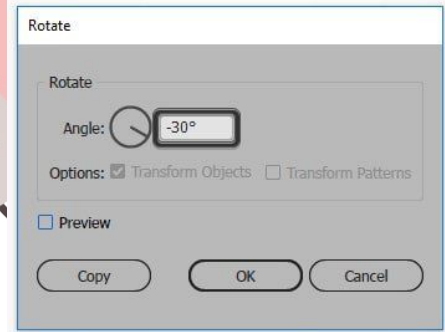
# Membuat ISOMETRIC menggunakan GRID di AI

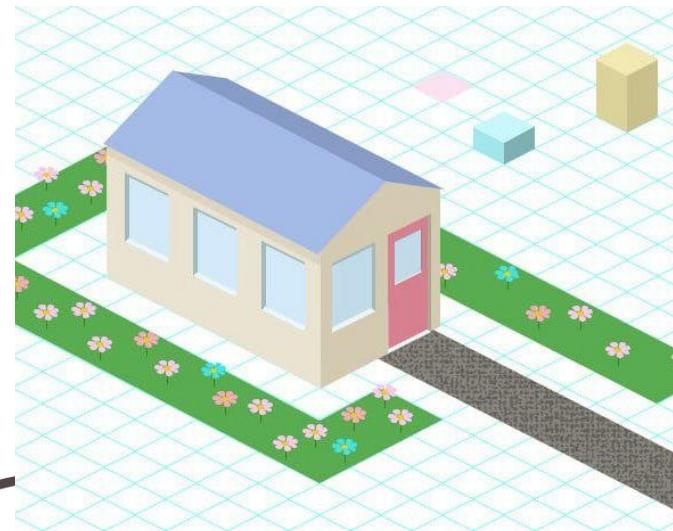
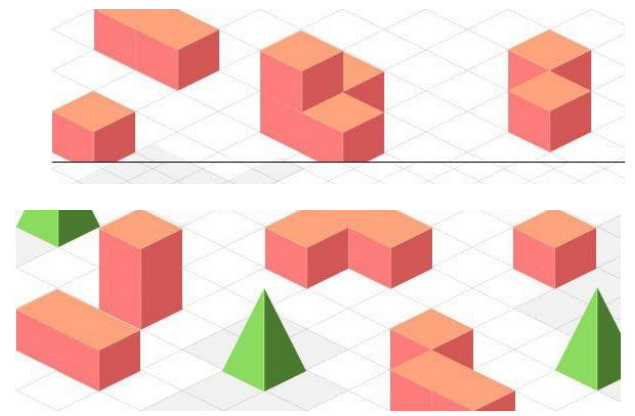
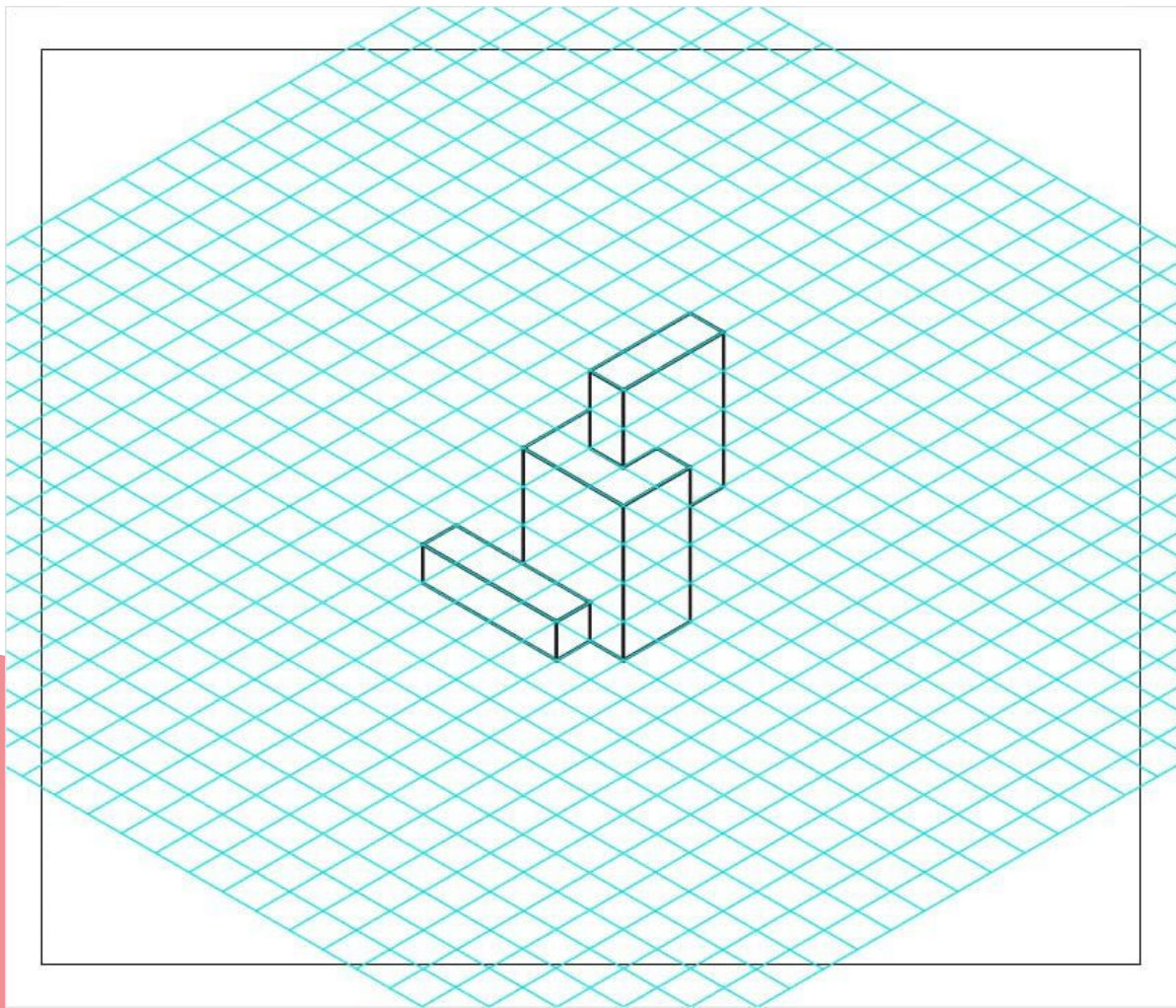
## 5. Rotate

Terakhir, adalah tahapan rotate grid yang ada. **Object > Transform > Rotate** dan atur **Angle** menjadi **-30 degrees**.

## 6. Make Guide

Setelah grid sudah siap, selanjutnya adalah menjadikan grid tadi menjadi guide. Klik grid dan dilanjutkan dengan pilih **View > Guides > Make Guides**









# TUGAS 3

1. Buatlah Sketsa dan ISOMETRIC pada Adobe Illustrator anda minimal berjumlah 1 gedung nyata, bila bisa menghasilkan lebih dari 1 gedung nyata dan dapat membentuk sebuah kota/lingkungan isometric berdasarkan dunia nyata maka akan langsung mendapatkan nilai 100

\*Yang dikumpulkan berupa AI yang berisi 3 halaman, *\*jangan lupa di embed*

- Halaman pertama foto dunia nyata
- Sketsa isometric
- Isometric AI

[https://bit.ly/X\\_DDG\\_TugasGenap2122](https://bit.ly/X_DDG_TugasGenap2122)

# Thanks!

Do you have any questions?

@resiariputribatami

[resiari.batami@gmail.com](mailto:resiari.batami@gmail.com)

