



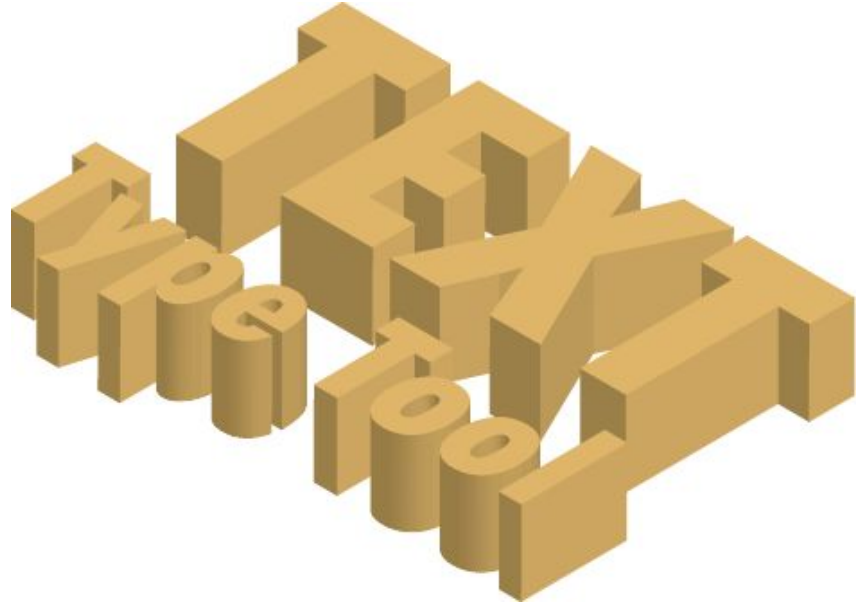
# TEXT / TYPE TOOL ADOBE ILLUSTRATOR

---

Oleh : Resiari Putri Batami, S.Tr.Kom

# TEXT/TYPE TOOL AI

1. Element Text
2. Text in AI
3. 3D Text
4. Create Outlines & Masking
5. Batas Artboard



# ELEMENT TEXT



## 1. JUDUL - HEAD - HEADING - HEADLINE

Awalan sebuah artikel/tulisan, biasanya diawali dengan sebuah judul, biasanya memiliki ukuran yang besar & menarik perhatian.

## 2. DECK - BLURB - LEAD - STANDFIRST

Gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan di *bodytext*, biasanya terletak diantara judul & *bodytext*.

## 3. BYLINE - CREDIT LINE - WRITER'S CREDIT

Berisi nama penulis, kadang disertai dengan jabatan/keterangan singkat lainnya, biasanya sebelum *bodytext* atau pada akhir naskah.

## 4. BODYTEXT - BODYCOPY - COPY - COPYTEXT

Isi/naskah/artikel yang memberikan informasi terhadap topik bacaan

## 5. SUBJUDUL- SUBHEAD - CROSSHEAD

Berfungsi sebagai judul segmen-segmen yang bisa berisi satu atau beberapa paragraf dalam satu topik/pokok pikiran yang sama

## 6. **PULLQUOTES - LIFTOUTS**

Berisi cuplikan perkataan/tulisan seseorang atau isi bodytext yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tsb. Ditonjolkan dengan diberi BOX atau TANDA PETIK “”.

## 7. **CAPTION**

Keterangan singkat yang menyen\rtai elemen visual dan inset (elemen visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar).

## 8. **CALLOUTS**

Lebih dari 1 keterangan pada sebuah elemen visual, biasanya berbentuk baloon/penyeimbang sebuah layout.

## 9. **KICKERS - EYEBROWS**

Salah satu/beberapa kata pendek/gambar yang terletak diatas judul, biasanya berisi topik untuk memudahkan pembaca, dan tidak berulang-ulang ada disetiap halaman.

## 10. **INITIAL CAPS**

Huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf.

**11. INDENT**

Baris pertama paragraf menjorok masuk ke dalam, sedangkan hanging indent adalah kebalikannya (baris pertama tetap pada posisi sedangkan baris-baris di bawahnya menjorok ke dalam).

**12. LEAD LINE**

Beberapa kata pertama/seluruh kata di baris paling awal pada tiap paragraf.

**13. SPASI ANTAR PARAGRAF**

Untuk membedakan paragraf satu dengan yang lainnya, antar paragraf diberi spasi.

**14. HEADER & FOOTER**

Header adalah area di antara sisi atas kertas dan margin atas. Footer adalah area di antara sisi bawah kertas dan margin bawah.

**15. RUNNING HEAD - RUNNING HEADLINE/TITLE/FEET - RUNNERS**

Judul buku, bab/topik yang sedang dibaca, nama pengarang & informasi lainnya yang berulang-ulang ada pada tiap halaman, dan posisinya tidak berubah

**16. CATATAN KAKI - FOOTNOTE - REFERENSI - SUMBER - RESOURCE**

Detail informasi (referensi/bahan acuan/rekomendasi bacaan lanjutan) dari sebagian tulisan tertentu di dalam naskah, letaknya pada footer.

**17. NOMOR HALAMAN - PAGE NUMBER**

Utk memudahkan pembaca mengingat lokasi artikel, lebih baik ada daftar isi/index.

**18. JUMPS - JUMPLINES - CONTINUATION LINES**

Biasanya berbunyi “bersambung ke halaman 8”, sedangkan dihalaman sambunganya berbunyi “sambungan dari halaman 1”.

**19. SIGNATURE**

Berisi alamat, nomor telepon/orang yang bisa duhubungi/informasi tambahan lainnya.

**20. NAMEPLATE**

Nama surat kabar, majalah, tabloid/newsletter.

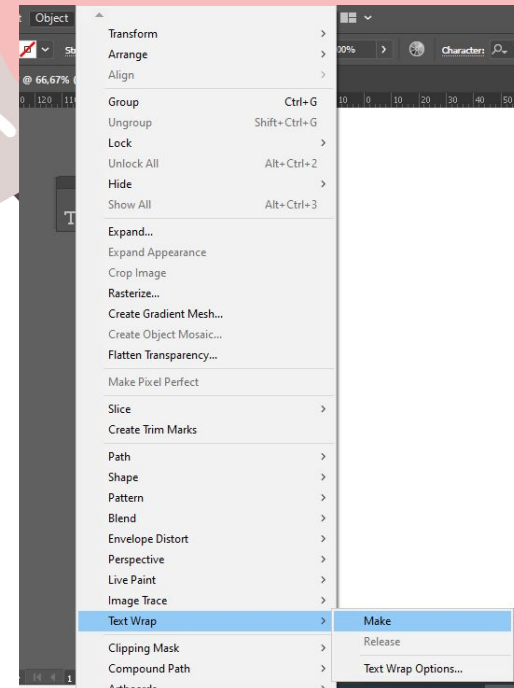
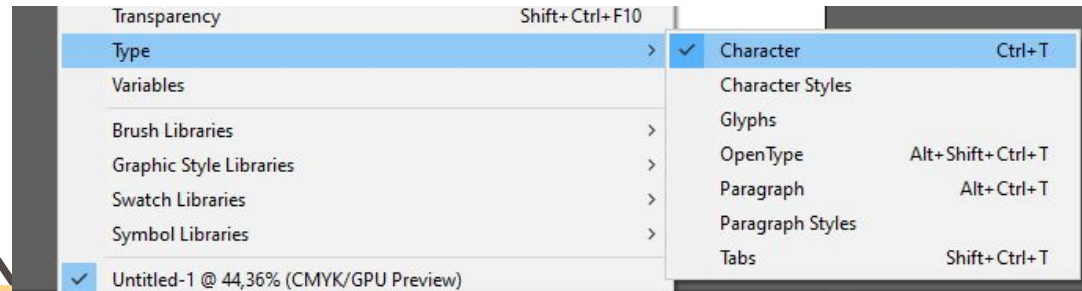
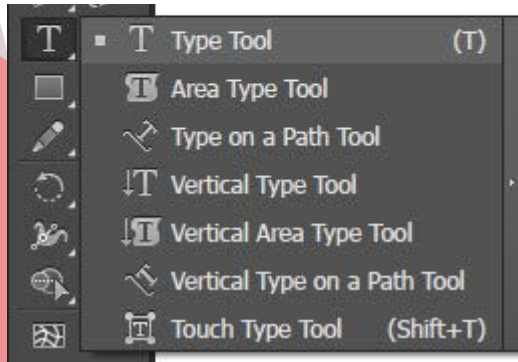
**21. MASTHEAD**

Informasi tentang Penerbitnya, nama-nama staff, kontributor, dsb.

# TEXT IN AI

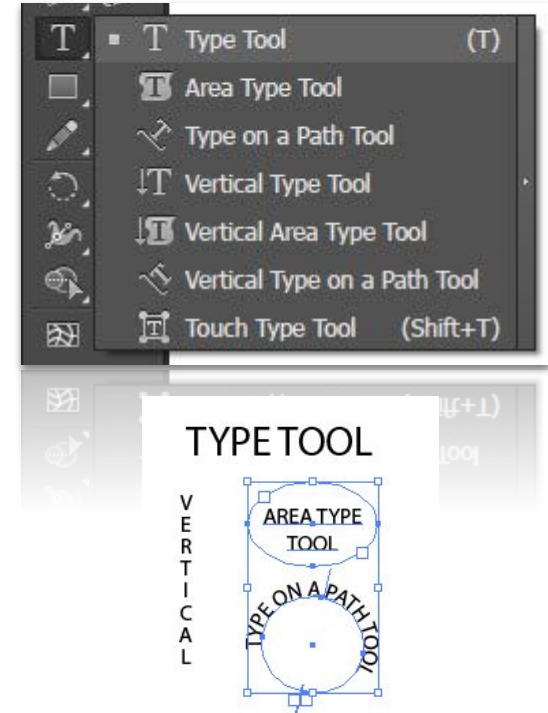
Elemen TEXT / Pembuatan sebuah tulisan pada AI menggunakan tools

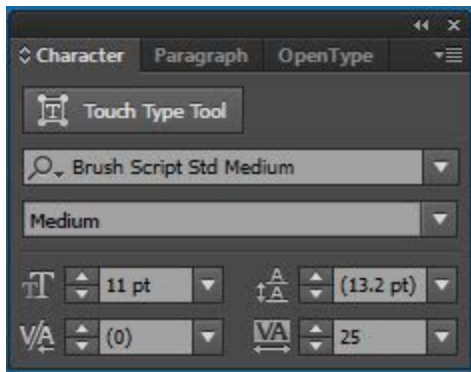
1. **TYPE TOOL** pada *tool box*,
2. Pengaturan pada **WINDOW - TYPE** untuk detail pengaturan
3. Elemen pada **Control/Properties AI (WARP TEXT)**
4. Menu **Object - Text Warp**



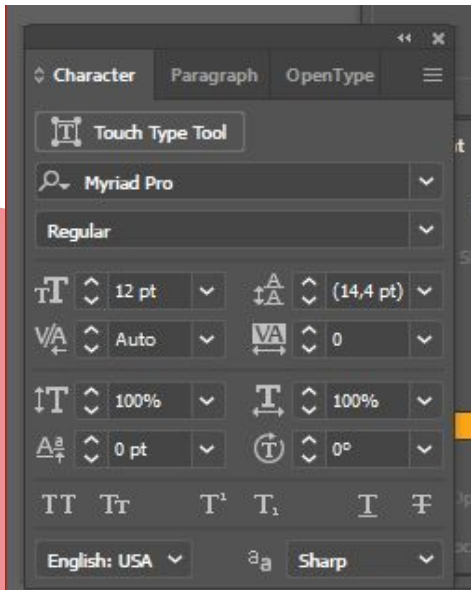


1. **Type Tools**, Memberikan standar / horizontal
2. **Area Type Tools**, Menulis dengan memberikan batas area dalam penulisan untuk menggunakan ini kita harus mendrag terlebih dahulu
3. **Type On Path Tools**, Membuat tulisan mengikuti garis / path dengan posisi horizontal
4. **Vertical Type Tools**, Membuat tulisan secara vertikal
5. **Vertical Area Type Tools**, Menulis dengan memberikan batas area secara vertikal dalam penulisan untuk menggunakan ini kita harus mendrag terlebih dahulu
6. **Vertical Type On Path Tools**, Membuat tulisan mengikuti garis / path dengan posisi vertikal
7. **Touch Type Tools**, Memilih dan memisahkan Satu karakter dari deretan karakter

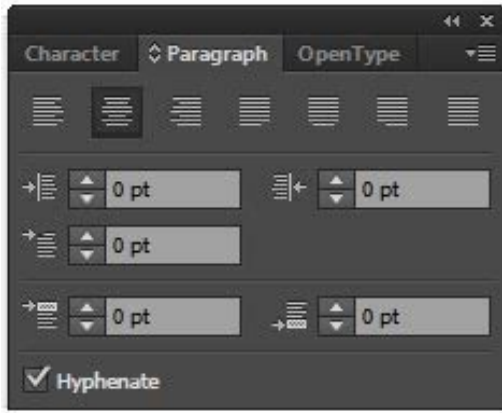




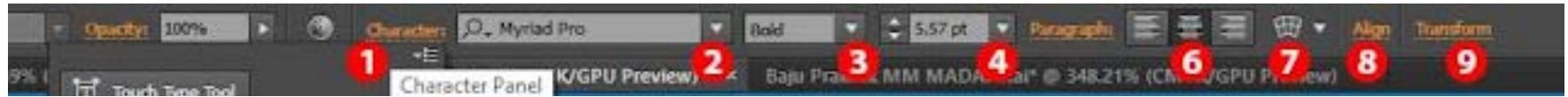
## SHOW OPTIONS



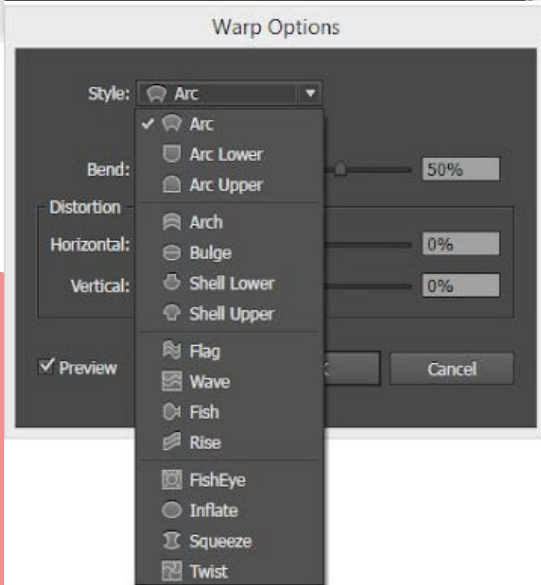
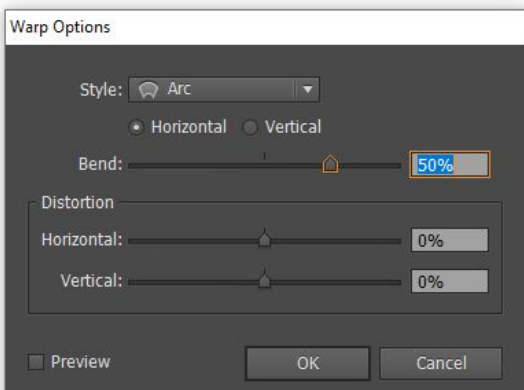
1. Jenis Font ( Brush..) , Pada menu ini digunakan utk memilih jenis font
2. Variant Font ( Medium ) , sedangkan ini variasi dari jenis font terpilih seperti bold, narrow, regular dll
3. Ukuran Font( 11 pt ) , Besar kecil ukuran font
4. Kerning (0), Jarak antara 2 huruf
5. Leading, jarak antara perbaris atas bawah
6. Tracking, jarak antara huruf secara horuzontal ( kiri kanan )
7. Vertical/Horizontal Scale, ukuran besar huruf secara vertikal/horizontal
8. Baseline Shift, letak baseline karakter pada format teks
9. Character Rotation, pengaturan rotasi/kemiringan huruf
10. All Caps/Small Caps/Superscript/Subscript/Underline/Strikestoke : pengaturan huruf utk kapital/huruf derajat/pangkat dsb pada huruf



1. **Align paragraf**, baris pertama Perataan paragraf anda biala pilih ada rata kiri, rata kanan, rata tengah dan lain-lain
2. **Alinea Paragraf**, baris kedua tentang alinea atau baris pengaturan dari pertama
3. Spasi antara paragraf, baris ketiga jarak antara paragraf ada jarak diatas dan jarak dibawah



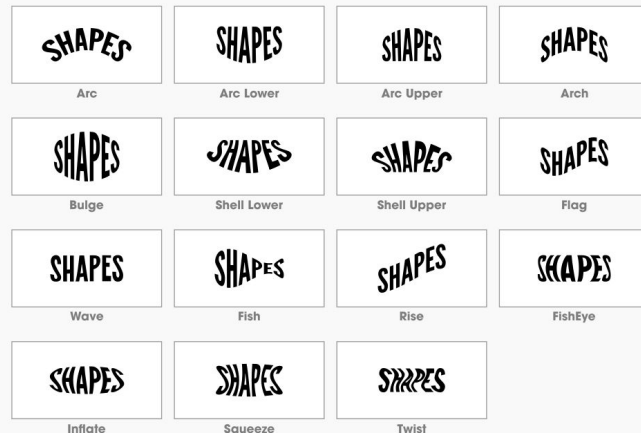
- |                                                               |                                                                               |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1. <b>Character</b> , pengaturan karakter seperti tadi diatas | 6. <b>Align</b> , Pengaturan perataan teks                                    |
| 2. <b>Jenis Font</b> , Nama dari jenis font                   | 7. <b>Warp Text</b> , Style Text berbentuk gelombang nanti kita bahas dibawah |
| 3. <b>Varian Font</b> , variasi dari jenis font yang terpilih | 8. <b>Align Objek</b> , Perataan dengan objek lain                            |
| 4. <b>Ukuran Font</b> , satuan besar font                     | 9. <b>Transform</b> , Menu transform ( Scale, Rotasi, Flip dll )              |



# WARP TEXT



1. **Style**, jenis warp dari text  
(Arc, Arc Lower, Arc Upper, Arch, Bulge, Shell Lower, Shell Upper, Flag, Wave, Fish, Rise, FishEye, Inflate, Squeeze, Twist)
2. **Horizontal/Vertical**, Orientasi Lengkungan
3. **Bend**, Tingkat Efek dari warp sendiri
4. **Horizontal**, Memberikan dominasi efek secara horizontal ( kiri - kanan )
5. **Vertikal**, Memberikan dominasi efek secara vertikal ( atas - bawah )



*\*Bisa mengedit Warp secara manual menggunakan "Mesh Point" → Direct Selection Tool (A)*

**K**eluarga besar SMKN 5 Batam mengadakan acara tasyakuran atas berbagai berkah dan kemudahan yang didapatkan selama tahun 2021. Acara tasyakuran diadakan pada hari jumat, tanggal 7 Januari tahun 2022 di workshop baru jurusan Multimedia. Acara tasyakuran yang diadakan merupakan bentuk rasa syukur kepada yang maha kuasa, atas selesainya pembangunan workshop baru jurusan Multimedia, workshop baru jurusan TITL, gedung baru perpustakaan dan tasyakuran atas dilantikntya Kepala SMKN 5 Batam, Agus Sahrir, M.Pd oleh Gubernur Provinsi Kepulauan Riau pada tanggal 3 Januari 2022 silam.

## Object - Text Warp

### → Pembuatan *INITIAL CAPS*

1. Pembuatan **Area Type Tool** untuk penempatan isi paragraf
2. Hapus Huruf pertama pada paragraf
3. Buat 1 Huruf Pertama yang berukuran besar hingga 3/4 baris
4. Tutup huruf besar tersebut dengan **rectangle** sebesar huruf tersebut
5. Klik kanan pada rectangle **arrange - send to back** (ganti none pada fill & stroke rectangle)
6. **GRUP** rectangle dan huruf besar (Blok objek Klik Knana Group/Ctrl G)
7. Klik **Object - Text Warp - Make - OK**
8. Arahkan objek ke awal paragraf

# 3D TEXT

Pengaturan 3D Text merupakan salah satu efek yang dapat dimanfaatkan pada Adobe Illustrator yakni Efek 3D yaitu

## 1. Extrude & Bevel

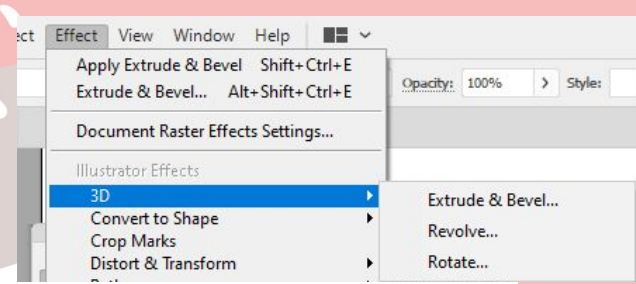
3D Extrude menambah kedalaman suatu benda untuk membuatnya 3D, sementara Bevel menetapkan jenis tepi untuk objek 3D

## 2. Revolve

3D Revolve efek menambah kedalaman suatu benda dengan bergulir sumbu. (sebaiknya digunakan curve utk membentuk objek)

## 3. Rotate

3D Rotate memungkinkan Anda dengan cepat memutar grafis 2D dalam ruang 3d.



Revolve



ROTATE

ROTATE

Extrude & Bevel

# Create Outlines & Masking

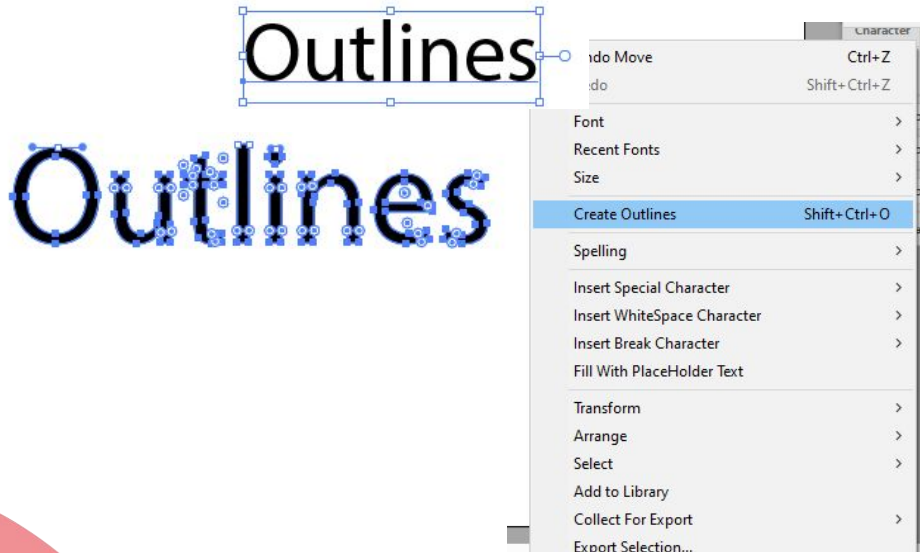
## 1. Create Outlines

Adalah untuk mengubah objek teks menjadi objek **shape**, agar mudah dimodifikasi menggunakan **direct selection tool** & tidak akan merubah font apabila tidak terdapat font pada pc tersebut.

## 2. Masking

Masking/Clipping mask sendiri adalah sebuah tehnik untuk memasukan foto/objek ke dalam objek. Objek di sini bisa berupa shape atau teks.





## Create Outlines

1. Buatlah huruf yang akan dirubah menjadi shape
2. Klik kanan, lalu pilih **Create Outlines** atau pilih **Ctrl-Shift-O**
3. Lalu shape tersebut bisa diedit menggunakan **Direct Selection Tool (A)**



## Masking/ Clipping Mask

1. Siapkan

Foto/Gambar/Objek yang  
akan di masking

2. Buatlah objek/teks untuk  
memasking obj tersebut  
tepat diatas dari  
backgroundnya tadi

3. Blok kedua objek **Make  
Clipping Mask**

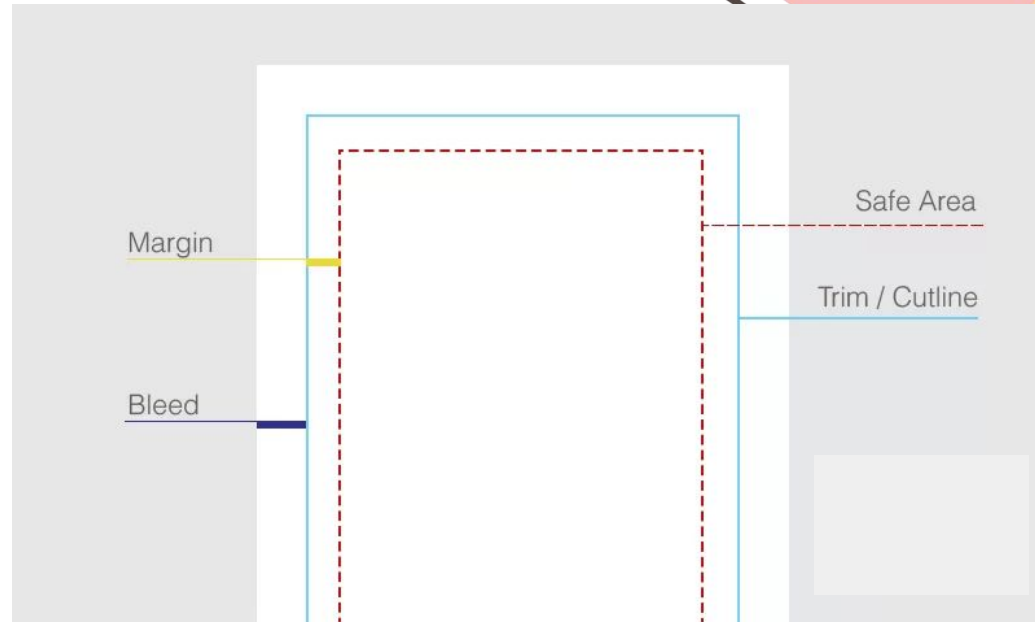
# Batas Artboard

## 1. Margin

Margin adalah istilah untuk menyatakan jarak antara tepi ujung kertas dengan konten

## 2. Safe Area

Safe Area adalah bagian dalam dari garis trim yang merupakan bagian yang akan dicetak namun tidak memiliki konten (misalnya hanya gambar background saja tanpa teks atau image konten), sehingga kalau pun terpotong masih bisa ditoleransi.



## 2. **Trim**

Trim atau Cutline adalah istilah desain yang digunakan untuk menyatakan bagian yang akan dipotong. Misalnya kamu punya kertas A4 dan mau dipotong jadi A5, maka “garis” yang dibuat untuk membagi A4 menjadi 2 itulah yang disebut cutline atau garis yang akan di”trim”. Contoh lainnya misalnya pada buku menggunting dan menempel, biasanya ada garis putus-putus untuk menggunting gambar, nah, si garis itu adalah garis trim/cutline.

## 3. **Bleed & Gutter**

Bleed adalah area yang sengaja dibuat berlebih di luar trim/cutline. Fungsinya sebagai bidang toleransi pada mesin potong. Jadi semisal mesin potong tidak memotong tepat pada cutline hasil desain tetap masih bisa “ditoleransi” alias tidak melenceng amat dari desain yang sudah dibuat. Biasanya ketika kita mencetak kartu nama, kita bisa mencetak beberapa kartu nama sekaligus dalam 1 kertas. Tentu saja jarak antar kartu nama yang satu dengan yang lain harus diatur agar tidak tumpang tindih, mudah untuk dipotong namun bisa memanfaatkan bidang kertas secara optimal. Nah, jarak antar kartu nama inilah yang disebut dengan Gutter.

# TUGAS 2

1. Buatlah Sketsa & Hasil Digital CV (Biodata Diri) pada 1 lembar A4

Minimal berisi

- Deskripsi Pribadi/Identitas
- Kontak (no hp, email, alamat, dsb)
- Pendidikan Formal
- Pendidikan Non Formal
- Penghargaan / Beasiswa
- Hobby

*[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)

