

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU SAKU KUSTOMISASI *SHORTCUT* PADA ADOBE ILLUSTRATOR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh

Nama: Gibril Al Yordan

NIM: 2290472008

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PSDKU
MAKASSAR**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Saku Kustomisasi *Shortcut* pada
Adobe Illustrator
Penulis : Gibril Al Yordan
NIM : 2290472008
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari kamis, 16 Oktober 2025.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Junaedi, S.Pd., M.Si.

NIP 19880121 202012 1 006

Anggota 1



Ruslinda Nur, S.Pd., M.Pd.

NIP 19920413 202421 2 001

Anggota 2



H. Suardi, S.Sps., M.Si.

NIP 19620616 199002 1 001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shahrir, S.Kom., M.T.

NIP 19880325 202203 1 005

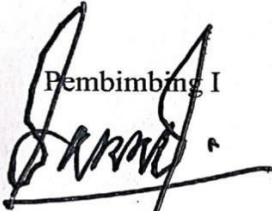
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Saku *Shortcut* Adobe Illustrator
CC 2025 dan Kustomisasi *Shortcut*
Penulis : Gibril Al Yordan
NIM : 2290472008
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 19 September 2025

Pembimbing I



H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP. 196206151990021001

Pembimbing II



Arvsespajayadi, S.T., M.T.
NIP. 199007312022031004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gibril Al Yordan
NIM : 2290472008
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Buku Saku *Shortcut* Adobe Illustrator CC 2025 dan Kustomisasi *Shortcut*”

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Makassar, 19 September 2025
Yang Menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
6D-5AANX037665359

Gibril Al Yordan
NIM 2290472008

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gibril Al Yordan
NIM : 2290472008
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Buku Saku *Shortcut* Adobe Illustrator CC 2025 dan Kustomisasi *Shortcut*”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 19 September 2025
Yang Menyatakan,



Gibril Al Yordan
NIM 2290472008

ABSTRAK

The development of the creative industry in the digital era requires graphic designers to work efficiently and productively, especially when using software such as Adobe Illustrator. However, many designers have yet to take advantage of the shortcut customization feature, which can actually speed up the work process. Based on this issue, the author designed a pocket book on shortcut customization in Adobe Illustrator as a practical guide for designers to understand and easily customize shortcuts. The method used in this design is Design Thinking, which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data collection techniques were carried out through observation, literature study, and interviews with professional designers to determine user needs. The pocket book was designed using Adobe Illustrator with consideration for the principles of readability, visual simplicity, and design consistency. Post-production evaluation results show that this pocket book is considered informative, easy to understand, and helpful in improving work efficiency in using Adobe Illustrator. Thus, this pocket book can be a learning medium and reference for graphic designers who want to work faster and more effectively through the application of the shortcut customization feature.

Keywords: *Adobe Illustrator, Pocket Book, Customization.*

Perkembangan industri kreatif di era digital menuntut desainer grafis untuk bekerja secara efisien dan produktif, terutama dalam menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator. Namun, masih banyak desainer yang belum memanfaatkan fitur kustomisasi *shortcut* yang sebenarnya dapat mempercepat proses kerja. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang buku saku kustomisasi *shortcut* pada Adobe Illustrator sebagai panduan praktis bagi desainer untuk memahami dan melakukan kustomisasi *shortcut* secara mudah. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*, yang mencakup tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara dengan desainer untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Buku saku dirancang menggunakan Adobe Illustrator dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, kesederhanaan visual, dan konsistensi desain. Hasil evaluasi pascaproduksi menunjukkan bahwa buku saku ini dinilai informatif, mudah dipahami, dan membantu meningkatkan efisiensi kerja dalam penggunaan Adobe Illustrator. Dengan demikian, buku saku ini dapat menjadi media pembelajaran sekaligus referensi bagi desainer grafis yang ingin bekerja lebih cepat dan efektif melalui penerapan fitur kustomisasi *shortcut*.

Kata Kunci: Adobe Illustrator, Buku Saku, Kustomisasi.

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku saku. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA (tugas akhir) berjudul “Perancangan Buku Saku Kustomisasi *Shortcut* Pada Adobe Illustrator”.

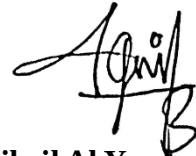
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar dan sebagai Dosen Pembimbing I.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Arysespajayadi, S.T., M.T., Dosen Pembimbing II.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
9. Teman-teman karyawan CV. Media Karya Mandiri yang telah memberikan waktu untuk diwawancarai.
10. Teman-teman kampus, maupun yang diluar kampus yang telah membantu penulis berkembang sampai sejauh ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Penulis, 02 Oktober 2025



Gibril Al Yordan
NIM 2290472008

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan Desain.....	7
B. Buku Saku.....	12
C. Adobe Illustrator.....	15
D. Kustomisasi Shortcut.....	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Objek Penulisan.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
C. Ruang Lingkup.....	22
D. Langkah Kerja.....	24

BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Praproduksi	26
B. Produksi	32
C. Pascaproduksi.....	42
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Buku Saku	13
Gambar 2. Adobe Illustrator	15
Gambar 3. Mind Mapping	29
Gambar 4. Warna	30
Gambar 5. Font Arial Regular	30
Gambar 6. Font Arial Bold	31
Gambar 7. Layout	31
Gambar 8. Sketsa	33
Gambar 9. Halaman Sampul.....	33
Gambar 10. Halaman Kata Pengantar	34
Gambar 11. Halaman Daftar isi	34
Gambar 12. Halaman 0 - 5	36
Gambar 13. Halaman 6 - 9	37
Gambar 14. Halaman 10 - 13.....	38
Gambar 15. Halaman 14 - 17.....	39
Gambar 16. Halaman 18 - 21.....	40
Gambar 17. Halaman 22 - 25.....	41
Gambar 18. Mockup Sampul Depan Buku Saku.....	42
Gambar 19. Mockup Isi Buku Saku.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Wawancara Praproduksi.....	27
Tabel 2. Hasil Wawancara Pascaproduksi	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	48
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	49
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	50
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	51
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Terkait Tugas Akhir	54

