



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

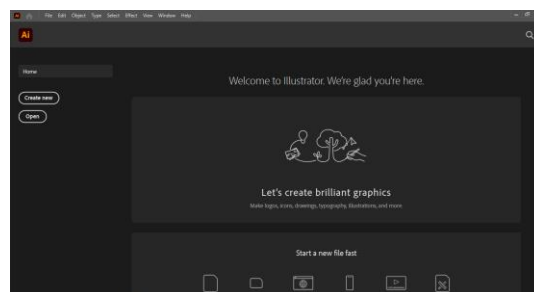
NIM	:	1818002
Nama	:	Joao Baptista De Carvalho Gama
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	EDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Nama Baju Adat (Provinsi-Indonesia Timur/Tengah/Barat)
Referensi	:	Contoh : https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg

1.1 Tugas 1 : Judul Tugas 1

Buat langkah - langkah pembuatan karakter menggunakan Adobe illustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

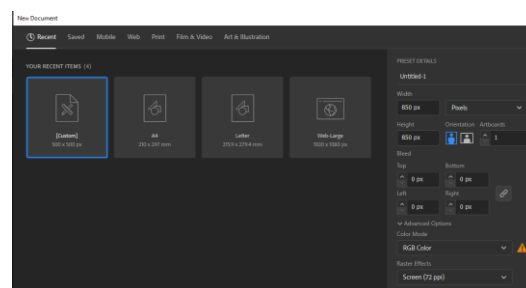
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka aplikasi *Adobe Illustrator*.



Gambar 1.1 Membuka Adobe Illustrator

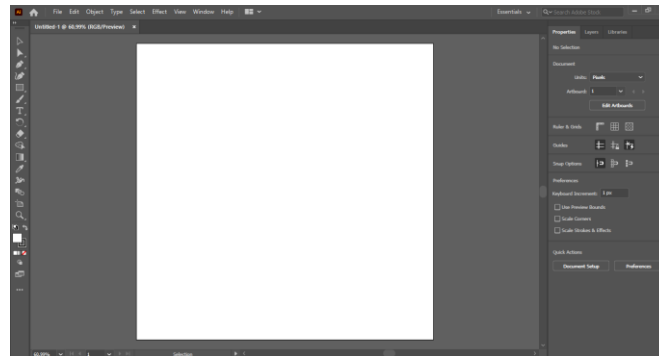
2. Buka menu *File + New (Ctrl + N)* untuk membuat dokumen baru.



Gambar 1.2 Membaut Dokumen



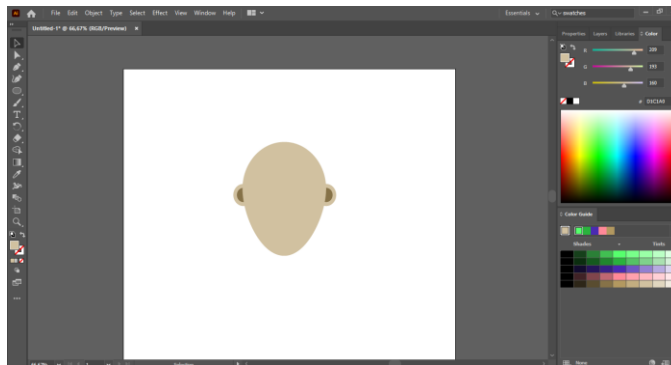
3. Selanjutnya akan muncul halaman lembar kerja.



Gambar 1.3 Halaman project

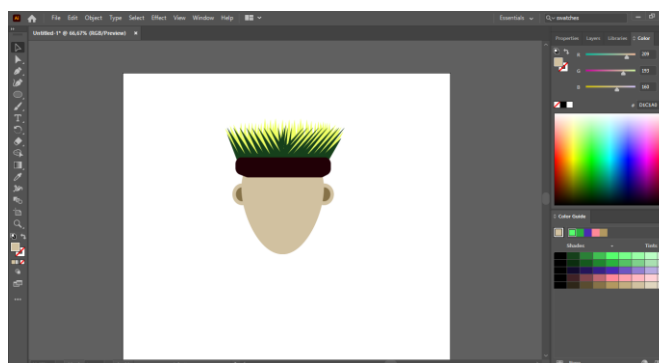
B. Membuat Kepala

1. Ubah pada nama layer menjadi Kepala. Dan mulai bentuk wajah dengan menggunakan *ellipse tool*.



Gambar 1.4 Halaman project

2. Selanjutnya menambahkan rambut dengan menggunakan *Pen tool*.



Gambar 1.5 Membuat Kepala



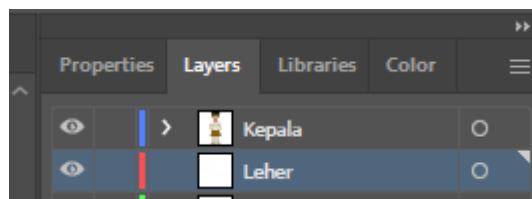
3. Membuat bentuk alis dengan ,menggunakan *Pen Tool (P)*. lalu membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Selanjutnya membuat hidung dan mulut dengan menggunakan *Ellipse Tool*, untuk bagian mulut menggunakan *unit* dan *divide*.



Gambar 1.6 Membuat bagian hidung dan mulut

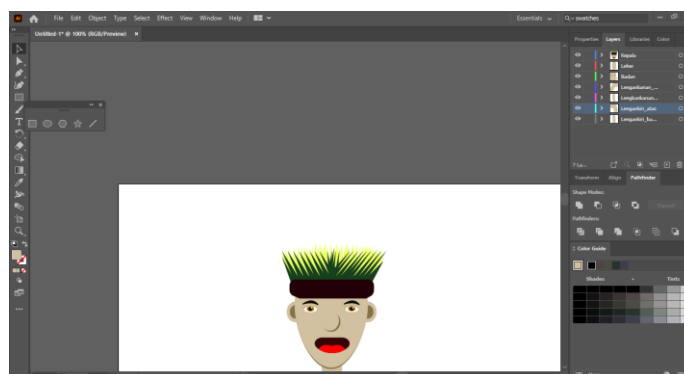
C. Membuat Leher

1. Tambahkan layer baru dengan nama “Leher”.



Gambar 1.7 Layer Leher

2. Selanjutnya drag dengan menggunakan *Rectangle tool (M)*, lalu rapikan dan sesuaikan dengan kebutuhan anda, selanjutnya ubah pada leher dengan *DST (T)* supaya bentuk melengkung pada leher bawah untuk membentuk kerahnya.

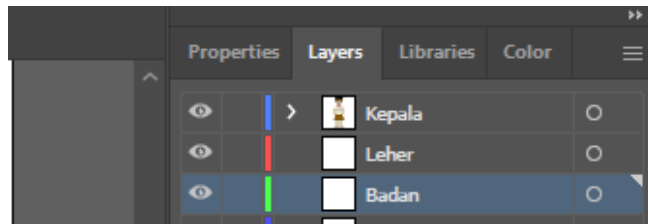


Gambar 1.8 Membuat Leher



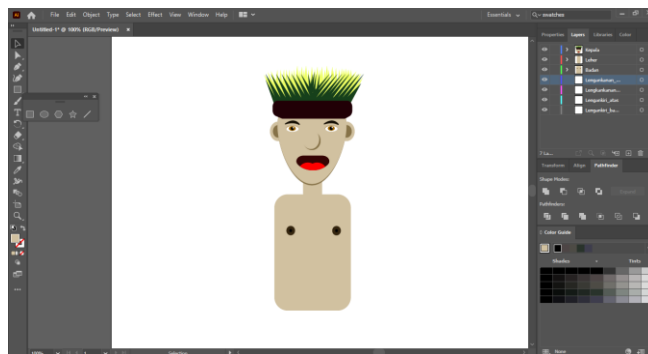
D. Membuat Badan

1. Tambahkan layer baru lalu ubah namanya menjadi “Badan”.



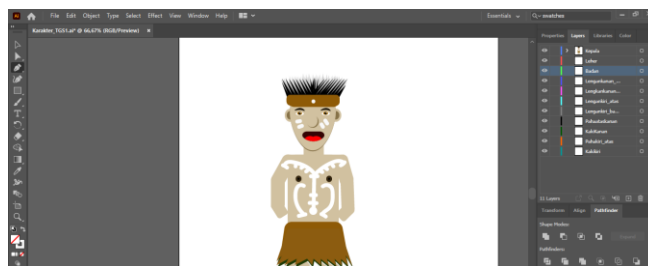
Gambar 1.9 Layer Badan

2. Tambahkan bentuk badan dengan menggunakan *Rectangle Tool (M)*, setelah itu atur posisinya.



Gambar 1.10 Membuat bagian abdan

3. Tambahkan bentuk corak seperti di bawah ini bagian badan dengan menggunakan *PaintBrush (B)*.



Gambar 1.11 Menambahkan corak badan

4. Selanjutnya tambahkan celana dengan menggunakan *Pen Tool (P)* dan berikan warna sesuai keinginan.

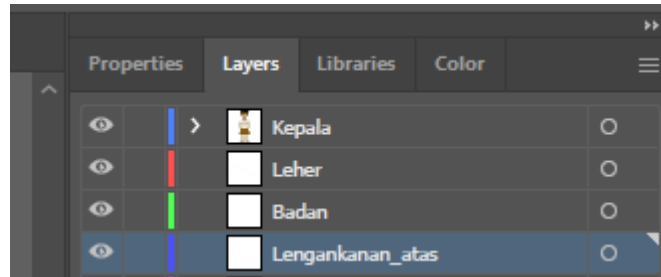


Gambar 1.12 Menambahkan Celana



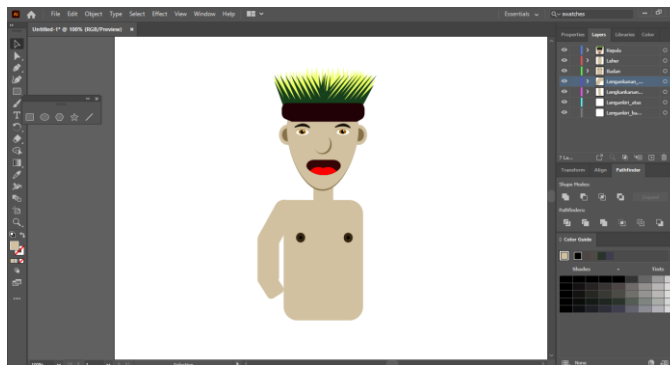
E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat layer baru dengan ubahlah namanya menjadi “ Lengan kanan_atas ”



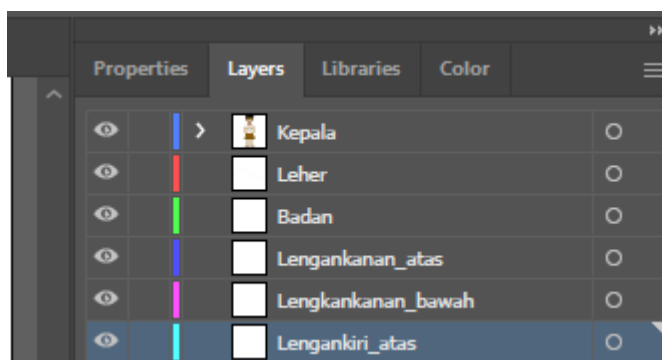
Gambar 1.13 Layer lengan kanan atas

2. Membuat bentuk lengan dengan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.14 Menambahkan Lengan kanan

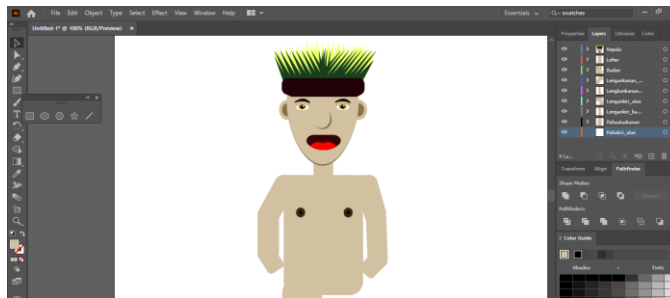
3. Membuat layer baru dengan ubahlah namanya menjadi “ Lengan kiri_atas ”



Gambar 1.15 Layer lengan kiri atas



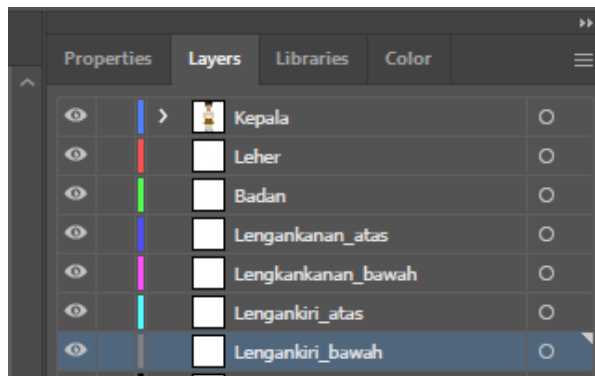
4. Selanjutnya klik *ALT* – Pada bagian lengan kanan atas lalu geser maka akan otomatis mencopy bagian lengan dan ubahlah posisinya.



Gambar 1.16 Menambahkan lengan kiri

F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Lenganbawah_kiri”.



Gambar 1.17 Layer lengan bawah

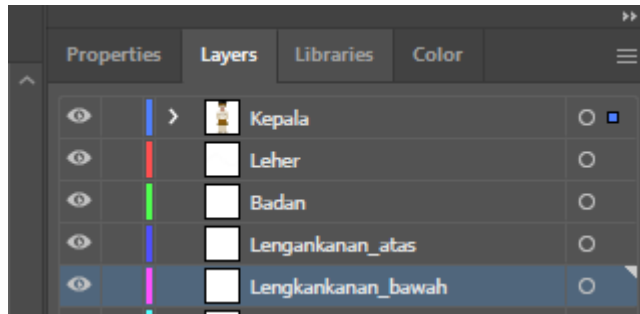
2. Membuat bentuk lengan bawah dan tangan dengan menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 1.18 Menambahkan Lengan bawah



3. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Lenganbawah_kanan”.



Gambar 1.19 Layer Lengan kanan

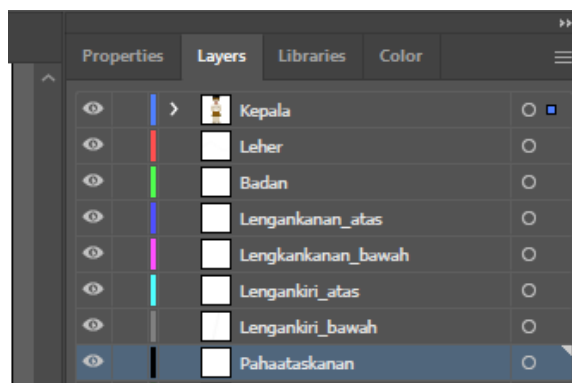
4. Selanjutnya klik *ALT* – Pada bagian lengan bawah dan tangan lalu geser maka akan otomatis mencopy bagian lengan dan ubahlah posisinya.



Gambar 1.20 Menambahkan lengan bawah kiri

G. Membuat Paha

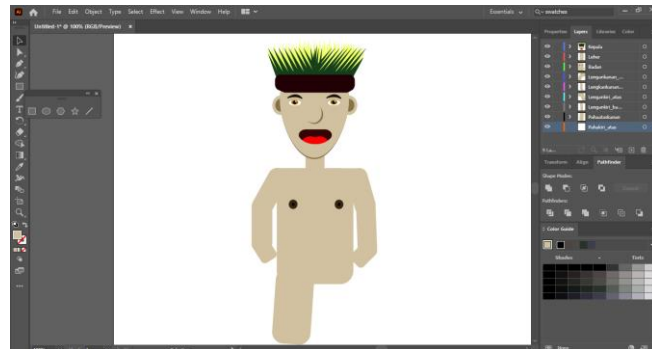
1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Pahaatas_kanan”.



Gambar 1.21 Layer Paha Kanan

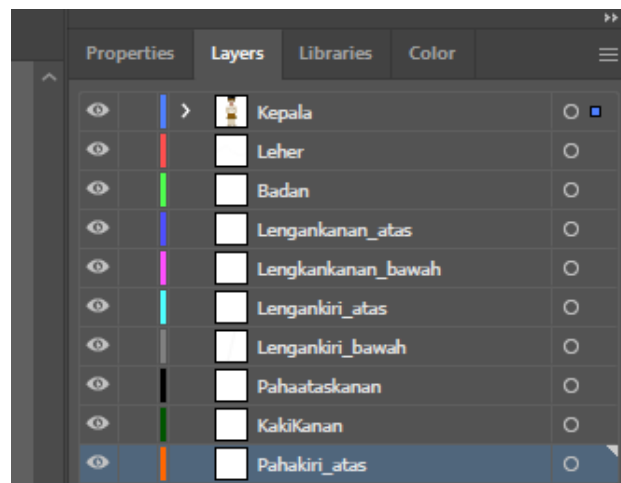


2. Selanjutnya bentuk menggunakan *Rectangle Tool (M)*.



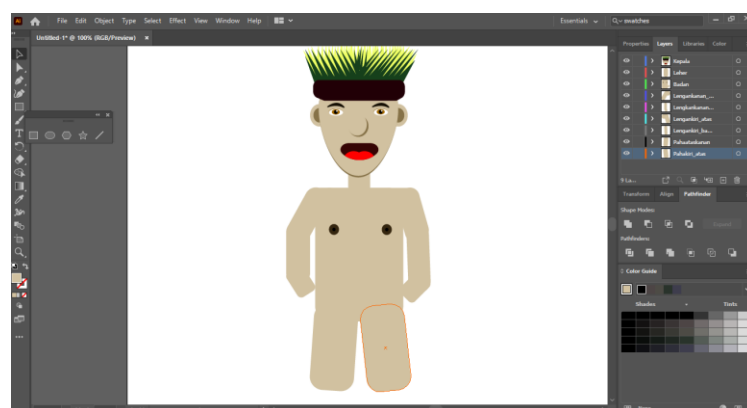
Gambar 1.22 Menambahkan Paha Kanan

3. Buat lagi layer baru lalu ubah namanya menjadi “Pahaatas_kiri”.



Gambar 1.23 Layer Paha Kiri

4. Selanjutnya Tekan *Alt + Geser*, lalu ubahlah posisi agar supaya rapi.

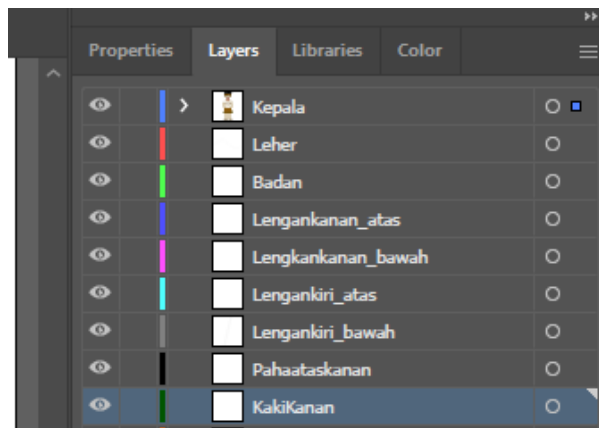


Gambar 1.24 Menambahkan Paha Kiri



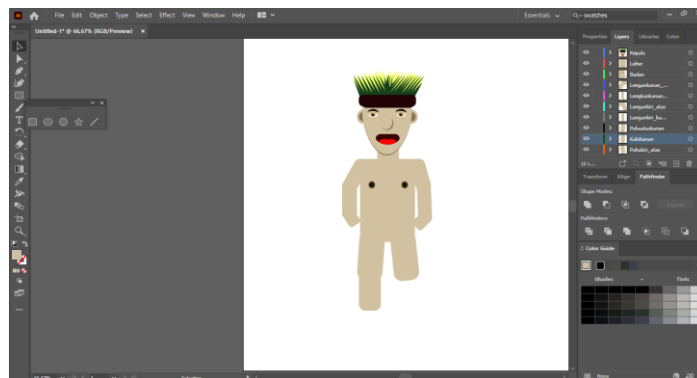
H. Membuat kaki dan Telapak

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “kakikanan”.



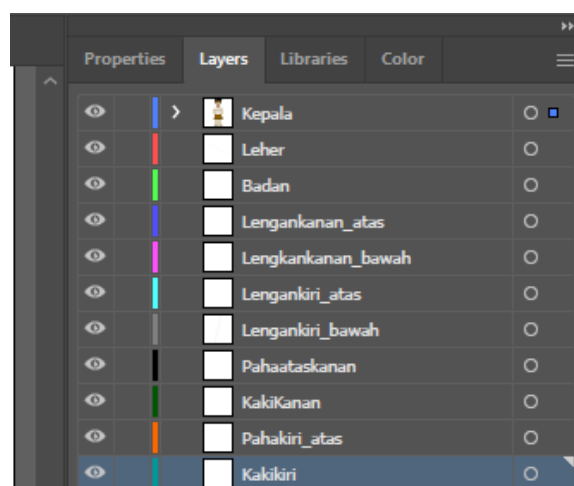
Gambar 1.25 Layer Kaki Kanan

2. Membuat bentuk kaki dengan menggunakan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.26 Menambahkan Kaki Kanan

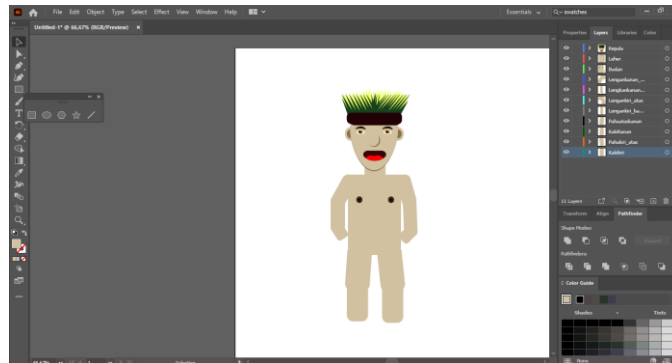
3. Tambah layer baru dan ubah namanya menjadi “Kakikanan”.



Gambar 1.27 Layer Kaki Kiri



4. Selanjutnya Tekan *Alt* + Geser, lalu ubahlah posisi agar supaya rapi.



I. 1.28 Menambahkan Kaki Kiri

5. Langkah terakhir tambahkan telapak kaki bagian kanan dan kiri dengan menggunakan *Painbrush*. Dan ubah supaya membentuk telapak kaki.



Gambar 1.29 Hasil Tampilan Karakter