



TUGAS PERTEMUAN: 1

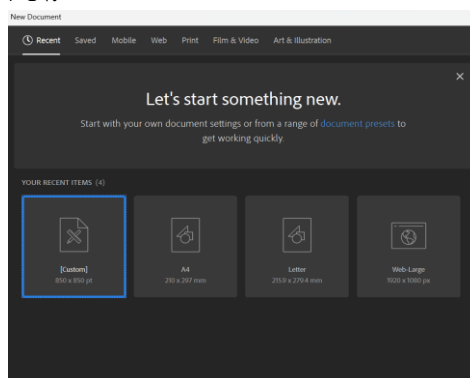
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118109
Nama	:	Ahmad Alif Al Ayubi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Zain Aryanta (2118051)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Poro (Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-ntb?page=all

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Tema Baju Adat

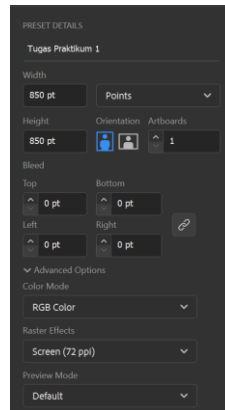
A. Membuat Karakter dengan Baju Adat Bali

1. Buka aplikasi Adobe Illustrator, lalu untuk membuat *file* baru klik *menu file* > *new* atau klik Ctrl + N.



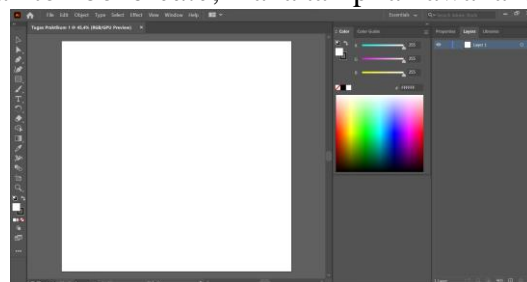
Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

2. Lalu atur ukuran kertas yang akan digunakan, pada praktek kali ini untuk ukuran *width* menggunakan 850 pt dan *height* menggunakan 850 pt semua ukuran menggunakan satuan *point*. Untuk *orientation* memakai *portrait*.



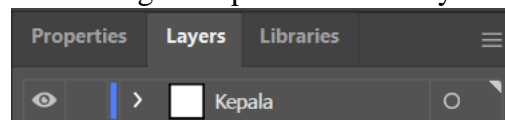
Gambar 1.2 Mengatur Lembar Kerja

3. Jika sudah menekan tombol *create*, maka tampilan awal akan seperti ini.



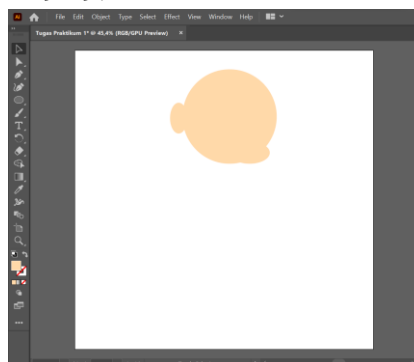
Gambar 1.3 Tampilan Lembar Kerja

4. Buat *layer* baru, kemudian beri nama kepala. Pada *layer* kepala ini digunakan untuk membuat bagian kepala beserta isinya.



Gambar 1.4 Membuat Layer Kepala

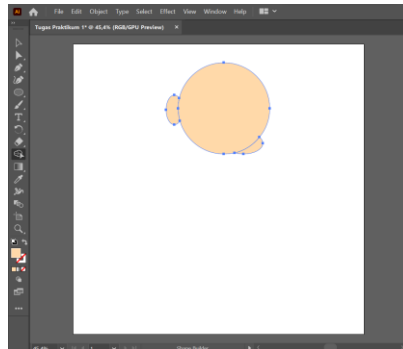
5. Setelah itu untuk membuat karakter, bagian pertama yang dibuat adalah kepala. Pada bagian kepala terdapat telinga dan dagu, untuk membuat itu menggunakan *Ellipse tool*, untuk warna yang digunakan adalah warna krem dengan kode warna #FFD9A9.



Gambar 1.5 Menambahkan Objek Telingan dan Dag

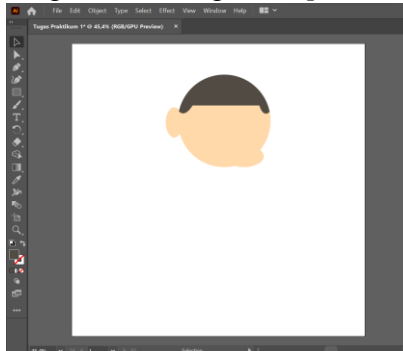


6. Selanjutnya satukan semua elemen dengan melakukan blok pada seluruh objek, untuk menggabungkan gunakan *shape builder tool* atau tekan *Shift + M*.



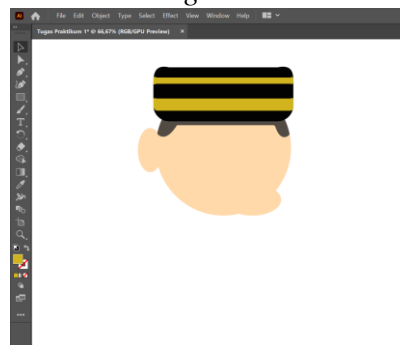
Gambar 1.6 Menyatukan Elemen

7. Kemudian tambahkan rambut pada kepala menggunakan *ellipse*, kemudian hapus bagian yang tidak digunakan dengan *shape builder tool*.



Gambar 1.7 Membuat Objek Rambut

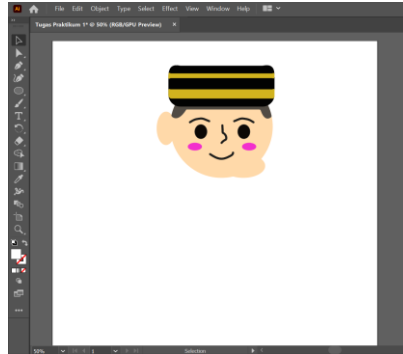
8. Setelah itu tambahkan aksesoris berupa penutup kepala, untuk membuat penutup kepala menggunakan *Rectangle tool*.



Gambar 1.8 Membuat Penutup Kepala

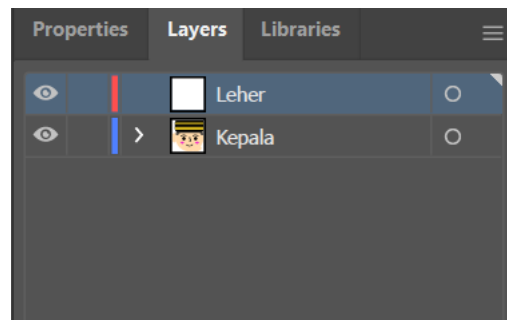


9. Kemudian buat bagian mata, mulut, dan hidung pada wajah. Untuk mata menggunakan *ellipse tool*, untuk mulut dan hidung menggunakan *brush*.



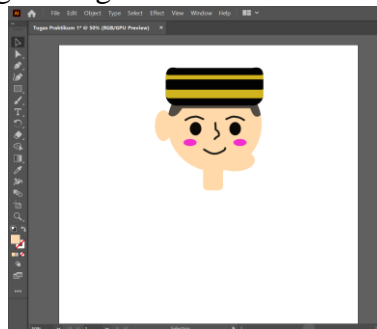
Gambar 1.9 Membuat Objek Pada Wajah

10. Kemudian membuat *layer* baru dengan nama leher, letakkan layer leher diatas layer kepala.



Gambar 1.10 Membuat Layer Leher

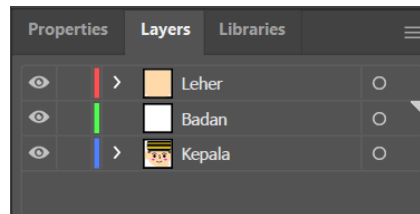
11. Kemudian pada *Layer* leher, buatlah leher dengan menggunakan *Rectangle tool*, kemudian lengkungkan bagian bawah leher dan atur posisi lehernya.



Gambar 1.11 Membuat Objek Leher

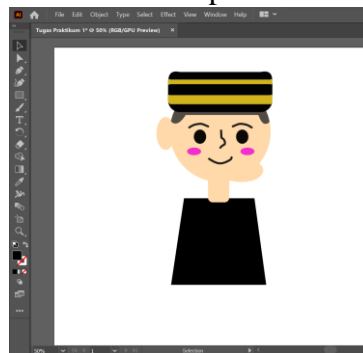


12. Setelah itu, tambahkan lagi *layer* baru dengan nama badan, letakkan *layer* badan dibawah *layer* leher.



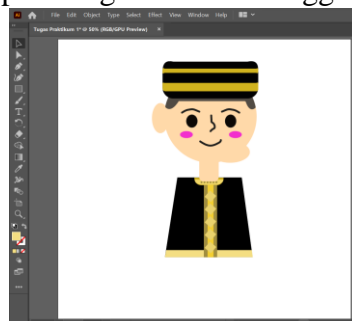
Gambar 1.12 Membuat Layer Badan

13. Kemudian buatlah bagian badan dengan menggunakan *Rectangle tool*.
Kemudiann atur bagian atas badan lebih pendek dari bagian bawah badan.



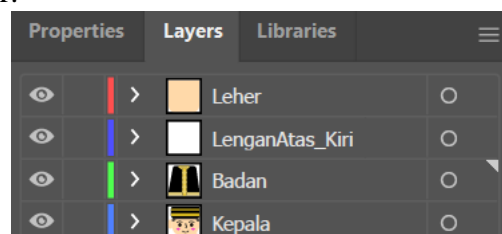
Gambar 1.13 Membuat Objek Badan

14. Kemudian buatlah motif pada bagian badan menggunakan *Rectangle tool*.



Gambar 1.14 Membuat Motif Baju

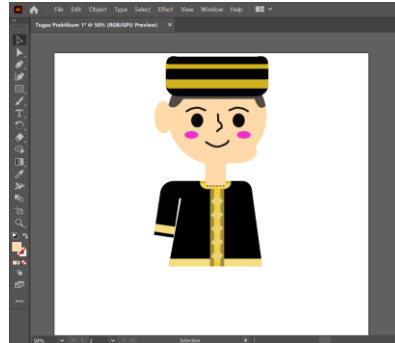
15. Setelah itu buat *layer* baru untuk bagian lengan atas kiri dan letakkan dibawah *layer* leher.



Gambar 1.15 Membuat Layer Lengan Atas Kiri

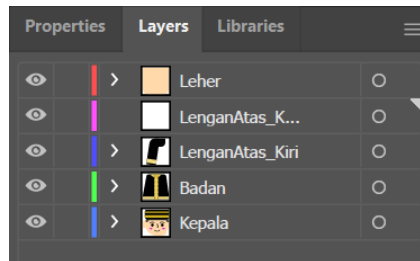


16. Kemudian buatlah bagian lengan atas bagian kiri dengan menggunakan *Rectangle tool*.



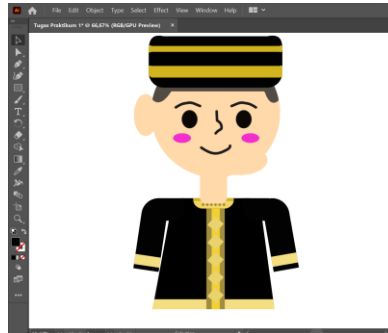
Gambar 1.16 Membuat Lengan Kiri Atas

17. Setelah itu buat *layer* baru untuk bagian lengan atas bagian kanan serta membuat motif.



Gambar 1.17 Membuat Layer Lengan Kanan Atas

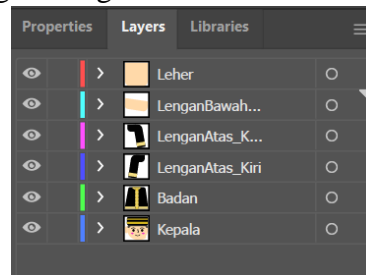
18. Kemudian buat lengan kanan atas dengan meng *copy* dari layer lengan kiri atas, kemudian klik kanan pada lengan, pilih *Transform > Reflect* untuk merubah arah hadap.



Gambar 1.18 Membuat Lengan Kanan Atas

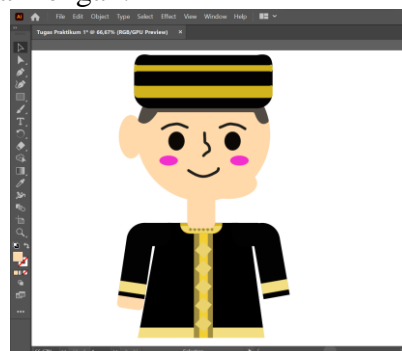


19. Lalu membuat lagi *layer* baru lengan bawah kiri. *Layer* ini digunakan untuk membuat objek pada bagian lengan bawah kiri.



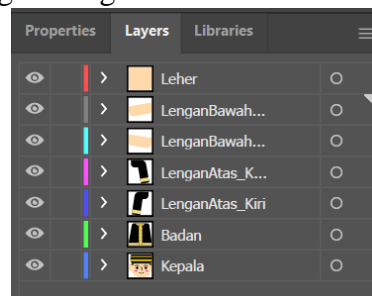
Gambar 1.19 Membuat Layer Lengan Kiri Bawah

20. Kemudian buatlah lengan bawah menggunakan *Rectangle tool*, lalu tumpukan bagian bawah lengan.



Gambar 1.20 Membuat Lengan Kiri Bawah

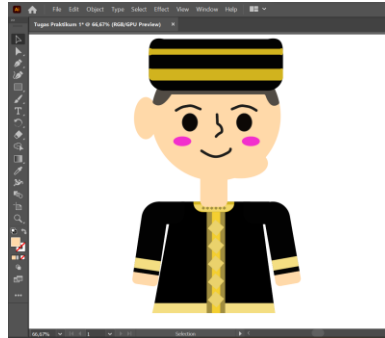
21. Lalu membuat lagi layer lengan bawah kanan. *Layer* ini digunakan untuk membuat objek pada bagian lengan bawah kanan.



Gambar 1.21 Membuat Layer Lengan Kanan Bawah

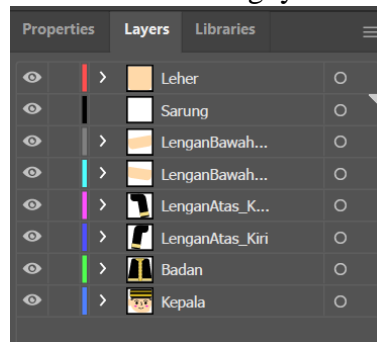


22. Kemudian buat lengan kanan dengan meng *copy* dari *layer* lengan bawah kanan.



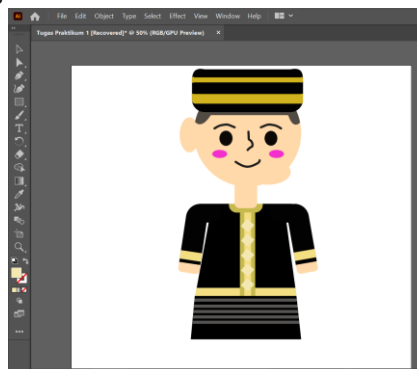
Gambar 1.22 Membuat Lengan Kanan Bawah

23. Selanjutnya buat *layer* baru untuk bagian sarungnya. Pada *layer* ini juga digunakan untuk membuat motif dari sarungnya.



Gambar 1.23 Membuat Layer Sarung

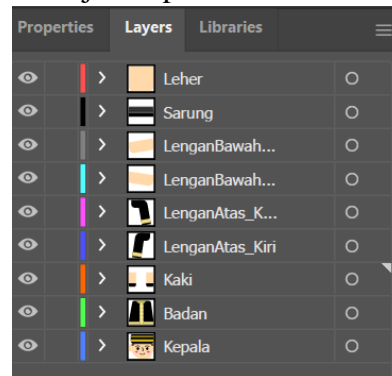
24. Kemudian pada *layer* sarung buatlah sarung beserta motifnya menggunakan *Rectangle tool*.



Gambar 1.24 Membuat Objek Sarung

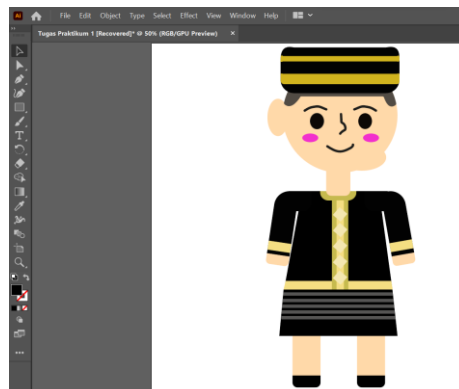


25. Kemudian buat layer baru untuk membuat kaki. Pada layer ini juga digunakan untuk membuat objek Sepatu.



Gambar 1.25 Membuat Layer Kaki

26. Setelah itu buat bagian kaki menggunakan *Rectangle tool* dan tumpulkan bagian bawahnya.



Gambar 1.26 Membuat Objek Kaki dan Sepatu

27. Setelah semua bagian selesai maka hasilnya akan seperti ini untuk karakter menggunakan baju adat poro.



Gambar 1.27 Hasil Pakaian Adat Poro