



## TUGAS PERTEMUAN: 1

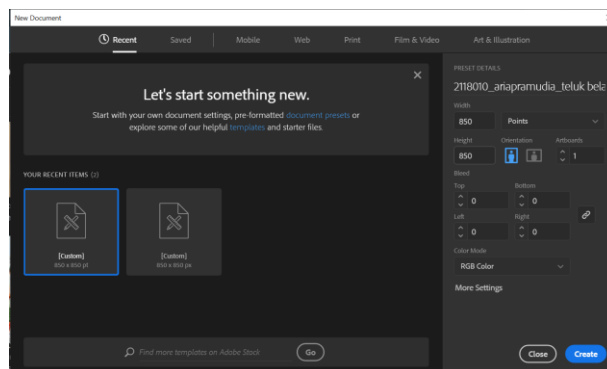
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118010
Nama	:	Aria pramudia Eka sakti
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
Baju Adat	:	Baju Teluk Belanga (Kalimantan Barat-Indonesia Barat)
Referensi	:	

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Menggunakan Adobe Illustrator

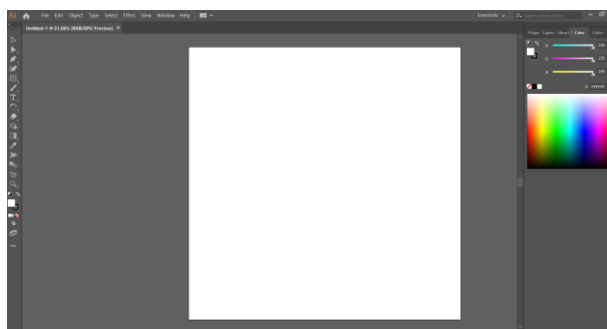
##### A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu *File + New* (Ctrl + N) untuk membuat project baru. Jika sudah, jendela *New Document* akan muncul. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya sesuai kebutuhan, lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

2. Lalu halaman kerja akan muncul.

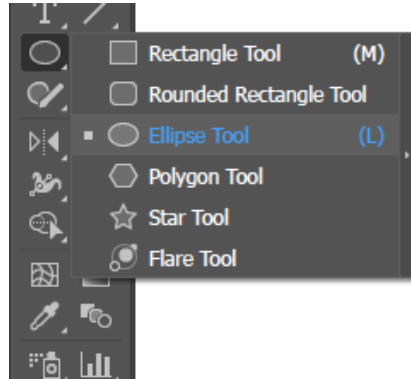


Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja



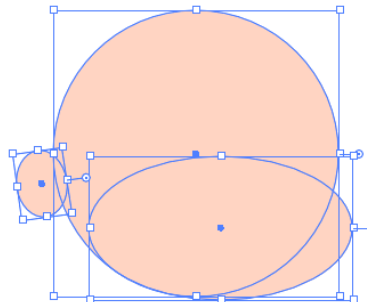
## B. Membuat Kepala

1. Ubah nama *layer* 1 menjadi Kepala. Kemudian pilih Ellipse Tool untuk membuat kepala karakter yang akan di buat



Gambar 1.3 pilih Elipse Tool

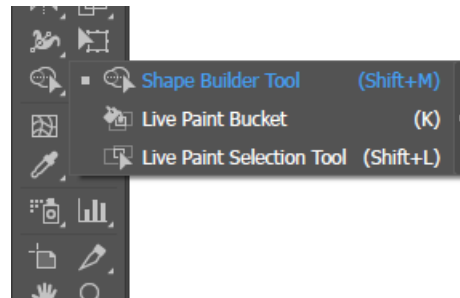
2. Selanjutnya atur letak Elipse tool hingga membentuk kepala,jangan lupa hilangkan warna borderline dengan memilih none pada warna,jika sudah blok kepala yang sudah di buat.



Gambar 1.4 Membuat kepala

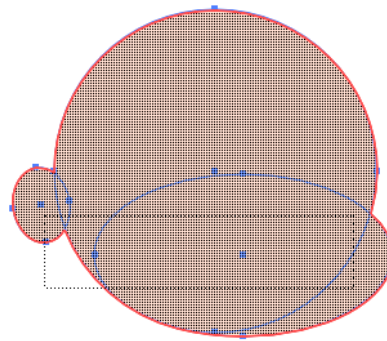


3. Karena bentuk kepala masih tersusun dari beberapa elipse, gabungkan semua elipse dengan menggunakan Shape Builder Tool.



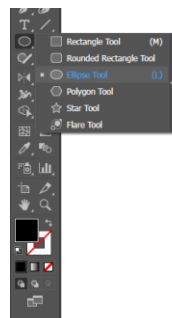
Gambar 1.5 pilih Shape Builder Tool

4. Blok kepala karakter, kemudian pilih Shape Builder Tool, kemudian buat garis alur untuk menyatukan semua elipse agar membentuk kepala dengan rapi.



Gambar 1.5 Menggabungkan Elipse

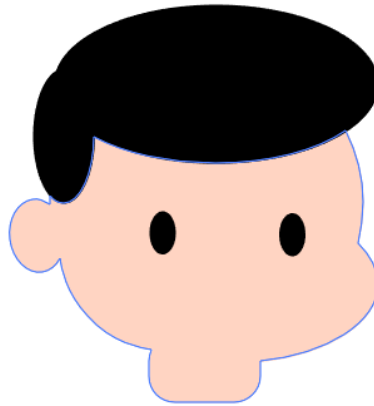
5. Buat rambut karakter dengan Elipse Tool, caranya sama seperti membuat kepala, susun elipse hingga cocok menyerupai rambut, kemudian satukan dengan Shape Builder Tool



Gambar 1.5 Membuat Rambut



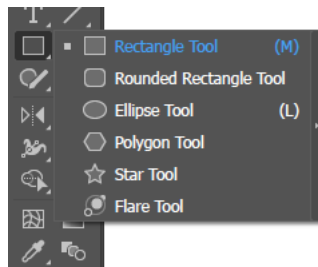
6. Lalu buat mata karakter dengan Elipse Tool, letakkan mata dengan simetris agar hasil lebih bagus .



Gambar 1.5 Membuat mata

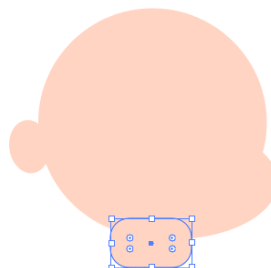
### C. Membuat Leher

1. Selanjutnya buat leher karakter dengan Rectangle Tool.



Gambar 1.6 pilih Rectangle Tool

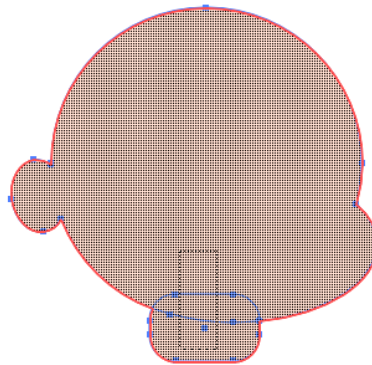
2. Lalu letakan rectangle di tengah bawah pastikan luruh agar hasil lebih bagus, dan jangan lupa mengatur sudut rectangle sedikit melengkung agar tidak terlihat kaku.



Gambar 1.7 Membuat Leher



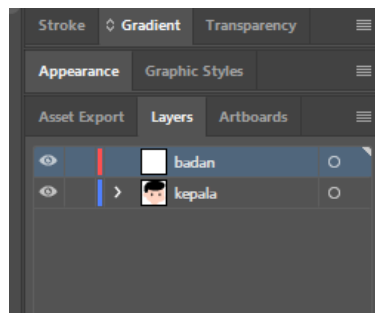
3. Jika sudah lalu gunakan Shape Builder Tool agar leher menyatu dengan kepala.



Gambar 1.6 Membuat Leher

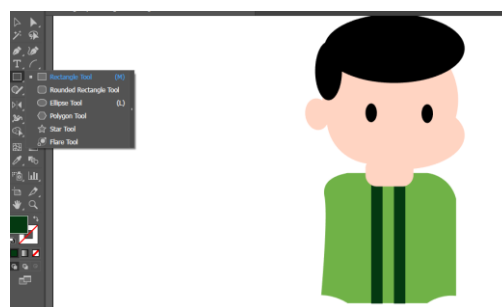
#### D. Membuat Badan

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Badan”.



Gambar 1.8 Membuat *Layer* Badan

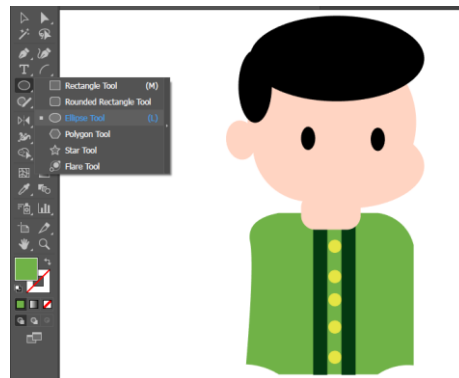
2. Membuat bentuk tubuh dengan menggunakan *Rectangle Tool* , lalu atur bentuknya agar bagian atas badan lebih sempit dibanding bagian bawah badan,kemudian tambahkan aksesoris pada badan menggunakan rectangle.



Gambar 1.9 Membuat Badan dan garis



3. Setelah itu tambahkan kancing dengan menggunakan Elipse Tool, letakkan Elipse dengan rapi agar hasil kancing lebih bagus.



Gambar 1.10 Menambahkan kancing pada badan

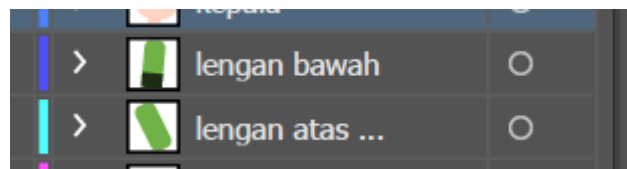
#### E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganAtas\_kiri”. Kemudian buat bentuk lengan dengan *Rectangle Tool*, lalu sesuaikan lengan dengan badan.



Gambar 1.11 Membuat Lengan Atas Kiri

2. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “lengan atas kanan”.



Gambar 1.12 Membuat *Layer* LenganAtas\_Kanan



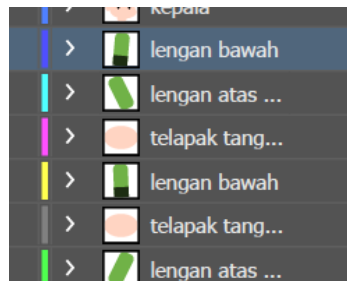
3. Copy bentuk “LenganAtas\_kiri” lalu *paste* di *layer* “LenganAtas\_Kanan”, setelahnya lakukan *reflect* dengan cara klik kanan pada *mouse*, pilih *Transform* lalu pilih *Reflect*, pilih *Vertical*, kemudian klik OK, lalu sesuaikan posisi lengan.



Gambar 1.13 Membuat Lengan Atas Kanan

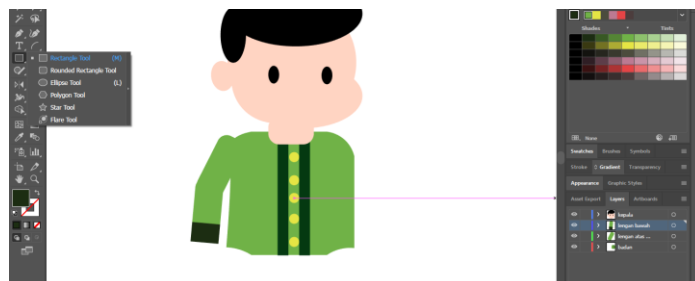
#### F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

1. Buat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “lengan bawah kiri”.



Gambar 1.14 Membuat *Layer* Lengan Bawah Kiri

2. Membuat bentuk lengan bawah dengan menggunakan *Rectangle Tool*, atur posisi agar menyatu dengan lengan atas, kemudian tambahkan aksesoris dengan menggunakan *rectangle Tool*.



Gambar 1.15 Membuat Lengan Bawah Kiri

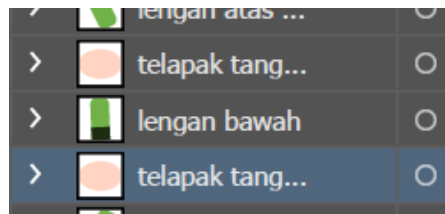


3. Kemudian buat layer lagi dengan nama "lengan bawah kanan", lalu copy lengan bawah kiri, kemudian gunakan transform lalu pilih reflect, letakkan lengan bawah sesuai lengan atas agar lebih bagus.



Gambar 1.16 Membuat Bentuk Tangan

4. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi "telapak tangan kiri".



Gambar 1.17 Membuat *Layer* Lengan Bawah Kanan

5. Setelah itu buat telapak tangan menggunakan Elipse Tool, letakkan padan lengan bawah kemudian posisikan send back agar terlihat bagus



Gambar 1.18 Membuat Lengan Bawah Kanan





## G. Membuat Kaki dan Telapak

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Kaki\_Kiri”.



Gambar 1.23 Membuat *Layer* Kaki Kiri

2. buat bentuk kaki dengan menggunakan *Rectangle Tool*, lalu sesuaikan ukuran kaki.



Gambar 1.24 Membuat Kaki Kiri

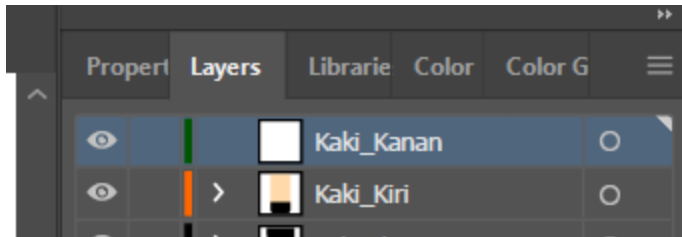
3. Membuat bentuk sepatu dengan menggunakan *Rectangle Tool*, lalu buat sesuai keinginan.



Gambar 1.25 Membuat Bentuk Sepatu



4. Buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi “Kaki\_Kanan”.



Gambar 1.26 Membuat *Layer* Kaki Kanan

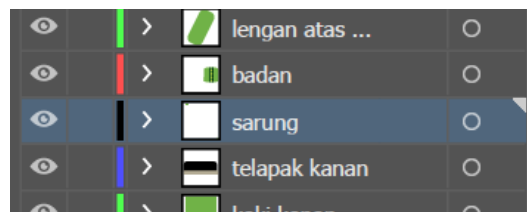
5. *Copy* bagian kaki bawah, kemudian *paste* pada *layer* “kakikanan”, atur dan sesuaikan bentuk kaki di sebelah kanan.



Gambar 1.27 Membuat Kaki Kanan

## H. Membuat Aksesoris

1. Buat *layer* baru bernama Aksesoris\_sarung.



Gambar 1.28 Membuat *Layer* sarung

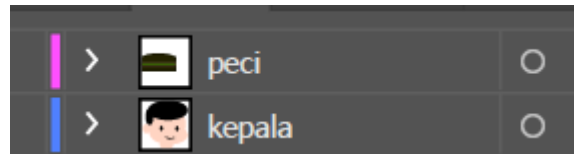


2. Buat sarung dengan menggunakan *Rectangle Tool*,sesuaikan ukuran dan bentuk menggunakan *curvature tool* untuk mengubah sisi objek dengan bebas



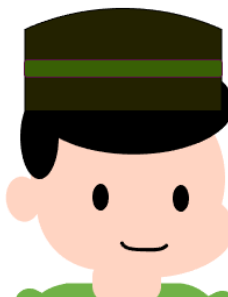
Gambar 1.29 Membuat sarung

3. Selanjutnya buat layer baru lalu berinama ”peci”.



Gambar 1.30 Membuat Layer peci

4. Untuk membuat peci hunakan *Rectangle Tool*,lalu ubah sisi *rectangle* dengan *curvature tool* hingga menyerupai peci dan tamnahkan beberapa corak dengan *rectangle*.



Gambar 1.31 Membuat peci



5. Setelah itu rapikan lagi semua objek pada karakter kemudian jika sudah selesai save,dan ekspor.



Gambar 1.32 hasil akhir