



TUGAS PERTEMUAN: 1

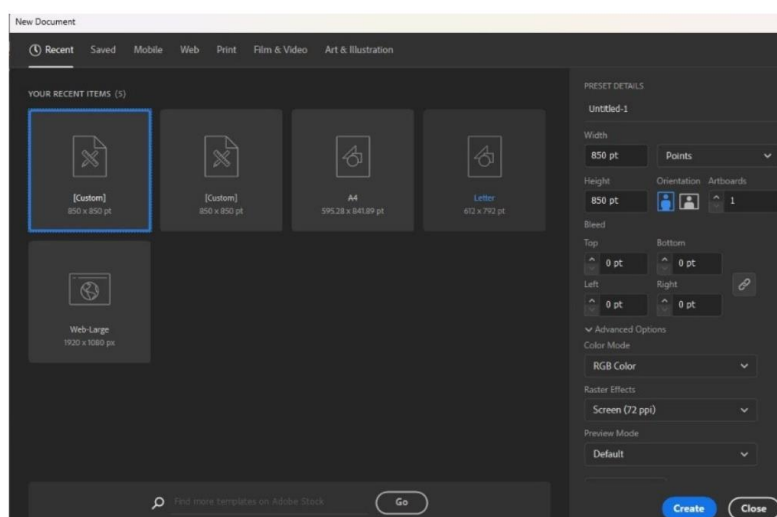
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118130
Nama	:	Nurul Faizah
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Wisando Berlian Pandesolang (2218095)
Baju Adat	:	Baju Adat Indulu Manik (Kalimantan Barat)
Referensi	:	https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Baju Adat Kalimantan Barat

A. Membuat Dokumen Baru

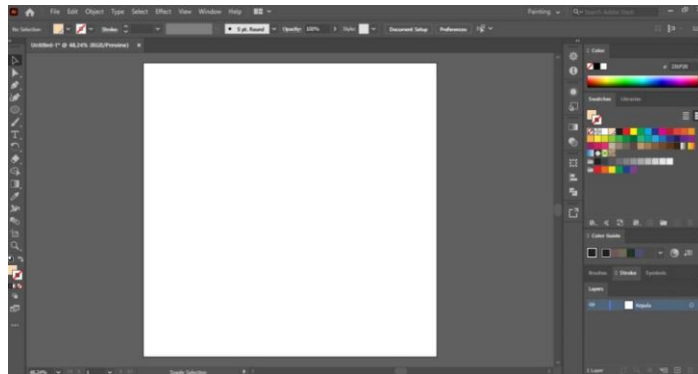
1. Buatlah dokumen baru pada adobe illustrator dengan membuka menu file + new (ctrl+N). jika sudah maka tampilan jendela akan seperti berikut.setelah itu klik create.



Gambar 1.1 Tampilan membuat dokumen baru



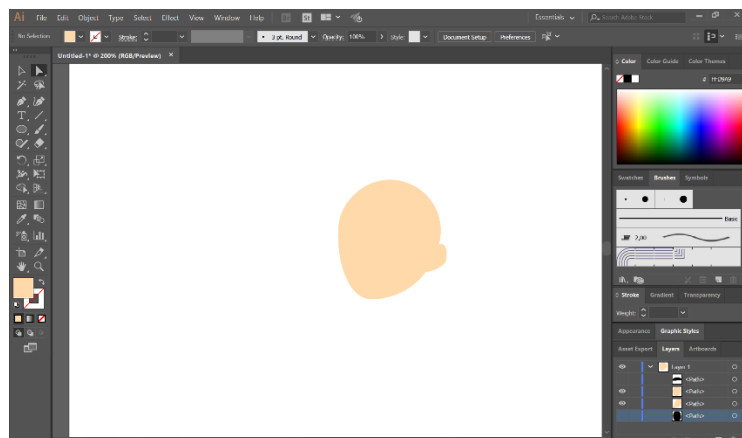
2. Setelah klik create maka akan muncul tampilan seperti berikut.



Gambar 1.2 Tampilan halaman baru

B. Membuat Kepala

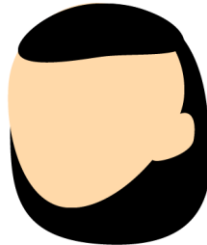
1. Ubah nama pada layer 1 menjadi kepala. Untuk membentuk wajah gunakan tool (L). Jika sudah, blok seluruh bagian dan satukan garis wajah dengan menggunakan Shape Builder Tool.



Gambar 1.3 Tampilan Mmembuat wajah

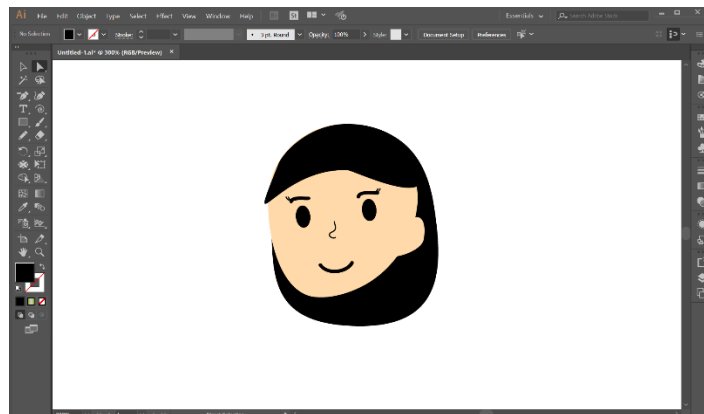


2. Selanjutnya buatlah bentuk rambut dengan menggunakan Ellipse Tool. Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis rambut menjadi satu kesatuan menggunakan Shape Builder Tool.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Rambut

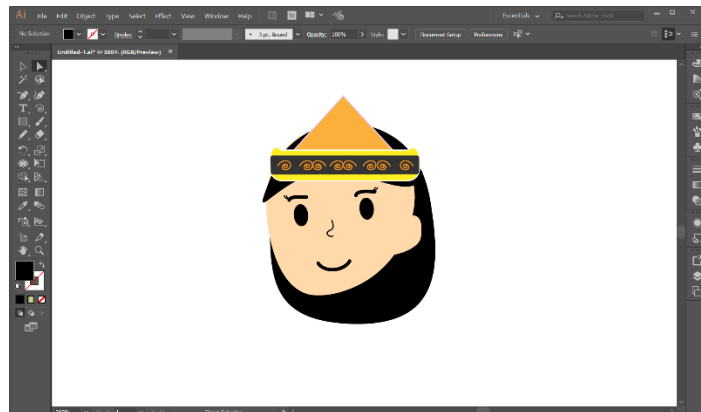
3. Untuk membuat bentuk alis dengan menggunakan Paint Brush Tool (B). lalu membuat mata dengan menggunakan Ellipse Tool. Lalu untuk membuat hidung dan mulut dengan menggunakan Paint Brush Tool.



Gambar 1.5 Tampilan Membuat Mata, Alis, Hidung dan Mulut



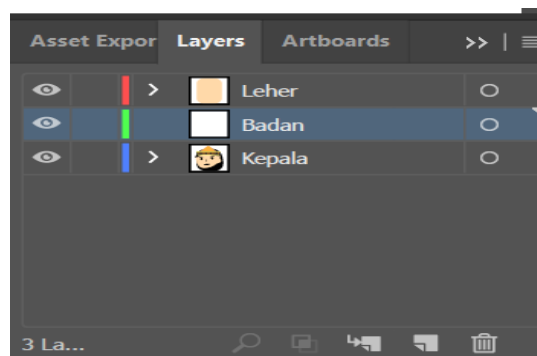
4. Untuk membuat topi menggunakan Rectangle Tool dan untuk pernak Pernik menggunakan spiral Tool.



Gambar 1.6 Tampilan Membuat Accesrice Kepala

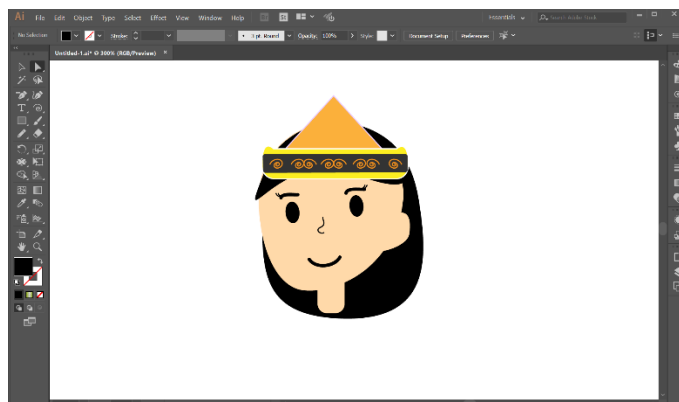
C. Membuat Leher

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi Leher



Gambar 1.7 Tampilan Membuat Layer Leher

2. Buat bentuk leher dengan menggunakan Rectangle Tool sesuaikan posisinya dan bentuk sedikit melengkung pada bagian bawah.

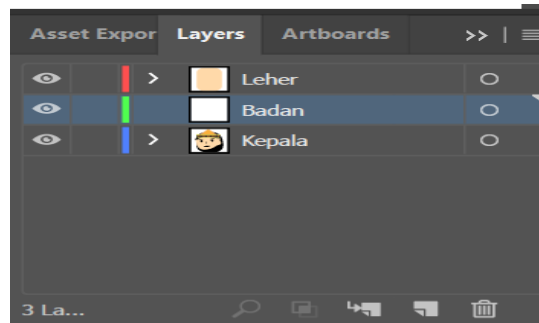


Gambar 1.8 Tampilan Membuat Bentuk Leher



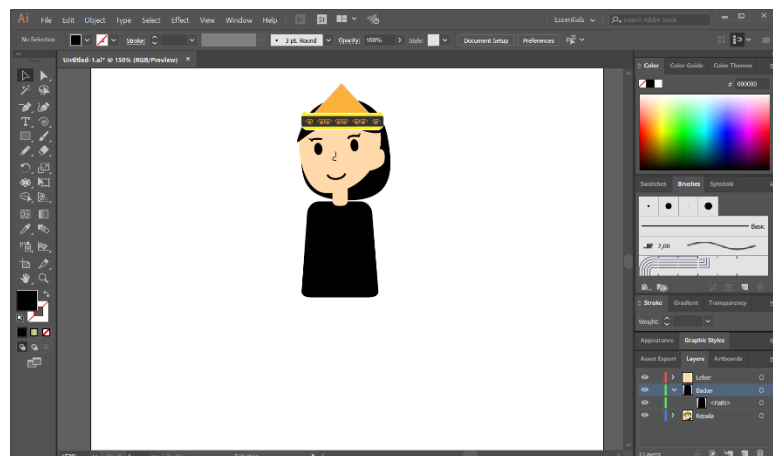
D. Membuat Badan

1. Buatlah layer baru dan ubah namanya menjadi “Badan”.



Gambar 1.9 Tampilan Membuat Layer Badan.

2. Membuat bentuk badan dengan menggunakan Rectangle Tool, setelah itu atur bentuknya agar bagian atas badan sedikit mengecil dari pada bagian bawah badan.



Gambar 1.10 Tampilan Membuat Bentuk Badan.

3. Membuat Accessory pada bagian atas badan menggunakan Line Segment Tool, Arc Tool, Curvature Tool dan Spiral Tool.



Gambar 1.11 Tampilan Membuat Accessory Baju



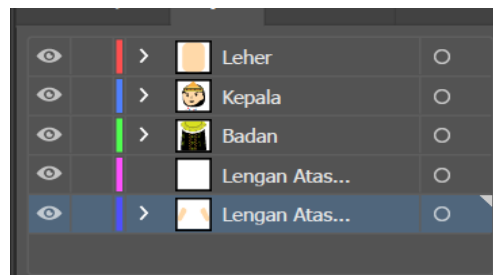
4. Membuat jahitan pada baju dengan menggunakan Line Segment Tool dan Curvature Tool, untuk membuat kancing dengan menggunakan Ellipse Tool.



Gambar 1.12 Tampilan Membuat Jahitan Baju

E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat layer baru dan ubah namanya menjadi “Lengan Atas Kiri”.



Gambar 1.13 Tampilan Membuat Layer Lengan Atas Kiri

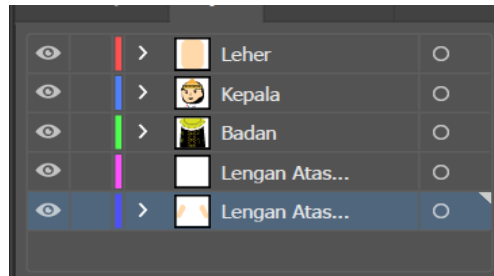
2. Membuat bentuk lengan dengan menggunakan Rectangle Tool, lalu sesuaikan kelengkungannya dan juga posisinya seperti pada gambar di bawah ini..



Gambar 1.14 Tampilan Membuat Lengan Atas Kiri

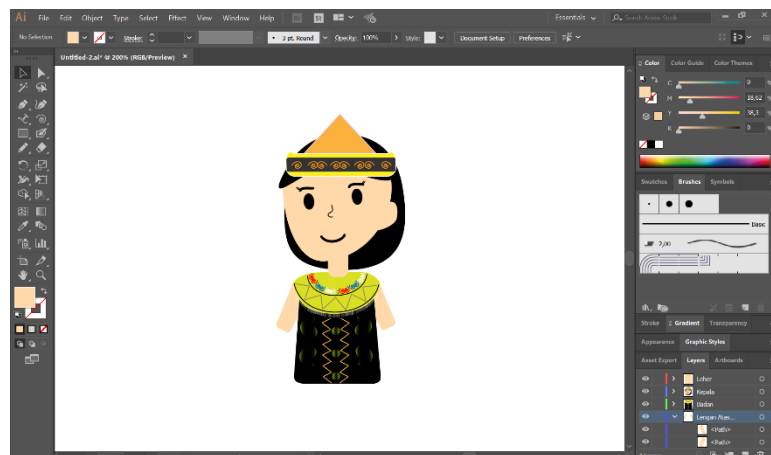


3. Membuat layer baru dan ubah Namanya menjadi “Lengan Atas Kanan”.



Gambar 1.15 Tampilan Membuat layer Lengan atas Kanan

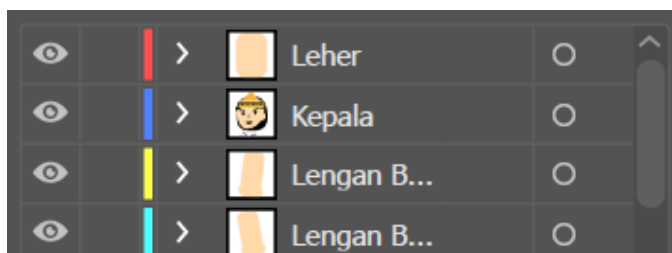
4. Untuk membuat lengan atas kana dengan mengcopy lengan atas kiri lalu lakukan Reflect Vertical dan sesuaikan posisinya.



Gambar 1.161 Tampilan Membuat Lengan Atas Kanan

F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan.

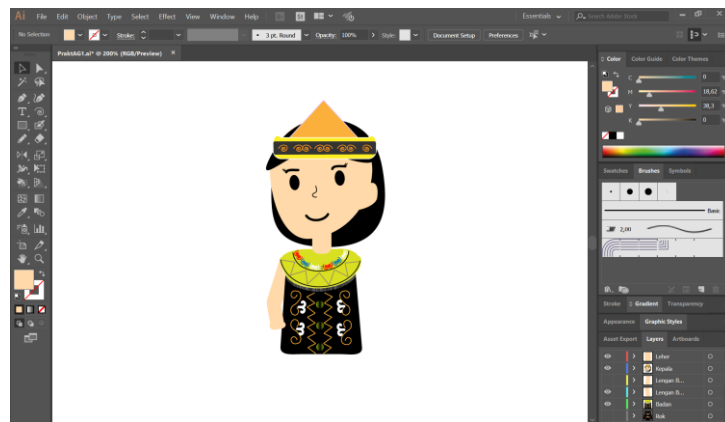
1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Lengan Bawah Kiri”.



Gambar 1.17 Tampilan Membuat Layer Lengan Kiri bawah

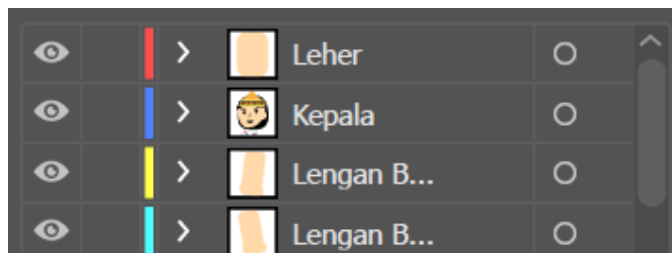


2. Membuat bentuk lengan bawah dan tangan dengan menggunakan Rectangle Tool dan bentuk bagian bawah menjadi sedikit melengkung.



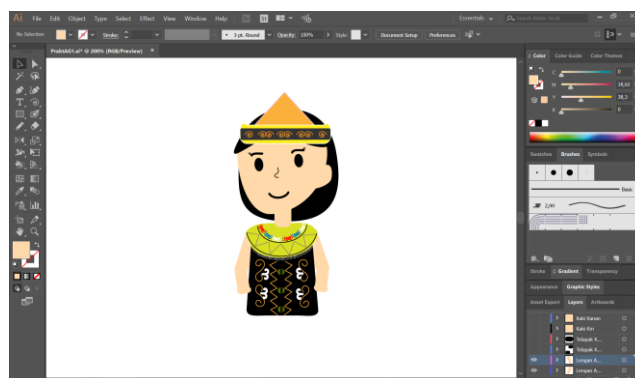
Gambar 1.18 Tampilan Membuat Lengan Bawah dan Tangan

3. Membuat layer baru dan ubah namanya menjadi “Lengan Bawah Kanan”



Gambar1.19 Tampilan Membuat Layer Lengan Kanan Bawah

4. Untuk membuat lengan kanan bawah dengan mengcopy lengan bawah kiri dan melakukan reflect Vertical,lalu sesuaikan posisinya

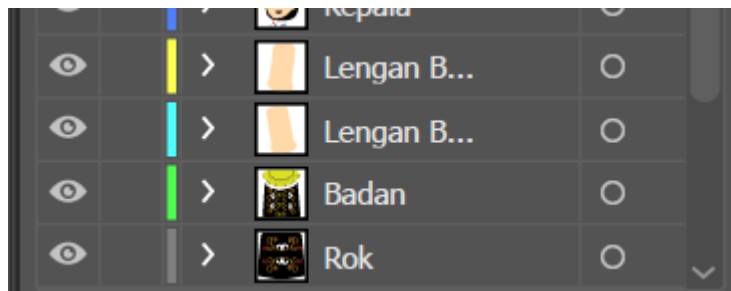


Gambar 1.20 Tampilan Lengan Bawah Kanan



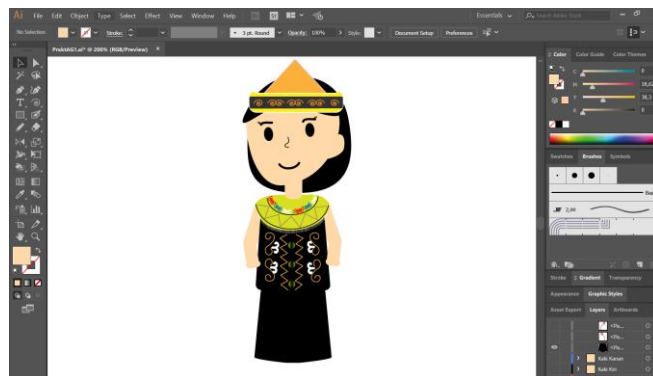
G. Membuat Rok

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Rok”



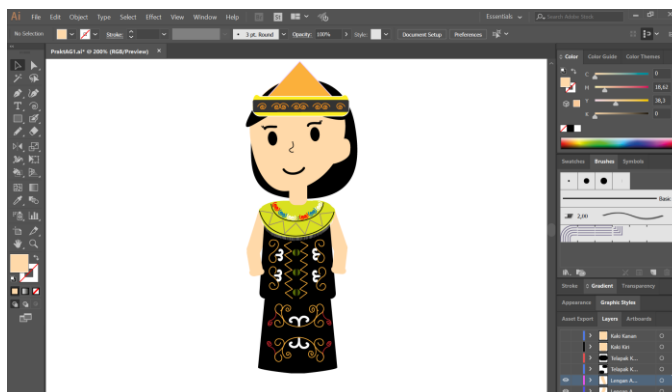
Gambar 1.21 Tampilan Membuat Layer Rok

2. Membuat rok dengan menggunakan Rectangle Tool. Buat bagian bawah sedikit melengkung kebawah.



Gambar 1.22 Tampilan Membuat Rok

3. Untuk membuat motif pada rok dengan menggunakan Curvature Tool.

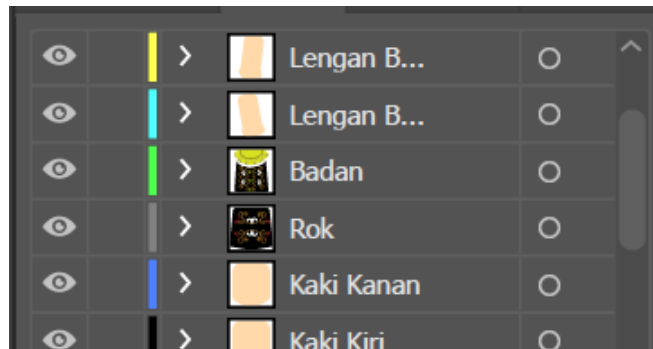


Gambar 1.23 Tampilan Membuat Motif pada Rok



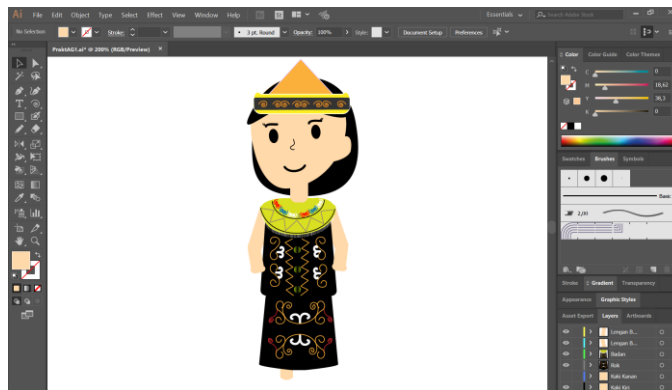
H. Membuat Kaki dan Telapak

1. Membuat layer baru dan mengubah namanya menjadi “Kaki kiri”.



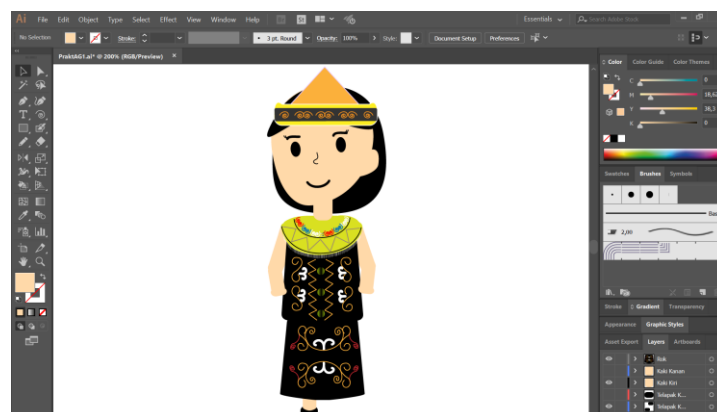
Gambar 1.24 Tampilan Membuat Layer Kaki kiri

2. Untuk membuat kaki kiri dengan menggunakan Rectangle Tool dengan bagian bawaha yang sedikit agak runcing,



Gambar 1.25 Tampilan Membuat Kaki kiri

3. Membuat sepatu (Telapak kaki kiri) dengan menggunakan Rectangle Tool dan ubah bentuknya menjadi agak bulat.



Gambar 1.26 Tampilan Telapak Kaki kiri



4. Untuk membuat kaki kiri dengan mengcopy paste kaki kiri setelah itu sesuaikan posisinya



Gambar 1.27 Tampilan Membuat Kaki kiri