



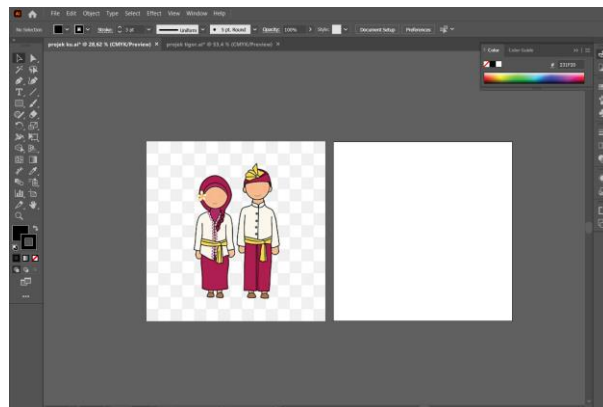
## TUGAS PERTEMUAN: 1

### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118045
<b>Nama</b>	:	Ibnu Bantan Auliah Amarta Putra
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	DIFA FISABILILLAH (2118052)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Provinsi Bali (Sabuk Prada Dan Selendang)
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://www.youtube.com/shorts/XNRZxREz-Ik">https://www.youtube.com/shorts/XNRZxREz-Ik</a>

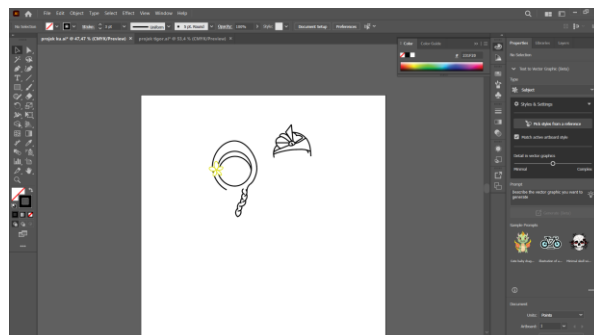
#### 1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator dengan tema baju Adat

1. Kita tentukan karakter apa yang ingin kita gambar , lalu posisikan gambar tersebut disamping latar belakang , lalu kita buat beberapa object obejctnya



Gambar 1.1 Menentukan Karakter

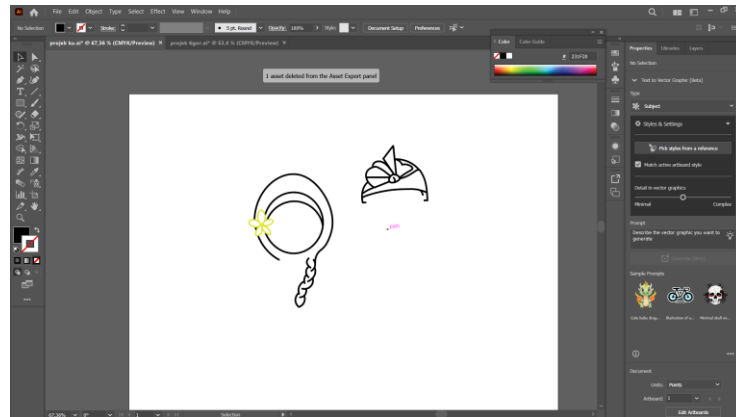
2. Kita akan buat layer untuk tempat object yang akan kita gambar



Gambar 1.2 Membuat Topi

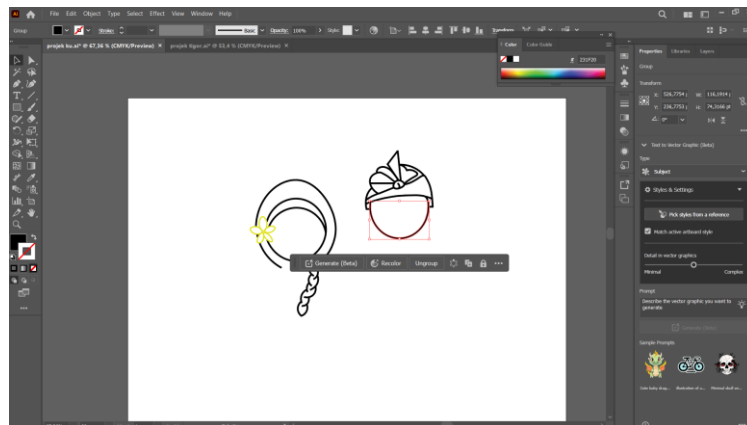


3. Pada Langkah berikutnya kita akan membuat sebuah rambut pada objectnya



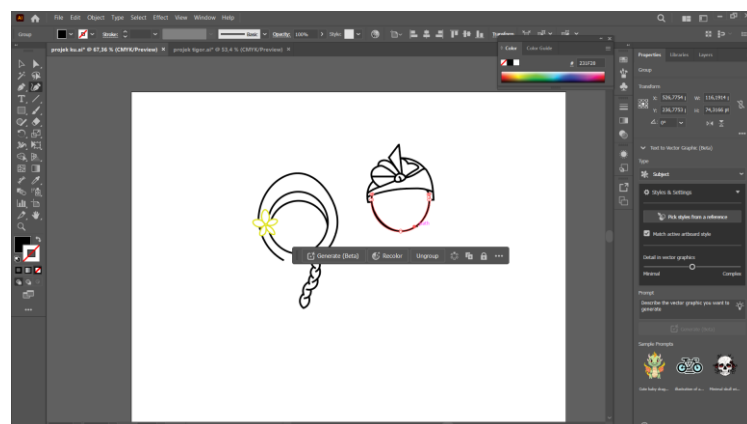
Gambar 1.3 Membuat Rambut

4. Berikutnya kita akan membuat sebuah wajah menggunakan ,curvature tool seperti berikut ini



Gambar 1.5 membuat wajah

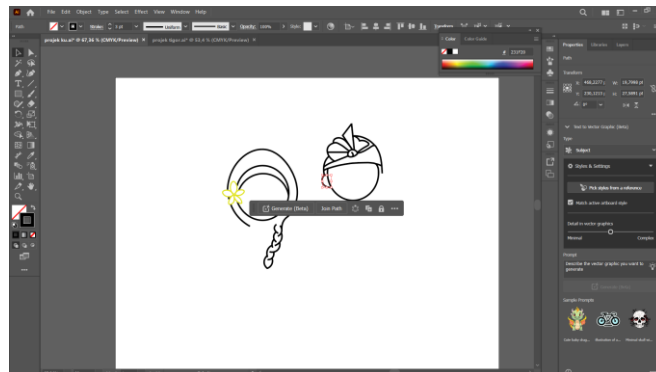
5. Lalu kita tekan pada bagian garis hitam yang kita buat dengan curvature tool, lalu kita Tarik sampai membentuk wajah yang kita inginkan



Gambar 1.6 Memperbaiki bagian wajah

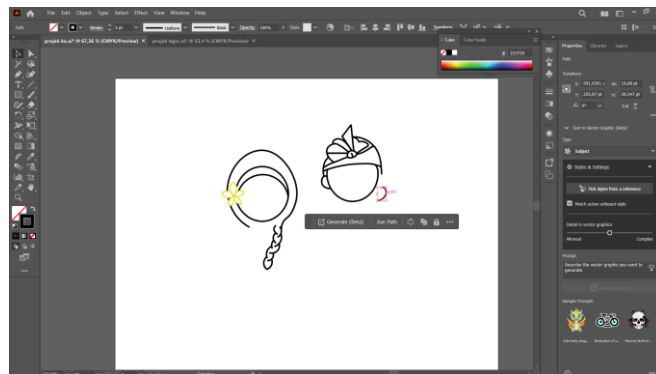


6. Masih pada masih pada curvature tool kita akan membuat sebuah object kuping



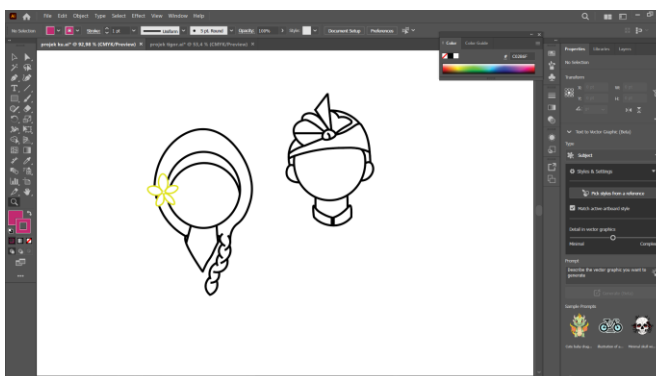
Gambar 1.7 membuat kuning

7. Setelah itu duplicat kuningnya dan letakkan pada kepala bagian kiri atau kanannya.



Gambar 1.8 duplicat Kuning

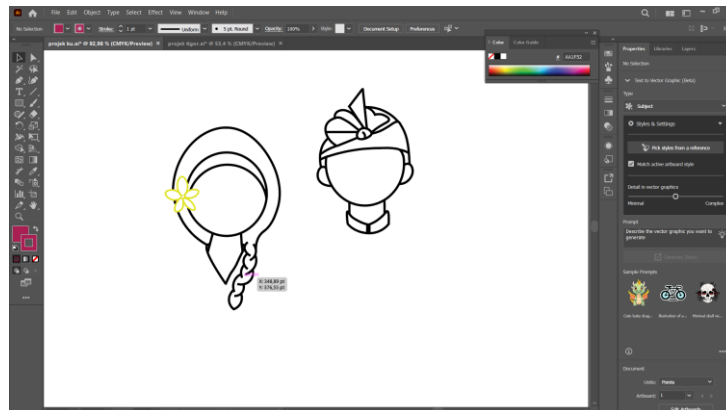
8. Setelah itu kita jangan lupa setiap object kita buatkan layer, berikutnya kita akan membuat lehernya menggunakan Pen Tool



Gambar 1.9 Object Leher

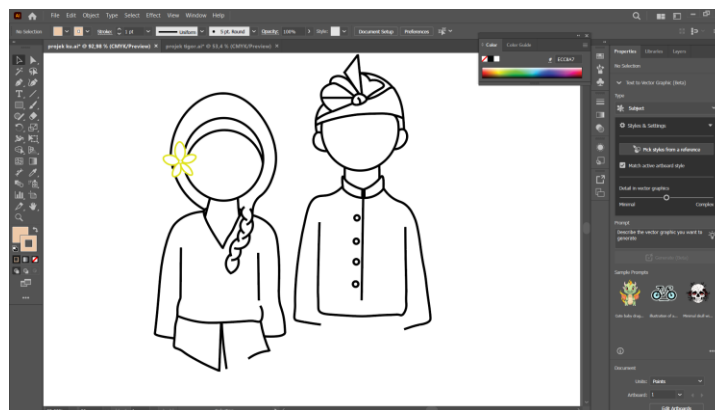


9. Berikutnya kita tambah layer baru dan membuat object kera pada bagian baju



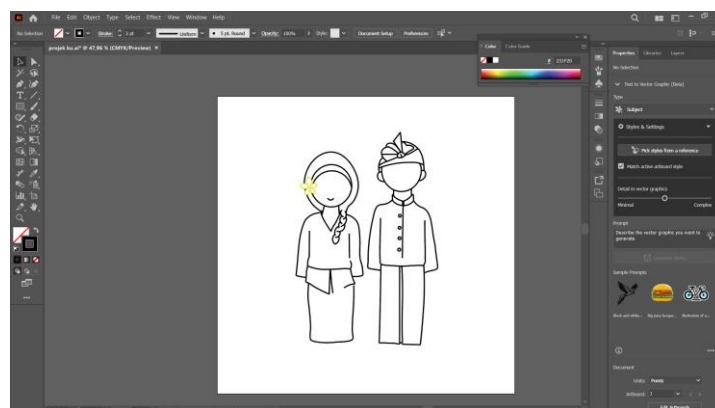
Gambar 1.10 Object Kera Baju

10. Buat sebuah object baru yaitu baju , dilayer yang baru , seperti gambar berikut ini .



Gambar 1.11 Object Baju

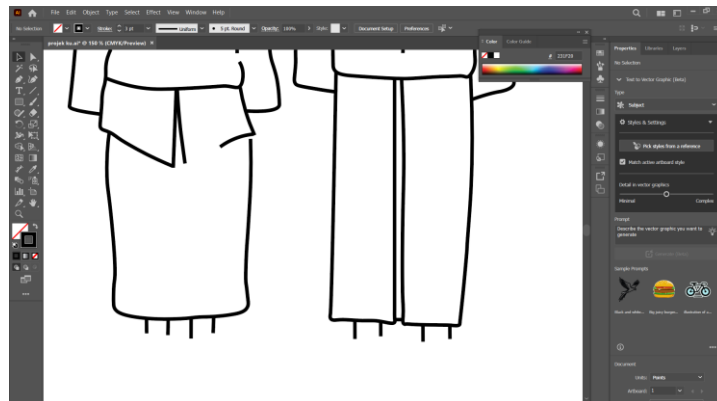
11. Buat object baru yaitu celana , tetap menggunakan Curvature Tool ,seperti berikut



Gambar 1.12 Object Celana



12. Langkah berikutnya kita membuat sebuah object kaki , menggunakan sebuah Curvature Tool



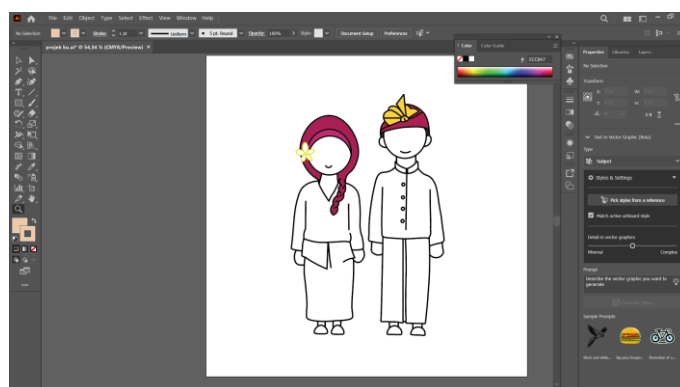
Gambar 1.13 Object kaki

13. Selanjutnya buatlah object sepatu pada layer baru lagi , menggunakan Curvature Tool , lalu kita duplicat.



Gambar 1.14 Object Sepatu

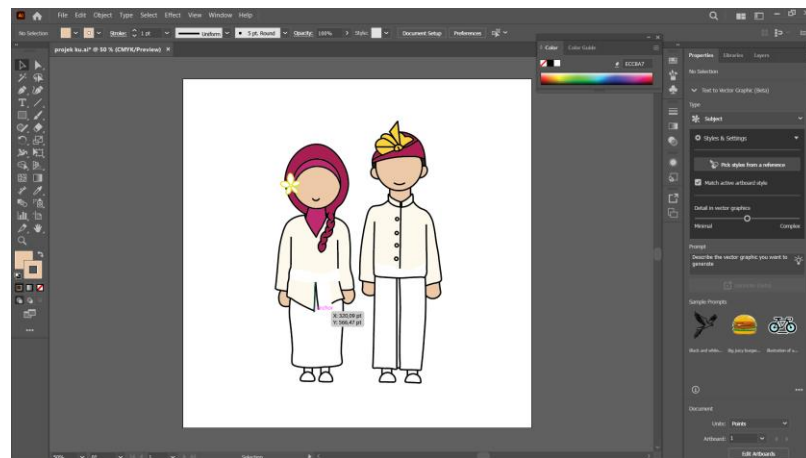
14. Setelah itu kita akan mewarnai objectnya dan memberikan hiasan pada objectnya , pertama pada topi Karakter.



Gambar 1.16 Mewarnai Object Topi

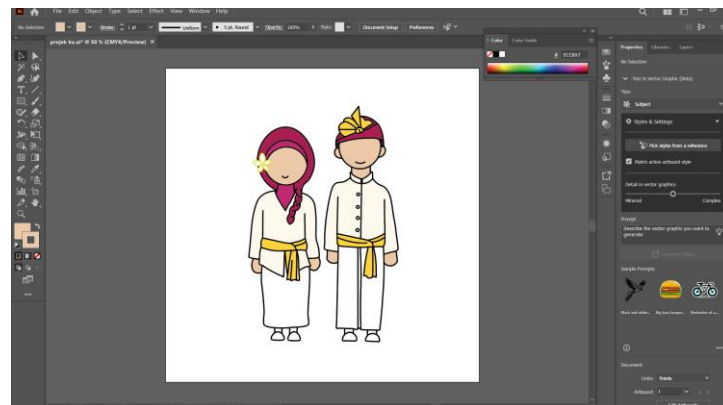


15. Setelah itu kita akan mewarnai object kepala , kuping dan baju, seperti gambar berikut ini .



Gambar 1.17 Mewarnai Object Baju

16. Apabila sudah kita akan menambahkan atribut yang kita buat tadi ke dalam bagian atas layer baju , lalu tata dengan rapi dan warnai



Gambar 1.18 Atribut Baju

17. Atur warna pada celana seperti berikut ini



Gambar 1.19 mewarnai celana

Gambar 1.21 Mengatur Object wajah



21. Apabila di rasa sudah selesai mendesain karakter kita akan menyimpan atau export gambar tersebut dengan masuk ke file , export,export As ,pilih format JPEG



Gambar 1.22 Export File

22. Berikut hasil jadi objectnya



Gambar 1.23 File Jadi