



# TUGAS PERTEMUAN: 1

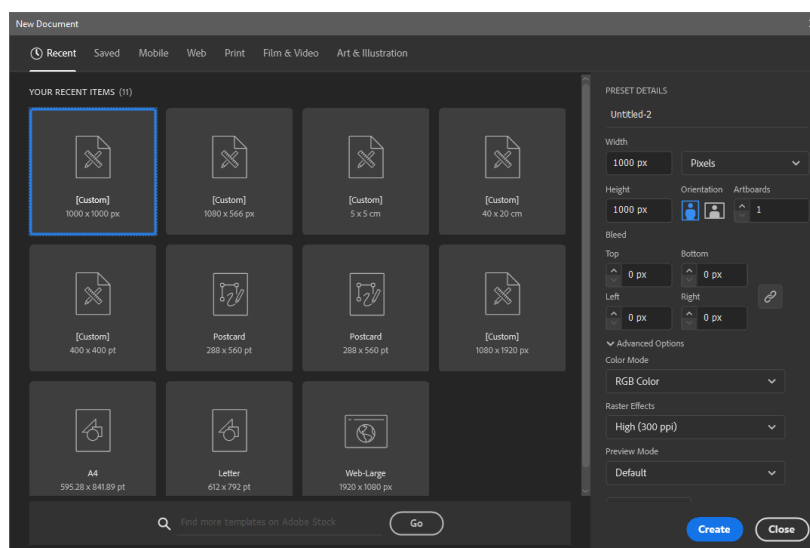
## MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118028
<b>Nama</b>	:	Novianto Aldo Wibisono
<b>Kelas</b>	:	A
<b>Asisten Lab</b>	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Beskap Jawa Tengah (Provinsi-Indonesia Barat)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya">https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya</a>

### 1.1 Tugas 1 : Karakter Dengan Tema Baju Adat

#### A. Membuat Dokumen Baru

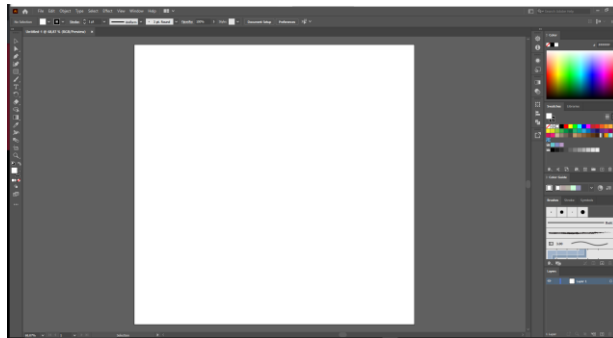
1. Membuka menu file, lalu pilih buat dokumen baru. Setelah itu atur ukurannya dan klik *create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru



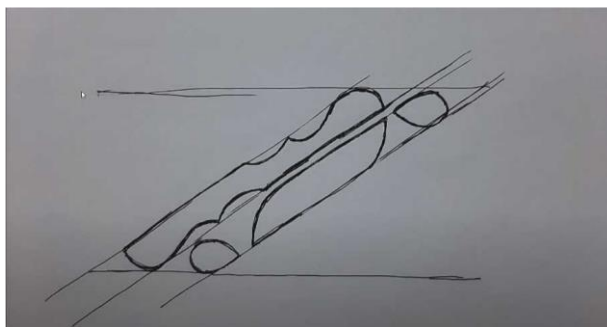
2. Setelah itu akan diarahkan ke lembar kerja pada Adobe Illustrator seperti pada gambar di bawah.



Gambar 1.2 Lembar Kerja Adobe Ilustrator

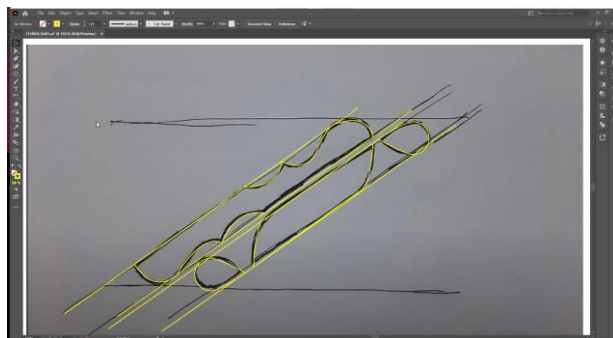
## B. Membuat Pattern

1. Pertama buat terlebih dahulu pola dasar dari *pattern* batik yang ingin dibuat secara manual.



Gambar 1.3 Pola Dasar Dari Pattern Batik

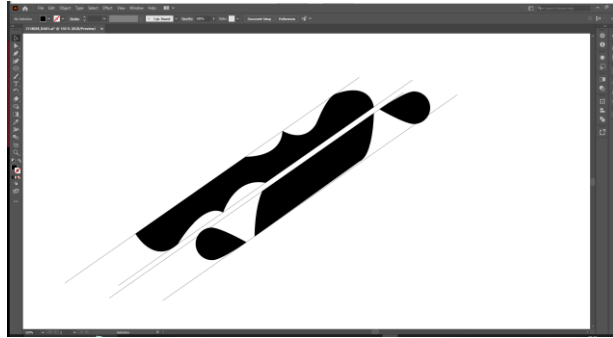
2. Kemudian lakukan proses *tracing* atau menjiplak gambar yang telah dibuat, menggunakan *Pen Tool*.



Gambar 1.4 Melakukan Tracing

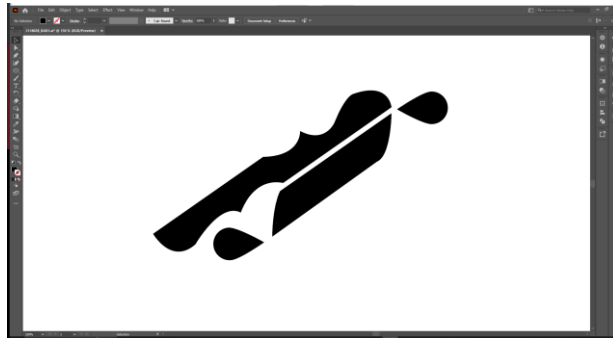


3. Pilih pola yang ingin digunakan dengan memberi warna *Fill Color* komponen tersebut.



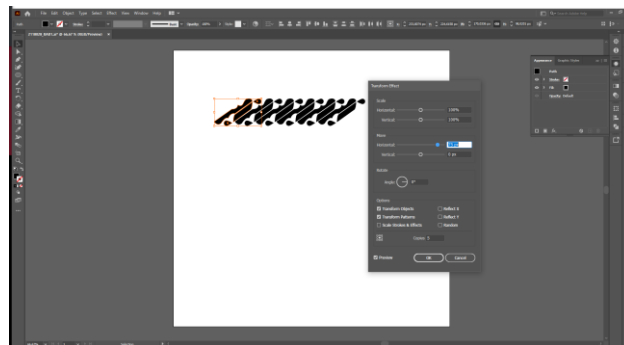
Gambar 1.5 Memilih Komponen Yang Digunakan

4. Hapus komponen yang tidak akan digunakan.



Gambar 1.6 Menghapus Komponen Yang Tidak Digunakan

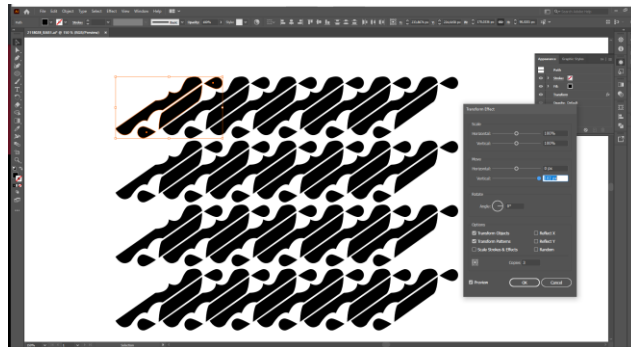
5. Duplikat pola menyamping ke kanan menggunakan efek *Transform*.



Gambar 1.7 Menduplikat Pola Menyamping

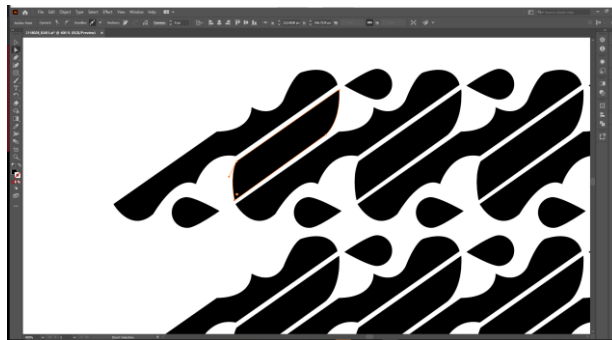


6. Duplikat pola ke bawah dengan menambahkan efek *Transform*. Sehingga terdapat dua efek *transform*.



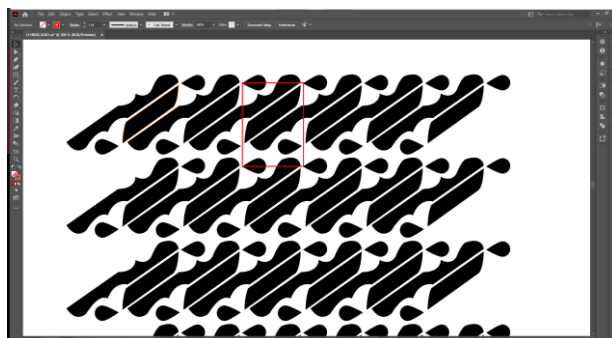
Gambar 1.8 Menduplikat Pola Ke Bawah

7. Sesuaikan pola agar sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 1.9 Menyesuaikan Bentuk Pola

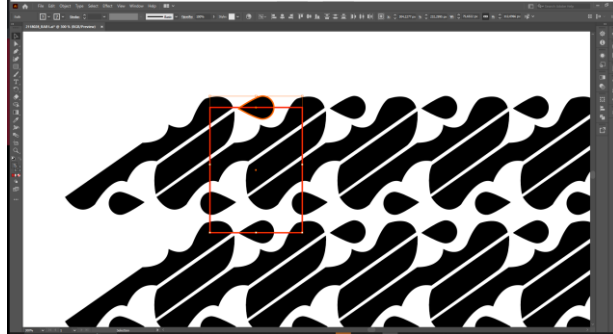
8. Buat sebuah *frame* menggunakan *Rectangle Tool* untuk melakukan *masking*.



Gambar 1.10 Membuat Frame

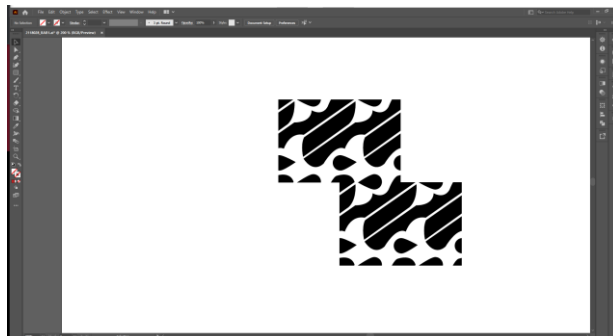


9. Letakkan *frame* tepat di tengah-tengah pola yang ingin diambil dan mudah untuk disesuaikan seperti pada gambar di bawah menggunakan *Horizontal Align Center*.



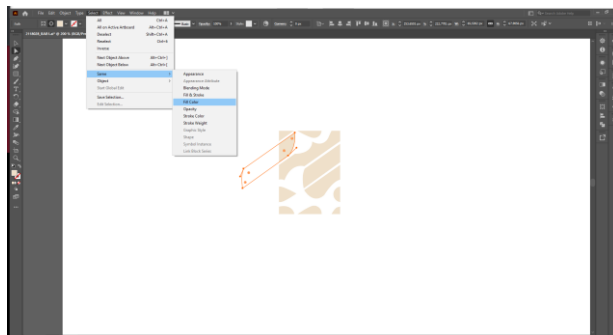
Gambar 1.11 Meletakkan Frame Pada Pola

10. Pilih semua objek lalu lakukan *Clipping Mask* dengan menekan klik kanan pada *mouse*. Lalu coba duplikat hasil *Clipping Mask* untuk mendapat hasil yang rapih. Jika masih belum maka atur ulang *frame* pada langkah 9.



Gambar 1.12 Mendapatkan Hasil Clipping Mask

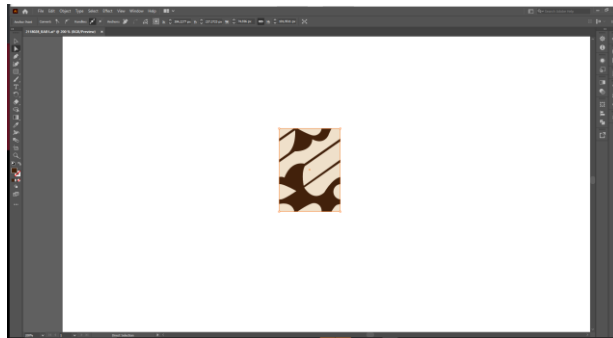
11. Kemudian gunakan *Direct Selection Tool* untuk memilih pola dan pilih menu *Select Same Fill Color* seperti pada gambar di bawah. Ubah warna menggunakan *Hex Color* EFE0CA.



Gambar 1.13 Mengubah Warna Pola

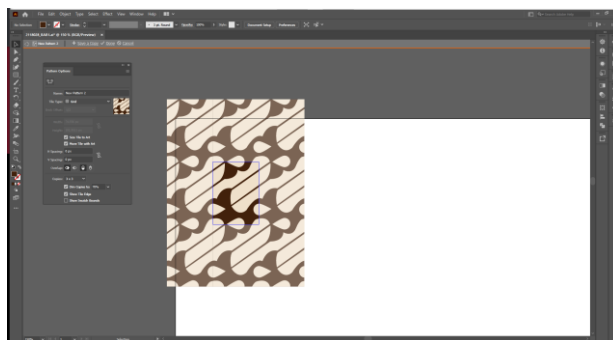


12. Lalu ubah warna *background* pola dengan memilih bagian pinggir *frame* pola. Selanjutnya ubah warna dengan *Hex Color* 42210B.



Gambar 1.14 Mengubah Warna Background Pola

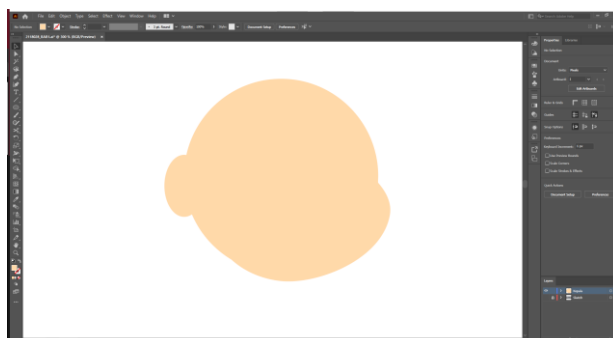
13. Selanjutnya gunakan *Selection Tool* untuk memilih pola dasar tersebut, lalu pilih menu *Object* kemudian pilih *Pattern* lalu *Make*. Kemudian akan muncul jendela baru, pilih saja *Size Tile To Art* maka pola dasar tadi akan tampil pada bagian *swatch* atau opsi warna.



Gambar 1.15 Membuat Pattern Baru

### C. Membuat Kepala

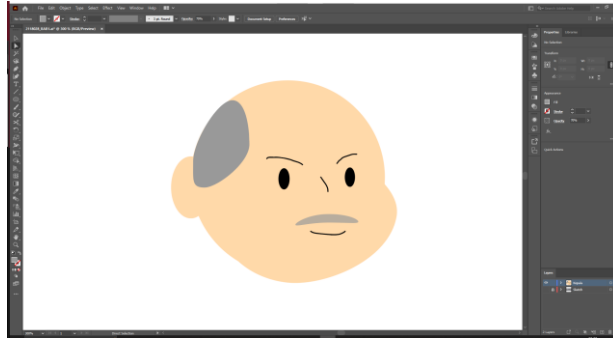
1. Setelah itu buat bagian kepalanya menggunakan *ellipse tool*. lalu beri warna *Fill* dengan FFD9A9 untuk warna kulitnya. Jika sudah, jadikan satu komponen pada bagian kepala dengan *shape builder tool*.



Gambar 1.16 Membuat Bagian Kepala



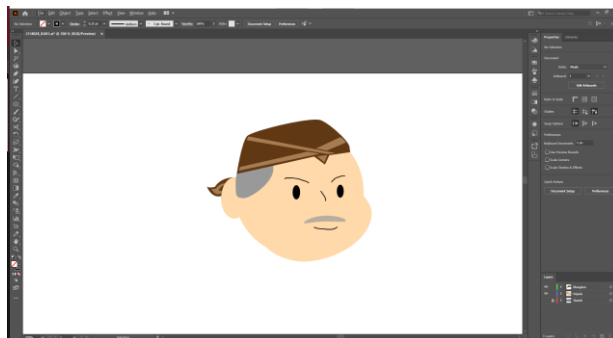
2. Lalu dilanjutkan dengan membuat rambut dan wajahnya. Buat rambut dan mata dengan *ellips tool* serta wajahnya dengan *paintbrush tool*. Buat rambut bagian sampingnya saja, karena bagian atasnya akan ditutup menggunakan blangkon.



Gambar 1.17 Membuat Bagian Rambut dan Wajah

#### D. Membuat Blangkon

1. Setelah itu buat bagian blangkon menggunakan *Pen tool*. Sesuaikan agar terlihat seperti blangkon. Setelah itu beri corak pada blangkon yang telah dibuat.

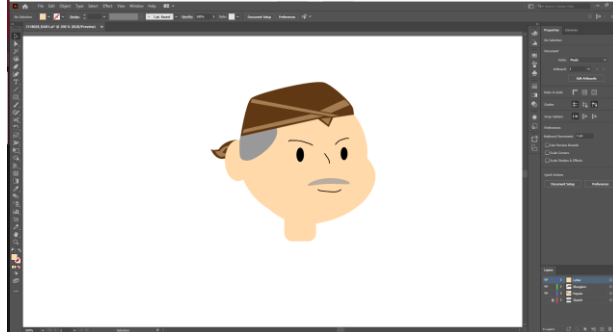


Gambar 1.18 Membuat Blangkon



### E. Membuat Leher

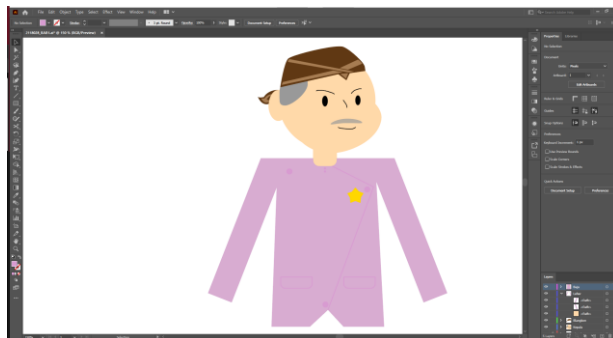
1. Lalu buatlah leher menggunakan *rectangle tool* dan pada bagian bawah buat sedikit menumpul. Sehingga nanti pada bagian baju tidak tajam.



Gambar 1.19 Membuat Leher

### F. Membuat Baju

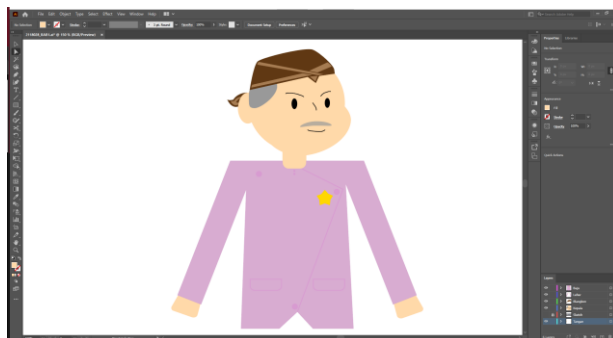
1. Setelah itu buat bajunya menggunakan susunan dari *rectangle tool* dan dijadikan satu menggunakan *shape builder tool*.



Gambar 1.20 Membuat Baju

### G. Membuat Tangan

1. Lalu buat tangan dengan menggunakan *rectangle tool*.



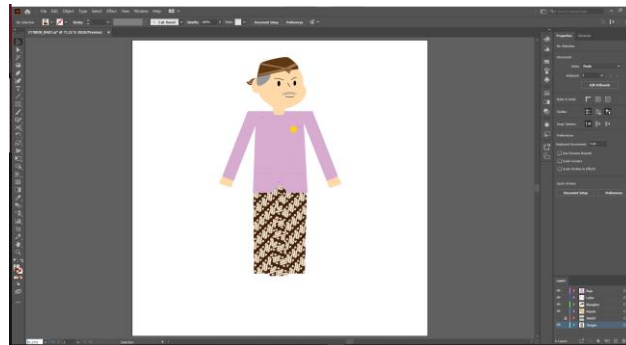
Gambar 1.21 Membuat Tangan





## H. Membuat Bawahan

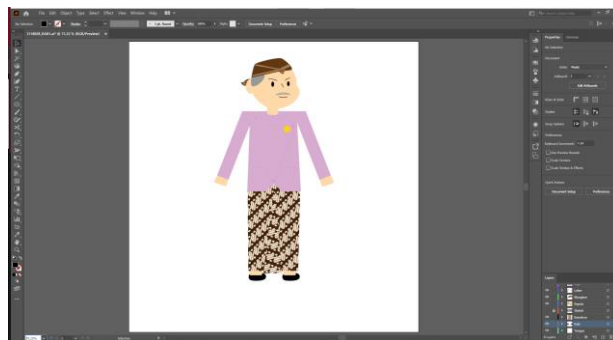
1. Selanjutnya buat bawahannya menggunakan *rectangle tool*.



Gambar 1.22 Membuat Bawahan

## I. Membuat Kaki

1. Lalu Langkah terakhir buat kakinya menggunakan *rectangle tool*. Setelah itu sudut dibagian bawah pada kaki dibuat agar tidak runcing, Lalu susun kaki agar tidak terlalu dempet dan terlalu jauh.



Gambar 1.23 Membuat Kamen



## **J. Hasil Tampilan**

1. Hasil tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.24 Hasil Tampilan