



## TUGAS PERTEMUAN: 1

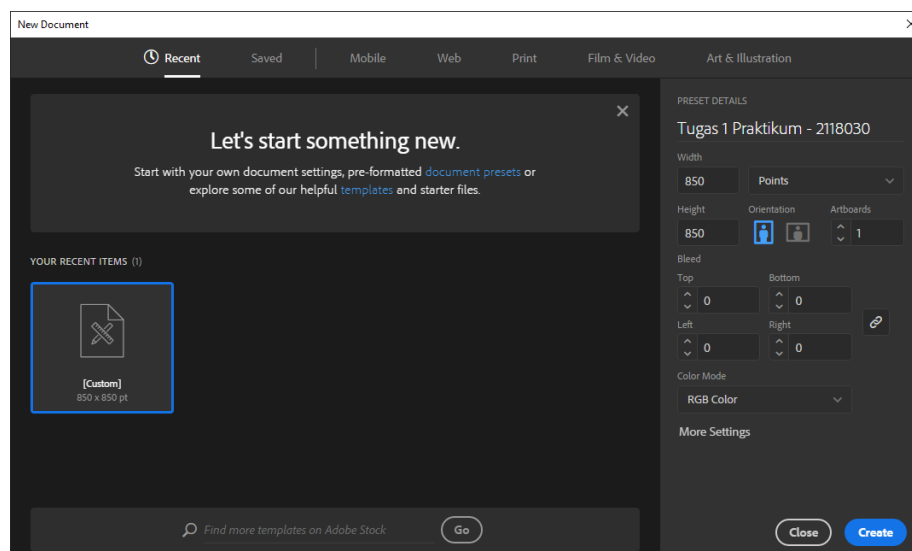
### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118030
<b>Nama</b>	:	Putra Prasetya Utama
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
<b>Baju Adat</b>	:	Peranakan Atela (Yogyakarta)
<b>Referensi</b>	:	kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/

### 1.1 Tugas 1 : Langkah-langkah Membuat Karakter Dengan Baju Adat Peranakan Atela Dari Yogyakarta

#### A. Membuat Dokumen

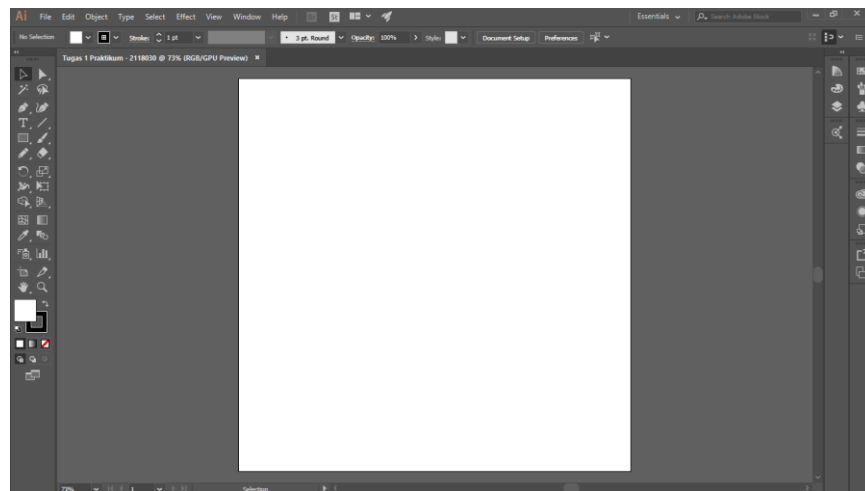
1. Buka adobe ilustrator lalu klik Ctrl+N lalu klik *create* yang berwarna biru untuk membuat dokumen baru.



Gambar 1.1 Tampilan Membuat Dokumen Adobe Ilustrator Baru



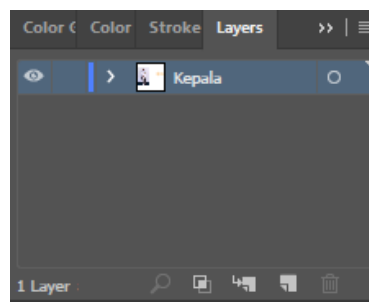
2. Setelah itu akan tampil lembar kerja pada Adobe Illustrator seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator

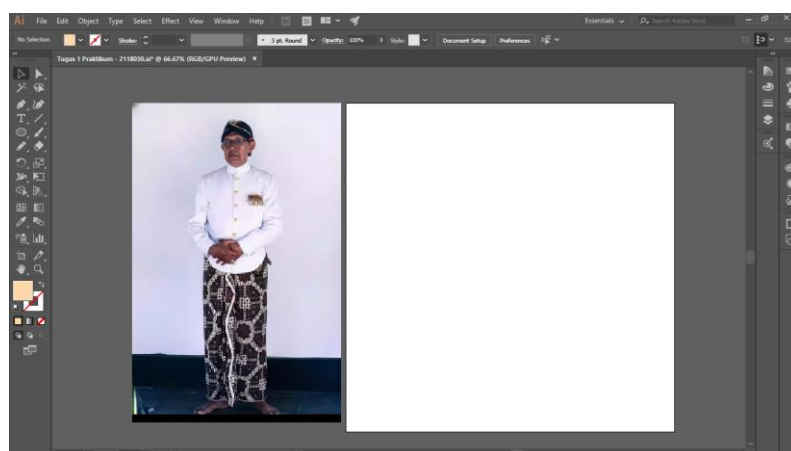
## B. Membuat Kepala

1. Ganti nama *Layer 1* menjadi Kepala.



Gambar 1.3 Tampilan Mengubah Nama Layer

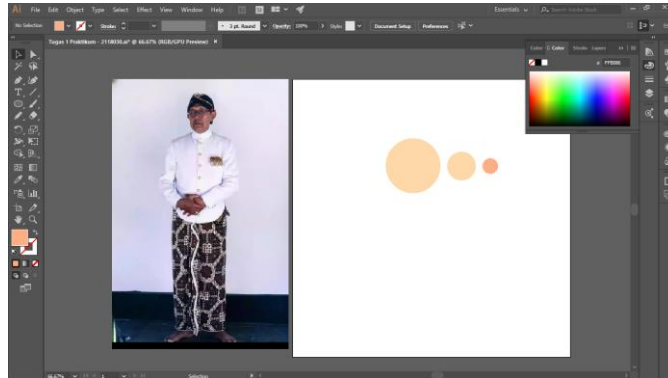
2. Masukkan foto model yang akan dijadikan animasi dengan *drag and drop* dari *file explorer*.



Gambar 1.4 Memasukkan Foto Model Untuk Dijadikan Animasi

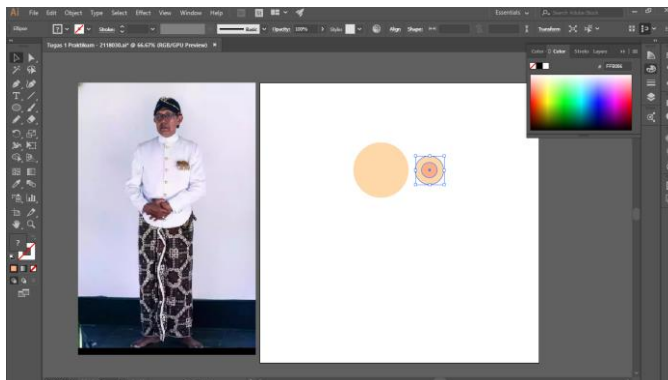


3. Lalu buat 3 lingkaran dengan menggunakan *Ellipse Tool* (L) dengan satu lingkaran lebih besar, satu lingkaran sedang dan satu lingkaran kecil. Kode warna lingkaran besar FFD9A9, lalu lingkaran sedang FFDA9B5 Sedangkan untuk lingkaran kecil adalah FFB086.



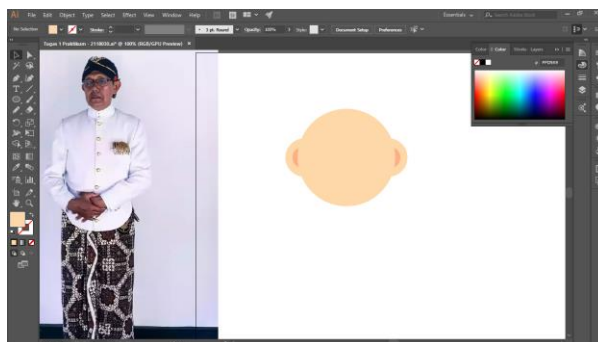
Gambar 1.5 Tampilan Membuat 3 Lingkaran

4. Gabungkan lingkaran kecil dengan sedang dengan menggunakan Ctrl+G.



Gambar 1.6 Tampilan Menggabungkan Lingkaran Sedang Dan Kecil

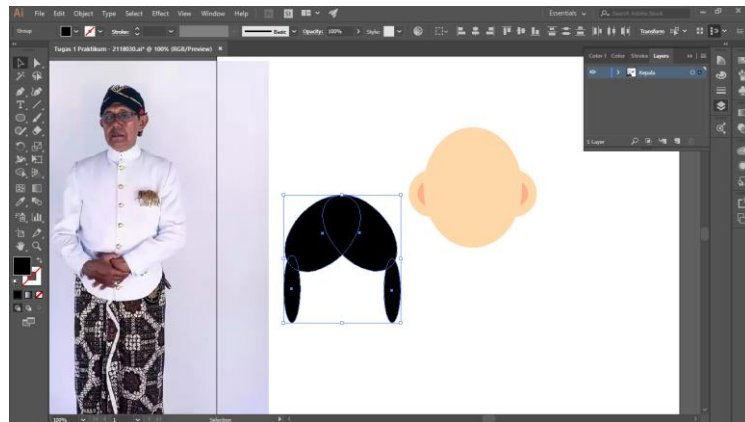
5. Lalu tekan Shift+Ctrl+[ dan letakkan disebelah kanan dan kiri lingkaran yang besar agar menjadi telinga. Lalu Ctrl+G untuk menggabungkan.



Gambar 1.7 Tampilan Membuat Telinga

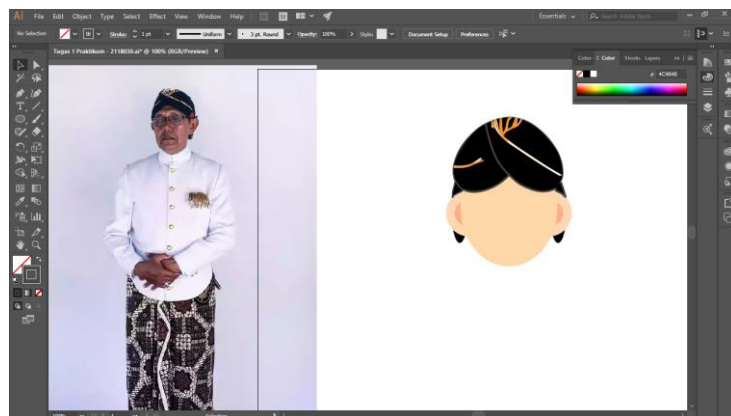


6. Lalu buat blankon seperti gambar dibawah ini dengan menggunakan *Elipse Tool (L)*.



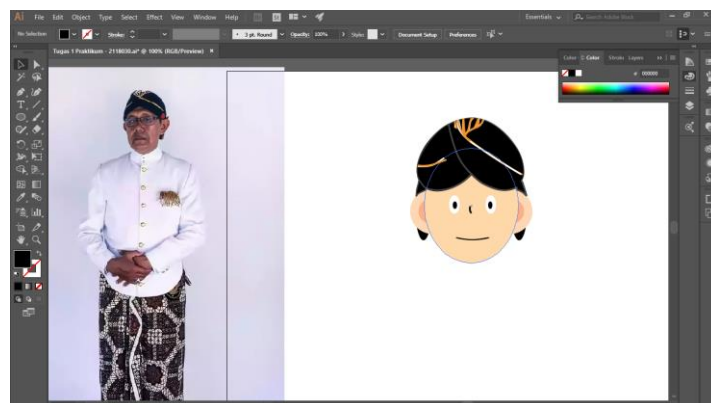
Gambar 1.8 Membuat Blankon

7. Lalu letakkan blankonnya dikepala. Lalu tambahkan garis corak pada blankon dengan menggunakan *Paint Brush Tool (B)*.



Gambar 1.9 Menambah Corak Pada Blankon

8. Lalu tambahkan mata dengan menggunakan *Elipse Tool* dan mulut serta hidung menggunakan *Paintbrush Tool*.

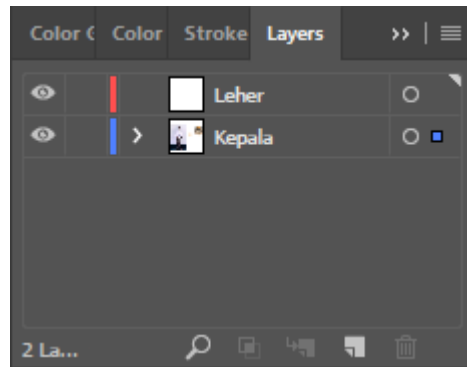


Gambar 1.10 Menambahkan Mata, Hidung, Dan Mulut



### C. Membuat Leher

1. Tambahkan *layer* baru dan ganti namanya menjadi Leher.



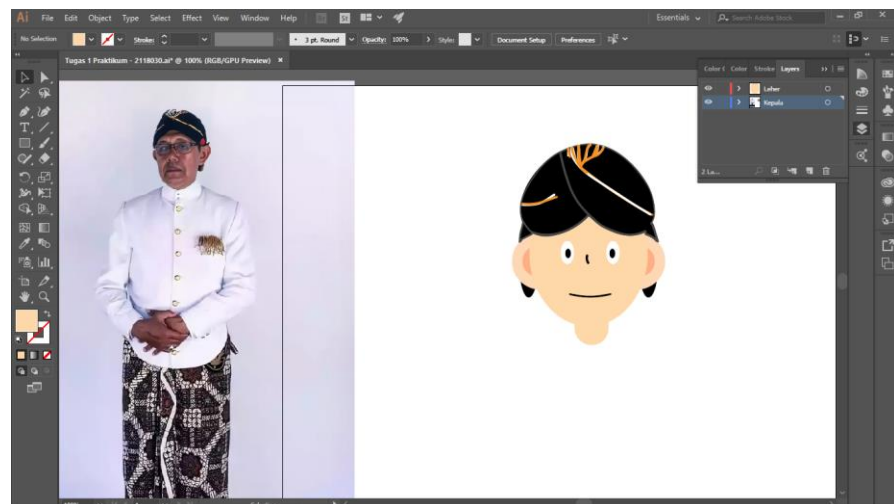
Gambar 1.11 Tampilan Membuat Layer Baru Leher

2. Lalu buat bentuk seperti dibawah ini dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M). Lalu sesuaikan di tiap sudutnya.



Gambar 1.12 Membuat Bentuk Leher

3. Pindahkan dibawah kepala agar menjadi leher seperti gambar dibawah ini.

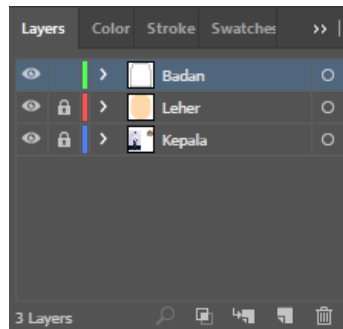


Gambar 1.13 Tampilan Membuat Leher



## D. Membuat Badan/Baju

1. Buat layer baru dan ganti nama menjadi badan.

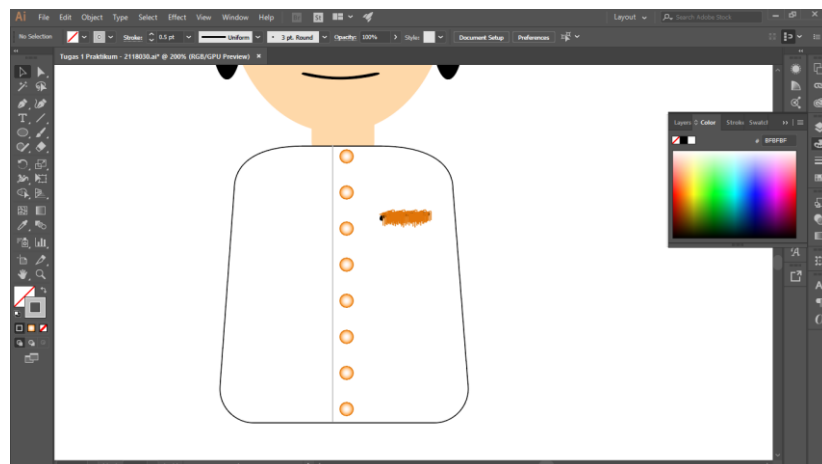


Gambar 1.14 Membuat Layer Badan

2. Lalu buatlah bentuk bajunya dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan sesuaikan sudutnya.



3. Lalu buatlah garis lurus yang berada di tengah dengan menggunakan *Pen Tool*, buat kancing dengan *Ellipse Tool* kode warna 936C45, dan buat saku dengan menggunakan *Paintbrush Tool* atau *Pen Tool*.

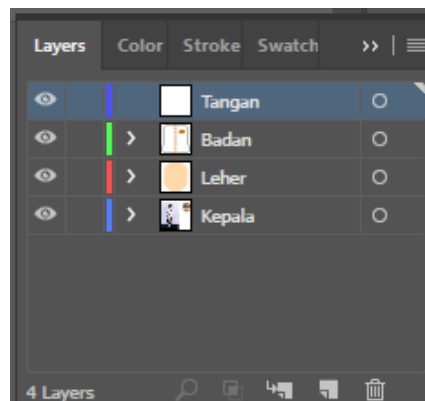


Gambar 1.15 Membuat Detail Baju



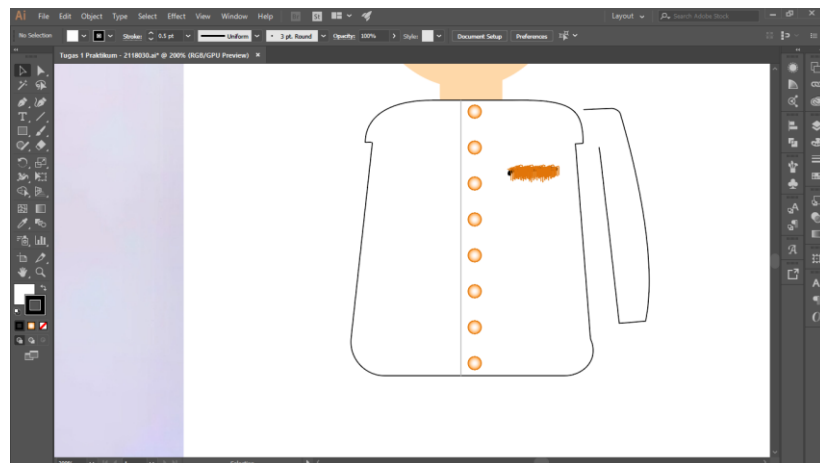
## E. Membuat Tangan/Lengan

1. Buat layer baru dan ganti nama menjadi Tangan.



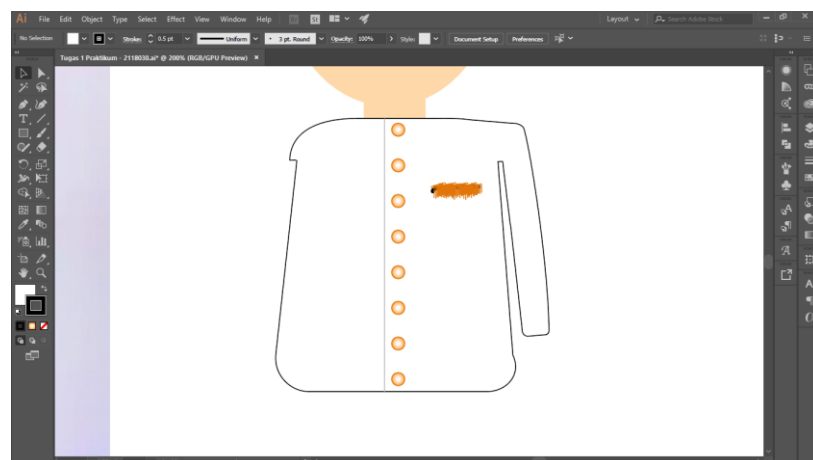
Gambar 1.16 Membuat Layer Tangan

2. Lalu buatlah bentuk lengan tangan seperti dibawah ini.



Gambar 1.17 Menggambar Tangan

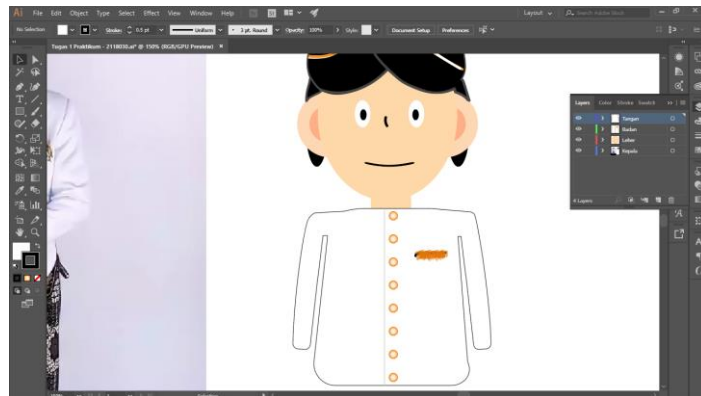
3. Sesuaikan lengan tangan agar pas dengan bajunya.



Gambar 1.18 Menyesuaikan Bagian Tangan

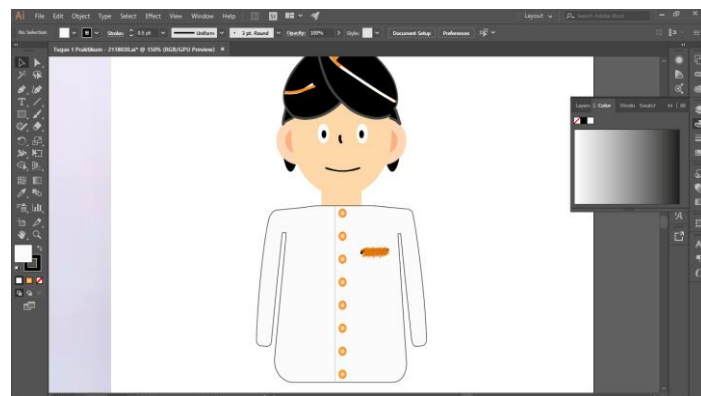


4. Lalu duplikan dan lakukan transformasi refleksi 90 derajat dan sesuaikan pada lengan tangan kanannya.



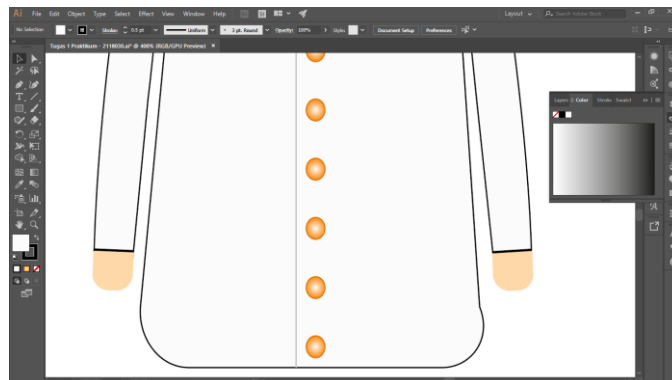
Gambar 1.19 Menambahkan Tangan Kanan

5. Blok bagian lengan dan baju dengan klik kiri dan tahan shift lalu ubah warnanya menjadi agak keabuan (FFFCF8) sedikit agar warna baju tidak sama dengan warna *background*.



Gambar 1.20 Mengubah Warna Baju

6. Lalu buat bagian tangan dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan sesuaikan. Tambahkan garis agar seperti tidak terputus.



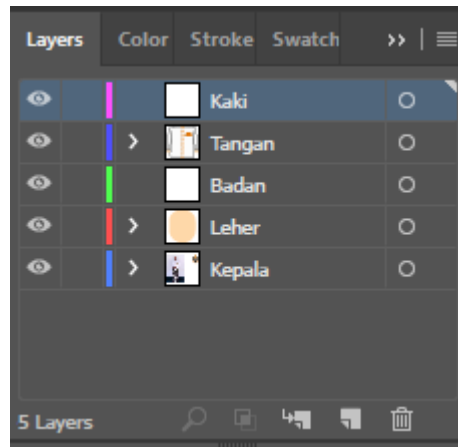
Gambar 1.21 Tampilan Membuat Bagian Tangan





## F. Membuat Kaki/Celana/Sarung

1. Buat layer baru dan ganti nama menjadi Kaki.



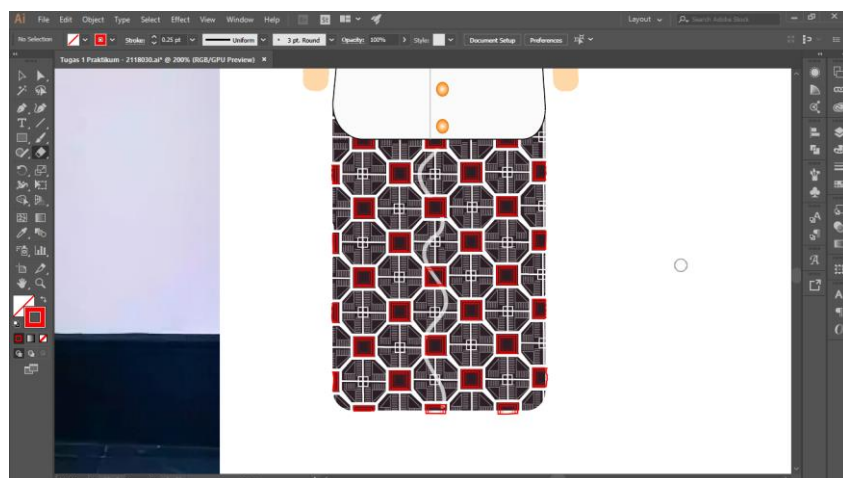
Gambar 1.22 Membuat Layer Kaki

2. Lalu buat sarung yang berwarna hitam dengan *Rectangle Tool*.



Gambar 1.23 Membuat

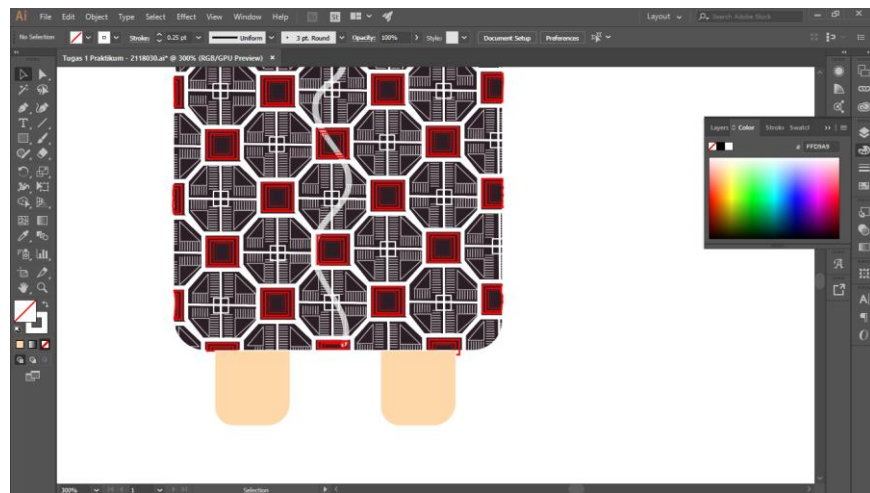
3. Lalu berikan corak pada sarungnya dengan menggunakan berbagai macam *tool* seperti *Pen Tool*, *Paintbrush Tool*, atau *Tools* lainnya.



Gambar 1.24 Tampilan Sarung Yang Sudah Diberi Corak



4. Tambahkan kakinya dengan *Rectangle Tool* dan sesuaikan dengan kode warna seperti pada bagian leher.



Gambar 1.25 Menambahkan Kaki

5. Hasil akhir



Gambar 1.26 Hasil Akhir Animasi Karakter Baju Adat Peranakan  
Atela Kraton Yogyakarta