



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

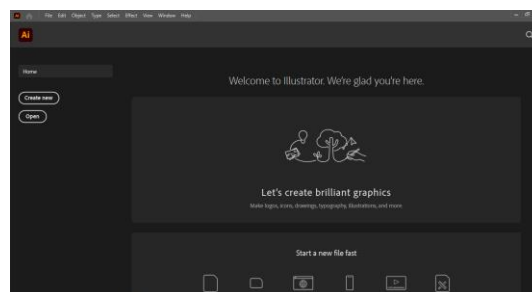
NIM	:	1818065
Nama	:	Latief Khanan Alqutbhi
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Saput (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2020/13/8b926220-6dde-48e9-ad9f-526789fec6b6.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Baju Adat Saput

Buat langkah - langkah pembuatan karakter menggunakan Adobe illustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

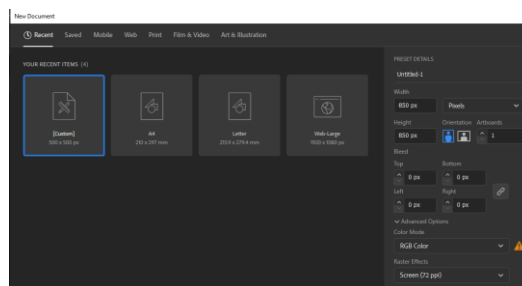
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka aplikasi *Adobe Illustrator*.



Gambar 1.1 Membuka Adobe Illustrator

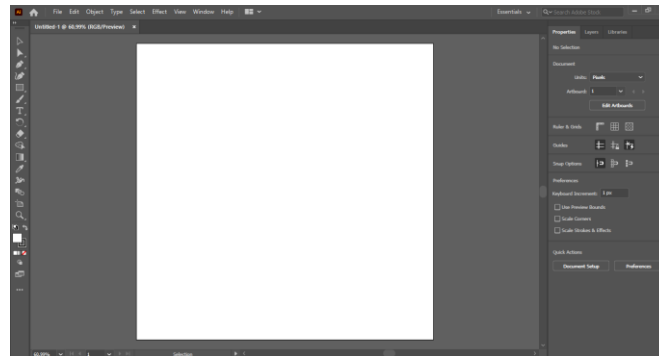
2. Buka menu *File + New (Ctrl + N)* untuk membuat dokumen baru.



Gambar 1.2 Membaut Dokumen



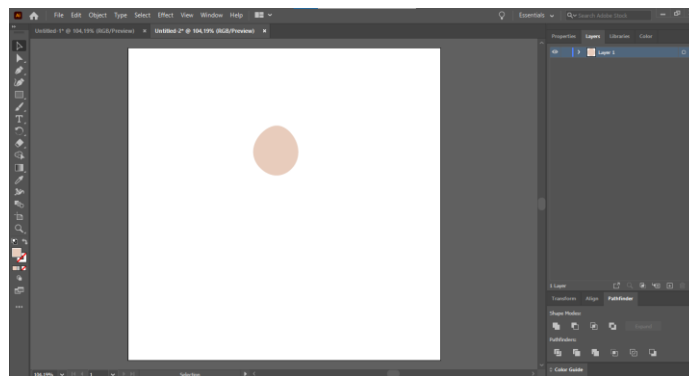
3. Selanjutnya akan muncul halaman lembar kerja.



Gambar 1.3 Halaman project

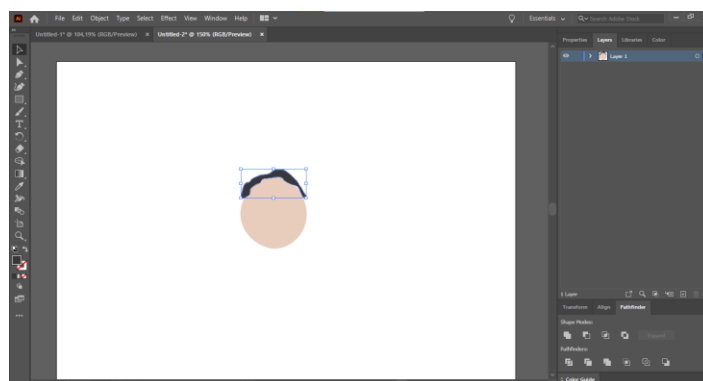
B. Membuat Kepala

1. Ubah pada nama layer menjadi Kepala. Dan mulai bentuk wajah dengan menggunakan *ellipse tool*.



Gambar 1.4 Membuat Kepala

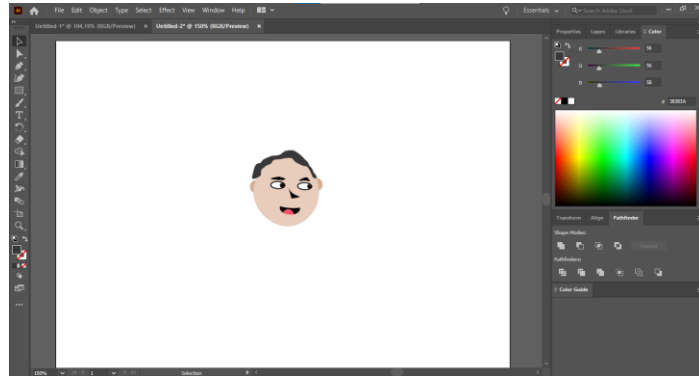
2. Selanjutnya menambahkan rambut dengan menggunakan *Pen tool*.



Gambar 1.5 Membuat Rambut



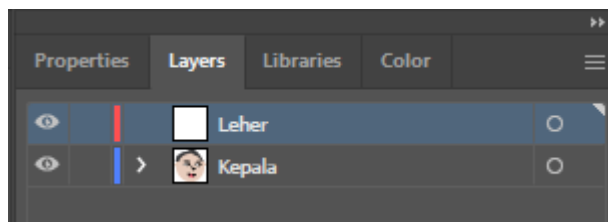
3. Membuat bentuk alis dengan ,menggunakan *Pen Tool (P)*. lalu membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Selanjutnya membuat hidung dan mulut dengan menggunakan *Ellipse Tool*, untuk bagian mulut menggunakan *unit* dan *divide*.



Gambar 1.6 Membuat bagian hidung dan mulut

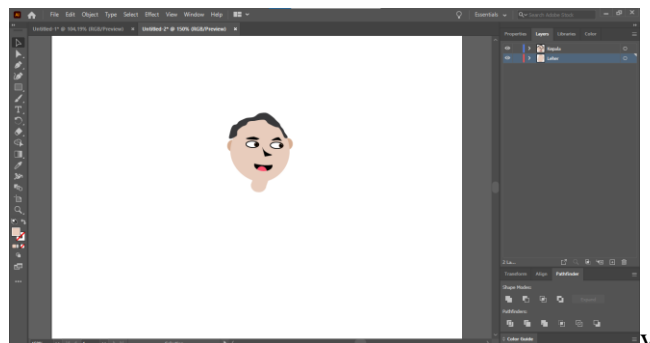
C. Membuat Leher

1. Tambahkan *layer* baru dengan nama “Leher”.



Gambar 1.7 Layer Leher

2. Selanjutnya drag dengan menggunakan *Rectangle tool (M)*, lalu rapikan dan sesuaikan dengan kebutuhan anda, selanjutnya ubah pada leher dengan *DST (T)* supaya bentuk melengkung pada leher bawah untuk membentuk kerahnya.

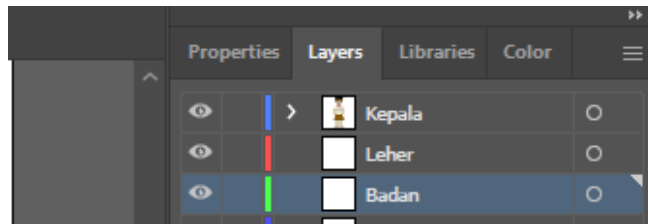


Gambar 1.8 Membuat Leher



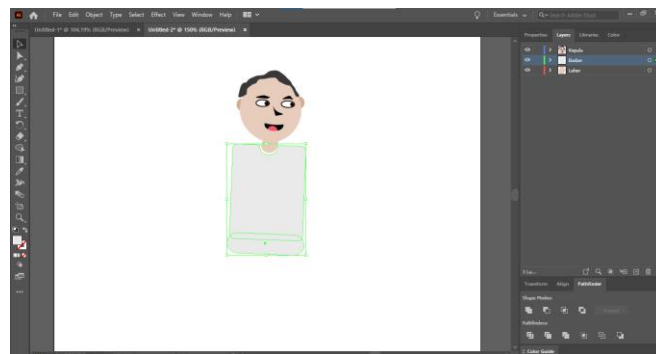
D. Membuat Badan

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



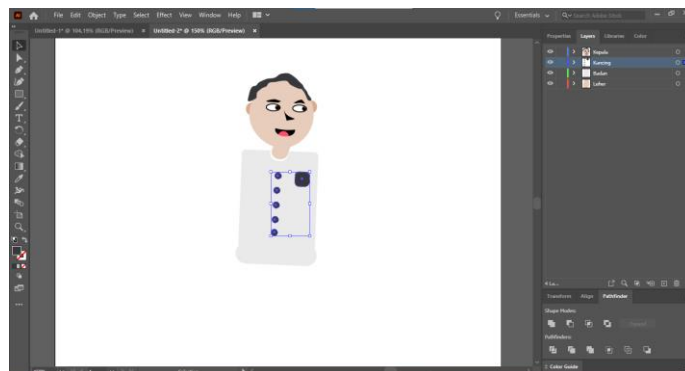
Gambar 1.9 Layer Badan

2. Tambahkan bentuk badan dengan menggunakan *Rectangle Tool (M)*, setelah itu atur posisinya.



Gambar 1.10 Membuat bagian badan

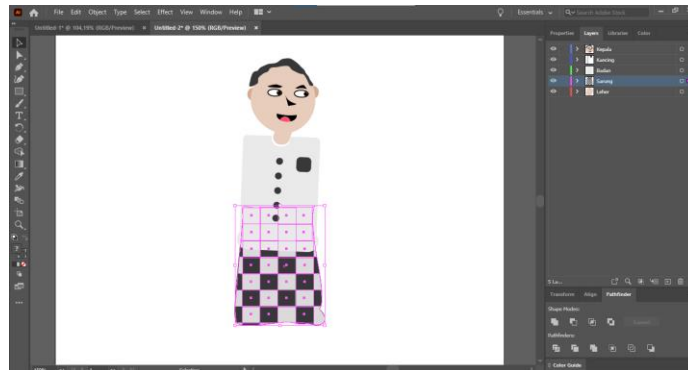
3. Tambahkan kancing baju seperti di bawah ini bagian badan..



Gambar 1.11 Menambahkan corak badan



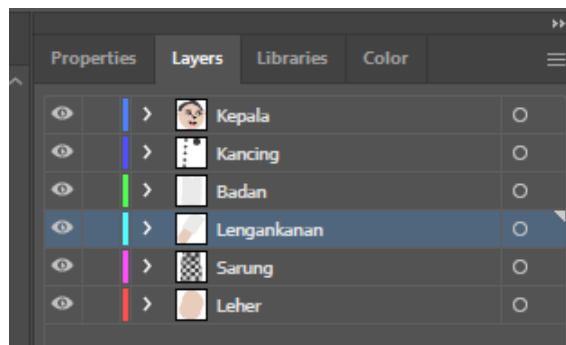
4. Selanjutnya tambahkan sarung saput.



Gambar 1.12 Menambahkan Celana

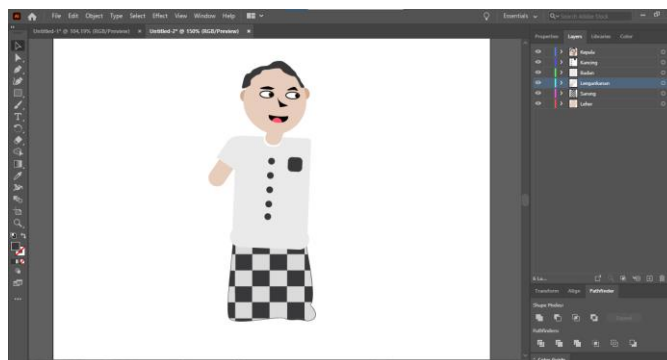
E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat *layer* baru dengan ubahlah namanya menjadi “Lengan kanan”



Gambar 1.13 Layer lengan kanan

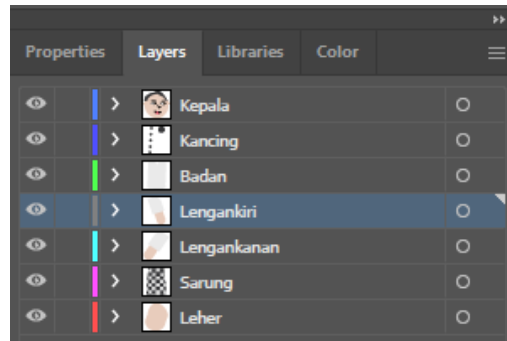
2. Membuat bentuk lengan dengan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.14 Menambahkan Lengan kanan

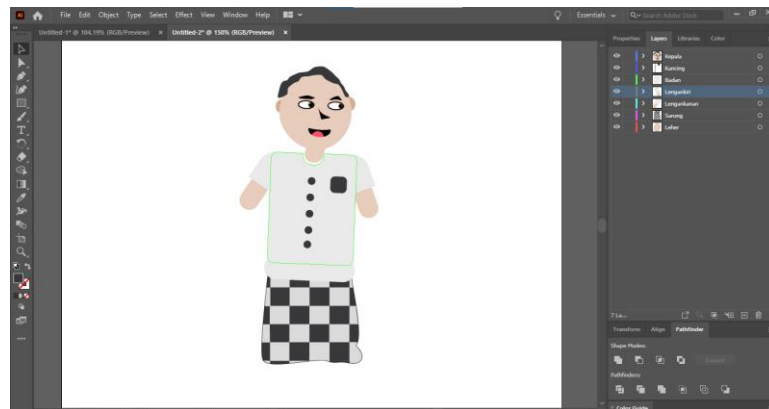


3. Membuat *layer* baru dengan ubahlah namanya menjadi “Lengan kiri ”



Gambar 1.15 Layer lengan kiri atas

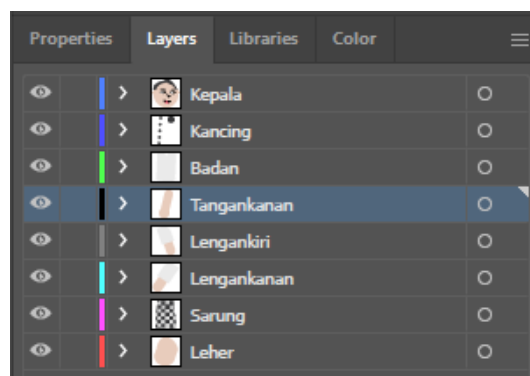
4. Selanjutnya klik *ALT* – Pada bagian lengan kanan atas lalu geser maka akan otomatis mencopy bagian lengan dan ubahlah posisinya.



Gambar 1.16 Menambahkan lengan kiri

F. Membuat Tangan Bawah Kiri Dan Kanan

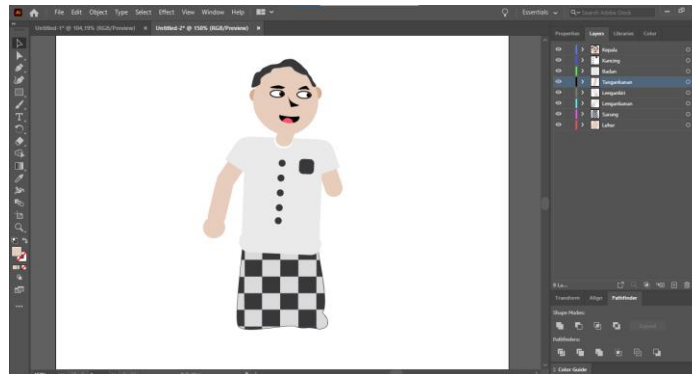
1. Buat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Tangankanan”.



Gambar 1.17 Layer Tangan Kanan

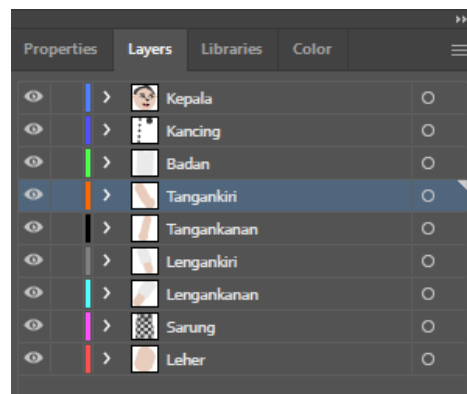


2. Membuat bentuk Tangan Kanan dengan menggunakan *Rectangle Tool*.



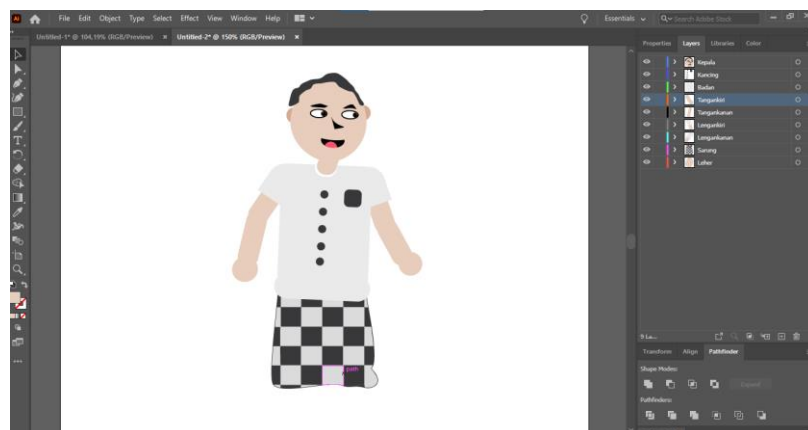
Gambar 1.18 Menambahkan Tangan Kanan

3. Buat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Tangankiri”.



Gambar 1.19 Layer Tangan Kiri

4. Selanjutnya klik *ALT* – Pada bagian Tangan Kanan lalu geser maka akan otomatis mencopy bagian Tangankiri dan ubahlah posisinya.

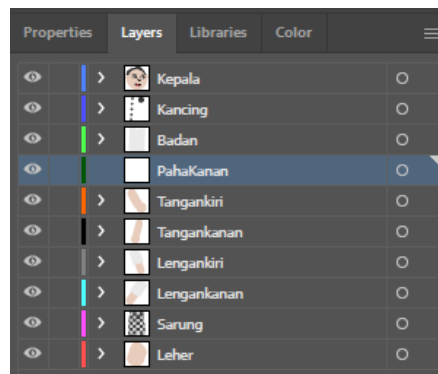


Gambar 1.20 Menambahkan Tangan Kiri



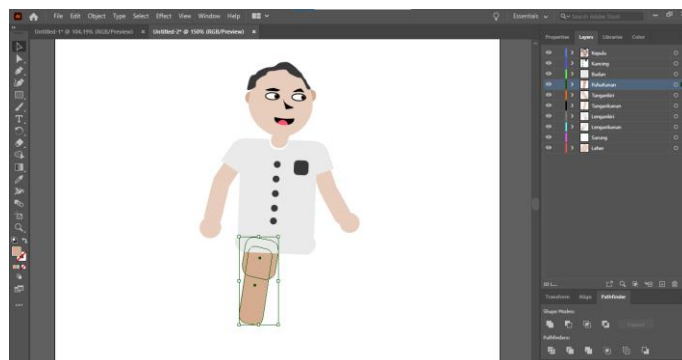
G. Membuat Paha

1. *Buat layer* baru lalu ubah namanya menjadi “PahaKanan”.



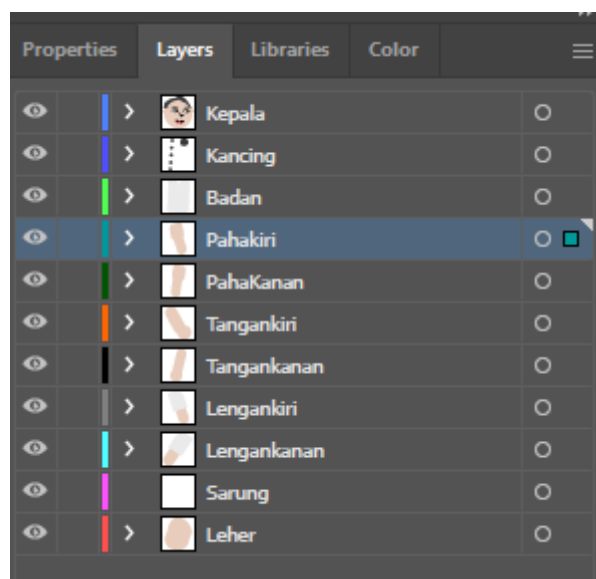
Gambar 1.21 Layer Paha Kanan

2. Selanjutnya bentuk menggunakan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.22 Menambahkan Paha Kanan

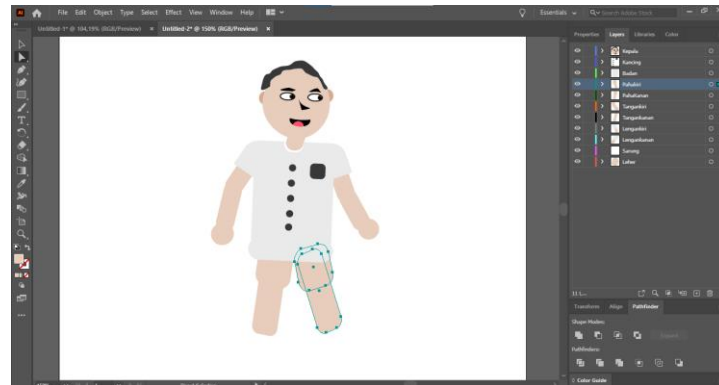
3. Buat lagi *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Pahakiri”.



Gambar 1.23 Layer Paha Kiri



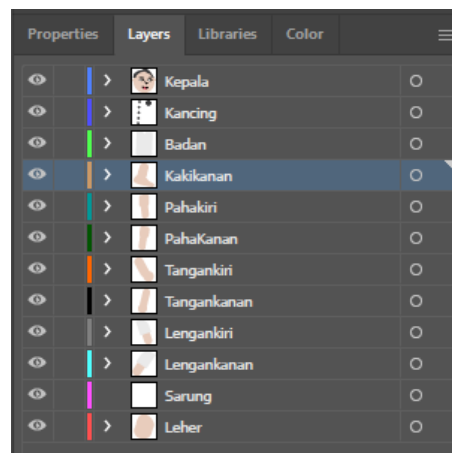
4. Selanjutnya Tekan *Alt* + Geser, lalu ubahlah posisi agar supaya rapi.



Gambar 1.24 Menambahkan Paha Kiri

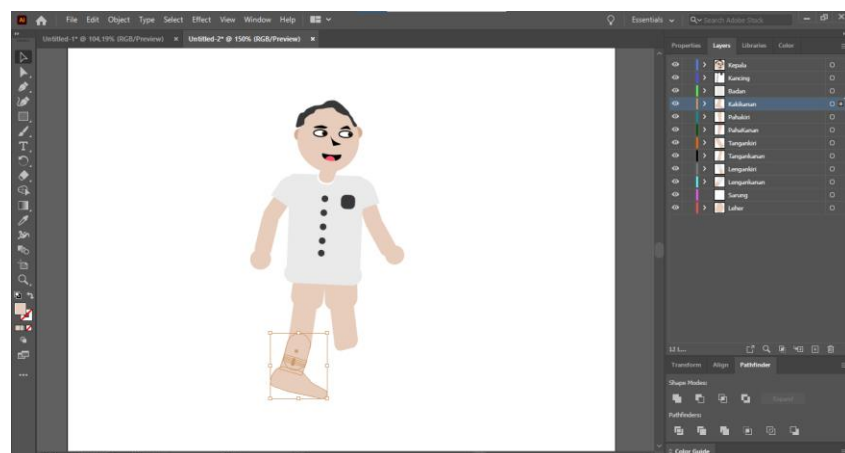
H. Membuat kaki

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “kakikanan”.



Gambar 1.25 Layer Kaki Kanan

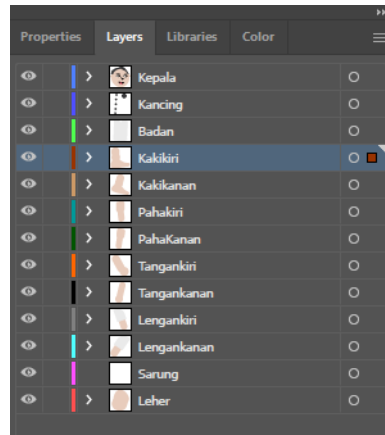
2. Membuat bentuk kaki dengan menggunakan *Rectangle Tool* (*M*).



Gambar 1.26 Menambahkan Kaki Kanan

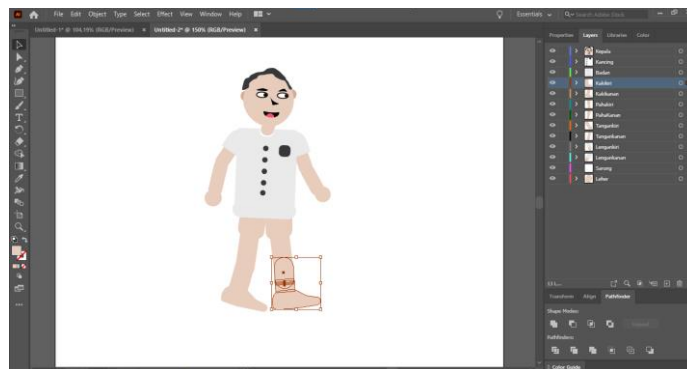


3. Tambah *layer* baru dan ubah namanya menjadi “Kakikiri”.



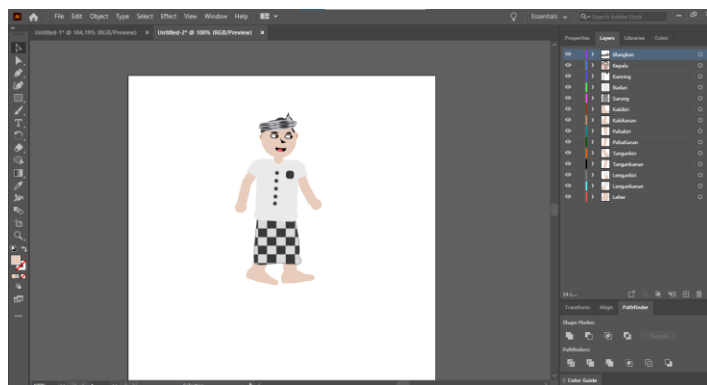
Gambar 1.27 Layer Kaki Kiri

4. Selanjutnya Tekan *Alt* + Geser, lalu ubahlah posisi agar supaya rapi.



Gambar 1.28 Layer Kaki Kiri

5. Hasil Karakter



Gambar 1.29 Hasil Tampilan Karakter