



TUGAS PERTEMUAN: 1

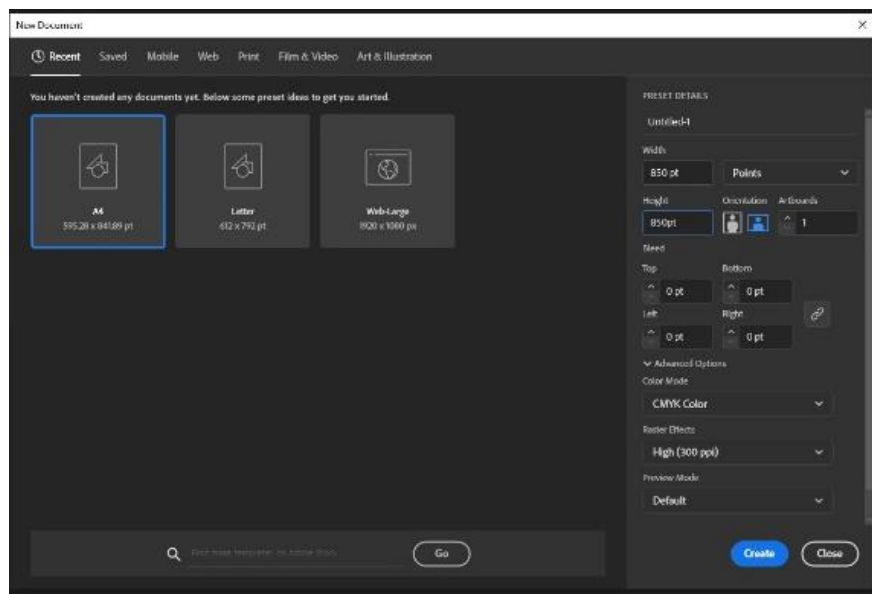
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118043
Nama	:	Kurniawan Yoga Pratama
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabillilah (2118052)
Baju Adat	:	Baju adat beskap (Jawa Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://drive.google.com/drive/folders/1L4IyvZGolbYqWsZMIKNs3FkFPagMdlBU?usp=sharing

1.1 Tugas 1 : buat langkah - langkah pembuatan karakter menggunakan Adobe illustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

A. Membuat File baru

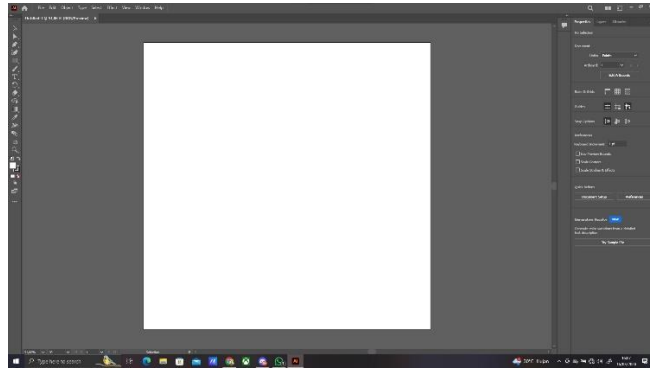
1. Pertama buka aplikasi adobe illustrator lalu paka keyboard tekan ctrl+n untuk membuat new file lalu sesuai kan kanvas yang mau dipakai



Gambar 1.1 Membuat New File



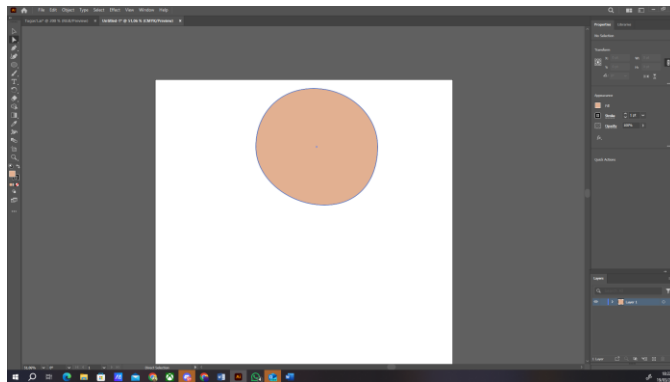
2. Berikut adalah hasil tampilan setelah kita melakukan langkah yang pertama



Gambar 1.2 Tampilan setelah New File

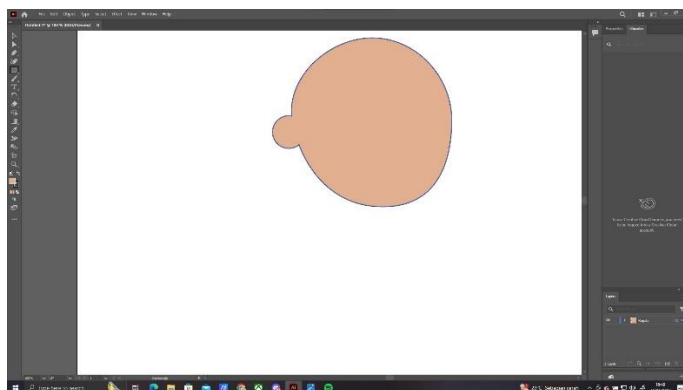
B. Membuat Kepala

3. Untuk membuat kepala saya memakai elips tool yang dibentuk menjadi kepala yang berbentuk lonjong dengan arah wajah menghadap kekiri



Gambar 1.3 Tampilan membuat kepala

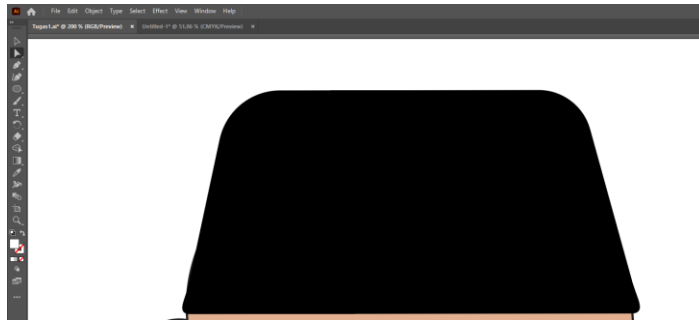
4. Lalu berikutnya membuat telinganya, sama menggunakan elips tool yang dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai telinga.



Gambar 1.4 Tampilan membuat telinga

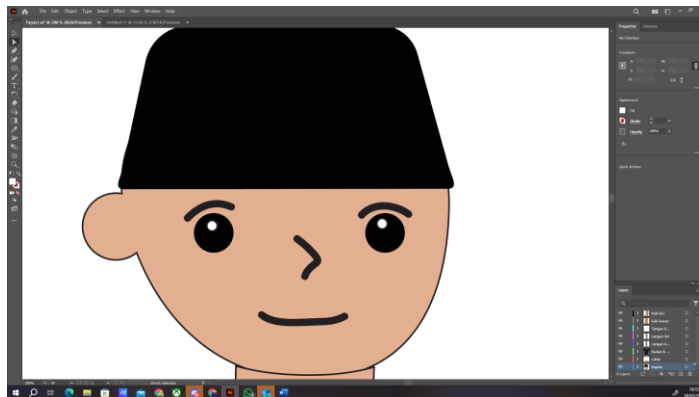


5. Berikutnya membuat aksesoris pada bagian kepala yaitu peci yang berwarna hitam sesuai dengan referensi saya dengan memakai rectangle tool lalu disesuaikan agar mirip sesuai peci



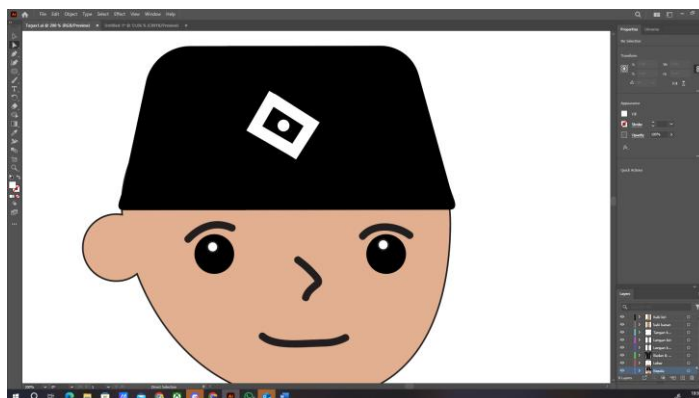
Gambar 1.5 Tampilan membuat aksesoris

6. Selanjutnya membuat wajahnya untuk membuat wajah ini saya memakai banyak tool seperti brush tool, elips tool rectangle tool lalu di bentuk wajah seperti mata hidung mulut



Gambar 1.6 Tampilan membuat wajah

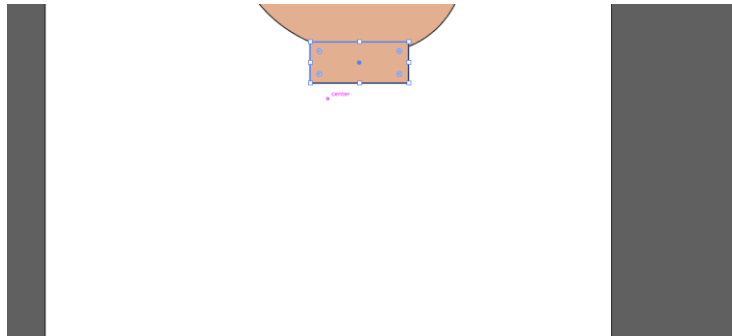
7. Berikutnya saya membuat semacam corak pada pecinya yang sesuai dengan referensi saya. Untuk membuat corak saya memakai rectangle tool dan elips tool.



Gambar 1.7 Tampilan membuat corak peci



8. Berikutnya membuat leher untuk membuat lehernya saya memakai ractangle tool



Gambar 1.8 Tampilan membuat Leher

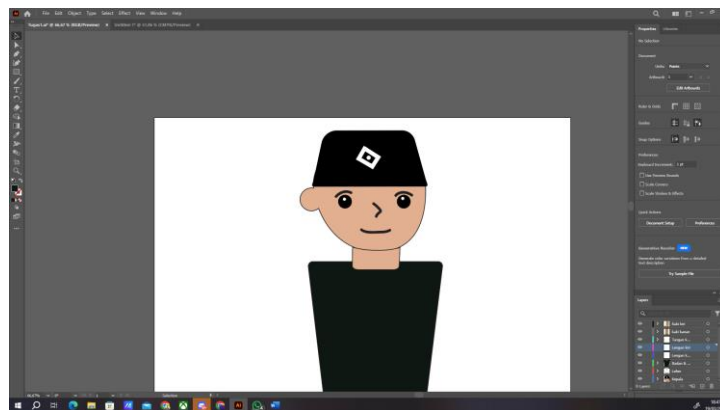
9. Lalu berikutnya disesuaikan dengan memakai direct selection agar sesuai



Gambar 1.9 Tampilan menyesuaikan leher

C. Membuat badan

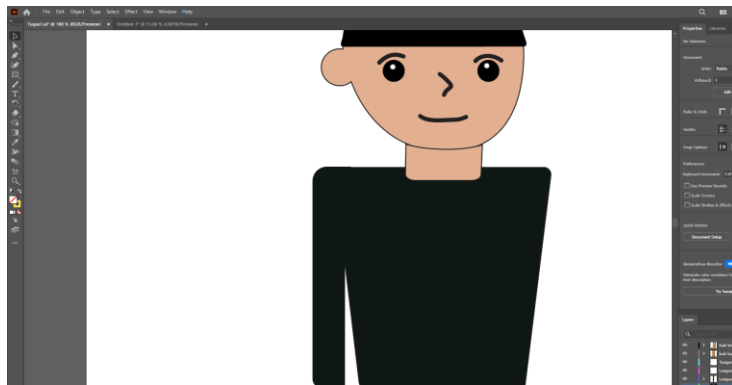
10. Untuk membuat badan saya memakai rangtle tool lalu memakai direct selection untuk membuat agar seperti piramida terbalik seperti badan manusia.



Gambar 1.10 Tampilan membuat badan

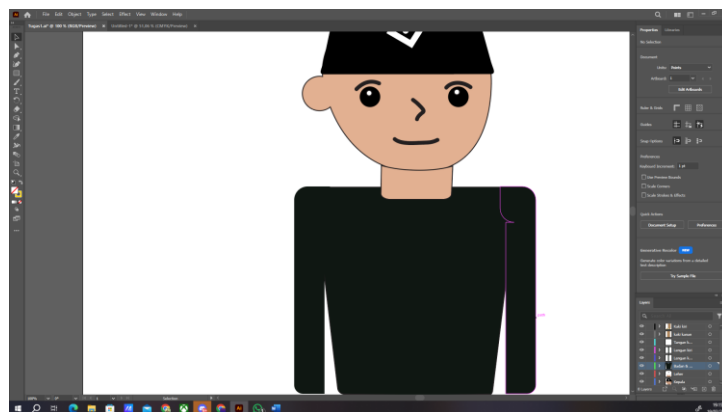


11. Berikutnya membuat tangan dengan memakai rectangle tool lalu disesuaikan dan dibentuk agar menjadi lengan kanan nya



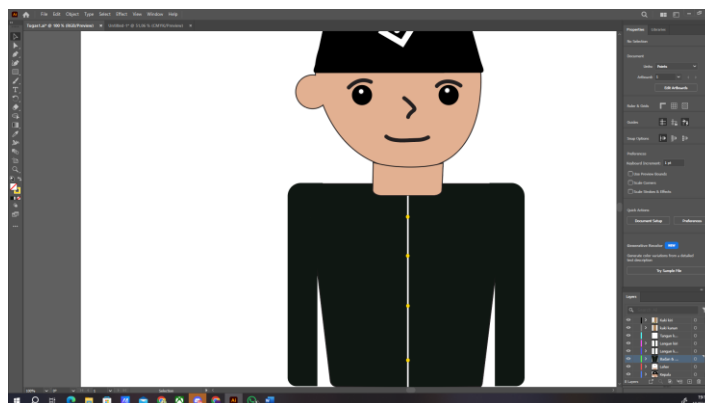
Gambar 1.11 Tampilan membuat lengan kanan

12. Lalu untuk membuat lengan kiri saya tinggal copy paste lengan sebelah kanan lalu tinggal di transform->reflect agar memirror menjadi lengan kiri



Gambar 1.12 Tampilan membuat lengan kiri

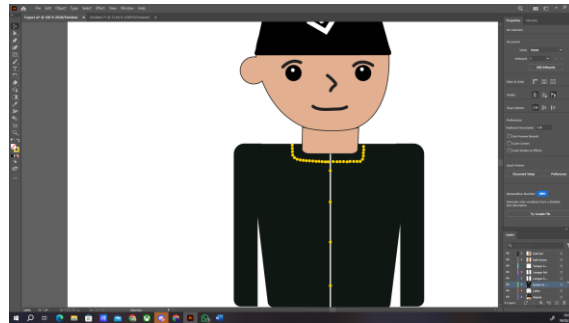
13. Berikutnya tinggal menambahkan semacam garis untuk kancing baju lalu menambahkan semacam kancing baju.



Gambar 1.13 Tampilan membuat tempat kancing baju

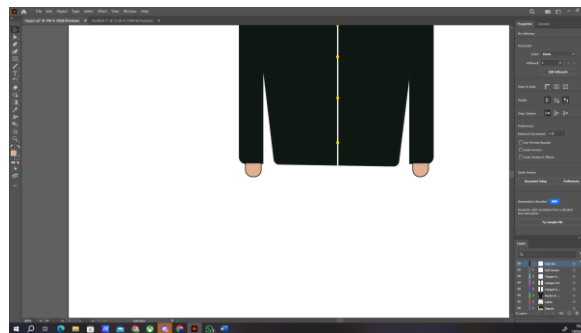


14. Setelahnya saya tambahkan aksesoris untuk menambahkan, dengan menambahkan seperti bentuk kalung dengan memakai brush tool.



Gambar 1.14 Tampilan membuat aksesoris leher

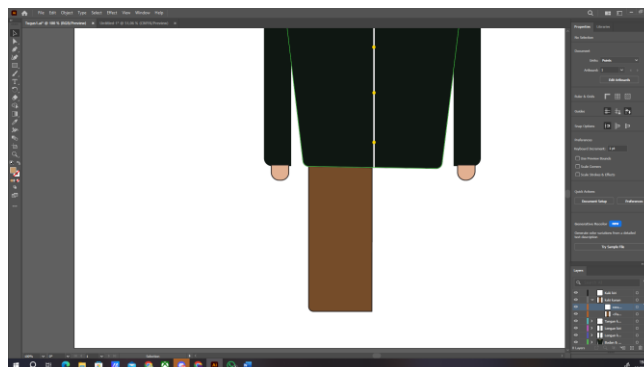
15. Selanjutnya saya menambahkan rectangle tool untuk tangan, lalu disesuaikan agar membentuk tangan dengan memakai direct selection untuk ujung-ujung rectangle tidak kotak-kotak.



Gambar 1.15 Tampilan membuat tangan

D. Membuat kaki

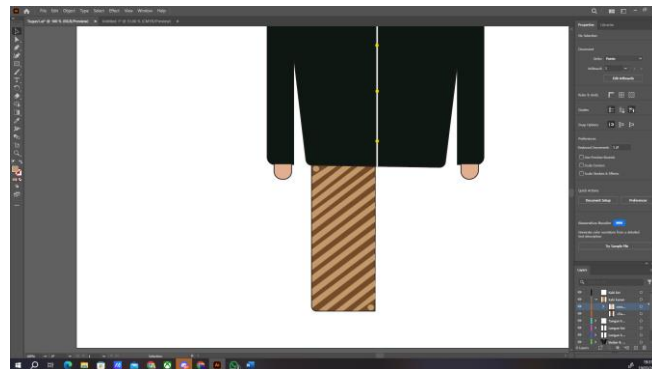
16. Untuk membuat paha saya memakai rectangle tool lalu memakai direct selection agar sesuai lalu di ujung bawah nya dibuat agak memelengkung.



Gambar 1.16 Tampilan membuat paha

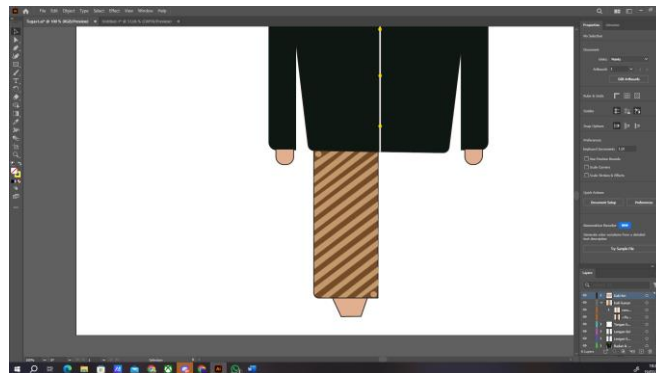


17. Lalu menambahkan corak corak agar mirip seperti jarik yang biasanya dipakai untuk baju adat.



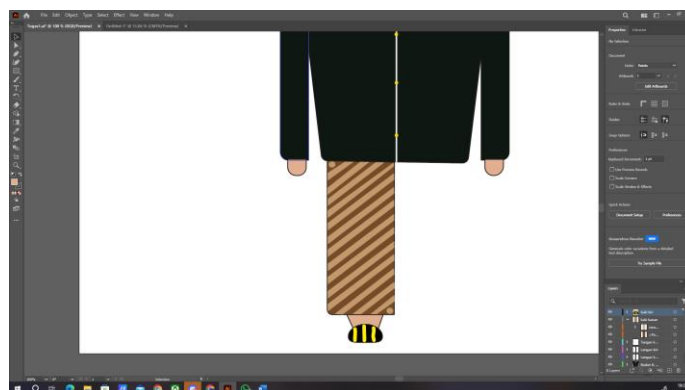
Gambar 1.17 Tampilan membuat corak

18. Berikutnya saya membuat kaki dan sepatu dengan memakai rectrangle tool untuk membuat kaki.



Gambar 1.18 Tampilan membuat kaki

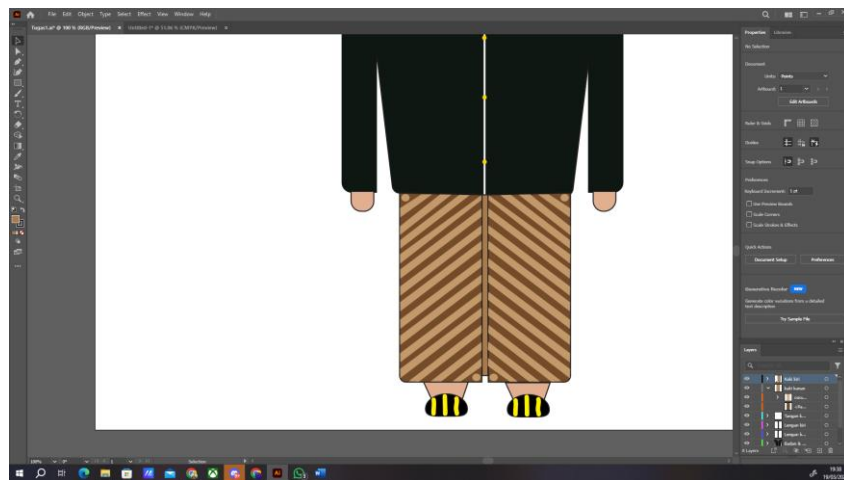
19. Lalu untuk sepatunya saya memakai elips tool dan ditambahkan corak garis.



Gambar 1.19 Tampilan membuat sepatu



20. Untuk membuat sebelah kirinya tinggal copy paste bagian kanan lalu transform-reflect lalu tinggal disesuaikan.



Gambar 1.20 Tampilan membuat bagian kiri

21. Berikut adalah hasil tampilan keseluruhan



Gambar 1.21 Tampilan keseluruhan

A. Link Github Pengumpulan