



## TUGAS PERTEMUAN: 1

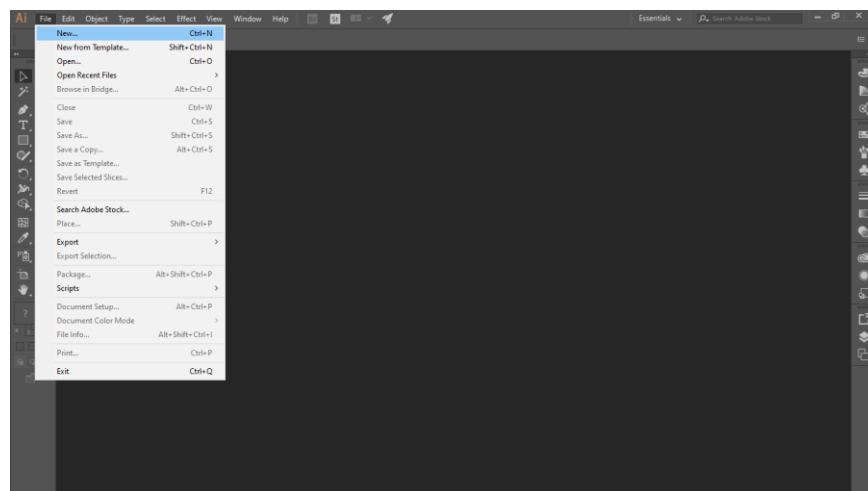
### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118117
<b>Nama</b>	:	Yohanes Yudha Saputra Bangko
<b>Kelas</b>	:	C
<b>Asisten Lab</b>	:	Nayaka Apta N (2218102)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju adat Riung (Nusa Tenggara Timur - Indonesia Timur)
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://assets.kompasiana.com/items/album/2018/11/22/riung21-5bf6242b677ffb3ef762c046.jpg?t=o&amp;v=770">https://assets.kompasiana.com/items/album/2018/11/22/riung21-5bf6242b677ffb3ef762c046.jpg?t=o&amp;v=770</a>

### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Bertema Baju Adat

#### A. Membuat Dokumen Baru

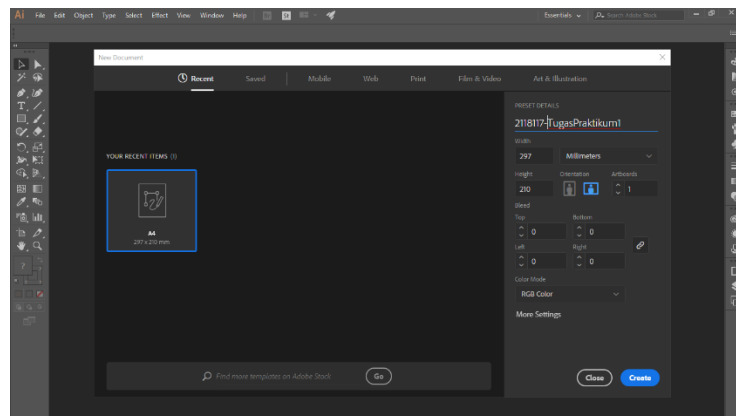
1. Buka *Adobe Illustrator*, pilih tab *File* lalu *New*.



Gambar 1. 1 Memilih *File - New*

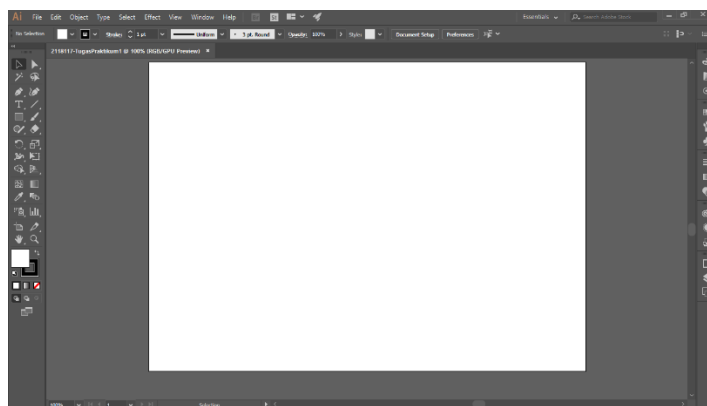


2. Pada tampilan *New Document* pilih ukuran A4, isi nama file jika sudah pilih *create*



Gambar 1. 2 Memilih Ukuran dan memberi nama

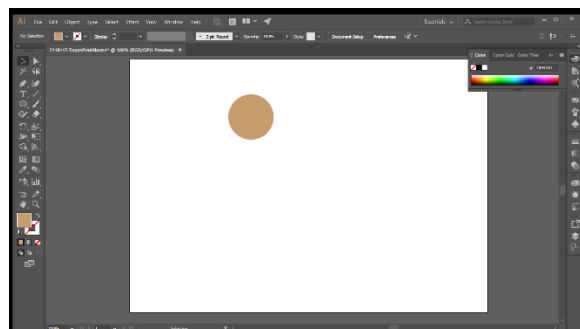
3. Bila sudah maka akan muncul tampilan *worksheet* dari *adobe illustrator*.



Gambar 1. 3 Tampilan lembar kerja *adobe illustrator*

## B. Membuat Kepala

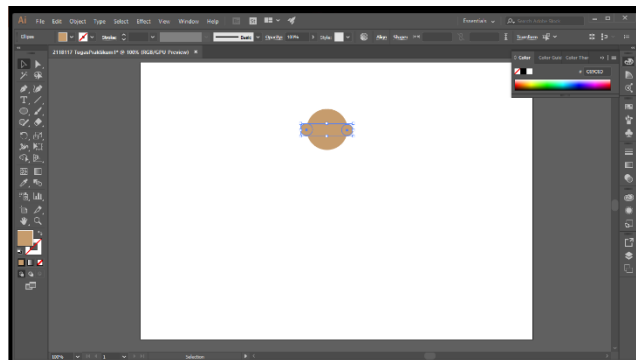
1. Pertama buat lingkaran menggunakan *ellipse tool* dan beri warna sesuai kebutuhan.



Gambar 1. 4 Membuat lingkaran

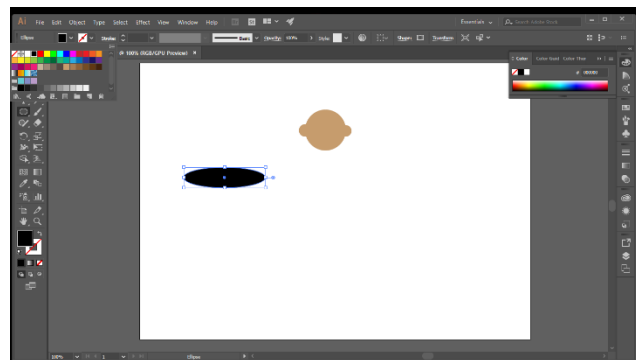


2. Selanjutnya buat telinga menggunakan *tools* yang sama yaitu *ellipse tools*, dan posisikan telinga seperti gambar di bawah ini.



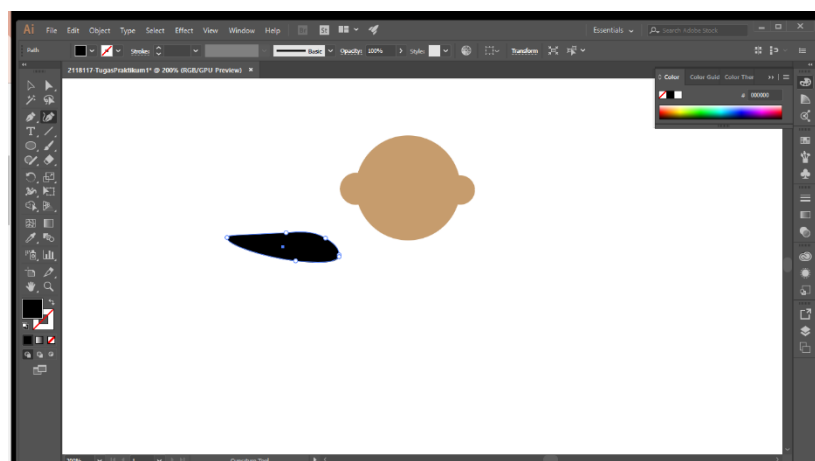
Gambar 1. 5 Membuat telinga

3. Berikutnya membuat alis menggunakan *ellipse tool* dan bentuk menjadi oval.



Gambar 1. 6 Membuat oval

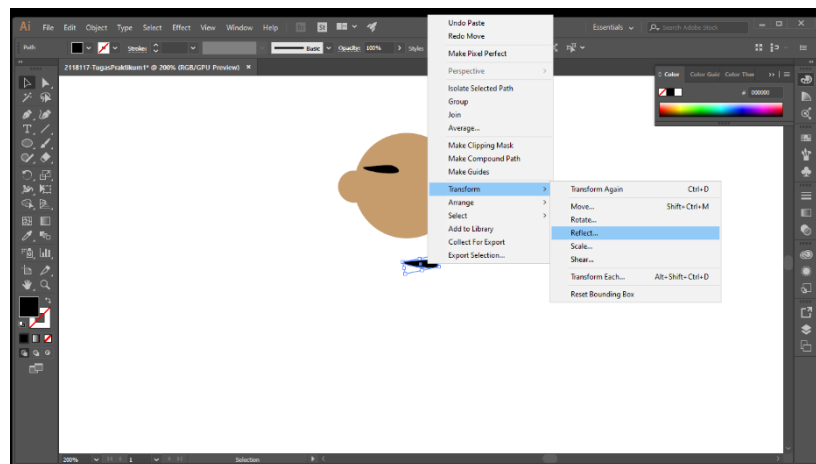
4. Lalu menggunakan *curvature tool* bentuk sedemikian rupa hingga menyerupai alis.



Gambar 1. 7 Membentuk alis menggunakan *curvature*

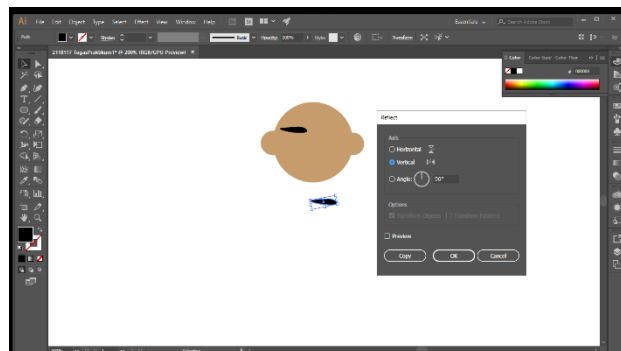


- Tempatkan alis tersebut di kepala dan lakukan duplikasi sehingga ada 2 objek alis. Klik kanan pada hasil duplikat pilih *Transform* lalu *Reflect*.



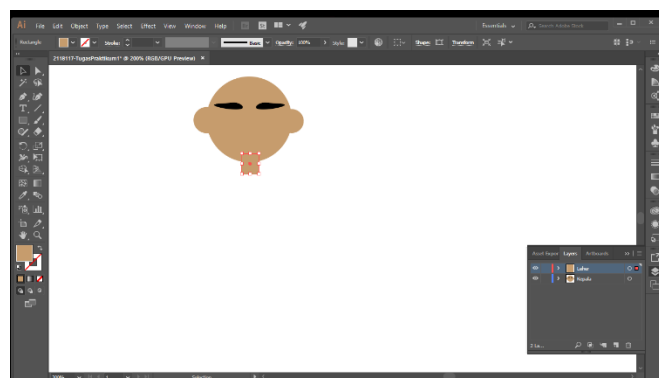
Gambar 1. 8 Memilih *Transform Reflect*

- Setelah itu akan muncul *pop up Reflect*, pilih yang *vertical* kemudian pilih *Ok*.



Gambar 1. 9 Memilih *vertical reflect*

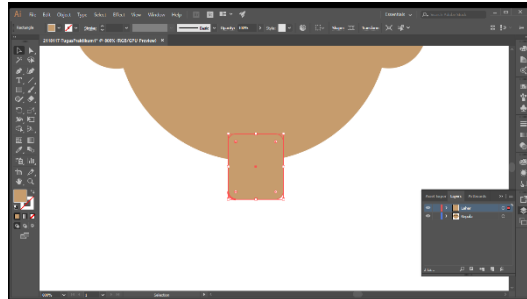
- Buat *Layer* baru bernama leher, kemudian buat persegi panjang menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 1. 10 Membuat Leher



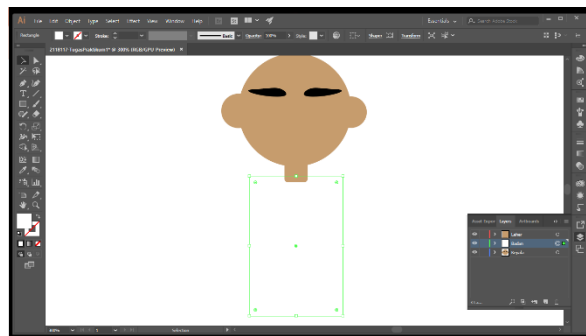
8. Pilih *Selection Tool* dan seleksi bagian leher, tekan *Ctrl* bersamaan dengan menggeser titik putih yang berada di dalam persegi panjang tersebut agar sudutnya tidak lagi lancip.



Gambar 1. 11 Membuat sudut persegi panjang tidak lancip

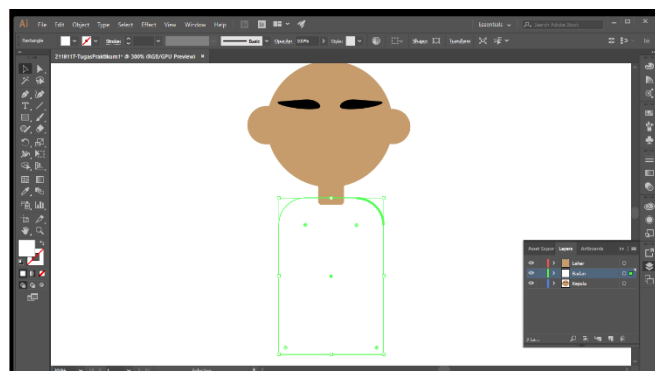
### C. Membuat Badan, Lengan, dan Kaki

1. Buat *layer* baru bernama badan dan posisikan di bawah leher. Kemudian buat badan berbentuk persegi panjang menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 1. 12 Membuat badan

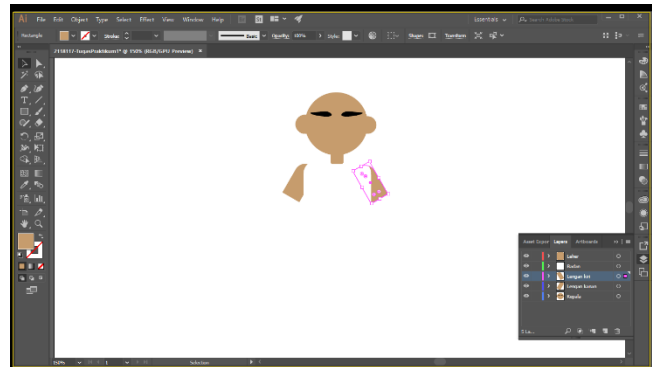
2. Lalu pilih *Selection Tool* dan seleksi persegi panjang, kemudian tekan *Ctrl* dan pilih kedua titik di bagian atas pada persegi panjang untuk membuat bahu.



Gambar 1. 13 Membuat bahu

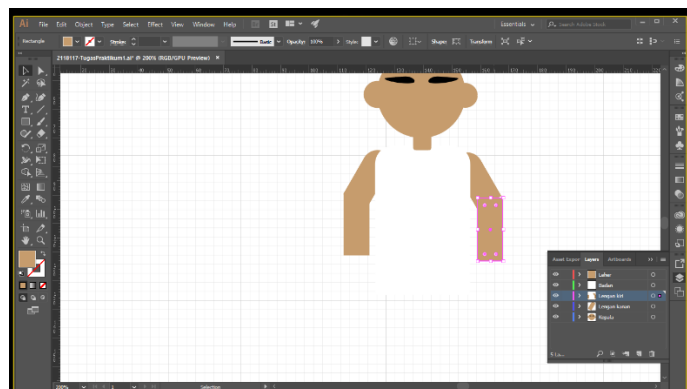


- Setelah itu buat *layer* bernama lengan kiri dan bentuk lengan atas berbentuk persegi panjang menggunakan *Rectangle Tool*. Tumpulkan siku atas di lengan tersebut dan posisikan di belakang badan dengan cara menempatkan *layer* lengan kiri tersebut sebelum *layer* badan. Duplikat lengan kiri tersebut dan transformasi (*reflect*) hasil duplikatnya. Posisikan lengan kanan seperti lengan kiri.



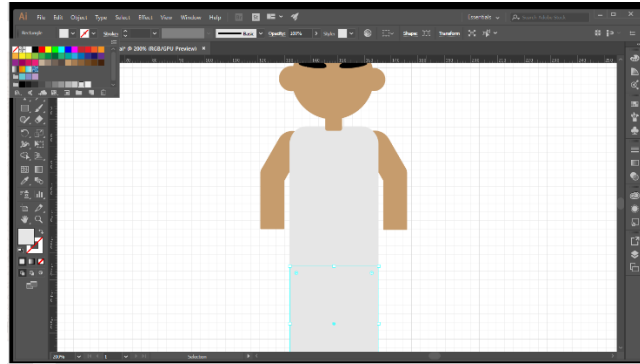
Gambar 1. 14 Membuat lengan atas

- Pada *layer* lengan kanan dan lengan kiri buat persegi panjang dan tempatkan di bawah lengan atas, bagian ini merupakan proses untuk membuat lengan bawah.



Gambar 1. 15 Membuat lengan bawah

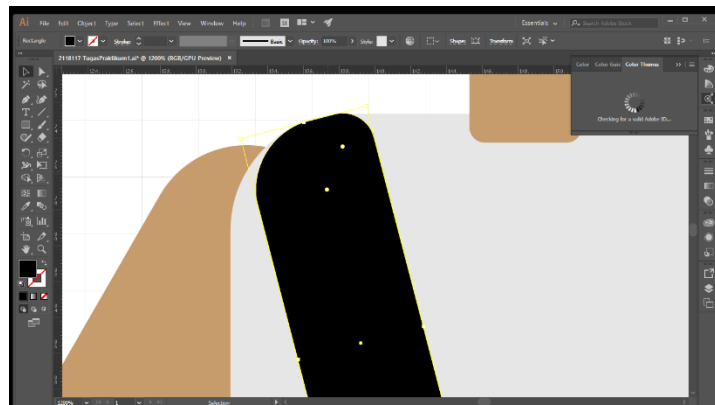
- Selanjutnya buat *layer* bernama kaki dan buat kaki berbentuk persegi panjang dengan menggunakan *Rectangle Tool*. Bagian kaki cukup dibuat persegi panjang saja karena baju adat ini bagian kakinya tertutup oleh sarung adat. Pada bagian ini beri warna pada badan dan kaki sehingga tidak kontras dengan latar belakang supaya mempermudah penempatan selendangnya nanti.



Gambar 1. 16 Membuat kaki

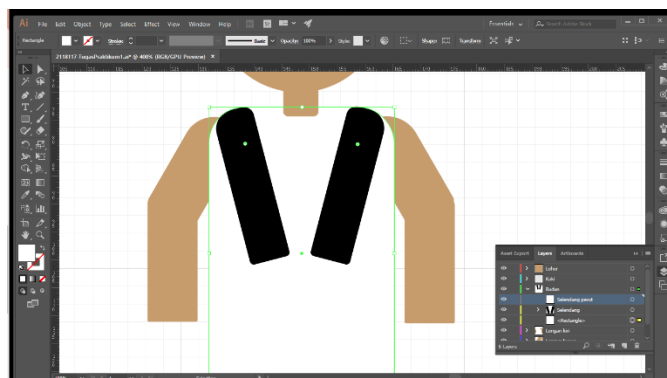
#### D. Membuat selendang

1. Buat *layer* selendang kiri dan buat selendang menggunakan *Rectangle Tool* dan tumpulkan sudut atasnya sesuai dengan bentuk bahu dan lengan. Beri warna selendang hitam seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. 17 Membuat selendang kiri

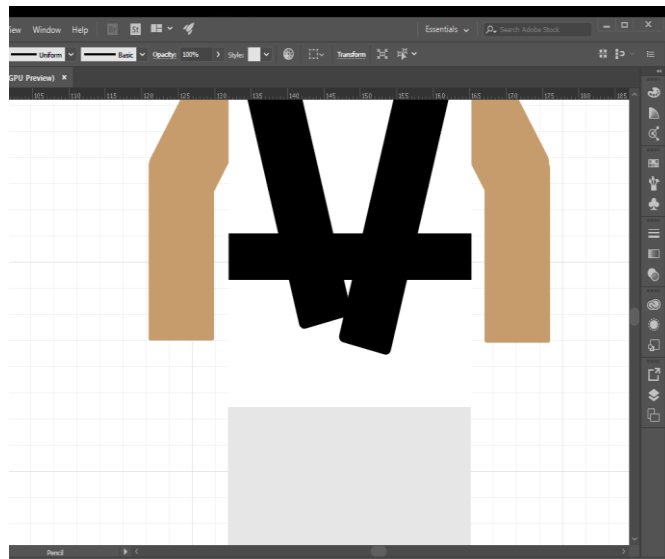
2. Setelah itu buat *layer* untuk selendang kanan dan duplikasi selendang kiri. Lakukan transformasi reflect pada selendang tersebut dan posisikan sesuai dengan bentuk bahu serta lengan.



Gambar 1. 18 Membuat selendang kanan

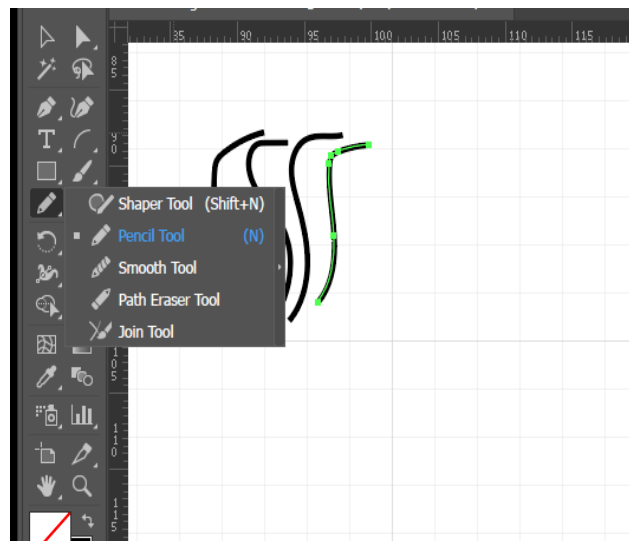


- Setelah itu buat selendang ditengah dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan tempatkan di perut.



Gambar 1. 19 Membuat selendang di perut

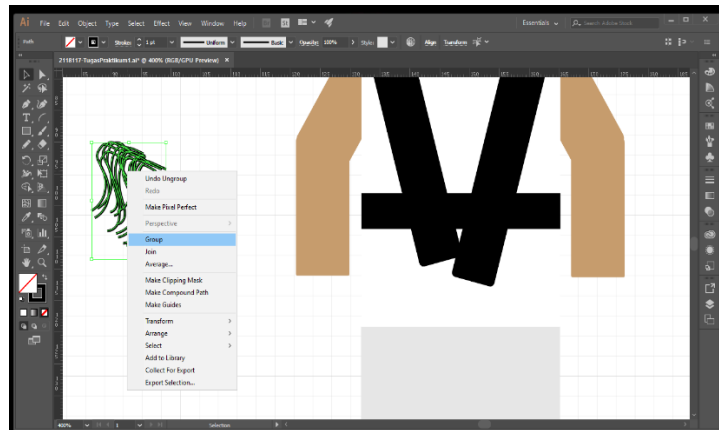
- Setelah itu untuk membuat rumbai gunakan *Paintbrush Tool* dan buat beberapa garis berbentuk huruf S atau sesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 1. 20 Membuat garis untuk rumbai

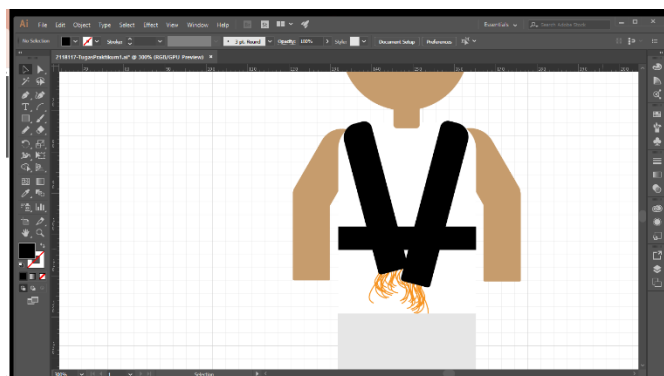
- Kumpulkan hasil garis tersebut menjadi sebuah *group* sehingga mudah untuk dipindahkan. Untuk membuat *group* cukup seleksi semua garis lalu klik kanan dan pilih *group*.





Gambar 1. 21 *Group* pada garis

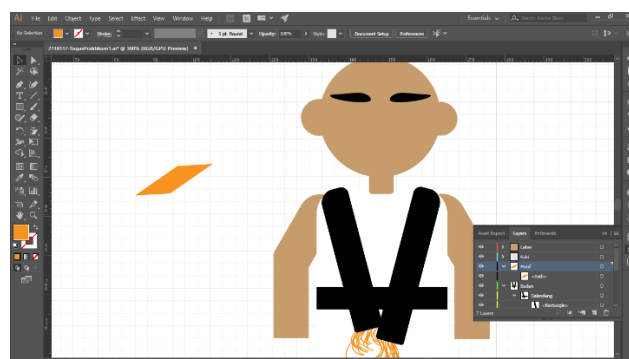
6. Tempatkan rumbai tersebut di bawah selendang kanan dan kiri serta beri warna orange.



Gambar 1. 22 Menempatkan rumbai pada selendang

## E. Membuat Motif

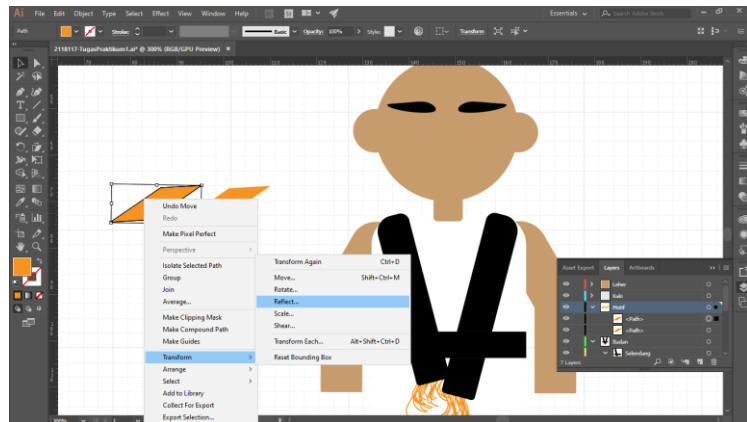
1. Buat *layer* motif kemudian gambar persegi panjang menggunakan *Rectangle Tool* dan bentuk menjadi jajargenjang menggunakan *Curvature Tool*. Beri warna jajargenjang tersebut dengan warna orange.



Gambar 1. 23 Membuat jajargenjang

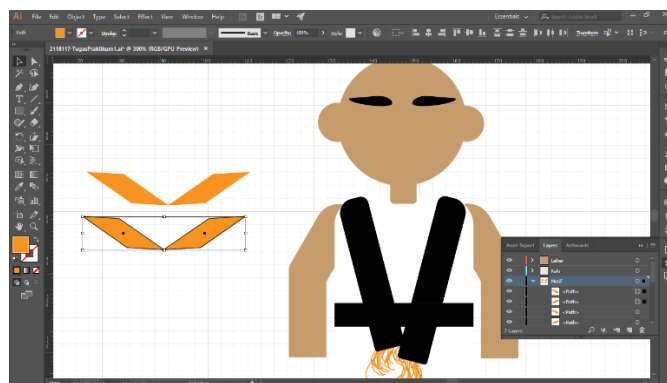


2. Duplikat jajar genjang tersebut dan lalu lakukan *Transformasi Reflect Vertical* pada hasil duplikat.



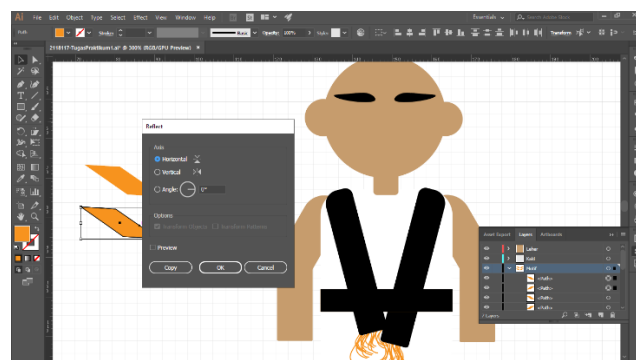
Gambar 1. 24 Transformasi hasil duplikat

3. Setelah itu seleksi kedua jajar genjang tersebut lalu lakukan duplikasi juga.



Gambar 1. 25 Duplikasi Jajargenjang

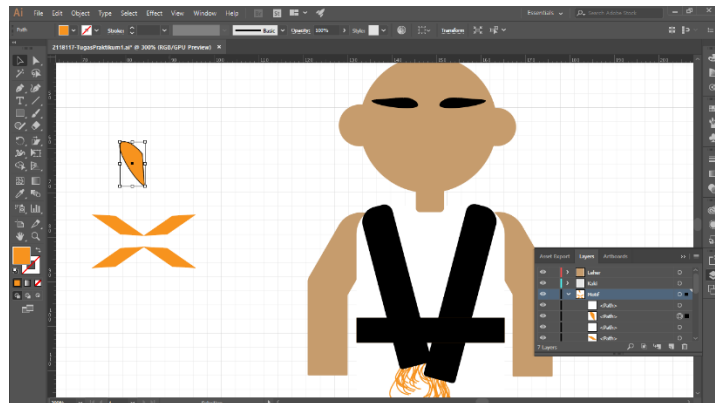
4. Setelah itu lakukan Transformasi *Reflect Horizontal* pada hasil duplikasi tersebut.



Gambar 1. 26 Tampilan Transformasi

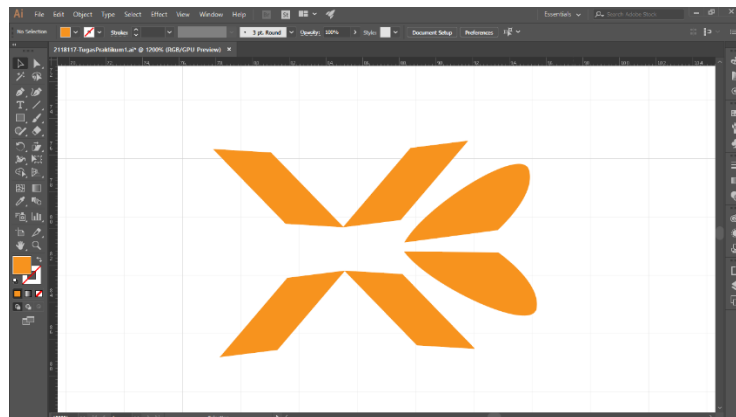


5. Buat bentuk seperti di bawah ini menggunakan *Ellipse Tool* dan ubah bentuk menggunakan *Curvature Tool*.



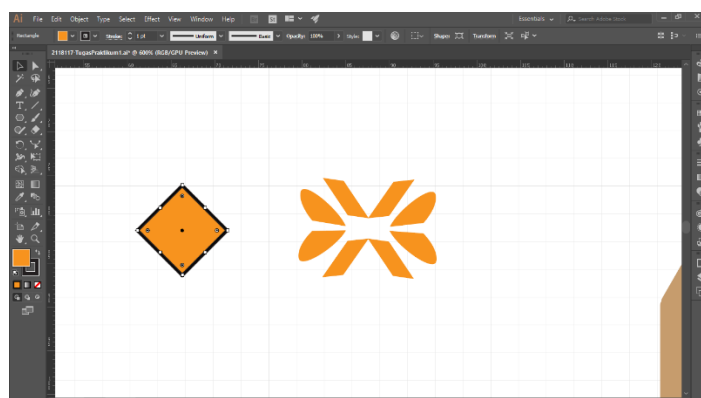
Gambar 1. 27 Membuat bentuk motif menggunakan *ellipse tool*

6. Duplikat gambar tersebut dan posisikan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. 28 Memposisikan bentuk

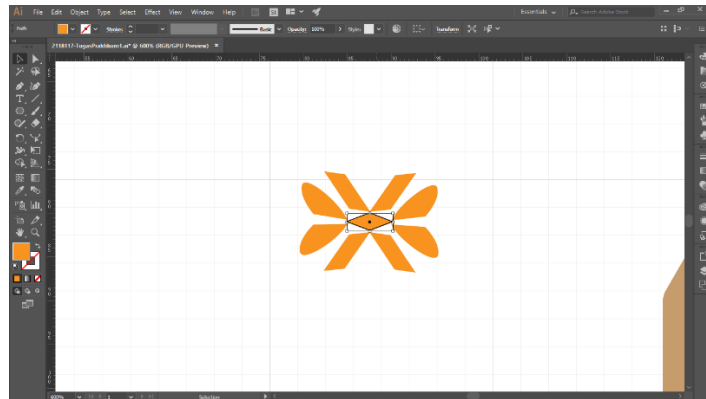
7. Buat belah ketupat menggunakan *Rectangle Tool* dan rotasikan seperti belah ketupat.



Gambar 1. 29 Membuat belah ketupat

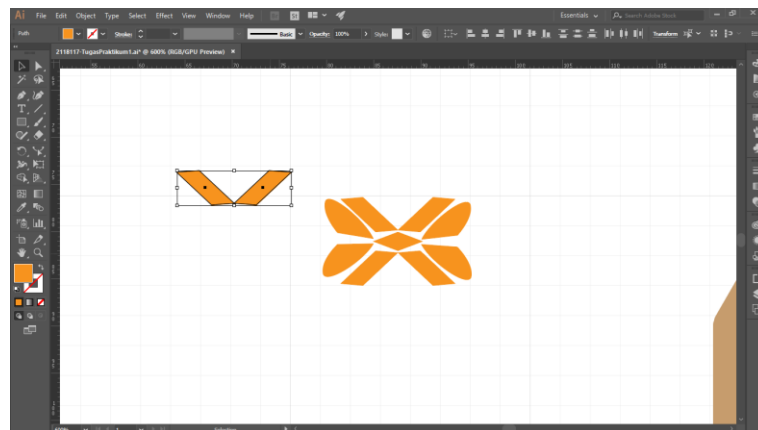


8. Posisikan belah ketupat tersebut sehingga berada di tengah tengah



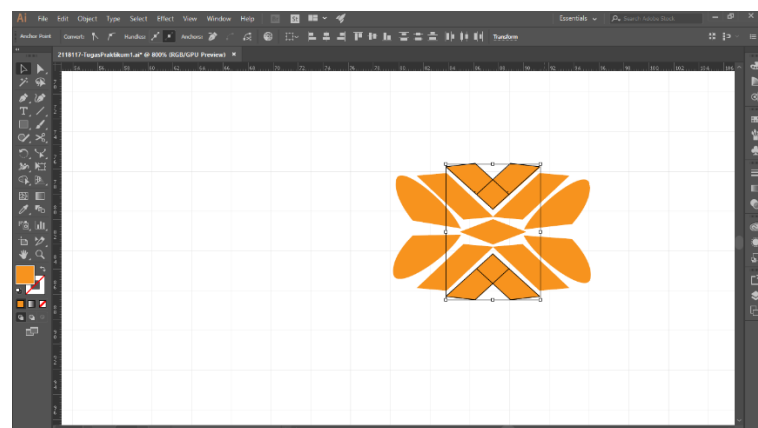
Gambar 1. 30 Memposisikan belah ketupat

9. Buat lagi jajar genjang sama seperti langkah yang sebelumnya.



Gambar 1. 31 Membuat jajar genjang

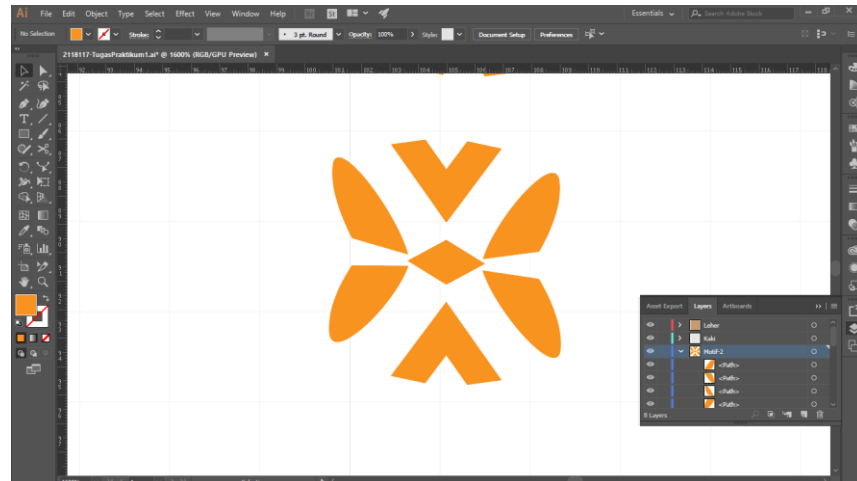
10. Setelah itu gabungkan kedua jajargenjang tersebut sehingga menjadi seperti huruf V kemudian tempatkan di atas dan di bawah motif seperti pada gambar di bawah ini. Motif pertama telah selesai dibuat.



Gambar 1. 32 Membuat motif pertama

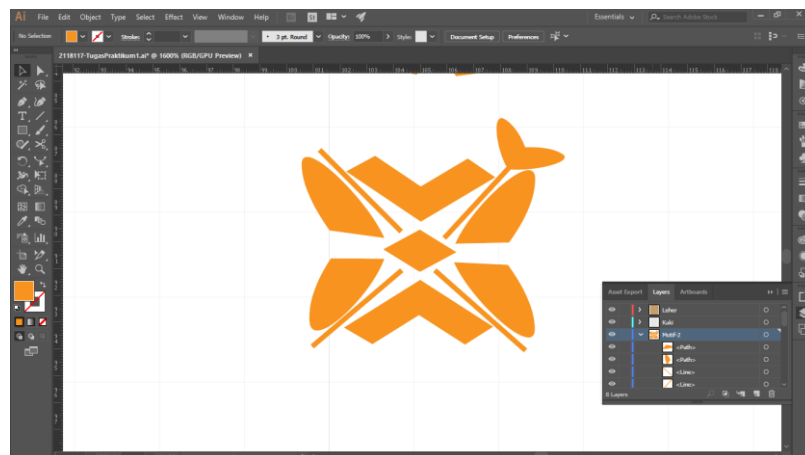


11. Untuk membuat motif kedua cukup modifikasi dari motif pertama. Sehingga duplikasi motif pertama dan lakukan sedikit perubahan seperti pada gambar di bawah ini kita hilangkan dahulu jajar genjang pertama yang telah dibuat.



Gambar 1. 33 Menghilangkan jajar genjang

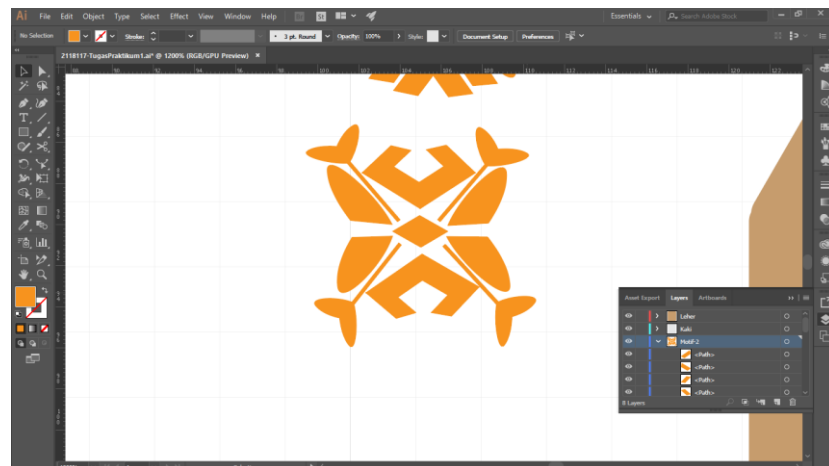
12. Buat garis menggunakan *Line Segment Tool* dan tambahkan gambar hati menggunakan *Ellipse Tool* yang dibentuk menggunakan *Curvature Tool*. Duplikatkan menjadi 3 bagian dan taruh di setiap sudut motif.



Gambar 1. 34 Membuat garis dan hati

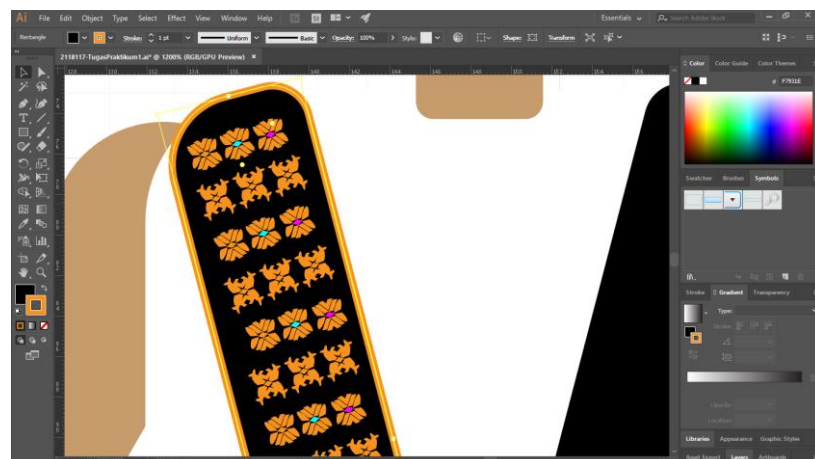


13. Setelah itu tambahkan lagi jajargenjang di bagian atas dan bawah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. 35 Menambahkan jajargenjang di atas dan bawah

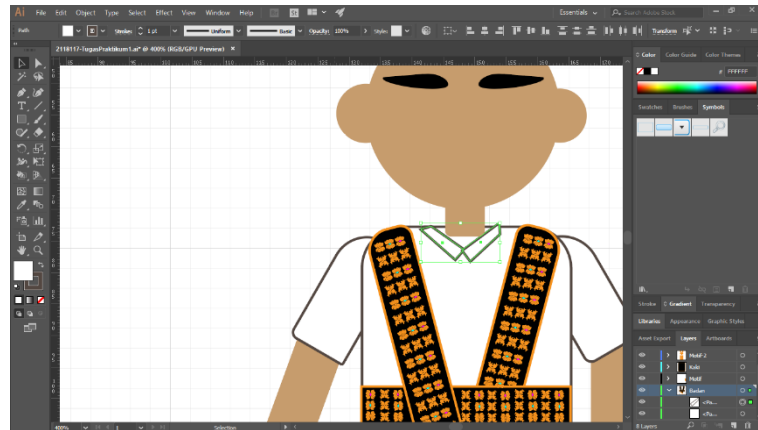
14. Tempatkan motif tersebut ke dalam baju dan sarung karakter.



Gambar 1. 36 Menempatkan motif ke dalam baju dan sarung

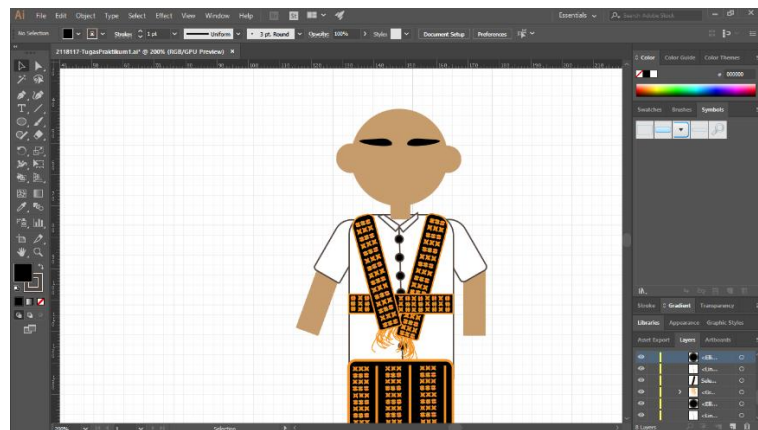
## F. Mempercantik karakter

1. Setelah motif tersusun dalam baju adat, maka buat kerah baju dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan *Curvature Tool*. Pada baju beri stroke agar karakter lebih hidup.



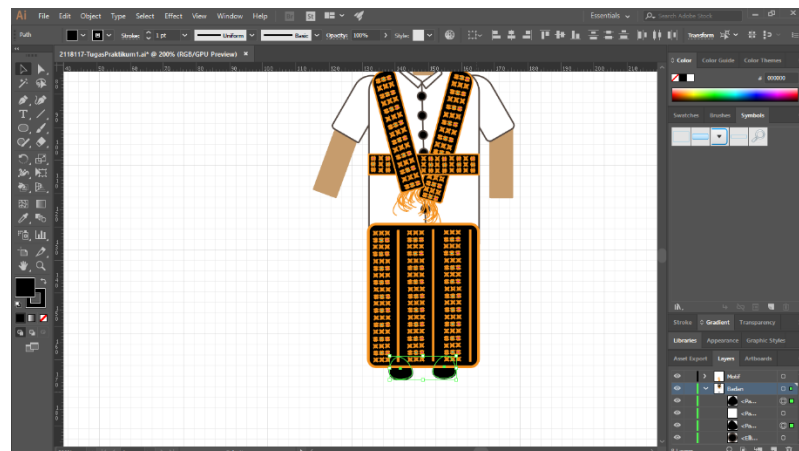
Gambar 1. 37 Membuat kerah

2. Buat kancing baju menggunakan *Segment Line Tool* dan juga *Ellipse Tool*.



Gambar 1. 38 Membuat kancing baju

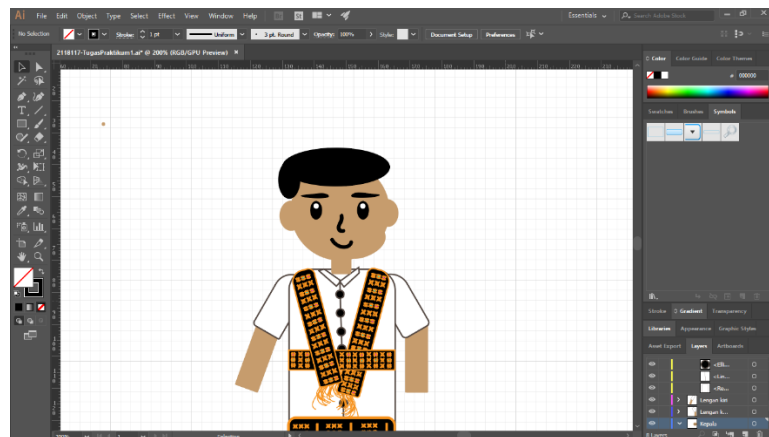
3. Buat sepatu menggunakan *Ellipse Tool* dan bentuk menggunakan *Curvature Tool*.



Gambar 1. 39 Membuat kaki

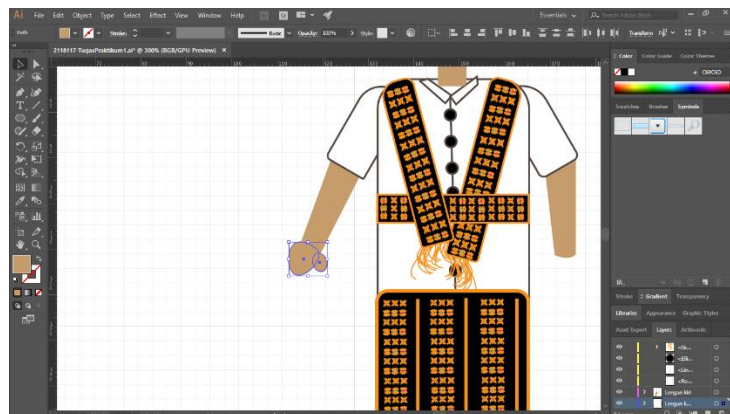


4. Tambahkan wajah dan rambut menggunakan *Ellipse Tool* dan gunakan *Paint Brush Tool* untuk membuat hidung serta mulut.



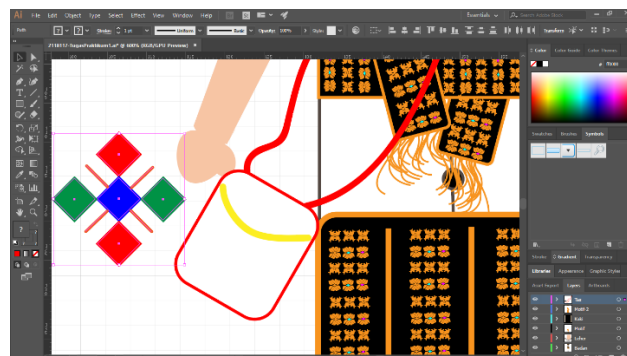
Gambar 1. 40 Membuat rambut serta wajah

5. Buat telapak tangan menggunakan *Ellipse Tool* dan bentuk menggunakan *Curvature Tool*.



Gambar 1. 41 Membuat telapak tangan

6. Buat tas serta motifnya menggunakan *Rectangle Tool* dan *Segment Line Tool*.

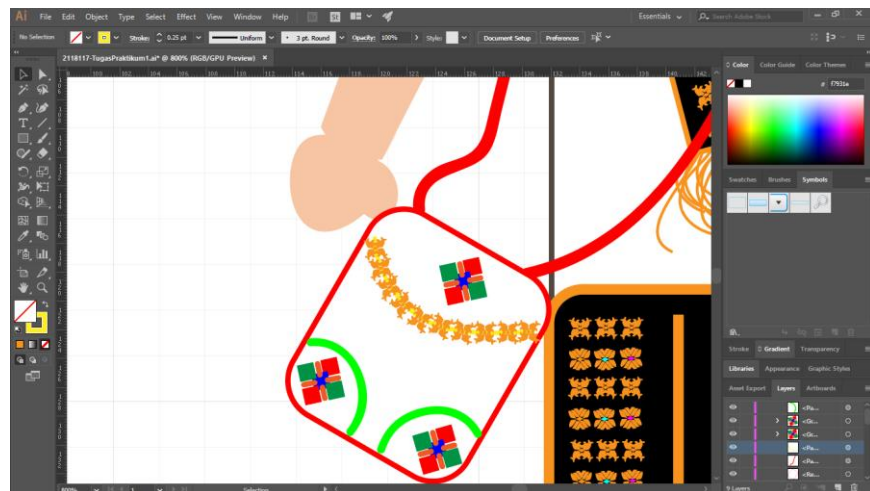


Gambar 1. 42 Membuat tas serta motif



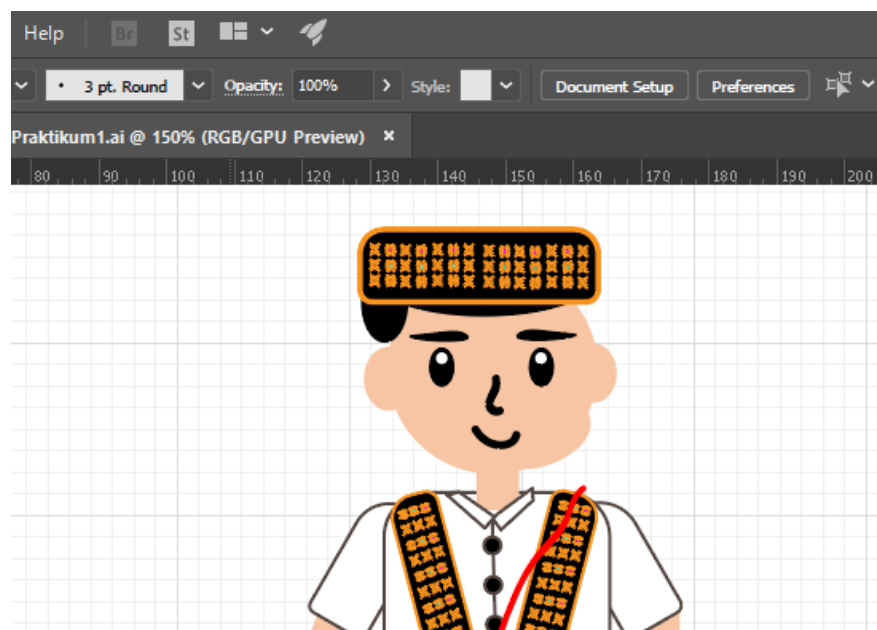


7. Tambahkan motif kedalam tas, masukkan juga motif kedua pada baju adat dan tempatkan sesuai garis kuning yang telah dibuat.



Gambar 1. 43 Membuat tas dan motifnya

8. Buat topi menggunakan *Rectangle Tool* dan masukkan motif yang berada pada baju adat.



Gambar 1. 44 Membuat topi



9. Berikut hasil akhir dari proses pembuatan karakter berbaju adat dari riung.



Gambar 1. 45 Hasil Akhir

#### **G. Link Github Pengumpulan**

[https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117_PRAK_ANIGAME)