



TUGAS PERTEMUAN: 1

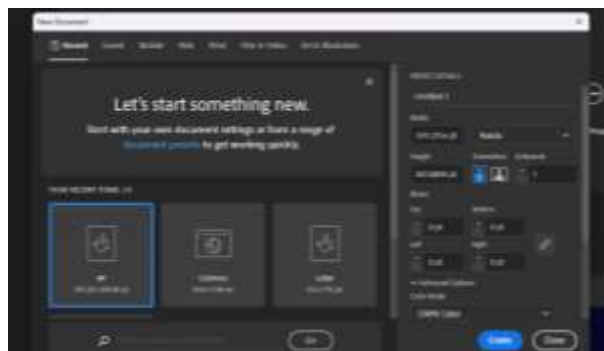
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118121
Nama	:	Acmad saiful udin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Wisando Berlian Pandensolang (2218095)
Baju Adat	:	Baju kustin (Kalimantan Timur)
Referensi	:	https://kaltim.idntimes.com/life/education/seo-intern-idn-times/mengenal-pakaian-adat-baju-kustin-dari-kalimantan-timur?page=all

1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

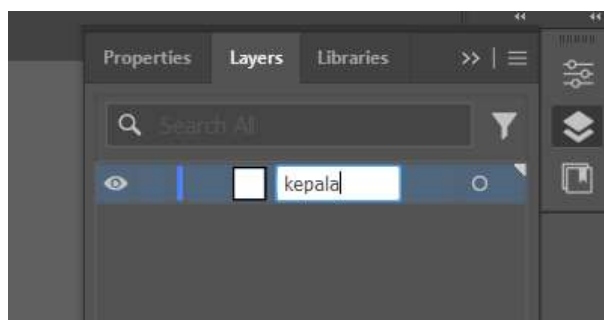
A. Membuat Kepala

1. Pertama membuat *New File*, setelah itu sesuaikan *height & width* serta *properties*.



Gambar 1.1 New file.

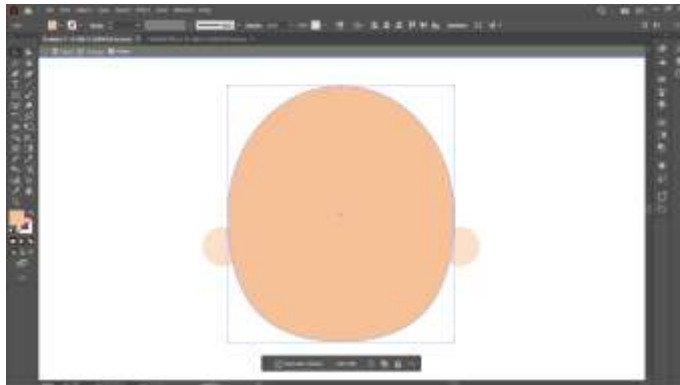
2. Rubah nama *layer 1* menjadi kepala.



Gambar 1.2 merubah nama layer

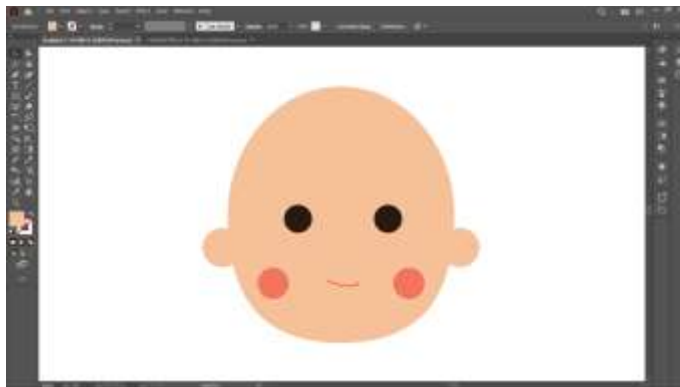


3. Pada *layer* kepala buat *shape* untuk membuat bagian dasar kepala lalu beri warna.



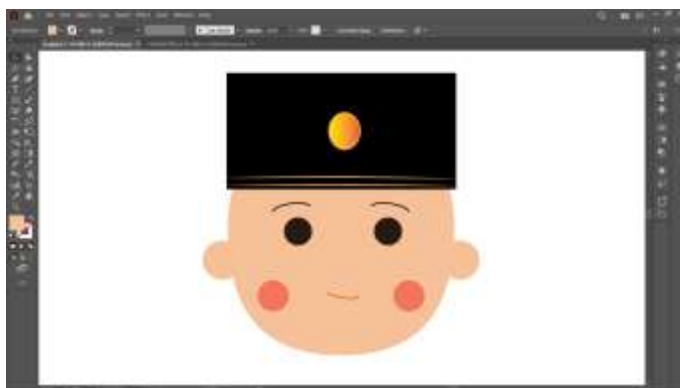
Gambar 1.3 membuat shape

4. Buat mata ,telinga dan mulut pada *shape* sebelumnya.



Gambar 1.4 Pembuatan wajah

5. Buat aksesoris atau hiasan kepala dengan menggunakan *tool* yang ada.



Gambar 1.5 Pembuatan aksesoris



B. Membuat Badan

1. buat *layer* baru, lalu rubah nama pada layer menjadi badan.



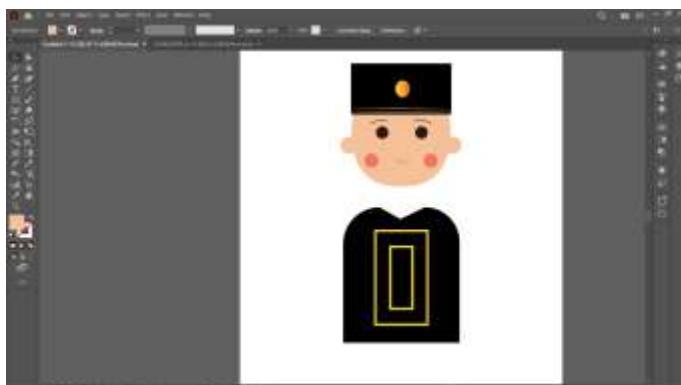
Gambar 1.6 new layer badan

2. Pada layer badan, gunakan Shape Tool untuk membuat bentuk dasar badan, seperti persegi dan rubah bentuk persegi dengan *tool curvature* lalu beri warna.



Gambar 1.7 Pembuatan badan

3. Pada layer badan , tambahkan persegi sebagai tempat untuk motif lalu beri warna sesuai referensi.



Gambar 1.8 Pembuatan motif pada badan



4. Pada layer badan , tambahkan motif di tempat yang di buat sebelumnya.



Gambar 1.9 Pembuatan motif pada badan

C. Membuat leher dan tangan

1. Buat layer baru beri nama leher.



Gambar 1.10 Pembuatan new layer.

2. Pada layer leher, buat *shape* dengan bentuk persegi sebagai leher lalu warnai pastikan letak layer leher di bawah layer kepala dan badan.



Gambar 1.11 Pembuatan leher



3. Buat layer baru, rubah nama layer menjadi tangan.



Gambar 1.12 Pembuatan new layer tangan

4. Pada layer tangan ,buat tangan bagian atas dapat menggunakan tool *rectangel* lalu sesuaikan bentuk dengan *tool curvature* lalu beri warna.



Gambar 1.13 Pembuatan tangan bagian atas

5. Pada layer tangan, buat tangan bagian bawah *tool rectangel* lalu tambahkan lingkaran pada ujung.



Gambar 1.14 Pembuatan tangan bagian bawah



6. Pada layer tangan , *copy* tangan bagian atas dan bawah lalu *flip(horizontal)* untuk membuat tangan kanan.



Gambar 1.15 Pembuatan tangan kanan

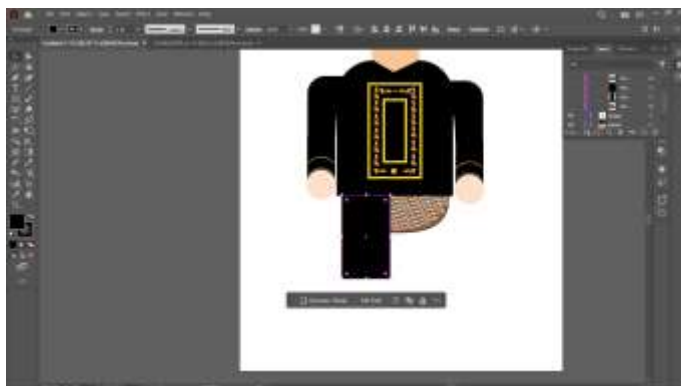
D. Membuat Kaki Kiri & Kaki Kanan

1. Buat layer baru lalu rubah nama layer menjadi kaki.



Gambar 1.16 new layer kaki

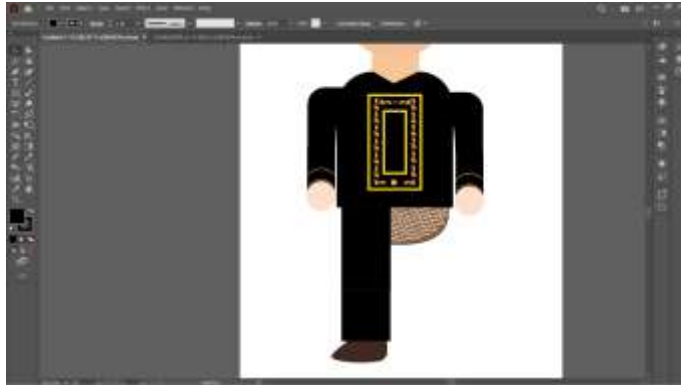
2. Pada layer kaki, Buat kaki bagian atas dengan menggunakan *tool rectangel*. Lalu beri warna.



Gambar 1.17 Pembuatan kaki bagian atas



3. Pada layer kaki, Gunakan *Rectangle Tool* untuk membuat bentuk kaki bagian bawah dan beri warna. Tambahkan sepatu dengan menggunakan Pensil, lalu sesuaikan warnanya.



Gambar 1.18 Pembuatan Corak pada aksesoris

4. Pada layer kaki, *copy* kaki bagian atas dan bawah lalu *flip(horizontal)*.



Gambar 1.19 Pembuatan kaki kanan

5. Rubah layer kaki di bawah layer badan.



Gambar 1.20 pindahkan layer