



TUGAS PERTEMUAN: 1

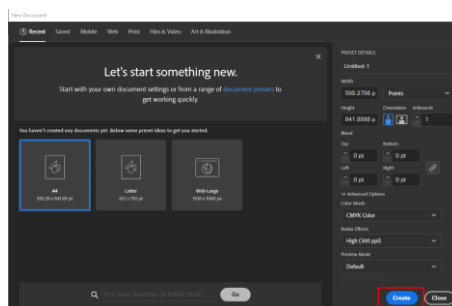
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118139
Nama	:	Farhan Maulana Ridho
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BAGAS ANARDI SURYA W. (2118004)
Baju Adat	:	Baju Rok Rumbai (Papua)
Referensi	:	https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/

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

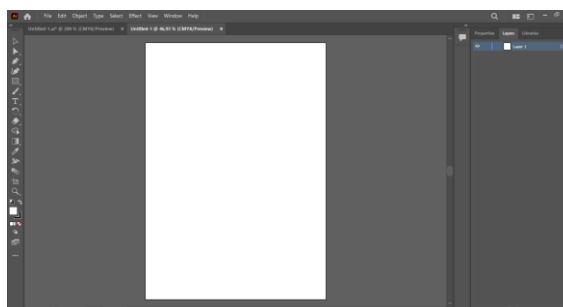
A. Membuat Dokumen Baru

1. Pertama, buka adobe illustrator, kemudian sesuaikan width dan height, lalu klik create.



Gambar 1.1 New File

2. Maka tampilan seperti dibawah.

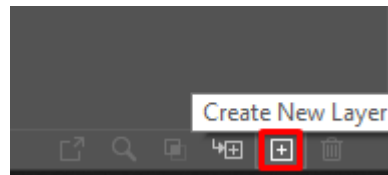


Gambar 1.2 Tampilan Halaman



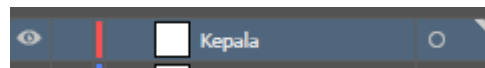
B. Membuat Kepala

1. Klik pada Create New Layer.



Gambar 1.3 Create New Layer

2. Ganti nama layer dengan kepala.



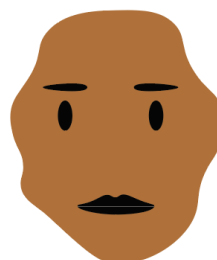
Gambar 1.4 Layer

3. Buat wajah dengan ellipse tool, kemudian buat alis dengan ellipse lalu diedit dengan curvature tool.



Gambar 1.5 Wajah dan Alis

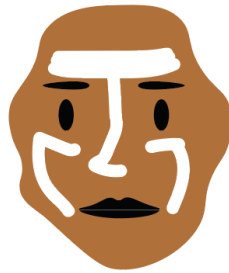
4. Setelah itu buat mata dengan ellipse tool dan mulut menggunakan ellipse tool dan edit dengan curvature tool agar membentuk menjadi bibir



Gambar 1.6 Mata dan Mulut

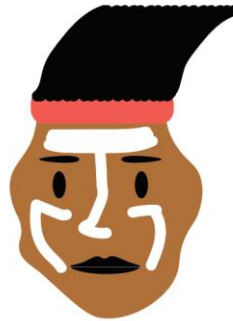


5. Kemudian gambar dahi, hidung dan pipi menggunakan brush tool dengan warna putih.



Gambar 1.7 Dahi dan Pipi

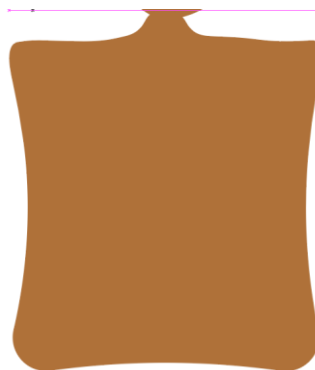
6. Gambar bandana dan aksesoris rambut menggunakan brush tool.



Gambar 1.8 Rambut

C. Membuat Badan

1. Buat layer baru dengan nama “Badan”, leher dan badan menggunakan rectangle tool dan edit menggunakan curvature tool agar membentuk badan dan leher



Gambar 1.9 Badan



D. Membuat lengan

1. Buat layer baru dengan nama lengan



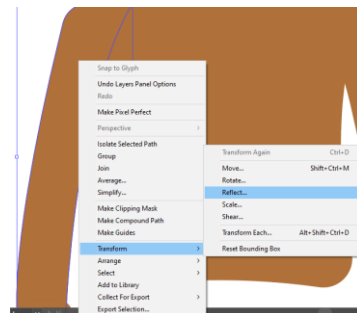
Gambar 1.10 Layer lengan

2. Buat lengan kiri dengan rectangle tool kemudian edit menggunakan curvature tool agar bisa sedikit melengkung.

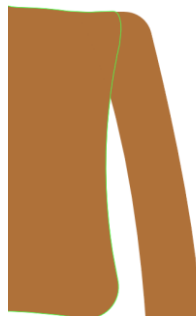


Gambar 1.11 Membuat Lengan

3. Setelah itu klik kanan pada lengan yang sudah dibuat kemudian pilih transform>reflect>vertical 90°, setelah itu pinfahkan ke sisi kanan badan.



Gambar 1.12 Reflect



Gambar 1.13 Lengan Kanan



4. Buat telapak tangan dengan menggunakan rectangle tool, dan untuk jari-jari menggunakan pen tool, kemudian ulangi cara transform>reflect.



Gambar 1.14 Telapak tangan

E. Membuat paha

1. Buat layer baru dengan nama Paha.



Gambar 1.15 New Layer

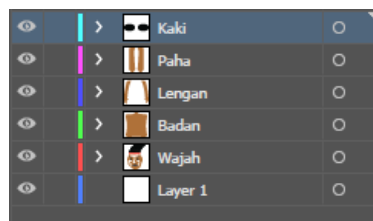
2. Buat paha dengan tool rectangle kemudian edit dengan curvature tool dan transform.reflect agar bisa sama.



Gambar 1.16 Paha

F. Membuat kaki

1. Buat layer baru dengan nama kaki.



Gambar 1.17 New Layer



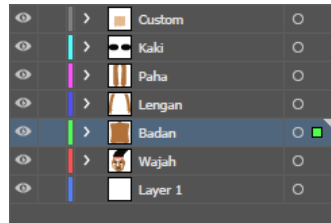
2. Buat kaki dengan ellipse tool berwarna hitam



Gambar 1.18 Kaki

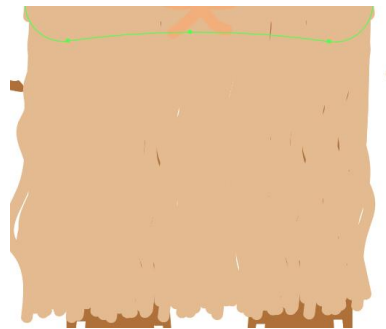
G. Membuat Kustom

1. Buat layer baru dengan nama Kustom.



Gambar 1.19 New Layer

2. Buat celana dengan brusg tool dengan warna krem kemudian copy dan paste agar menjadi seperti ini.



Gambar 1.20 Celana

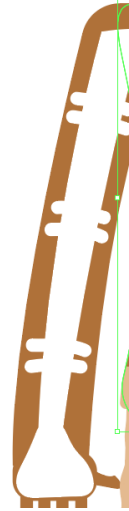
3. Pada bagian kaki buat dengan rectangle tool, kemudian pada bagian garis tengah menggunakan brush tool.



Gambar 1.21 Custom Kaki

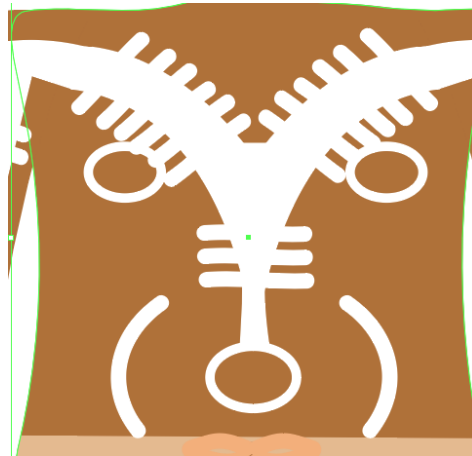


4. Pada bagian lengan buat menggunakan rectangle tool dan garis menggunakan brush tool menjadi seperti ini.



Gambar 1.22 Custom Lengan

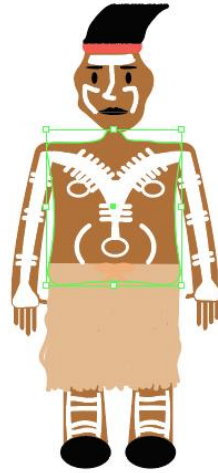
5. Pada bagian badan menggunakan ellipse tool pada bagian dada dan pusar, kemudain gambar bagian tangan menggunakan rectangle tool, pada garis menggunakan brush tool.



Gambar 1.23 Custom Badan



6. Hasil Tampilan



Gambar 1.24 Hasil Tampilan