



## TUGAS PERTEMUAN: 1

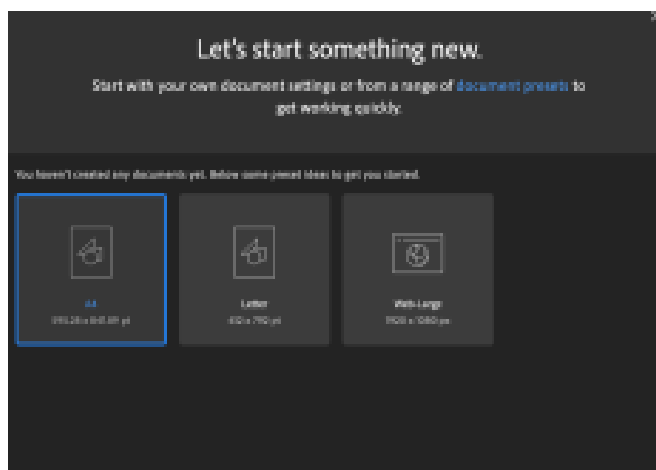
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118031
Nama	:	Muhammad Firman Prayogi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	Baju Koja (Maluku Utara)
Referensi	:	<a href="https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/12/4.-Baju-Koja.png.webp">https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/12/4.-Baju-Koja.png.webp</a> <a href="https://i0.wp.com/tambahpinter.com/wp-content/uploads/2020/08/Baju-Koja.jpg">https://i0.wp.com/tambahpinter.com/wp-content/uploads/2020/08/Baju-Koja.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Adobe Illustrator

##### A. Membuat Dokumen Baru

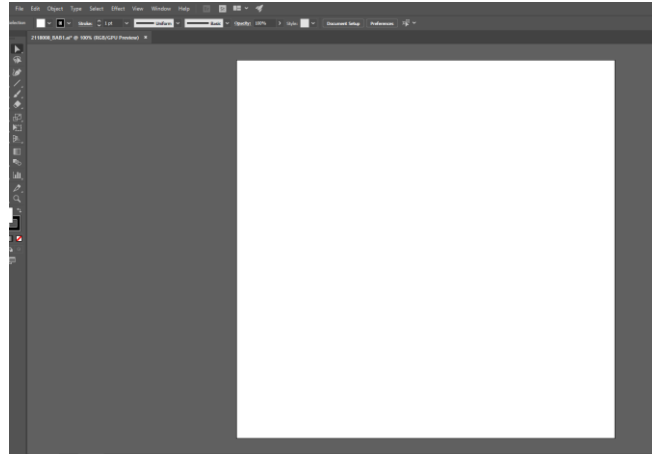
1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Kemudian jendela New Document akan muncul. Kemudian atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik Create.



Gambar 1.1 Membuat dokumen baru



## 2. Tampilan Halaman Kerja.



Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja.

### B. Membuat Kepala

1. Ganti nama layer menjadi 'kepala'. Selanjutnya, gunakan Ellipse Tool (L) untuk membuat bentuk wajah. Setelah itu, pilih semua bagian lingkaran dan gabungkan garis-garis wajah menjadi satu kesatuan dengan menggunakan Shape Builder Tool (Shift + M).



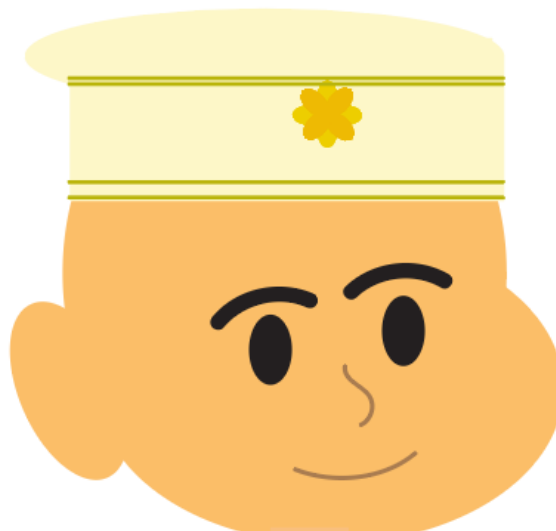
Gambar 1.3 Membuat Kepala

2. Lanjutkan dengan membentuk aksesoris kepala menggunakan Ellipse Tool (L). Setelah itu, highlight semua area dari bentuk lingkaran yang telah Anda buat dan gabungkan garis-garis aksesoris kepala menjadi satu bagian utuh dengan Shape Builder Tool (Shift + M).



Gambar 1.4 aksesoris kepala

3. Untuk alis, gunakan Paint Brush Tool (B) untuk menciptakan bentuknya. Untuk mata, bentuklah menggunakan Ellipse Tool. Dan untuk hidung serta mulut, bentuk dengan Paint Brush Tool.



Gambar 1.5 Bentuk wajah

### C. Membuat Leher

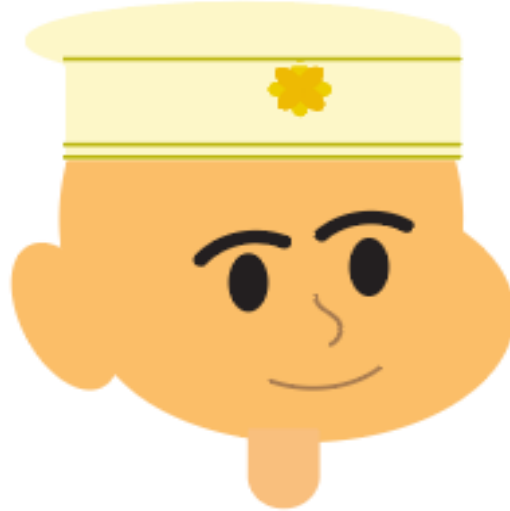
1. Buat layer dengan nama leher



Gambar 1.6 buat layer baru



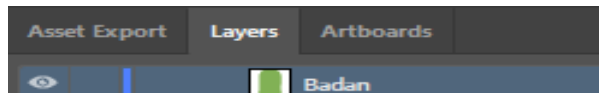
2. Bentuk leher dengan memilih Rectangle Tool (M). Setelah itu, atur posisi rectangle tersebut agar sesuai. Untuk membuat kerah, tambahkan bentuk melengkung di bagian bawah leher



Gambar 1.7 Buat bentuk leher

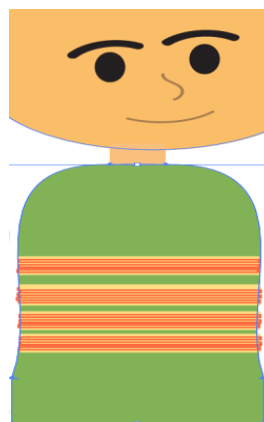
#### D. Membuat bentuk badan

1. Buat layer baru dan beri nama badan



Gambar 1.8 Membuat Layer baru

2. Buat bentuk badan dan pola baju Rectangle Tool (M), lalu atur bentuknya agar bagian atas badan lebih sempit dibanding bagian bawah badan

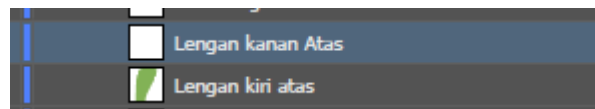


Gambar 1.9 Membuat bentuk badan



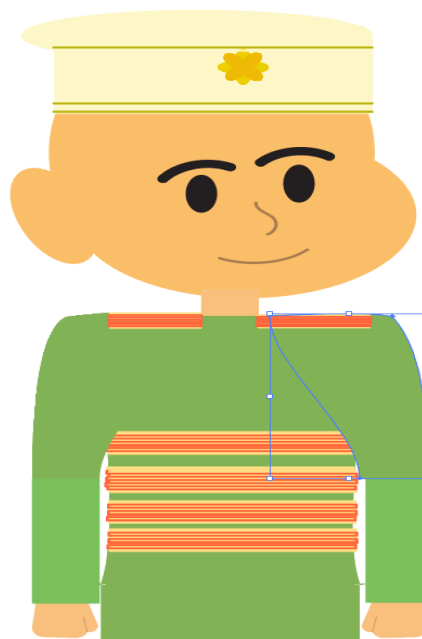
## E. Membuat Tangan Kanan Dan Kiri

1. Membuat layer baru untuk kedua Tangan.



Gambar 1.10 Membuat layer baru

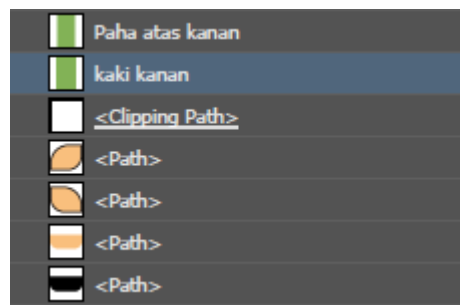
2. Untuk lengan baju dan lengan tangan, gunakan Rectangle Tool (M) untuk membuat bentuknya. Setelah itu, kelompokkan bentuk lengan baju, lengan tangan, dan telapak tangan menjadi satu grup



Gambar 1.11 Membuat Lengan

## F. Membuat Kaki Kanan dan Kiri

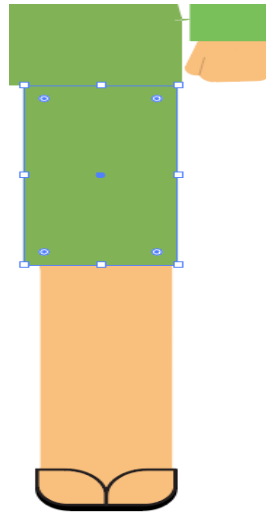
1. Buat 2 layer dengan nama “Kaki\_Kiri” dan “Kaki\_Kanan”



Gambar 1.12

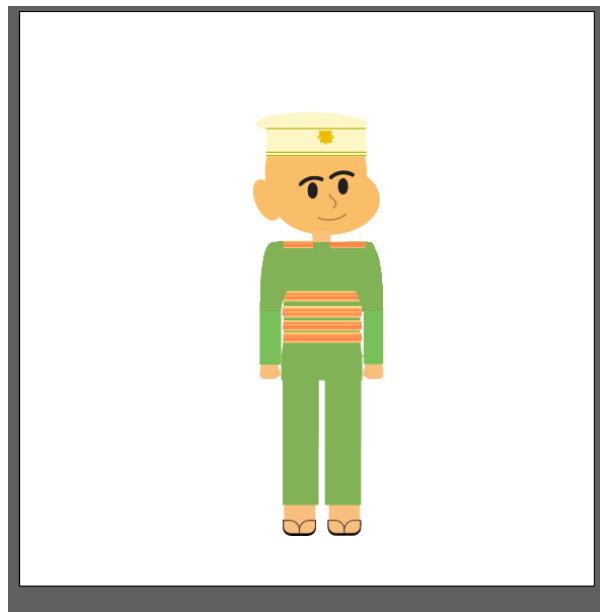


2. Membentuk kaki dan sandal menggunakan Rectangle Tool (M), dan melakukan Grouping pada kedua bentuk tersebut.



Gambar 1.13 Kaki kanan

3. Copy bentuk pada layer Kaki\_Kiri yang sudah dilakukan Grouping, kemudian paste pada layer Kaki\_Kanan



Gambar 1.14 Kaki kiri dan Kanan



#### **G. Link GitHub**

<https://github.com/fprayogi/PRAKANIM/tree/396283714ad9fe36dc4922e3c826bc1adbe41a20/Prak>