



## TUGAS PERTEMUAN: 1

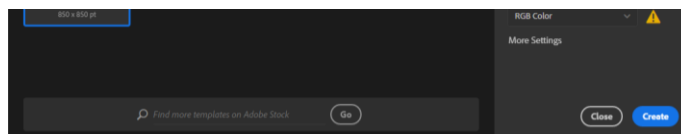
### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118101
<b>Nama</b>	:	Marie Pangestu
<b>Kelas</b>	:	C
<b>Asisten Lab</b>	:	Rifal Rifqi Rhomadon (2218106)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Sakai (Prov Kalimantan Timur) – Indonesia Tengah
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://berita.99.co/pakaian-adat-kalimantan-timur/">https://berita.99.co/pakaian-adat-kalimantan-timur/</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

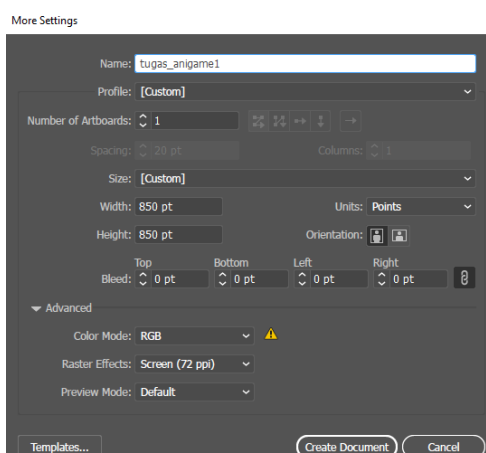
Membuat karakter menggunakan Adobe illustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

- Buka adobe illustrator, jika muncul tampilan seperti pada gambar 1.2 maka pilih pada menu bar : file -> new



Gambar 1.1 Buat Dokumen Baru

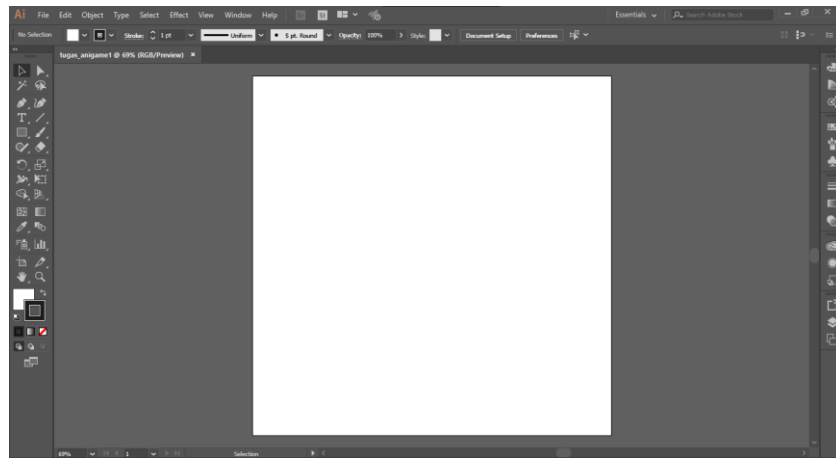
- Kemudian pada file new, tekan button 'More Settings' untuk mengubah nama, ukuran, dan mode warna dari proyek yang akan dibuat.



Gambar 1.2 More Settings New Document



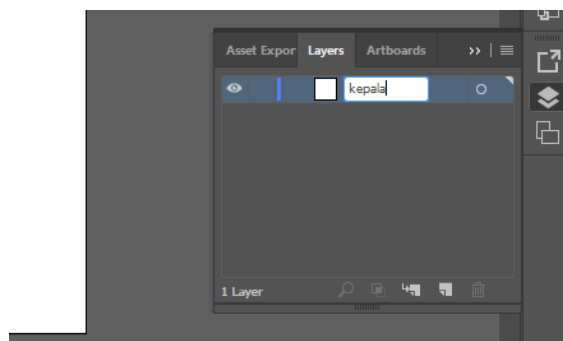
- Jika pengaturan telah diatur, klik tombol ‘Create Document’ dan akan muncul halaman document seperti pada gambar 1.3



Gambar 1.3 New Document Page

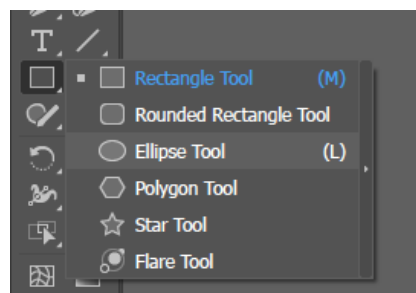
#### A. Membuat Kepala

1. Jika halaman baru telah dibuat, pilih pada menu layer disebelah menu bar kanan dan ubah nama layer 1 menjadi ‘kepala’



Gambar 1.4 Layer Kepala

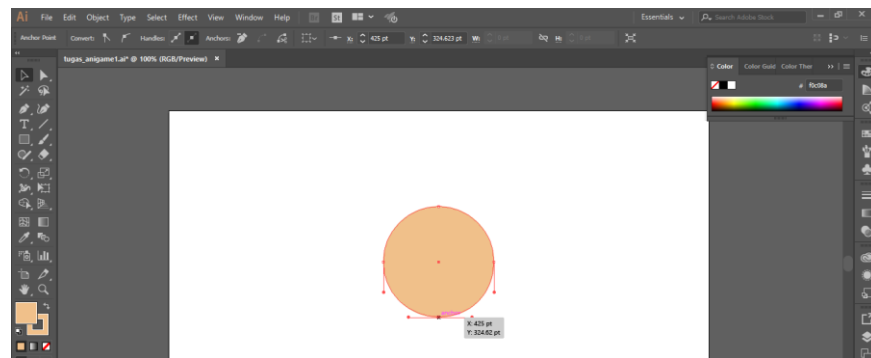
2. kemudian gunakan ellipse tool dengan cara klik kanan untuk memilih bentuk, lalu agar bentuk ellipse tetap bulat tekan shift saat membuat elemen pada document. berikan warna untuk kulit dengan kode berikut #F0C08A.



Gambar 1.5 Ellipse Tool Kepala

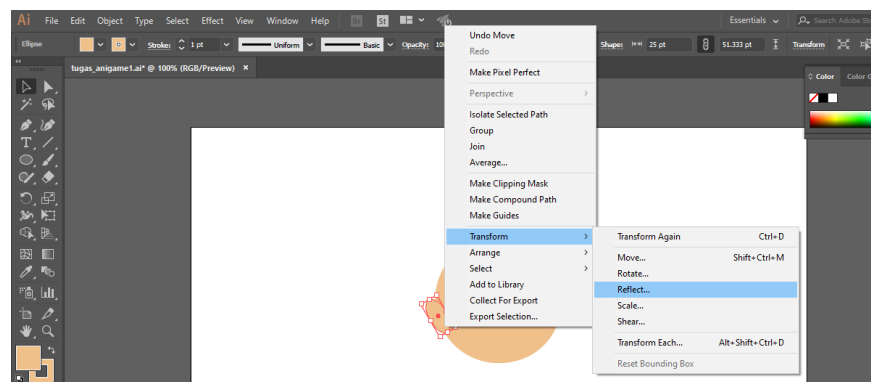


3. Hasil dari ellipse tool seperti berikut, kemudian tekan curve tool dan tekan elemen kepala dan bentuk sedikit lonjong sebagai dagu.



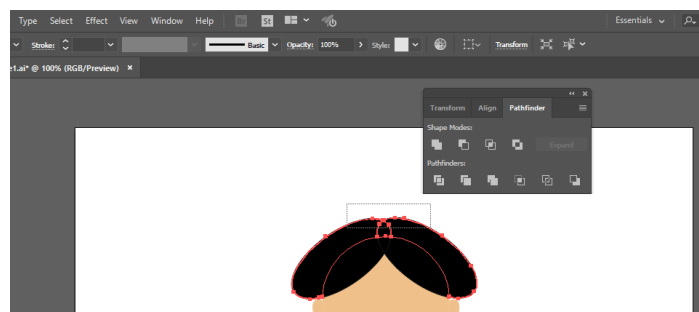
Gambar 1.6 Curve Ellipse Tool Kepala

4. kemudian membuat dengan cara tambahkan ellipse tool pada bagian kiri dan sesuaikan ukuran seperti telinga, lalu salin elemennya -> klik kanan -> transform -> reflect, untuk fungsi flip.



Gambar 1.7 Membuat Telinga

5. Lalu tambahkan ellipse tool dan posisikan seperti gambar berikut untuk membuat rambut, dan untuk menghilangkan bagian yang tidak diperlukan pilih pada menu bar : Window -> pathfinder -> pilih pathfinders bagian sebelah kiri sendiri.



Gambar 1.8 Pathfinders Bagian Rambut

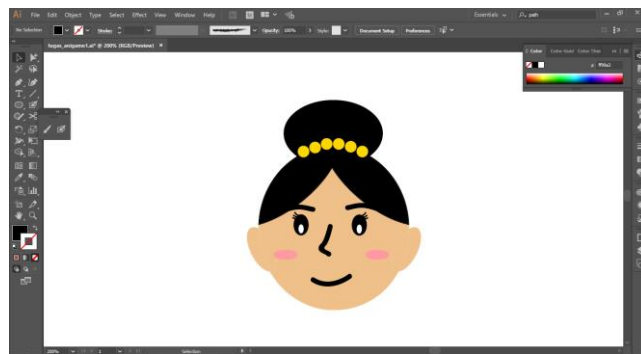


6. kemudian tambahkan ellipse tool untuk bagian rambut belakang serta aksesoris rambut



Gambar 1.9 Aksesoris Rambut

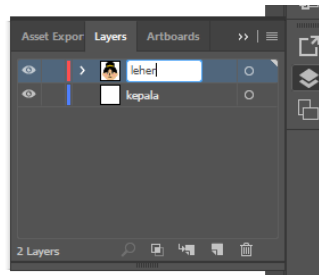
7. kemudian buat alis, hidung, dan mulut menggunakan brush tool



Gambar 1.10 Kepala

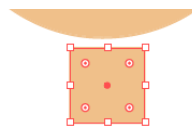
## B. Membuat Leher

1. Buat layer baru dengan nama 'Leher'



Gambar 1.11 Layer Bagian Tubuh Leher

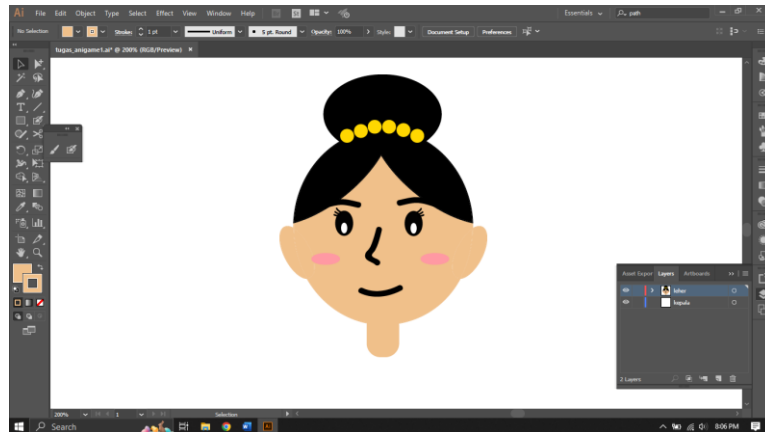
2. Buat sebuah elemen menggunakan rectangle tool sedikit memanjang, kemudian klik elemen dan tekan ctrl untuk memunculkan titik kurva tiap sudut untuk melengkungkan setiap sudut elemen.



Gambar 1.12 Elemen Leher Rectangle Tool



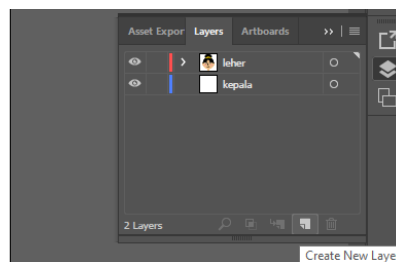
### 3. Hasil dari pembuatan bagian leher



Gambar 1.13 Leher

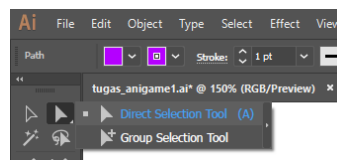
## C. Membuat Badan

### 1. Buat layer baru untuk bagian badan.



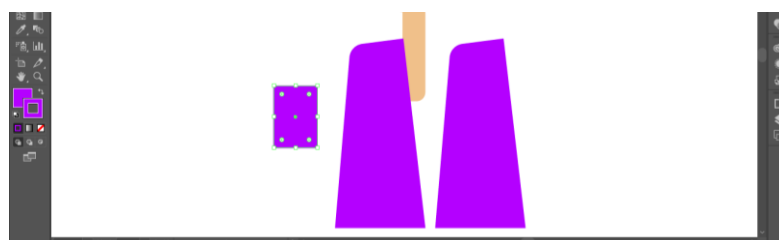
Gambar 1.14 Layer Bagian Tubuh Badan

### 2. Gunakan tool tersebut untuk membuat sudut rectangle bisa diubah secara terpisah untuk membentuk trapesium.



Gambar 1.15 Direct Selection Tool

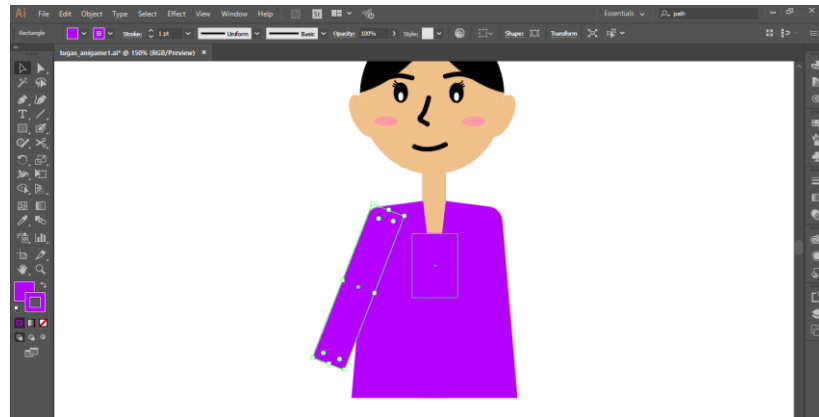
### 3. lalu bentuk rectangle seperti gambar berikut dan copy, serta tambahkan satu rectangle untuk bagian baju.



Gambar 1.16 Desain Baju

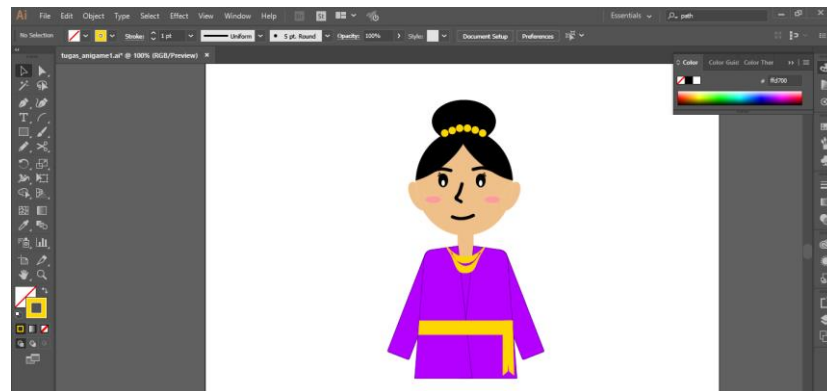


4. kemudian tambahkan elemen rectangle baru untuk desain tangan.



Gambar 1.17 Desain Baju Bagian Tangan

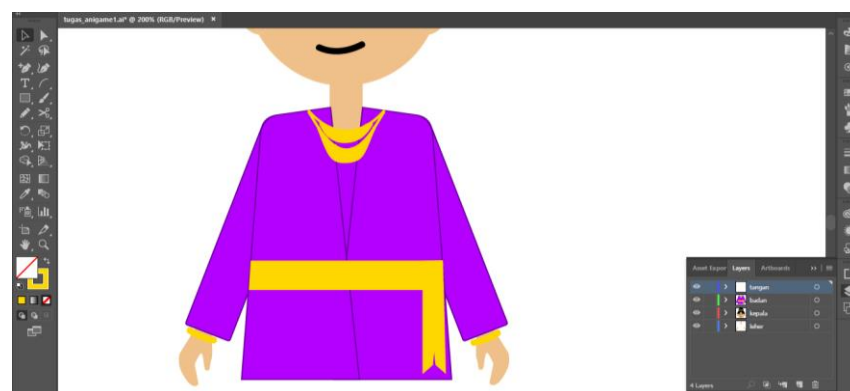
5. lengkapi dengan penambahan atribut kalung menggunakan brush tool, dan sabuk menggunakan rectangle tool.



Gambar 1.18 Badan

#### D. Membuat Tangan

1. tambahkan elemen rectangle tool, kemudian tekan curve tool untuk mengubah bentuk rectangle menjadi bentuk tangan sedemikian rupa.

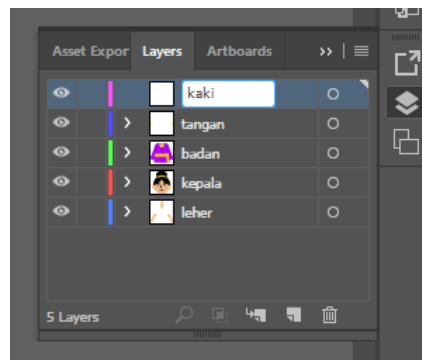


Gambar 1.19 Tangan



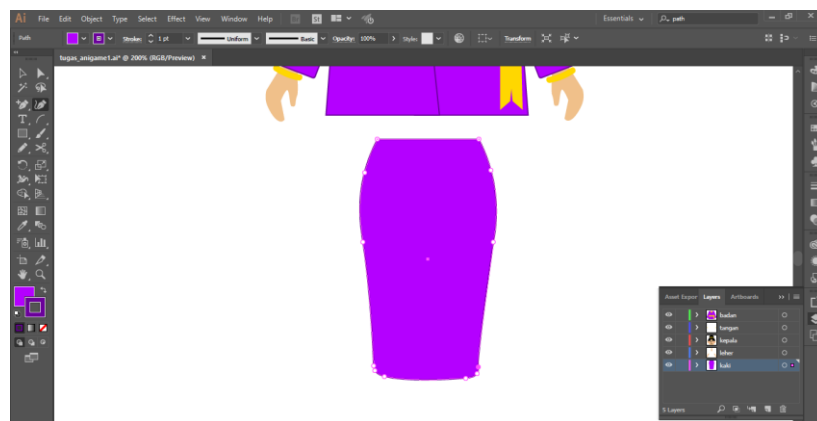
## E. Membuat Kaki

1. tambahkan layer baru untuk bagian tubuh kaki.



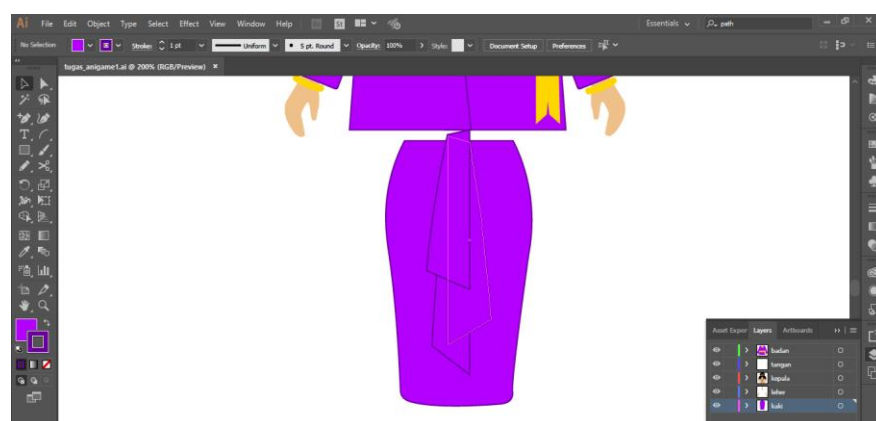
Gambar 1.20 Layer Baru Untuk Kaki

2. Tambahkan elemen rectangle dan ubah bentuk menggunakan curve tool.



Gambar 1.21 Desain Rok

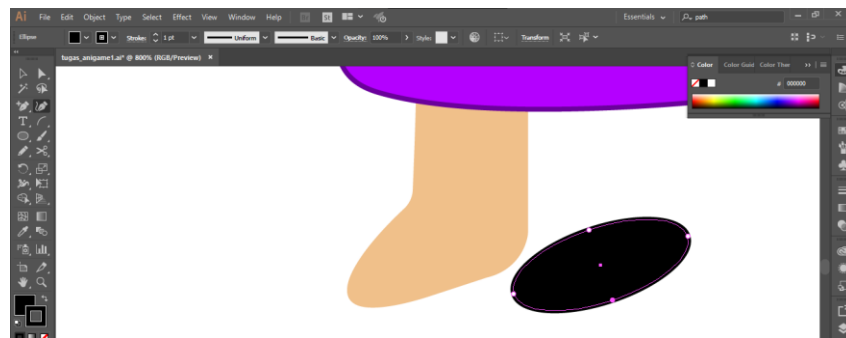
3. tambahkan elemen agar rok menjadi lebih hidup.



Gambar 1.22 Lipatan Rok

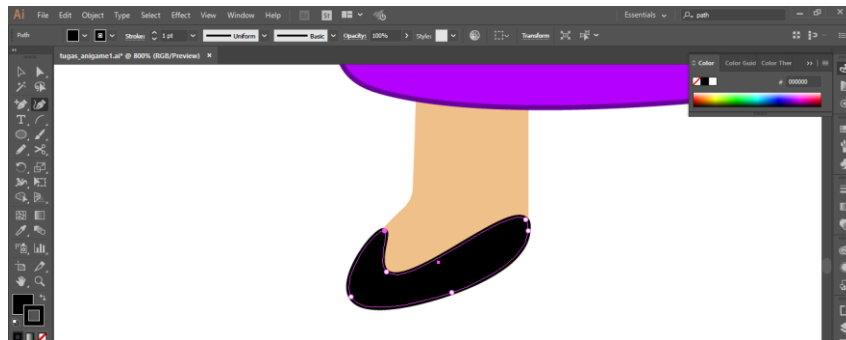


4. kemudian tambahkan elemen rectangle untuk bagian kaki, dan ellipse untuk Sepatu dan bentuk menggunakan curve tool



Gambar 1.23 Elemen Untuk Kaki Dan Sepatu

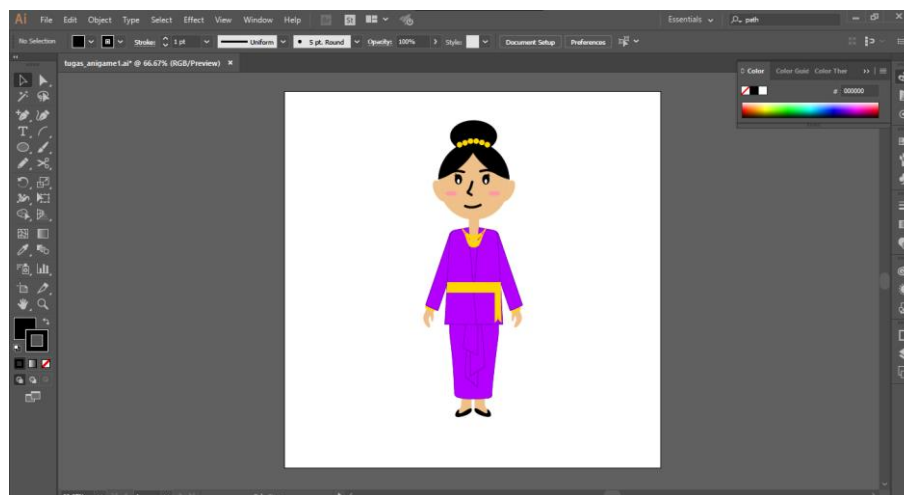
5. dan sesuaikan bentuk sepatu dengan kaki.



Gambar 1.24 Desain Kaki

## F. Hasil

1. Hasil Desain Baju Adat Sakai



Gambar 1.25 Baju Adat Sakai