



# TUGAS PERTEMUAN: 1

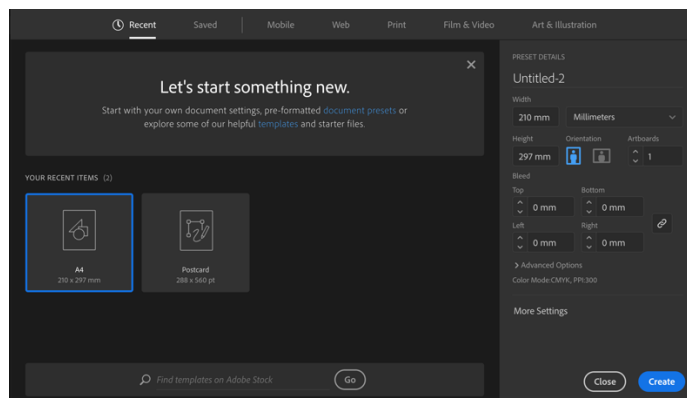
## MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118113
<b>Nama</b>	:	Vincent Mikhael
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Nayaka Apta N (2218102)
<b>Baju Adat</b>	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah - Bali)
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://radarmukomuko.disway.id/upload/31694ca78fa8f0a46795eaabcc36cd59.jpg">https://radarmukomuko.disway.id/upload/31694ca78fa8f0a46795eaabcc36cd59.jpg</a>

### 1.1 Tugas 1 : Membuat baju adat menggunakan Adobe Illustrator

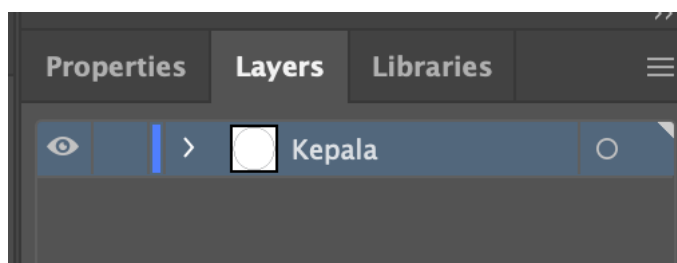
#### A. Langkah Langkah Membuat baju adat bali payas alit

1. Langkah pertama adalah buat file baru dengan nama payas alit



Gambar 1.1 File baru

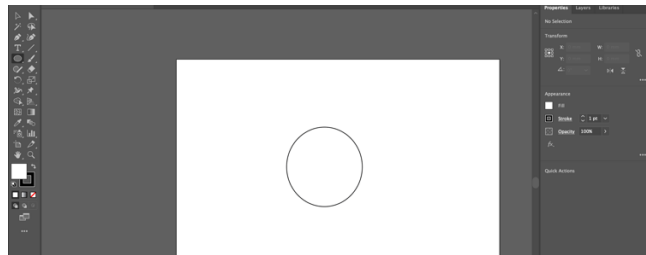
2. Ubah nama layer 1 menjadi Kepala



Gambar 1.2 Layer kepala

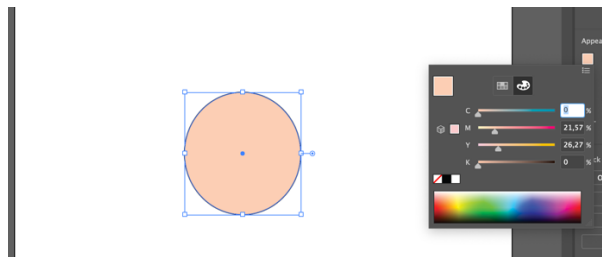


3. Lalu buat lingkaran untuk kepala nya menggunakan *ellipse tools*.



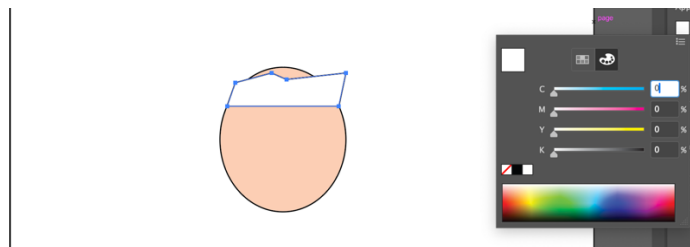
Gambar 1.3 Ellipse Tools

4. Beri warna yang mirip dengan warna kulit manusia.



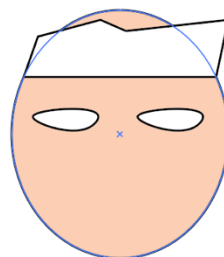
Gambar 1.4 Warna kepala

5. Lalu untuk ikat kepala nya buat menggunakan pen tool dan sesuaikan.



Gambar 1.5 Ikat kepala

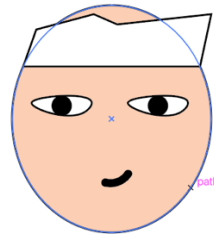
6. Buat putih mata menggunakan curvature tool dan sesuaikan agar mirip dengan mata.



Gambar 1.6 Putih mata

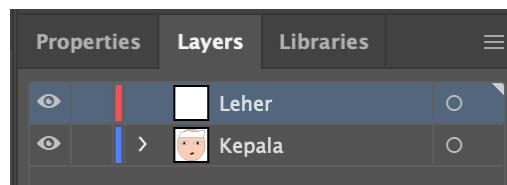


7. Tambahkan bola mata di dalam putih mata menggunakan ellipse tool dan beri mulut menggunakan paintbrush.



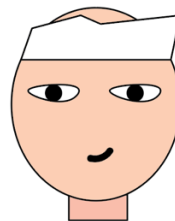
Gambar 1.7 Bentuk muka

8. Buat layer baru dengan nama leher.



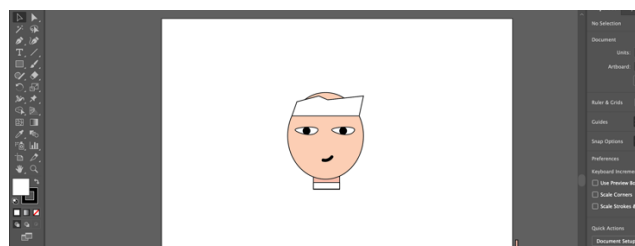
Gambar 1.8 Layer leher

9. Lalu buat bentuk leher menggunakan rectangle tool.



Gambar 1.9 Bentuk leher

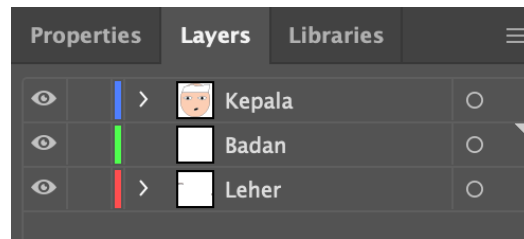
10. Tambahkan juga rectangle tool untuk kera bajunya.



Gambar 1.10 Kera baju

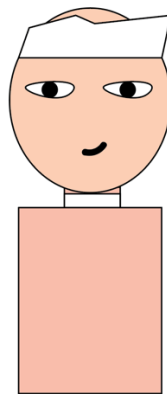


11. Buat layer baru dan beri nama badan



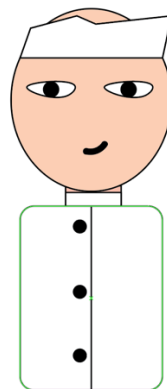
Gambar 1.11 Layer badan

12. Bentuk badan menggunakan rectangle tool dan buat setiap sudut menjadi tumpul agar tidak terlalu kaku.



Gambar 1.12 Bentuk badan

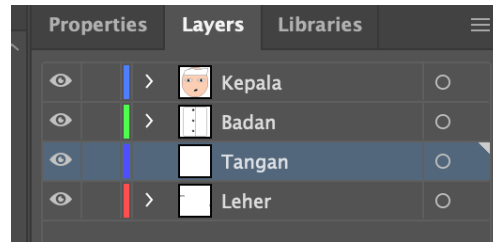
13. Beri warna badan menjadi putih lalu beri garis ditengah dan beri kancing menggunakan ellipse tools agar terlihat seperti baju



Gambar 1.13 Bentuk baju

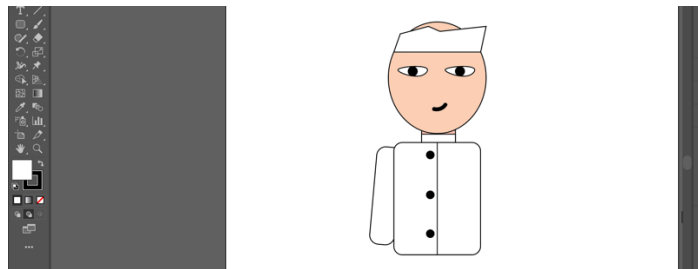


14. Buat layer baru dengan nama tangan.



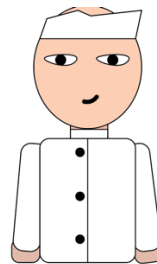
Gambar 1.14 Layer tangan

15. Buat model lengan menggunakan rectangle tool



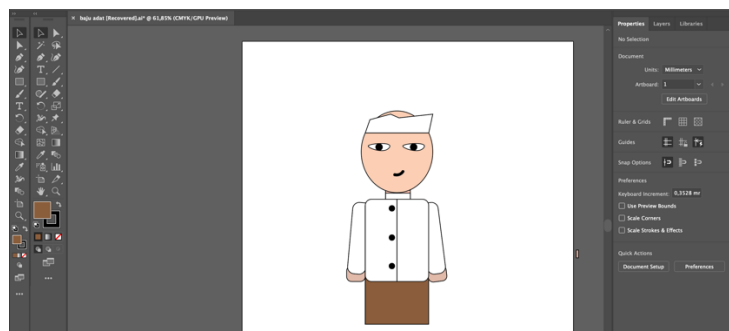
Gambar 1.15 Bentuk tangan

16. Bentuk juga kepalan tangan agar semakin terlihat mirip dengan bentuk tangan. Lalu copy dan taruh disebelah kanan.



Gambar 1.16 Tangan

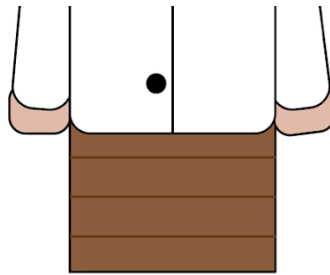
17. Buat layer baru Bernama bawahan, dan buat rectangle mirip seperti sarung.



Gambar 1.17 Bawahan celana

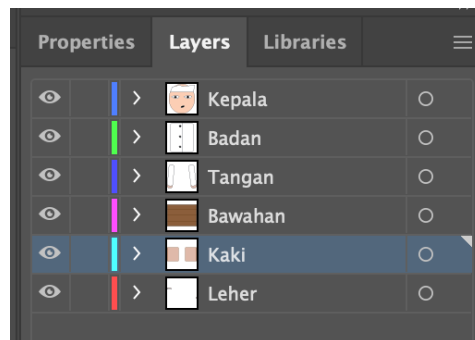


18. Agar bawahannya menjadi lebih bagus, beri seperti corak menggunakan line tool



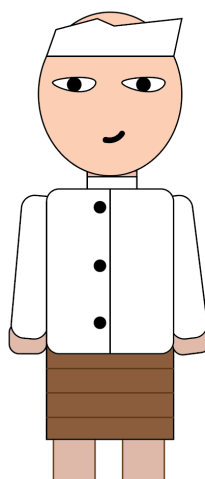
Gambar 1.18 Corak bawahan

19. Lalu buat layer lagi dan beri nama kaki dan pastikan urutan layer disesuaikan agar tumpang tindih antar komponen tubuh bisa tersusun.



Gambar 1.19 Layer Kaki

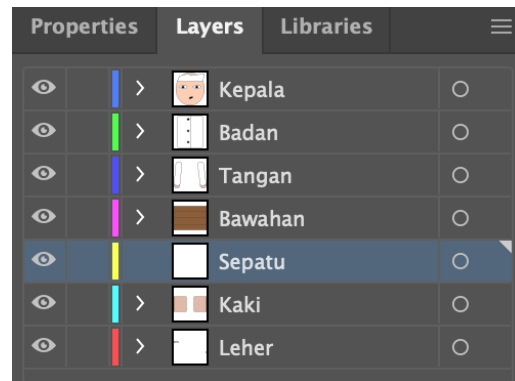
20. Lalu bentuk kaki dengan menggunakan rectangle tool lalu copy dan pasang kedua nya dibawah bawahan.



Gambar 1.20 Bentuk kaki

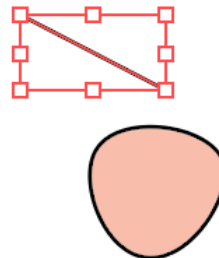


21. Lalu buat lagi layer terakhir untuk sepatu



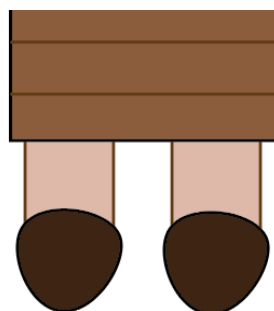
Gambar 1.21 Layer sepatu

22. Bentuk sepatu menggunakan curvature tool.



Gambar 1.22 Bentuk sepatu

23. Lalu taruh dibawah kaki, beri warna hitam dan copy di sebelah kanannya.



Gambar 1.23 Pasang sepatu



## 24. Hasil tampilan



Gambar 1.24 Pakaian adat bali