

**PRAKTIKUM ANIMASI DAN GAME PERTEMUAN : 1**  
**Pengenalan Animasi dan Pembuatan**  
**Karakter di Adobe Illustrator**

<b>NIM</b>	:	1818050
<b>NAMA</b>	:	Adji Bayu Pamungkas
<b>MATERI</b>	:	1. Pengenalan Animasi dan Pembuatan Karakter
<b>TUGAS</b>	:	1. Membuat Karakter menggunakan Adobe Illustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

**1.1 Tujuan**

1. Praktikan dapat memahami pengertian Karakter.
2. Praktikan dapat membuat karakter menggunakan *Adobe Illustrator*.
3. Praktikan dapat memahami komponen-komponen yang ada pada *Adobe Illustrator*.

**1.2 Alat dan Bahan**

1. Laptop/PC
2. *Adobe Illustrator 2020*
3. Modul Praktikum Animasi dan Game 2024

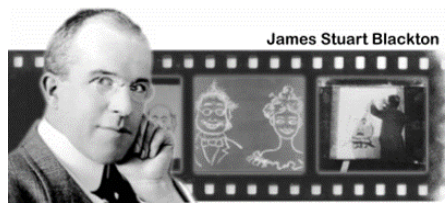
**1.3 Landasan teori**

**A. Animasi**

Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi diatas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Animasi juga memiliki daya tarik sehingga tampilan dapat terlihat lebih menarik.

## 1. Sejarah Animasi

Pada abad 18 saat itu, film animasi yang dibuat banyak menggunakan teknik *Stop Motion*. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam. Tokoh yang menjadi pionir perkembangan stop motion adalah J. Stuart Blackton



Gambar 1.1 Pengembang *Stop Motion* J. Stuart Blackton

## B. Karakter

Karakter merupakan figur sentral yang meresponi atau memotivasi kejadian dari suatu cerita, Karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, bentuk badan, gaya gambar. Karakter tersebut akan di buat sebagai tokoh utama dalam animasi yang dibuat, Tokoh utama adalah tokoh yang ditonjolkan dalam cerita. Tokoh utama merupakan salah satu dari unsur instrinsik yang terdapat pada sebuah film animasi, cerita ataupun drama.

## C. Pengenalan Adobe Illustrator

Adobe Illustrator (AI) adalah program aplikasi editor desain grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe. Illustrator merupakan aplikasi vektor yang sangat populer di kalangan desainer grafis. Program ini terkenal di kalangan desainer grafis karena kualitas warna pada file output-nya. Illustrator mampu menampilkan peramater warna cetak CMYK pada layar monitor RGB hampir 100% presisi dengan hasil cetaknya. Sementara di aplikasi vektor lain desainer perlu banyak melakukan konfigurasi manajemen warna monitor terlebih dahulu sebelum mencapai warna yang hampir presisi di hasil cetakannya.



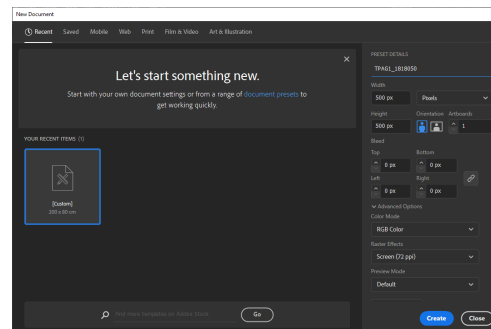
Gambar 1.2 Tampilan *Loading Adobe Illustrator*

Adobe Illustator juga merupakan program pengelola gambar berbasis vektor. Setiap vektor yang melewati titik yang ditentukan oleh sumbu x dan y akan membentuk sebuah gambar. Titik tersebut disebut dengan control points atau nodes. Node ini menentukan jalur vektor dan dapat diberikan berbagai atribut seperti warna, kurva, isi, bentuk, dan ketebalan. Salah satu kelebihan dari gambar vektor adalah kualitas gambar tidak akan pecah walaupun gambar tersebut diperbesar.

## 1.4 Langkah langkah membuat Karakter pada Adobe Illustrator

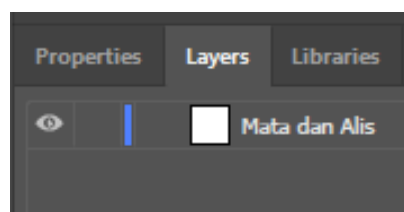
### A. Membuat Karakter Kepala Adat Dayak Ngaju

1. Buka *Adobe Illustrator CC*, sesuaikan setting dan beri nama untuk filenya yaitu TPAG1\_1818050 seperti pada gambar 1.3 berikut



Gambar 1.3 Tampilan dari Membuat File Baru

2. Pilih *layer1* pada *Tab Layers* da Ubah nama *layer1* menjadi Mata dan Alis seperti pada gambar 1.4 berikut



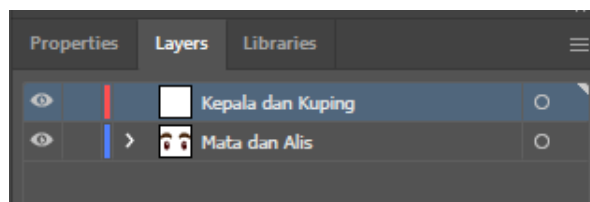
Gambar 1.4 Mengganti Nama *Layer1* menjadi Mata dan Alis

3. Buat objek Mata dan Alis dengan menggunakan *Elipse Tool* dan jadikan seperti bentuk pada gambar 1.5 berikut



Gambar 1.5 Membuat Mata dan Alis Dengan *Elipse Tool*

4. Buat layer baru dan beri nama yaitu Kepala dan kuping seperti pada gambar 1.6 berikut



Gambar 1.6 Membuat *Layer* baru Kepala dan Kuning

5. Kemudian buat objek Kepala dan Kuning dengan *Elipse Tool* dan gabungkan pada posisi terakhir dengan layer Mata dan Alis Seperti pada gambar 1.7 berikut



Gambar 1.7 Membuat Kepala dan Kuning Dengan *Elipse Tool*

6. Buat layer baru dan beri nama yaitu Mulut dan Hidung seperti pada gambar 1.8 berikut



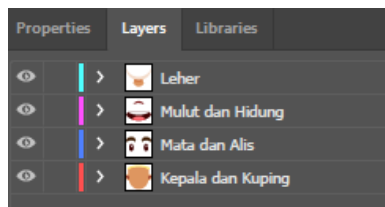
Gambar 1.8 Membuat *Layer* baru dengan nama Mulut dan Hidung

7. Kemudian buat objek Mulut dan Hidung dengan *Elipse Tool* dan gabungkan dengan layer sebelumnya Seperti pada gambar 1.9 berikut



Gambar 1.9 Membuat Mulut dan Hidung Dengan *Elipse Tool*

8. Buat layer baru dan beri nama yaitu Leher seperti pada gambar 2.9 berikut



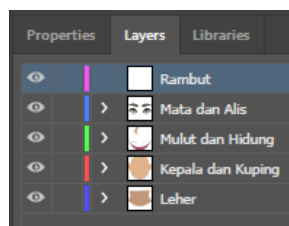
Gambar 1.10 Membuat *Layer* baru dengan nama Leher

9. Kemudian buat objek Leher dengan *Elipse Tool* dan gabungkan dengan layer Kepala dan Kuning Seperti pada gambar 1.11 berikut



Gambar 1.11 Membuat Leher Dengan *Elipse Tool*

10. Buat layer baru dan beri nama yaitu Rambut seperti pada gambar 1.12 berikut



Gambar 1.12 Membuat *Layer* Baru Untuk Objek Leher

11. Kemudian buat objek Rambut dengan *Elipse Tool* dan gabungkan dengan layer Kepala dan Keping Seperti pada gambar 1.13 berikut



Gambar 1.13 Membuat Rambut Dengan *Elipse Tool*

12. Kemudian buat objek Aksesoris Rambut dengan *Elipse Tool* dan gabungkan dengan layer Rambut Seperti pada gambar 1.14 berikut



Gambar 1.14 Membuat Rambut Dengan *Elipse Tool*

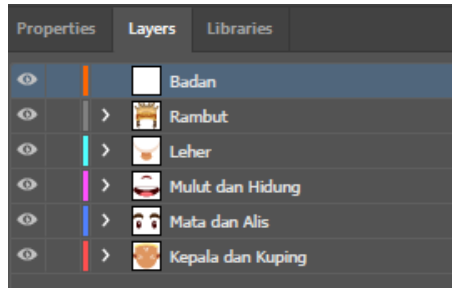
13. Terakhir buat objek Aksesoris Kepala dengan *Elipse Tool* dan gabungkan dengan layer Kepala dan Keping Seperti pada gambar 1.15 berikut



Gambar 1.15 Membuat Aksesoris Kepala Dengan *Elipse Tool*

## B. Membuat Karakter Pakaian Adat Dayak Ngaju

1. Buat layer baru dan beri nama yaitu Badan seperti pada gambar 1.16 berikut



Gambar 1.16 Membuat *Layer* Baru Untuk Objek Badan

2. Kemudian buat objek Badan dengan *Rectangle Tool* ditambah setiap *path* pakai *anchor* yang *smooth* setiap sudut dan gabungkan dengan layer Kepala dan Kuping Seperti pada gambar 1.16 berikut



Gambar 1.16 Membuat Badan Dengan *Rectangle Tool*

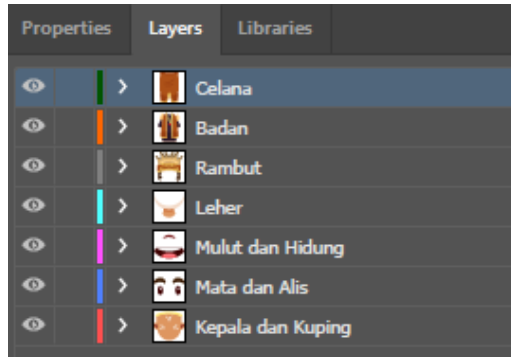
3. Kemudian buat objek Aksesoris Badan dengan *Rectangle Tool* ditambah setiap *path* pakai *anchor* yang *smooth* setiap sudut Seperti pada gambar 1.17 berikut



Gambar 1.17 Membuat Aksesoris Badan Dengan *Rectangle Tool*

### C. Membuat Karakter Celana Adat Dayak Ngaju

1. Buat layer baru dan beri nama yaitu Celana seperti pada gambar 1.18 berikut



Gambar 1.18 Membuat *Layer* Baru Untuk Objek Tangan Kanan

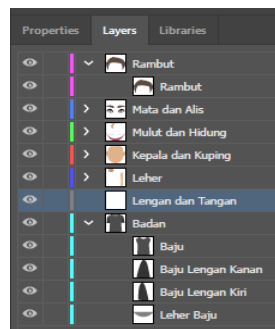
2. Kemudian buat objek Celana dengan *Rectangle Tool* ditambah setiap *path* pakai *anchor* yang *smooth* setiap sudut dan gabungkan dengan layer Badan Seperti pada gambar 1.19 berikut



Gambar 1.19 Membuat Celana Dengan *Rectangle Tool*

### D. Membuat Karakter Tangan dan Kaki Adat Dayak Ngaju

1. Buat layer baru dan beri nama yaitu Tangan dan Kaki seperti pada gambar 1.20 berikut



Gambar 1.20 Membuat *Layer* Baru Untuk Objek Tangan dan Kaki



2. Kemudian buat objek Tangan dengan *Rectangle Tool* ditambah setiap *path* pakai *anchor* yang *smooth* setiap sudut dan gabungkan dengan layer Badan Seperti pada gambar 1.21 berikut



Gambar 1.21 Membuat Objek Tangan

3. Kemudian buat objek Kaki dengan *Rectangle Tool* ditambah setiap *path* pakai *anchor* yang *smooth* setiap sudut dan gabungkan dengan layer Celana Seperti pada gambar 1.22 berikut



Gambar 1.22 Membuat Objek Kaki

4. Buat objek Sepatu, Stepnya sama seperti pembuatan diatas hanya menyesuaikan dari kaki dengan *Rectangle Tool* seperti pada gambar 1.23 berikut



Gambar 1.23 Hasil membuat Objek Sepatu

5. Hasil dari membuat karakter secara menyeluruh dapat di *export* dan tampilannya seperti pada gambar 1.24 berikut



Gambar 1.24 Tampilan Hasil dari membuat Pakaian Adat Dayak Ngaju

### 1.5 Kesimpulan

1. Praktikan mampu membuat karakter menggunakan Adobe Illustrator
2. Praktikan mampu memahami komponen-komponen yang ada pada Adobe Illustrator
3. Praktikan mampu memahami fungsi-fungsi tiap toolbox yang ada pada Adobe Illustrator

Nilai	Asisten Laboratorium