



TUGAS PERTEMUAN: 1

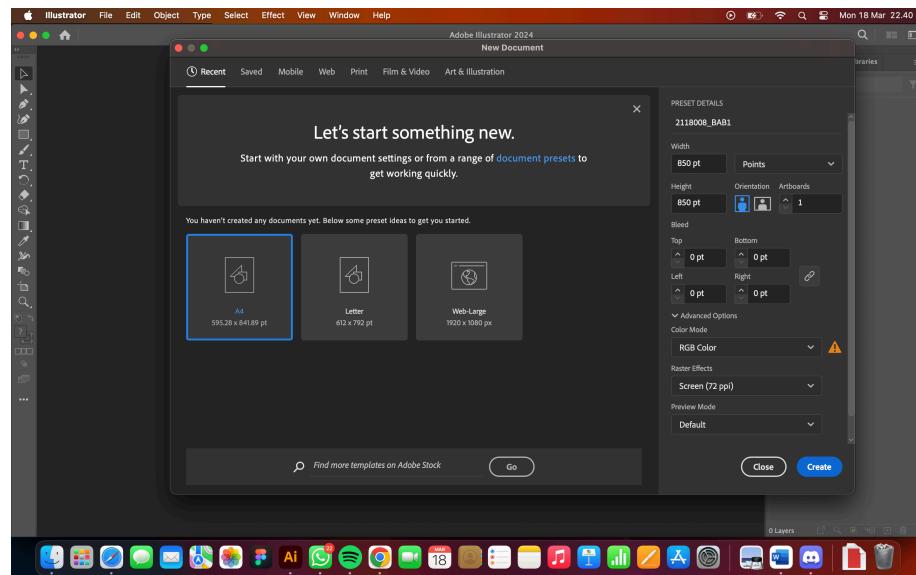
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118008
Nama	:	Agnus Dei Dharma Prawira
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
Baju Adat	:	Seppa Tallung Buku (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://img.okezone.com/content/2017/09/08/194/1772217/okezone-week-end-kenal-lebih-dekat-dengan-baju-pokko-dan-seppa-takkung-buku-pakaian-adat-khas-toraja-yang-didominasi-warna-kuning-merah-dan-putih-8itLs9RbKj.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Adobe Illustrator

A. Membuat Dokumen Baru

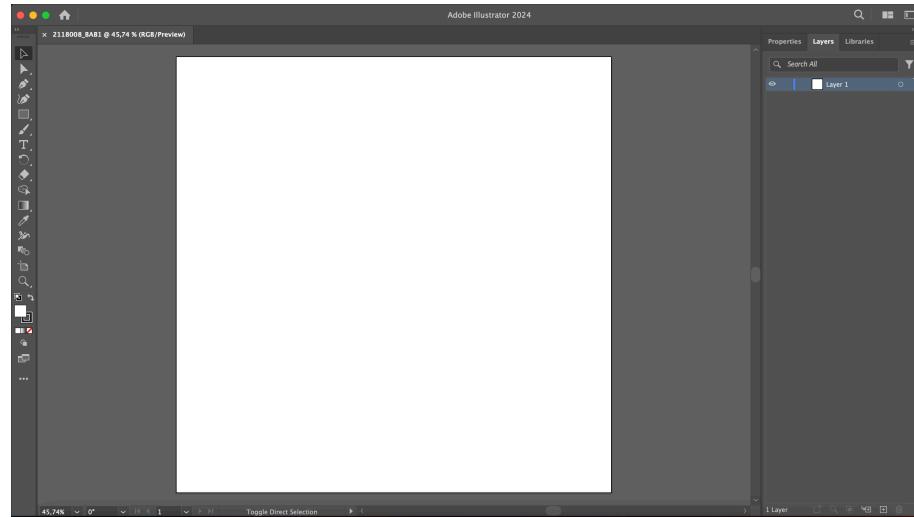
1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Kemudian jendela *New Document* akan muncul. Kemudian atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru



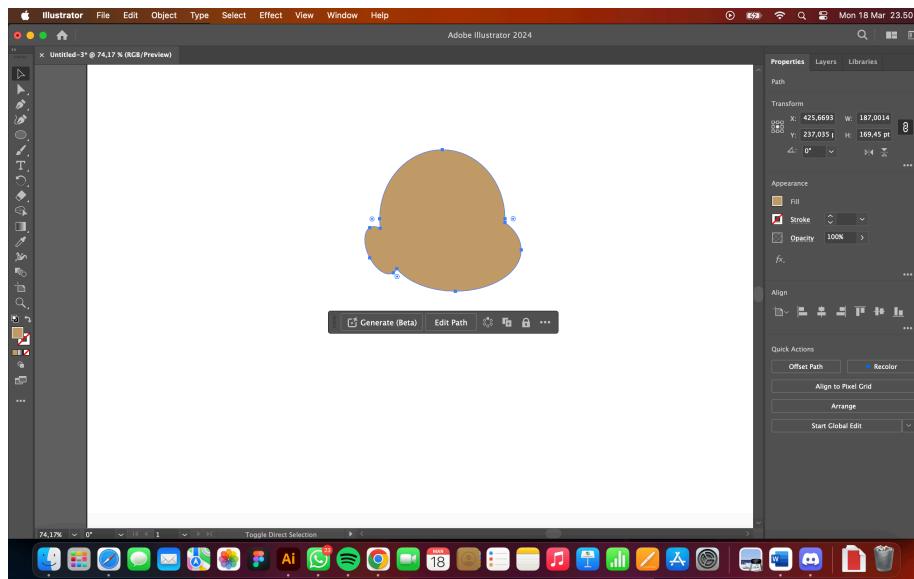
2. Kemudian akan tampil halaman kerja berikut



Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja

B. Membuat Kepala

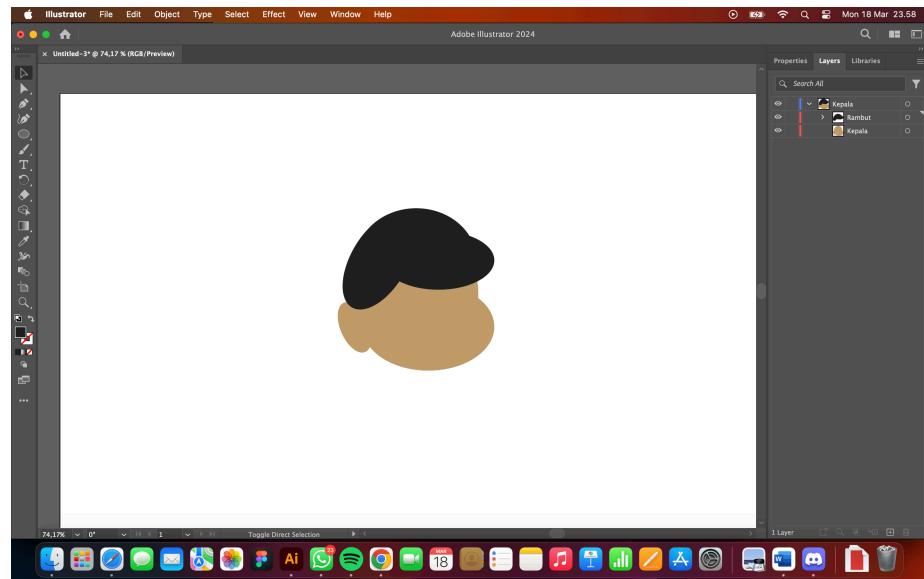
1. Ubah nama layer menjadi kepala. Kemudian bentuk wajah menggunakan *Ellipse Tool* (L). Lalu blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis wajah menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool* (Shift + M).



Gambar 1.3 Membuat Bentuk Kepala

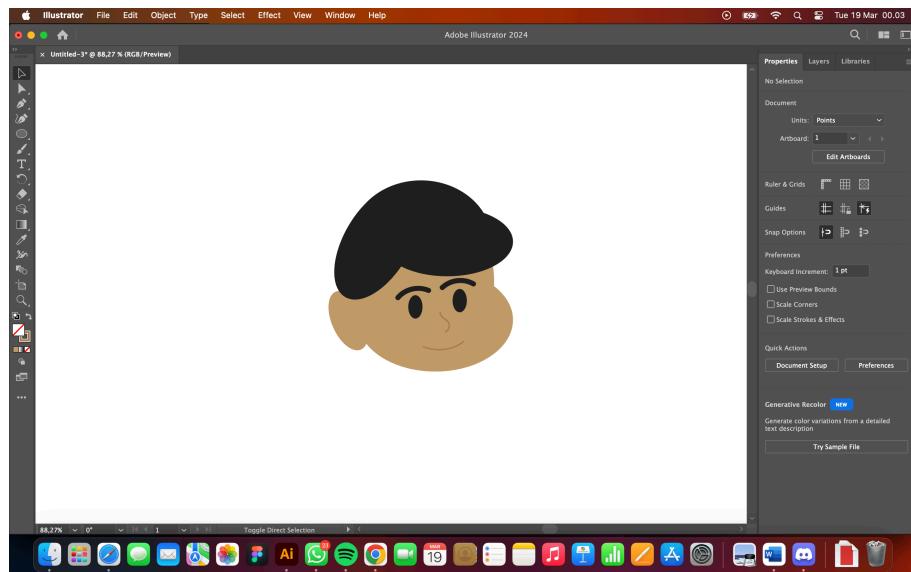


2. Selanjutnya membuat bentuk rambut dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis rambut menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.4 Membuat Bentuk Rambut

3. Membuat bentuk alis dengan menggunakan *Paint Brush Tool* (B). Lalu membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Lalu membuat bentuk hidung dan mulut dengan menggunakan *Paint Brush Tool*.

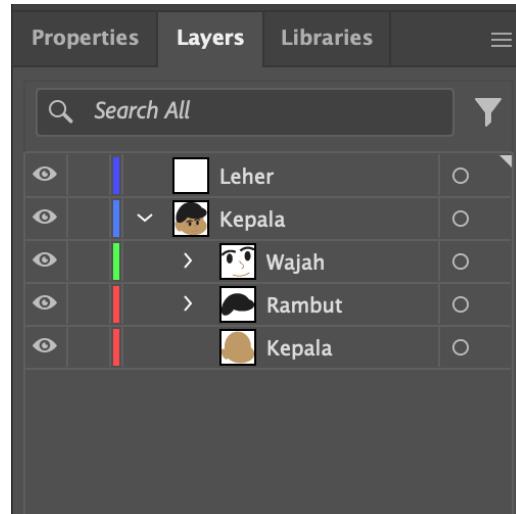




Gambar 1.5 Membuat Bentuk Wajah

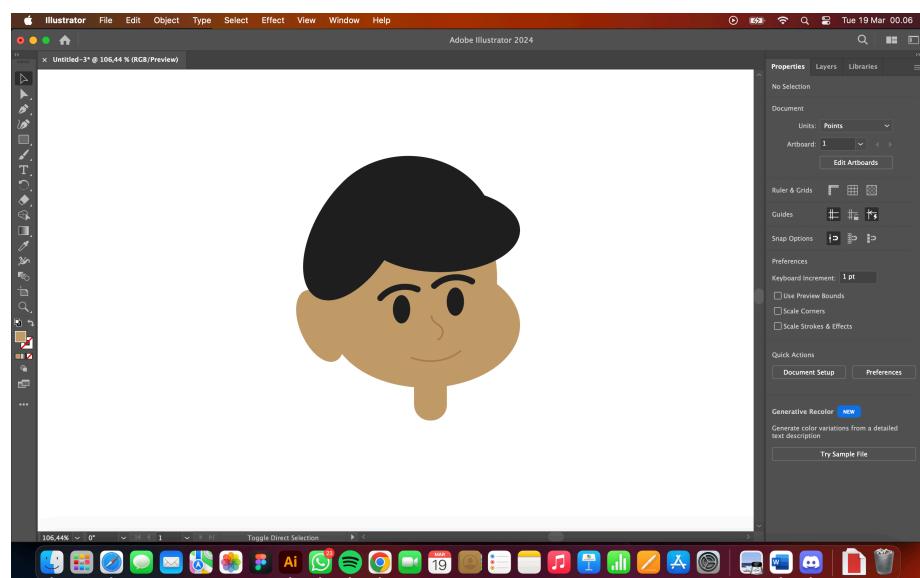
C. Membuat Leher

1. Buat *layer* baru dengan nama “Leher”.



Gambar 1.6 Membuat Layer Leher

2. Buat bentuk leher dengan menggunakan *Rectangle tool* (M), lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung di bagian bawah leher untuk membentuk kerahnya.

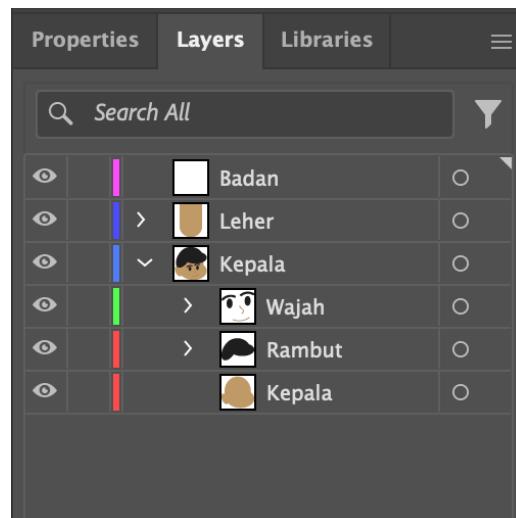


Gambar 1.7 Membuat Bentuk Leher



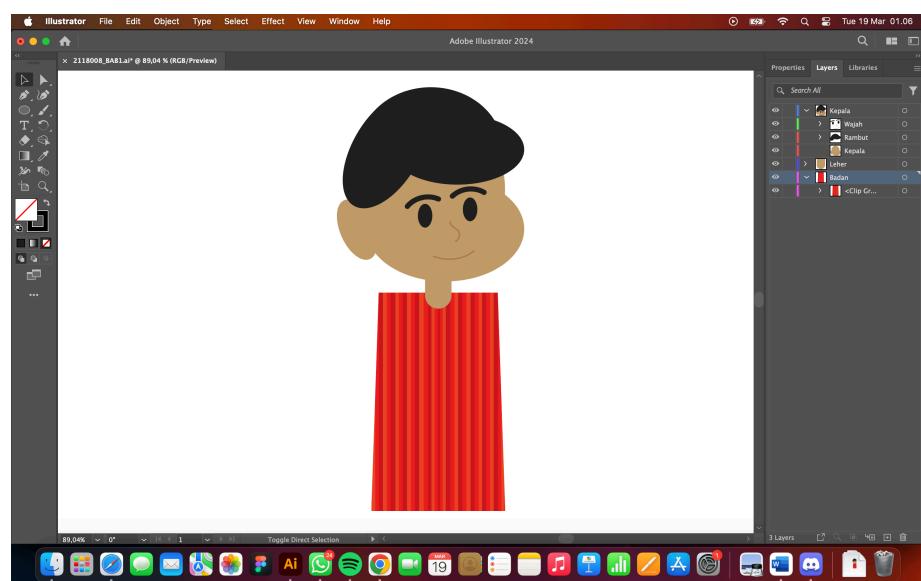
D. Membuat Badan

1. Buat *layer* baru dengan nama “Badan”.



Gambar 1.8 Membuat Layer Badan

2. Membuat 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 dan Pola Baju



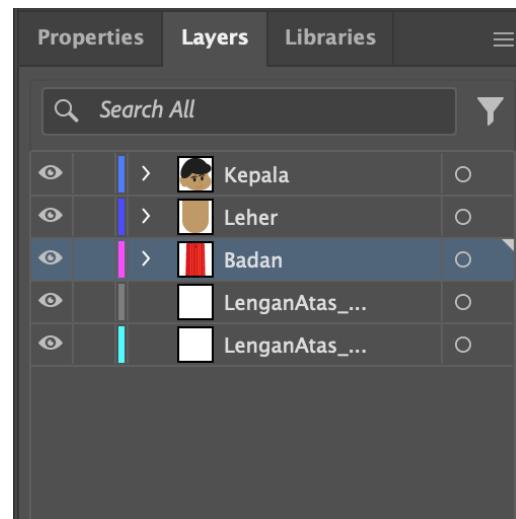
3. Membuat jahitan baju dengan *Line Segment Tool* (/), dan kancing dengan *Ellipse Tool*.



Gambar 1.10 Membuat Jahitan Baju dan Kancing

E. Membuat Tangan Kiri dan Tangan Kanan

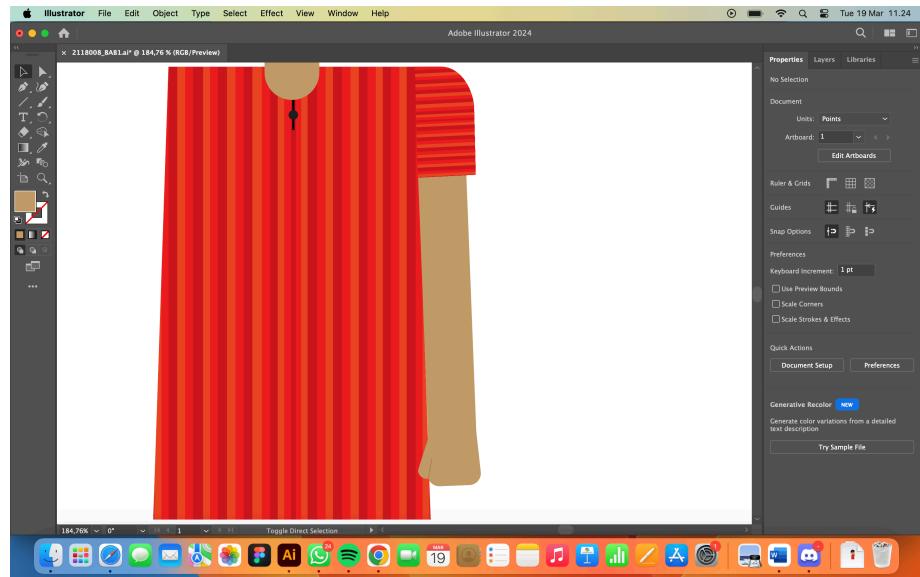
1. Buat 2 *layer* baru dengan nama “LenganAtas_Kiri” dan “LenganAtas_Kanan”



Gambar 1.11 Membuat *Layer* Badan



2. Membentuk lengan baju dan lengan tangan menggunakan *Rectangle Tool* (M). Kemudian lakukan *Grouping* antara bentuk lengan baju, lengan tangan, dan telapak tangan



Gambar 1.12 Membuat Tangan Kiri

3. *Copy* bentuk pada *layer* LenganAtas_Kiri yang sudah dilakukan *Grouping*, kemudian *paste* pada *layer* LenganKanan_Atas dan klik kanan pada bagian tersebut lakukan *Transform > Reflect*, pilih Vertical.

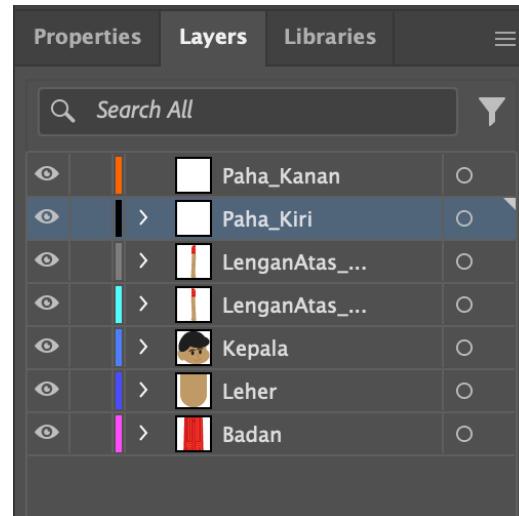


Gambar 1.13 Membuat Bentuk Tangan Kanan



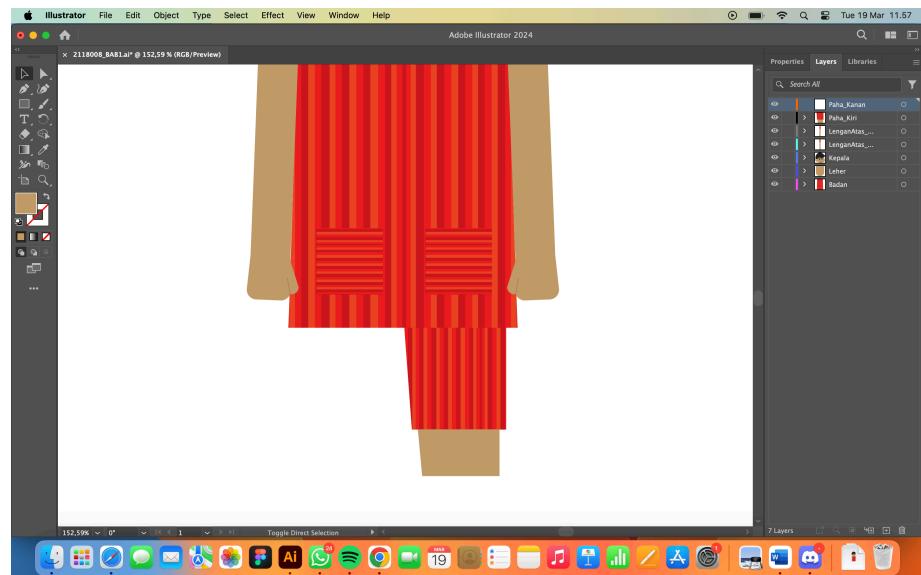
F. Membuat Paha

1. Buat 2 *layer* baru dengan nama “Paha_Kiri” dan “Paha_Kanan”.



Gambar 1.14 Membuat *Layer* Paha

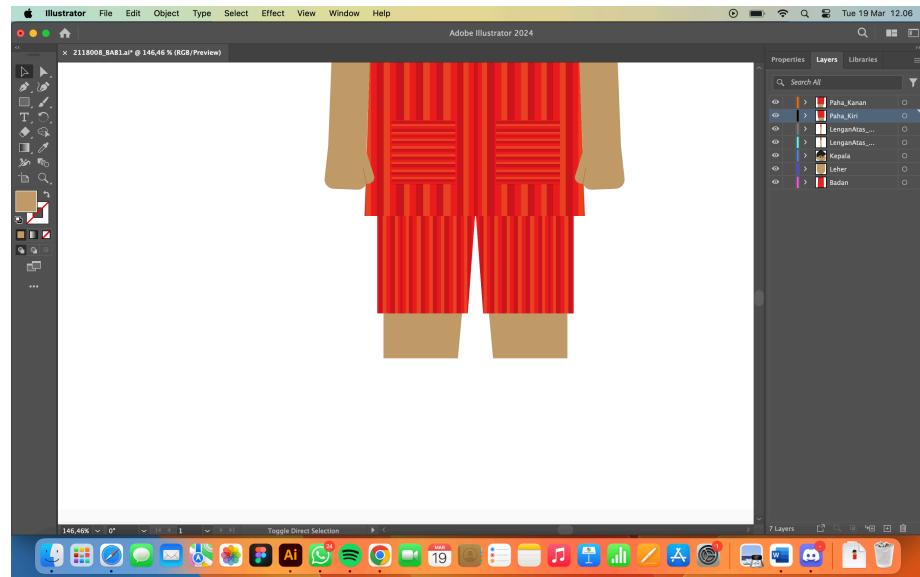
2. Membentuk celana dan bagian paha menggunakan *Rectangle Tool* (M), dan melakukan *Grouping* pada kedua bentuk tersebut.



Gambar 1.15 Membuat Bentuk Paha Kiri



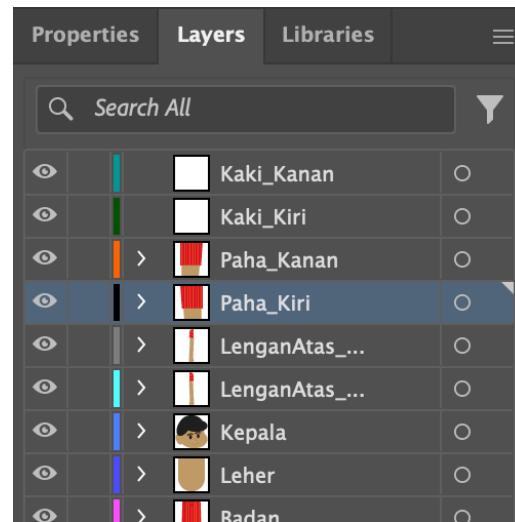
3. Copy bentuk pada *layer* Paha_Kiri yang sudah dilakukan *Grouping*, kemudian paste pada *layer* Paha_Kanan dan klik kanan pada bagian tersebut lakukan *Transform > Reflect*, pilih Vertical.



Gambar 1.16 Membuat Bentuk Paha Kanan

G. Membuat Kaki

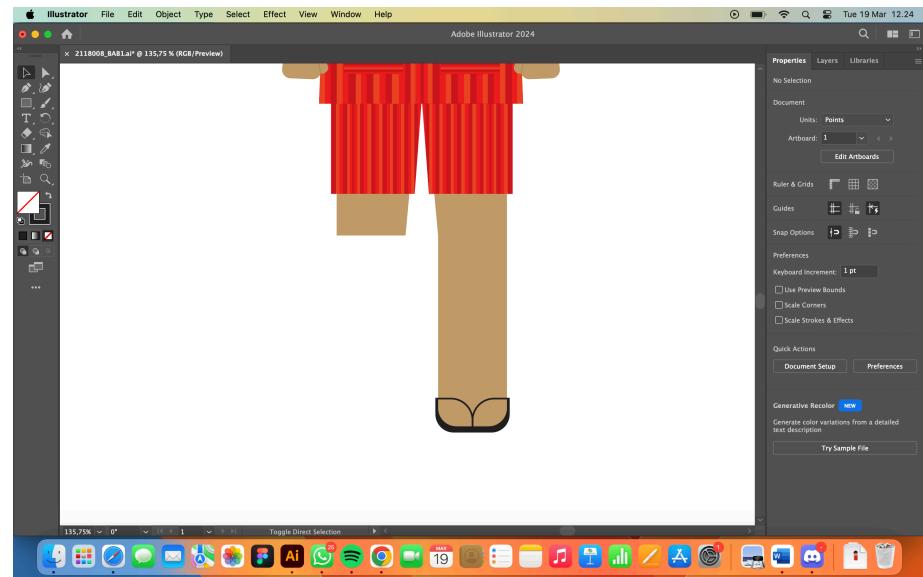
1. Buat 2 *layer* dengan nama “Kaki_Kiri” dan “Kaki_Kanan”.



Gambar 1.17 Membuat Layer Kaki

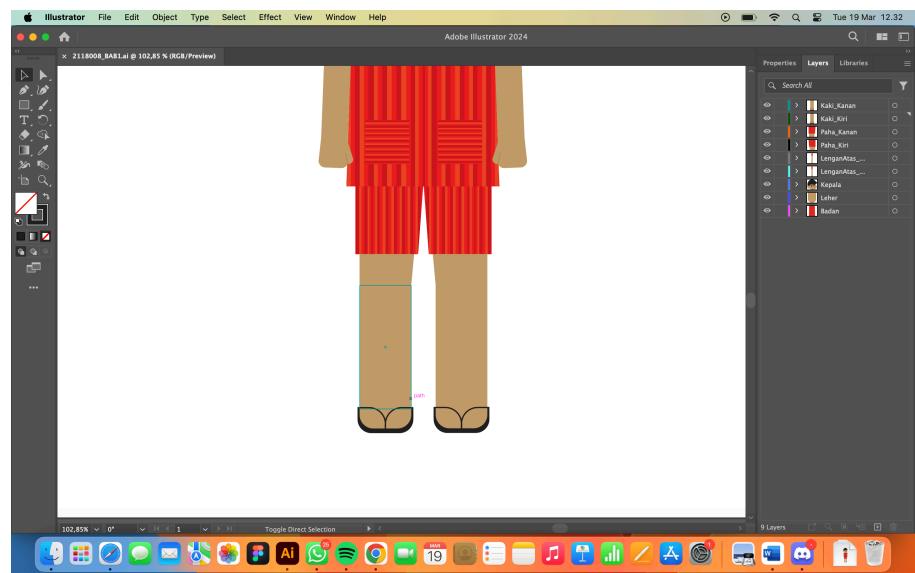


2. Membentuk kaki dan sendal menggunakan *Rectangle Tool* (M), dan melakukan *Grouping* pada kedua bentuk tersebut.



Gambar 1.18 Membuat Bentuk Kaki Kiri

3. *Copy* bentuk pada *layer Kaki_Kiri* yang sudah dilakukan *Grouping*, kemudian *paste* pada *layer Kaki_Kanan*.

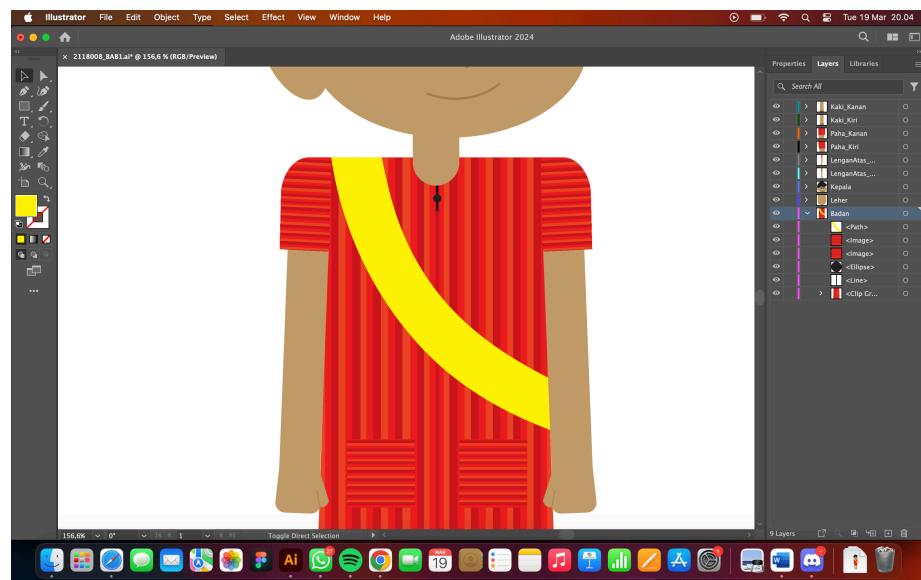


Gambar 1.19 Membuat Bentuk Kaki Kanan



H. Membuat Aksesoris

- Untuk membuat aksesoris selempang dibuat pada layer badan menggunakan *Rectangle Tool* (M), kemudian sisinya dibuat melengkung menggunakan *Curvature* (Shift + `)



Gambar 1.20 Membuat Bentuk Selempang

I. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Agnusddp/2118008_PRAK_ANIGAME.git