



TUGAS PERTEMUAN: 1

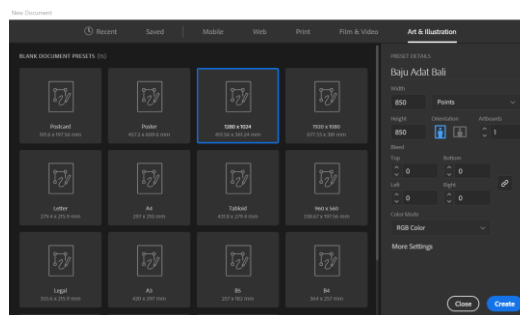
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118068
Nama	:	Ahmad Bahrul Ilmi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Safari Bali (Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Tema Baju Adat

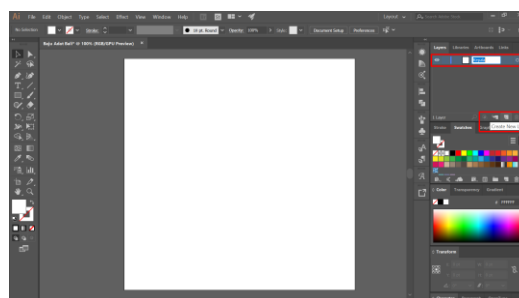
A. Membuat Karakter dengan Baju Adat Bali

1. Pertama buat lembar kerja baru dan atur seperti berikut.



Gambar 1.1 Membuat lembar kerja baru

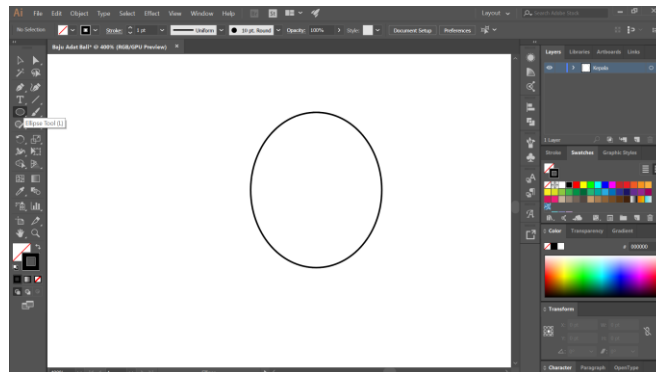
2. Kemudian akan ada lembar kerja baru dan buat sebuah *layer* dengan nama Kepala dengan cara pilih *menu Layer* dan Klik *Create New Layer*.



Gambar 1.2 Membuat *layer* kepala

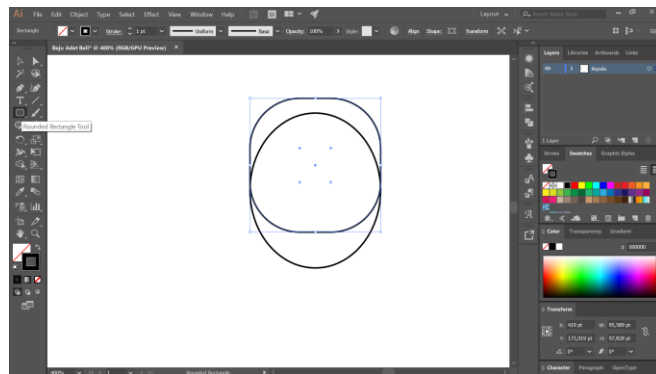


3. Buat bentuk oval menggunakan *Ellips Tool* dan sesuaikan bentuk seperti berikut.



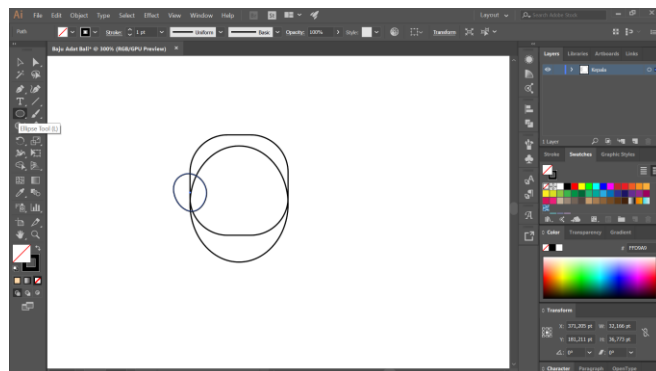
Gambar 1.3 Membuat objek oval

4. Dan tambahkan sebuah *Rounded Rectangle* diatas objek oval sebelumnya dan sesuaikan ukuran supaya sama dengan objek oval.



Gambar 1.4 Membuat objek persegi

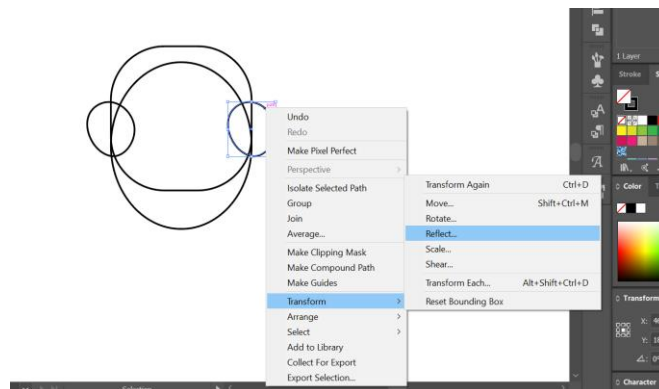
5. Kemudian buat telinga menggunakan objek *Ellipse Tool* dan letak kan disamping kedua objek seperti berikut.



Gambar 1.5 Menambahkan objek telinga

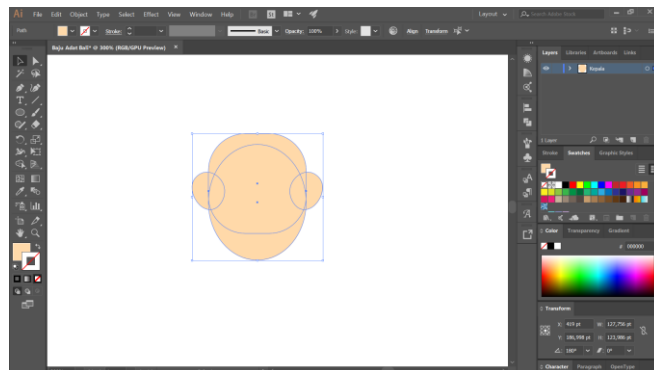


- Setelah itu salin objek sebelumnya dan buat efek *reflect* dengan cara klik kanan pada objek lalu pilih *transform* dan pilih *reflect*.



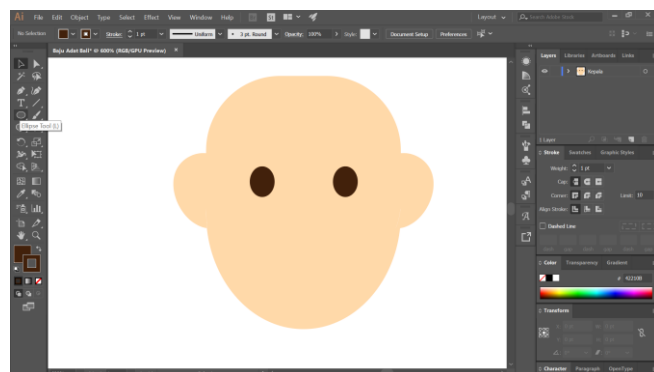
Gambar 1.6 Beri efek pada objek telinga

- Jika sudah satukan semua objek dengan cara *select* semua objek dan blok semua objek menggunakan *Shape Builder Tool*, jika sudah beri warna pada objek.



Gambar 1.7 Menyatukan objek kepala

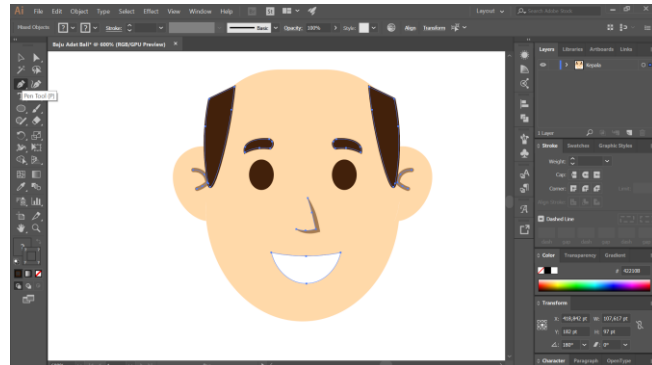
- Buat mata dengan dua buah objek oval menggunakan *Ellipse Tool* dan warnai objek tersebut.



Gambar 1.8 Membuat objek mata



9. Jika sudah tambahkan sebuah alis, hidung, mulut dan rambut menggunakan *Pen Tool* dan atur dengan *Curvature Tool* untuk membuat lengkungan pada garis yang sudah dibuat menggunakan *Pen Tool*. Dan hasilnya akan menjadi seperti berikut.



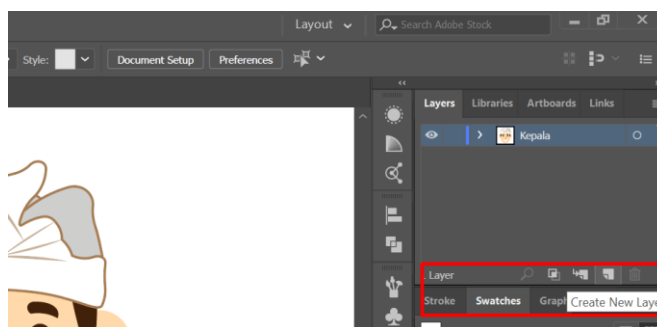
Gambar 1.9 Membuat objek pada wajah

10. Tambahkan aksesoris penutup kepala dengan menggunakan *Pen Tool*, dengan cara yang sama seperti sebelumnya dan warnai objek, maka akan menjadi seperti berikut.



Gambar 1.10 Membuat aksesoris kepala

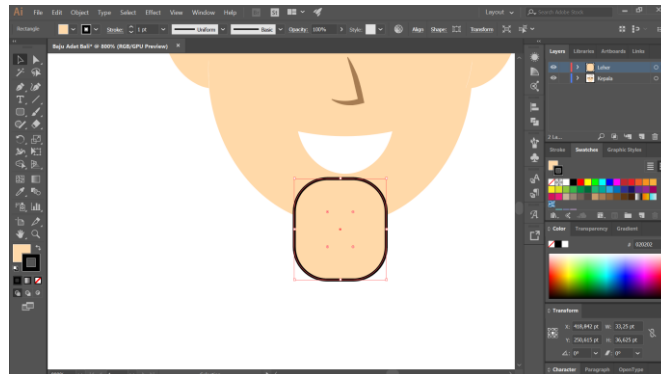
11. Lalu buat *layer* baru dengan cara pilih dibagian *layer* dan klik *Create New Layer* dan beri nama Leher.



Gambar 1.11 Membuat *layer* leher

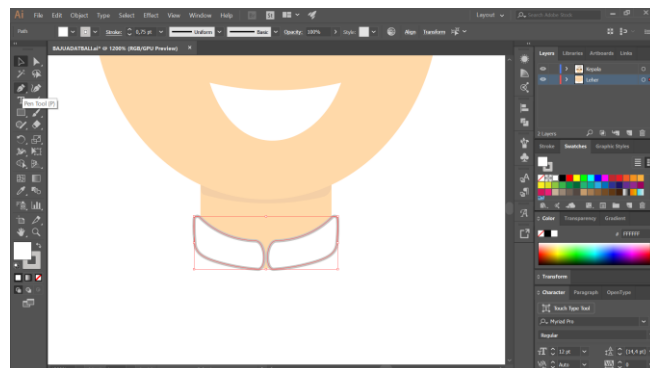


12. Buat leher menggunakan *Rounded Rectangle Tool* dan beri warna sesuai warna kulit pada objek Kepala, dan pindahkan *layer* Leher dibawah *layer* Kepala sehingga objek kepala akan menutupi objek leher.



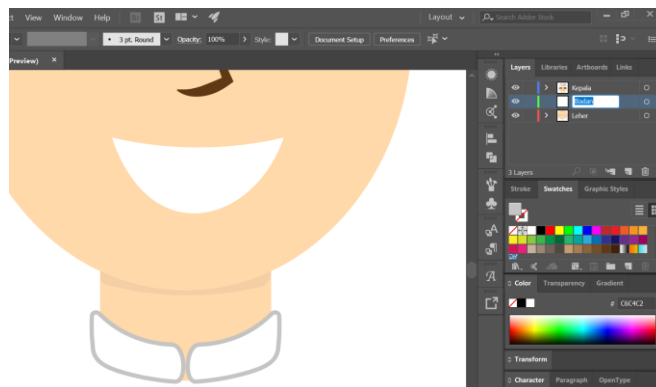
Gambar 1.12 Membuat objek leher

13. Tambahkan aksesoris berupa kerah baju dengan *Pen Tool* dan atur seperti berikut.



Gambar 1.13 Membuat aksesoris leher

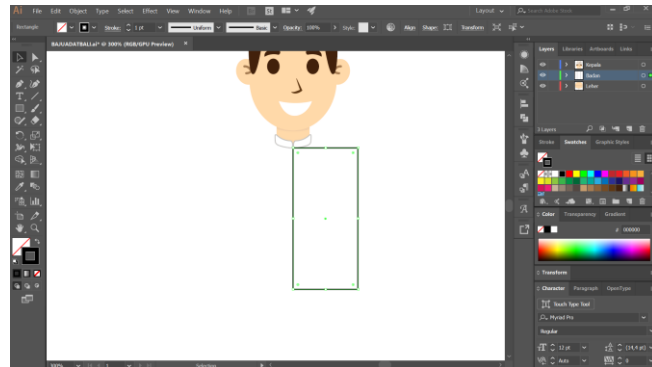
14. Buat *layer* baru dengan cara yang sama seperti sebelumnya dan beri nama *layer* dengan nama Badan.



Gambar 1.14 Membuat layer badan

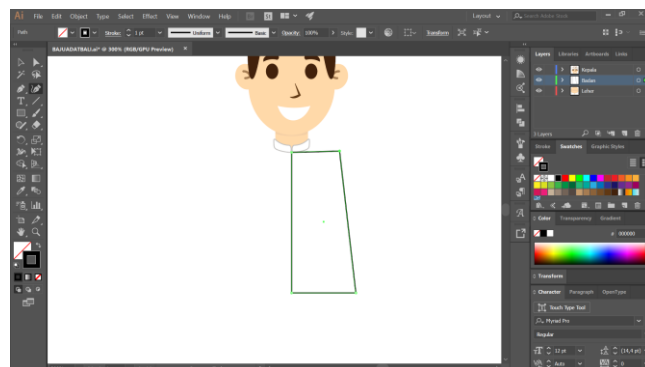


15. Buat sebuah persegi panjang seperti berikut.



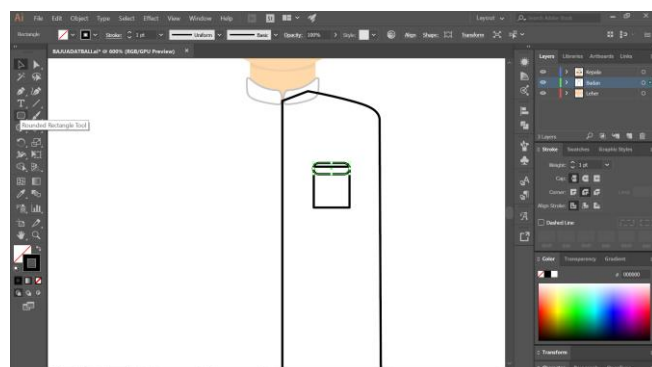
Gambar 1.15 Membuat objek persegi pada badan

16. Dan atur garis objek persegi panjang tersebut menggunakan *Curvature Tool* menjadi seperti berikut.



Gambar 1.16 Mengatur objek persegi panjang

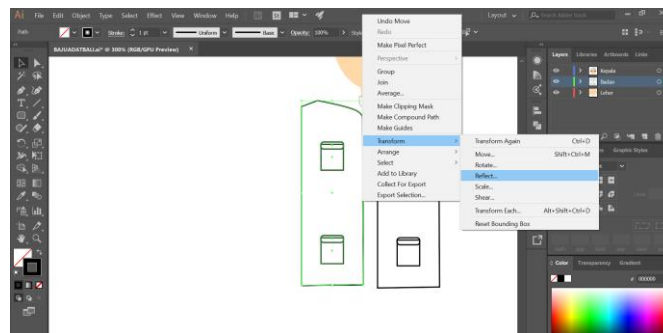
17. Beri sebuah aksesoris kantong baju dengan persegi dan juga *rounded rectangle*.



Gambar 1.17 Memberi aksesoris pada objek badan

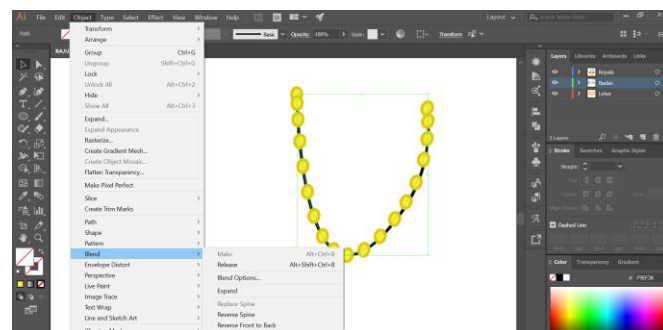


18. Jika sudah salin objek tersebut kemudian beri efek *reflect* dengan cara seperti berikut, jika sudah beri warna pada kedua objek tersebut.



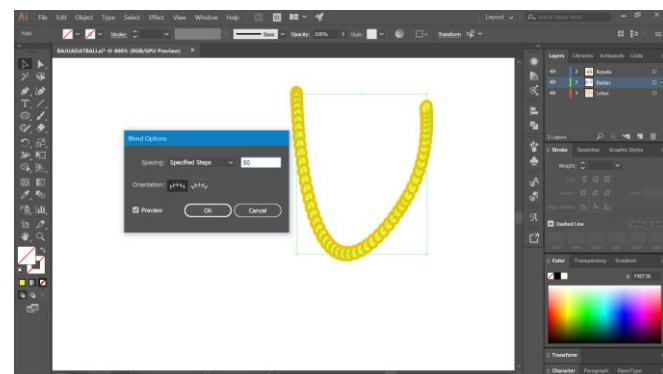
Gambar 1.18 Memberi efek pada objek badan

19. Kemudian buat sebuah aksesoris dengan menggunakan oval dan sebuah garis yang melengkung lalu objek salin objek oval sehingga menjadi dua dan beri efek *blend* dengan cara *select* kedua oval tersebut lalu pilih *menu Object* pilih *Blend* dan pilih *Make*, yang nantinya akan menjadi seperti berikut.



Gambar 1.19 Membuat aksesoris pada objek badan

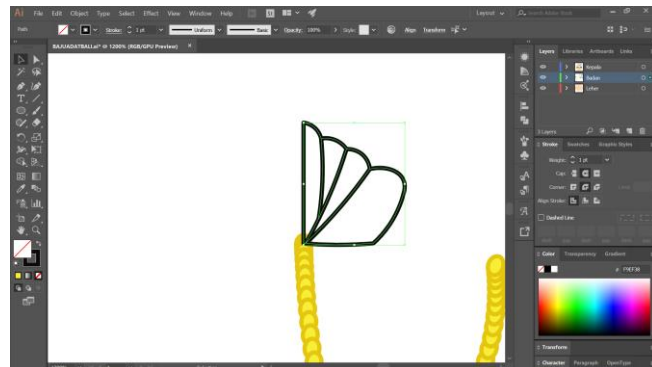
20. Lalu atur jumlah objek oval tersebut dengan menggunakan *Blend Option* dan atur seperti berikut.



Gambar 1.20 Membuat efek pada aksesoris

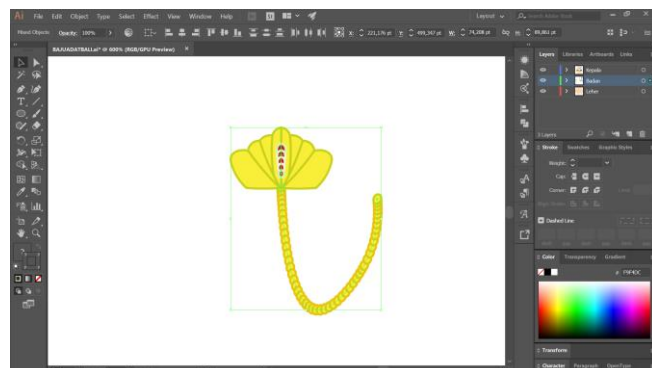


21. Buat sebuah aksesoris lagi dengan *Pen Tool* dan atur objek menjadi seperti berikut.



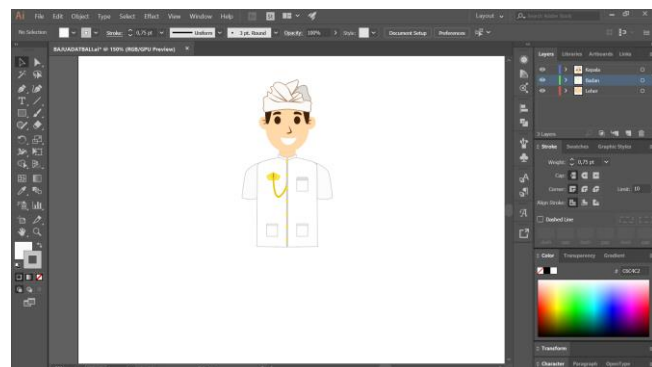
Gambar 1.21 Membuat objek pada aksesoris

22. Jika sudah salin objek sebelumnya dan beri efek *Reflect* lalu beri warna pada objek dan satukan semua objek yang nantinya akan menjadi seperti berikut.



Gambar 1.22 Memberi efek pada objek aksesoris

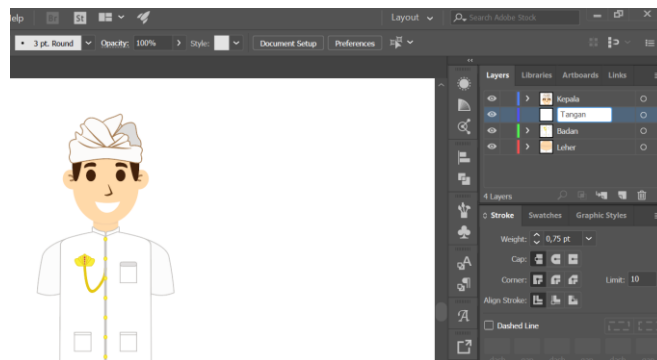
23. Kemudian buat kancing baju dengan objek oval lagi dan atur seperti sebelumnya dengan menggunakan efek *blend* dan akan menjadi seperti berikut.



Gambar 1.23 Objek kancing pada objek badan

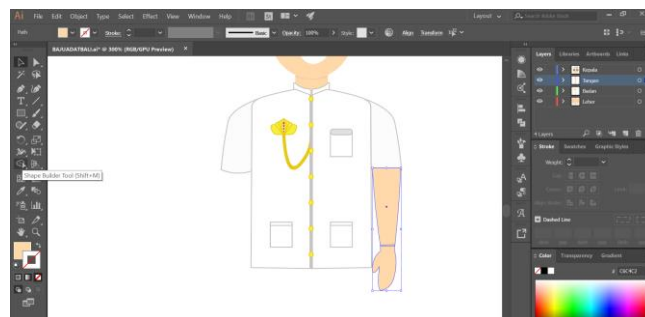


24. Setelah itu buat *layer* baru lagi dengan nama Tangan dan buat sebuah objek menggunakan *Pen Tool* dan atur menjadi seperti berikut.



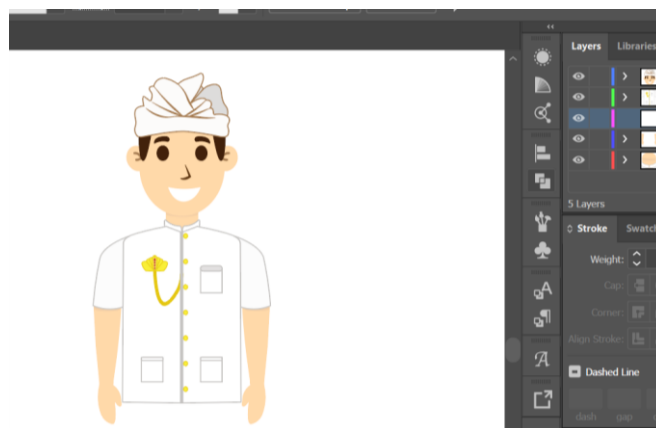
Gambar 1.24 Membuat *layer* tangan

25. Buat sebuah tangan dengan objek persegi panjang dan juga sebuah objek yang dibuat menggunakan *Pen Tool* kemudian diatur kedua objek tersebut dengan *Curvature Tool*, jika sudah *select* kedua objek dan satukan kedua objek dengan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.25 Membuat objek tangan

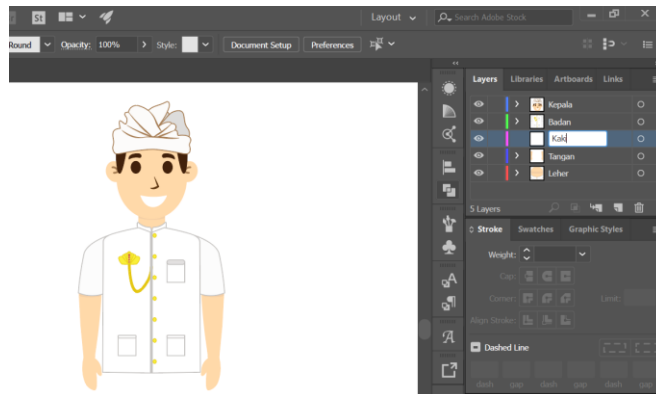
26. Salin objek tangan tersebut dan beri efek *Reflect* dan atur posisi objek sehingga menyerupai sebuah tangan.



Gambar 1.26 Memberi efek pada objek tangan

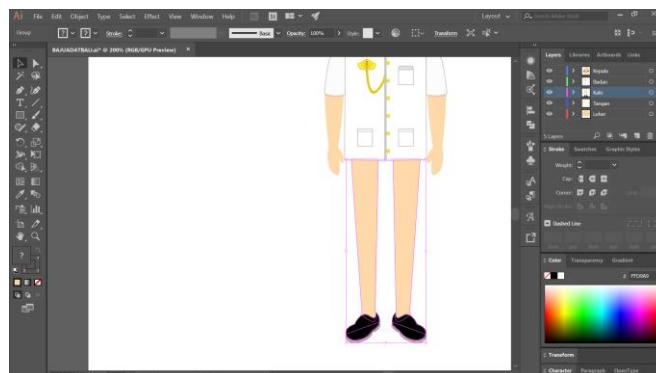


27. Buat *layer* baru dengan nama Kaki dengan cara pilih menu *Layer* dan klik *Create New Layer*.



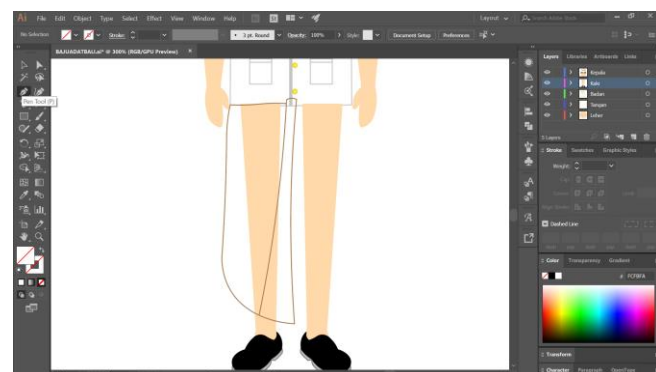
Gambar 1.27 Membuat *layer* kaki

28. Buat sebuah kaki beserta sepatunya dengan menggunakan *Pen Tool* dan atur objek, warna, dan posisi menjadi seperti berikut.



Gambar 1.28 Membuat objek kaki

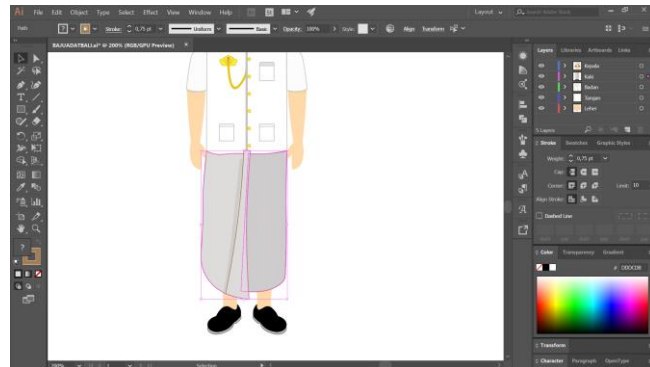
29. Buat aksesoris seperti kain pada kedua kaki dengan dua buah objek menggunakan *Pen Tool* dan atur setiap lengkungan dengan *Curvature Tool*.



Gambar 1.29 Membuat aksesoris kaki

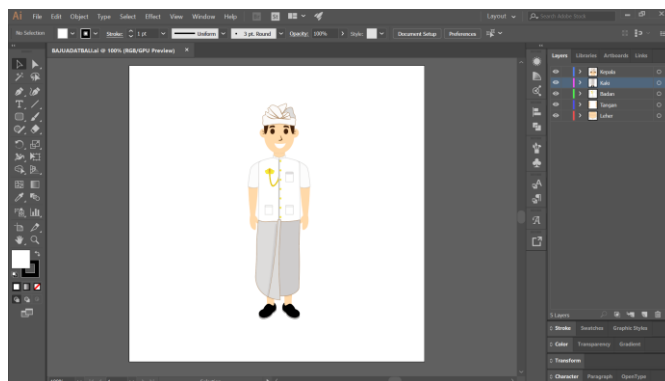


30. Setelah itu beri warna yang sesuai pada kedua objek tersebut.



Gambar 1.30 Memberi warna aksesoris kaki

31. Maka hasil dari pembuatan karakter dengan tema baju adat menjadi seperti berikut.



Gambar 1.31 Hasil pembuatan karakter

B. Link Github

https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068_PRAK_ANIGAME.git