



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118060
Nama	:	Cornelia Luba Tara Boro
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya Wijaya (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Sumba (NTT)
Referensi	:	https://indonesiajuara.asia/blog/baju-adat-sumba/

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Sesuai Tema

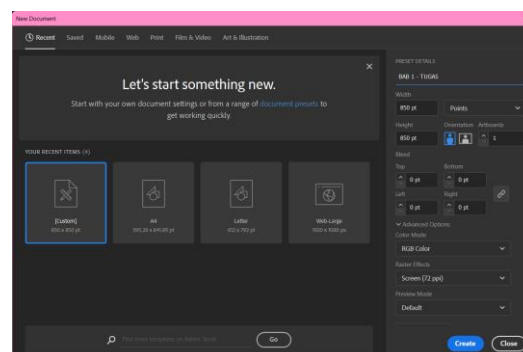
A. Membuat Karakter

1. Jalankan Aplikasi Adobe Illustrator



Gambar 1.1 Buka Aplikasi Adobe Illustrator

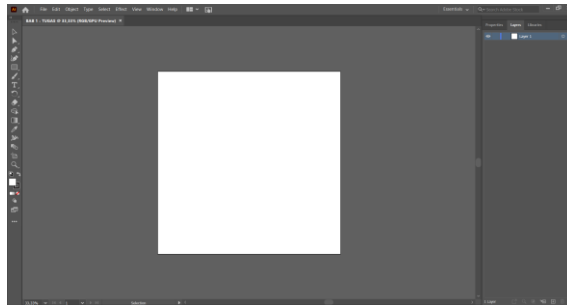
2. Buka menu *File > New* atau tekan *Ctrl+N*. Lalu atur *artboard*, dimensi lembar gambar, dan resolusi di jendela *New Document* dan tekan *Create*.



Gambar 1.2 Buat File baru

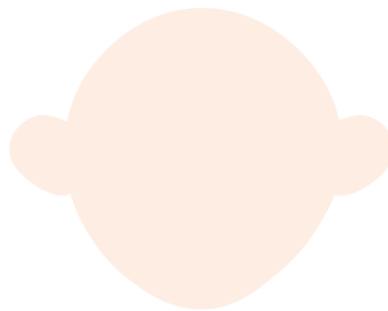


3. Maka akan tampil tampilan awal seperti gambar berikut.



Gambar 1.3 Tampilan Awal

4. Langkah selanjutnya adalah membuat objek kepala dengan menggunakan *ellipse tool* atau dapat dengan menekan huruf L pada *keyboard*.



Gambar 1.4 Objek Kepala

5. Setelah itu tambahkan hidung, mulut dan mata menggunakan *ellipse tool* dan gambarkan alis dan kelopak mata dengan menggunakan *brush*.



Gambar 1.5 Ekspresi Wajah



6. Langkah selanjutnya adalah menambahkan aksesoris ‘Tabelo’ diatas kepala dengan menggunakan *elpise tool*.



Gambar 1.6 Menambahkan Aksesoris Tabelo

7. Berikutnya gambarkan rambut dengan menggunakan *elpise tool* dan juga *pen tool*. Kemudian beri warna coklat untuk rambut dan atur layer rambut berada dibawah layer kepala.



Gambar 1.7 Menambahkan *layer* rambut

8. Langkah selanjutnya adalah menambahkan layer baru dengan nama anting-anting, kemudia buat objek anting-anting mamuli dengan menggunakan *brush* seperti gambar berikut.



Gambar 1.8 Objek Mamuli



9. Berikutnya duplikat objek mamuli dengan menggunakan bantuan *keyboard* yaitu dengan menekan CTRL+ C, lalu CTRL+V. Selanjutnya, atur objek mamuli seperti gambar dibawah ini, sehingga menjadi anting-anting, serta berikan objek seperti tali untuk mengaitkan objek mamuli dengan telinga. Selain itu, juga tambahkan layer leher untuk membuat objek leher seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.9 Menambahkan Anting

10. Selanjutnya adalah menambahkan layer baru dengan nama badan, kemudia buatkan objek bahu dan badan dengan menggunakan *Rectangle Tool* atau dapat menekan M pada *keyboard*. Untuk merapikan bentuk bahu dan baju dapat menggunakan *Curavture Tool* atau dapat menekan *Shift + ~* pada *keyboard*.



Gambar 1.10 Menambahkan Bahu dan Badan

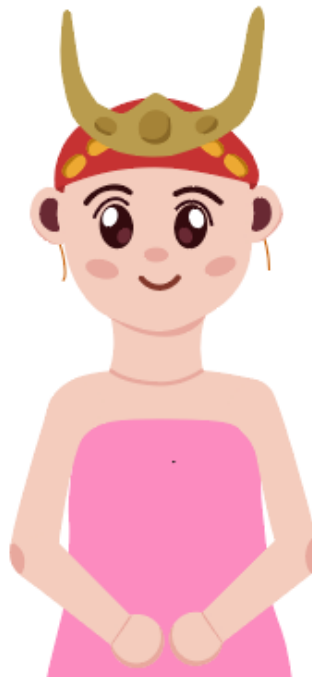


11. Selanjutnya, tambahkan layer baru lagi untuk membuat objek tangan atas. Letakkan posisi layer berada diatas layer badan Pembuatan objek ini menggunakan *Rectangle Tool* kemudian untuk merapikan bentuk tangan menggunakan *Curvature Tool*. Buatlah salah satu sisi lengan, kemudai duplikat objek dan berikan *transform reflect* untuk sisi lainnya.



Gambar 1.11 Membuat Objek Tangan

12. Selanjutnya lakukan hal yang sama untuk membuat objek tangan bawah seperti gambar berikut.



Gambar 1.12 Membuat Objek tangan bawah



13. Selanjutnya adalah membuat objek kaki dan sepatu. Letakkan *layer* kaki dibawah *layer* badan. Buatlah objek seperti gambar berikut dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan rapikan menggunakan *Curvature Tool*.



Gambar 1.13 Objek Kaki

14. Selanjutnya, tambahkan layer baru untuk membuat objek kalung 'Maraga'. Buatlah kalung dengan menggunakan *Pen Tool* dan kemudian tambahkan garis sebagai kalung yang menghubungkan kalung 'Maraga' tersebut seperti gambar dibawah ini. Letakkan *layer* ini diatas *layer* badan.



Gambae 1.14 Menambahkan Objek Maraga

15. Langkah berikutnya adalah menambahkan *layer* gelang gading dengan menggunakan bantuan *ellipse tools* seperti gambar dibawah ini. Letakkan *layer* ini diatas *layer* tangan_bawah dan *layer* badan



Gambar 1.15 Menambahkan Gelang Gading



16. Selanjutnya tambahkan *layer* untuk selendang dan gambarkan selendang seperti gambar berikut. Letakkan *layer* ini diatas *layer* badan dan dibawah *layer* tangan.



Gambar 1.16 Menambahkan Selendang

17. Setelah itu, tambahkan layer baru dengan nama motif untuk menambahkan motif pada baju seperti gambar berikut. Membuat motif digunakan *Pen Tool*.



Gambar 1.17 Menambahkan Motif pada Baju



18. Maka, hasil akhir tampilan karakter dengan menggunakan Pakaian Adat Sumba adalah sebagai berikut.



Gambar 1.18 Hasil Akhir

B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/CorneliaBoro/AnimasidanGame>

