



# TUGAS PERTEMUAN: 1

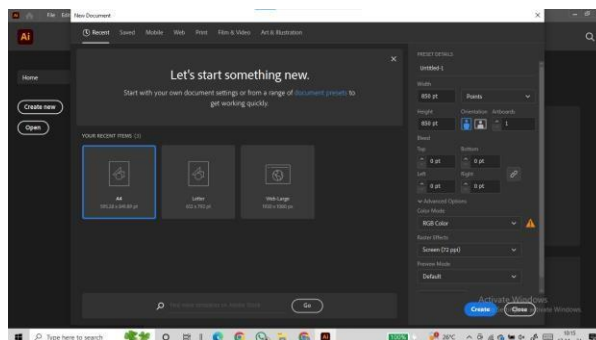
## MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118063
Nama	:	Ahmad Faruq Nauval Ananda
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat beskap malangan (Provinsi Jawa Timur )
Referensi	:	<a href="https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR48mDv0sqgi1XZR A3rLC6T6O6k0sKvIvTmvg&amp;s">https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR48mDv0sqgi1XZR A3rLC6T6O6k0sKvIvTmvg&amp;s</a>

### 1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator

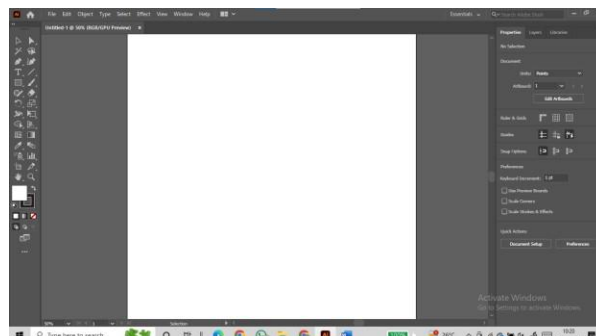
#### A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka Adobe Illustrator. Pilih "*File*" > "*New*" atau tekan Ctrl + N. Atur dimensi, artboard, resolusi, dan mode warna di jendela "*New Document*". Klik "*Create*" atau "*OK*".



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

2. Dokumen baru akan terbuka dan siap untuk diedit.

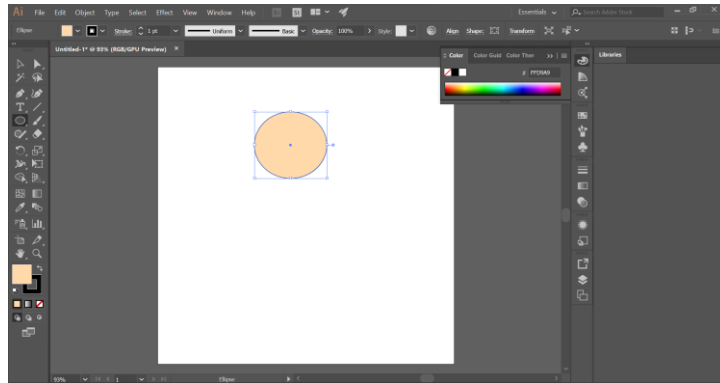


Gambar 1.2 Tampilan Blank Document



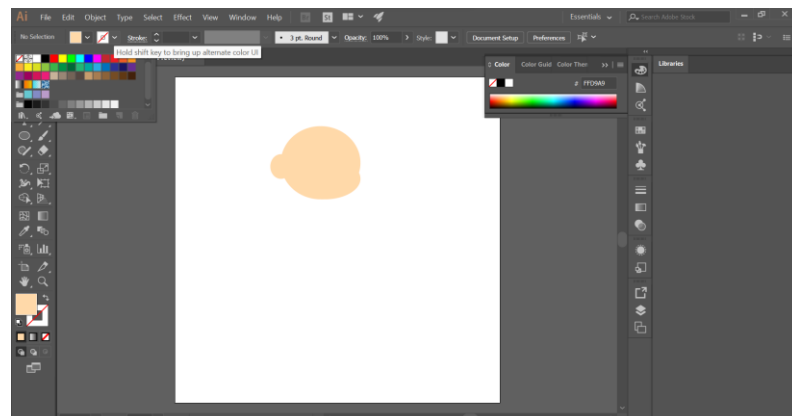
## B. Membuat Kepala

1. Ganti nama Layer 1 menjadi Kepala. Buat wajah dengan Ellipse Tool (L), Kemudian gunakan warna FFD9A9.



Gambar 1.3 Membuat Kepala

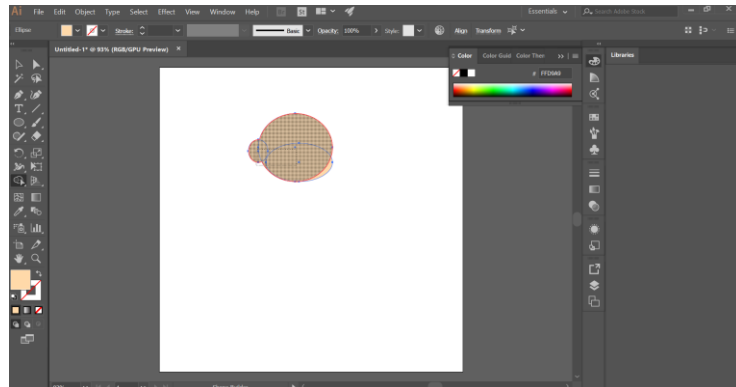
2. Ganti nama Layer 1 menjadi Kepala. Buat wajah dengan Ellipse Tool (L), Kemudian gunakan warna FFD9A9.



Gambar 1.4 Membuat bentuk Kepala

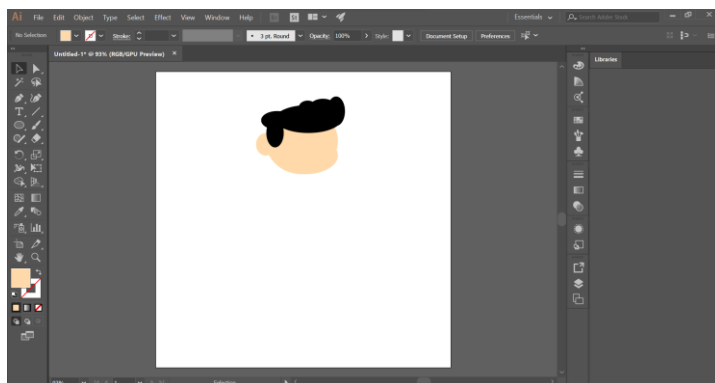


3. Buat rambut dengan Ellipse Tool, lalu gabungkan menggunakan Shape Builder Tool



Gambar 1.5 Penggunaan Shape tool

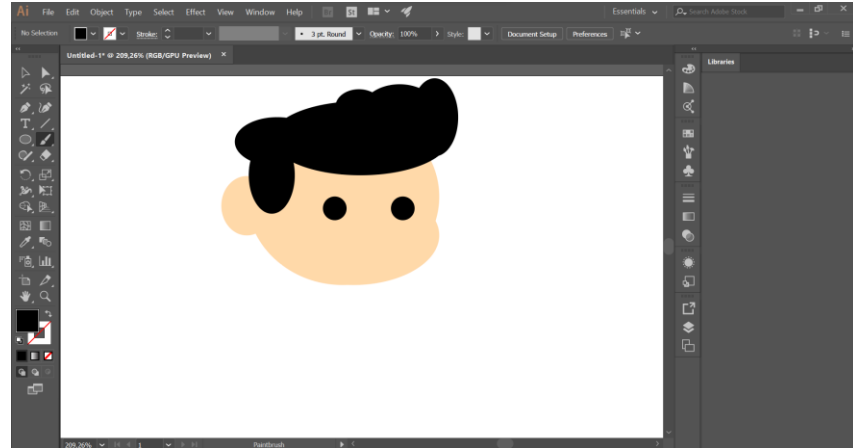
4. Buat rambut untuk pelengkap rambut dengan Star Tool dengan menggunakan Elips Tool Kemudian satukan.



Gambar 1.6 Pembuatan rambut



5. Buat alis dengan Ractangele Tool atur bentuk alis dengan menggunakan Curvature Tool, dan gunakan Ellipse Tool untuk mata. Gunakan juga Paint Brush Tool untuk hidung dan mulut.



Gambar 1.7 Membuat Rambut

### C. Membuat Leher

1. Buat layer baru dan ganti namanya jadi "Leher". Gunakan Rectangle tool (M) untuk membentuk leher.

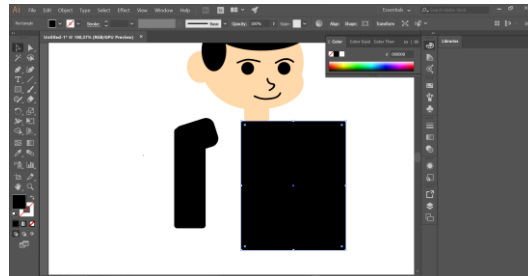


Gambar 1.8 Membuat Leher



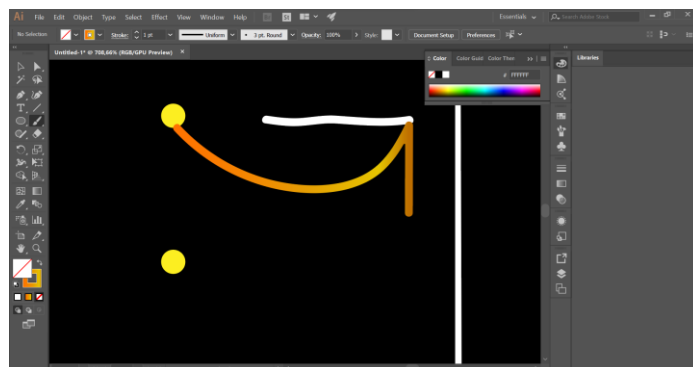
#### D. Membuat Badan

1. Buat layer baru dan beri nama "Badan". Gunakan Rectangle Tool (M) untuk membuat bentuk tubuh. Sesuaikan agar bagian atas lebih sempit dari bagian bawah.



Gambar 1.9 Membuat badan

2. Tambahkan kancing menggunakan Ellipse Tool dan rantai menggunakan Ractangele Tool.

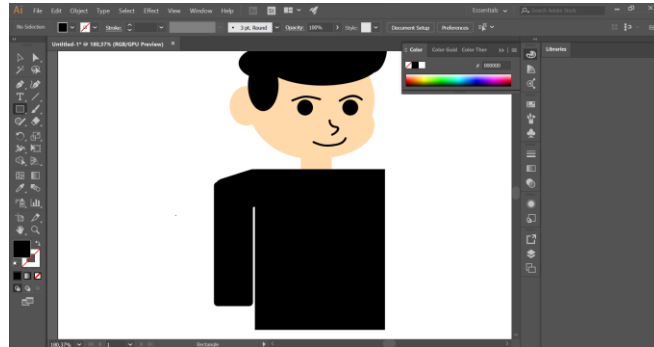


Gambar 1.10 Membuat Kancing dan rantai saku



## E. Membuat Tangan

1. Buat tangan menggunakan Rectangle Tool Kemudian Rotasi dan Sesuaikan



Gambar 1.11 Membuat Tangan Kanan

2. Kemudian Buat Telapak Tangan Menggunakan Elips Tool Dan Sesuaikan berada dibawah tangan



Gambar 1.12 Membuat Telapak Tangan Kanan

3. Kemudian untuk tangan sebelah kanan copy pada tangan kiri yang sudah di buat dengan cara pilih objek kemudian Klik Kanan > Transform > Reflect Kemudian Sesuaikan Letaknya

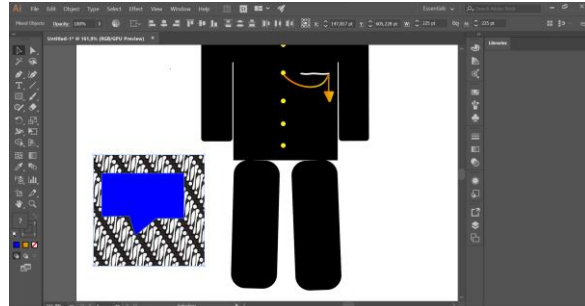


Gambar 1.13 Membuat Telapak Tangan Kanan



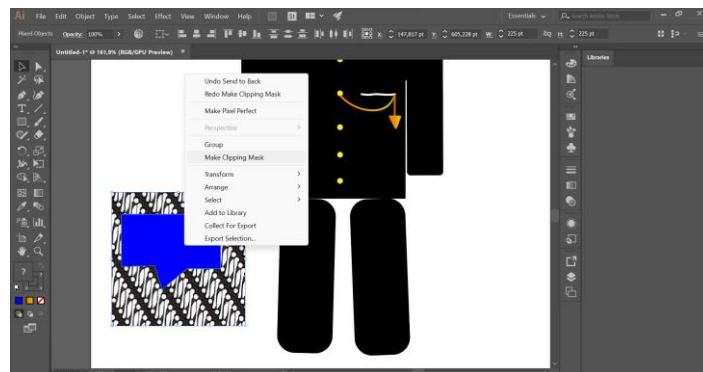
## F. Membuat Celana dan Kaki

1. Buat jarik Menggunakan Rectangle Tool. Buat Bentuk Seperti Rok Span



Gambar 1.14 Membuat Rok

2. Kemudian memasukan gambar ke bentuk jarik yang telah kita buat dengan klik kanan make clipping mask



Gambar 1.15 Memasukan gambar ke jarik

3. Kemudian untuk memindah objek kemudian Klik Kanan > Transform > Reflect Kemudian Sesuaikan Letaknya



Gambar 1.16 Membuat Kaki Kanan

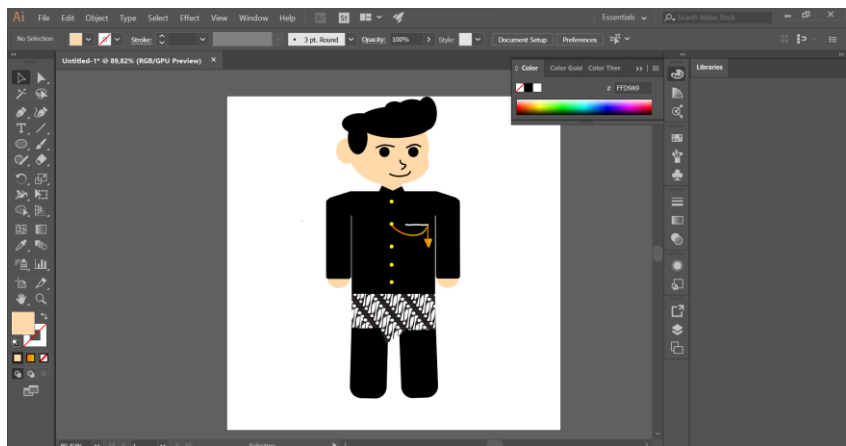


4. Buat celana dengan cara membuat ractangle dan desain sesuai bentuk kaki yang di inginkann



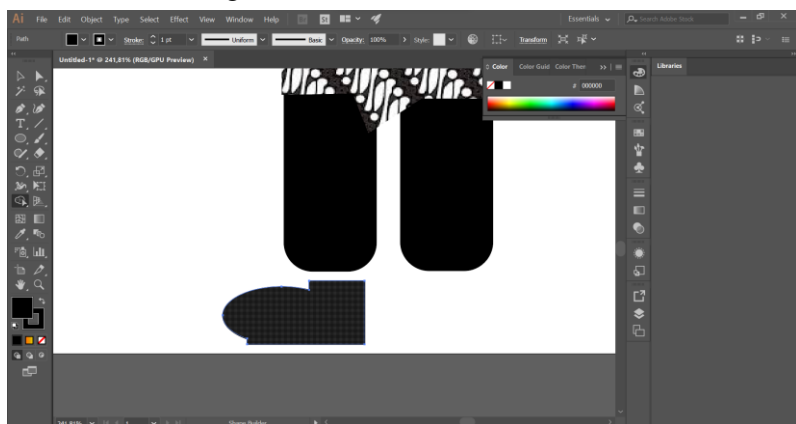
Gambar 1.17 pembuatan celana kiri

5. Buat celana kanan dengan cara copy desain sesuai bentuk kaki yang di inginkann dan rotate atau atur sesuai keinginan



Gambar 1.16 pembuatan celana kanan

6. Membuat sepatu dengan menggunakan oval tool dan ractangle tool sesuai kebutuhan dan keinginan



Gambar 1.18 pembuatan sepatu sebelah kiri



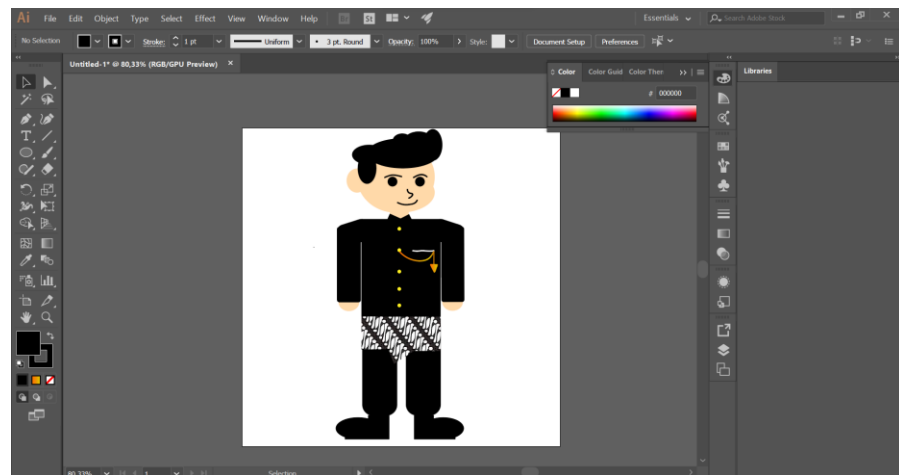


7. Membuat sepatu sebelah kanan dengan cara meng copy dari gambar sebelah kiri dan rotate sesuai dengan yang di inginkan



Gambar 1.19 pembuatan sepatu sebelah kanan

8. Hasil Tampilan



Gambar 1.20 hasil tampilan

## G. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/FaruqNauval/2118063\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/FaruqNauval/2118063_PRAK_ANIGAME)

