



TUGAS PERTEMUAN: 1

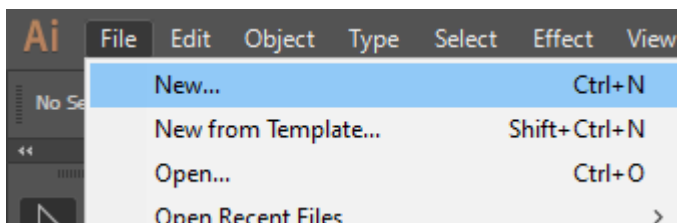
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118118
Nama	:	Legming Dwi Anggraini
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)
Baju Adat	:	Baju Kurung dan Songket Tradisional Riau (Riau-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://www.youtube.com/watch?v=756Y3Vd2W7s

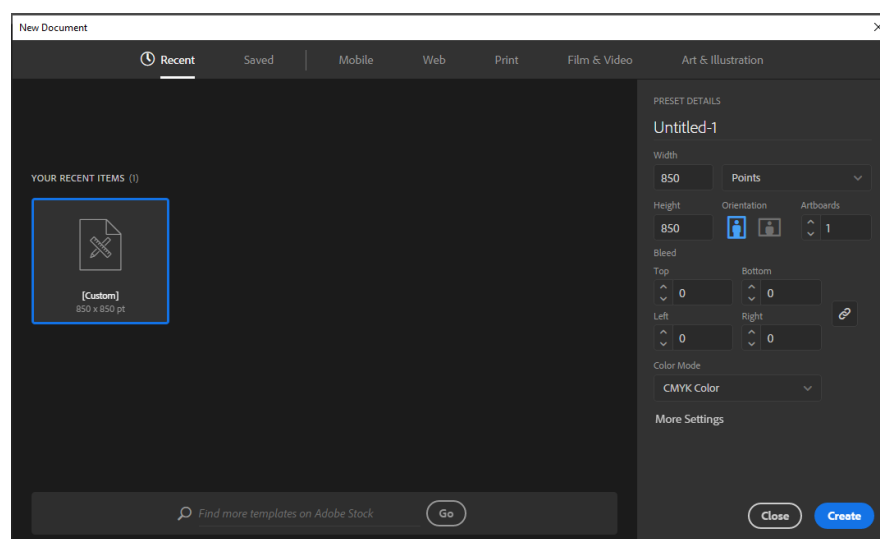
1.1 Tugas 1 : Membuat karakter dengan Adobe ilustrator dengan tema

A. Membuat Dokumen Baru

1. Untuk membuat dokumen baru klik tab New atau dengan shortcut Ctrl+N

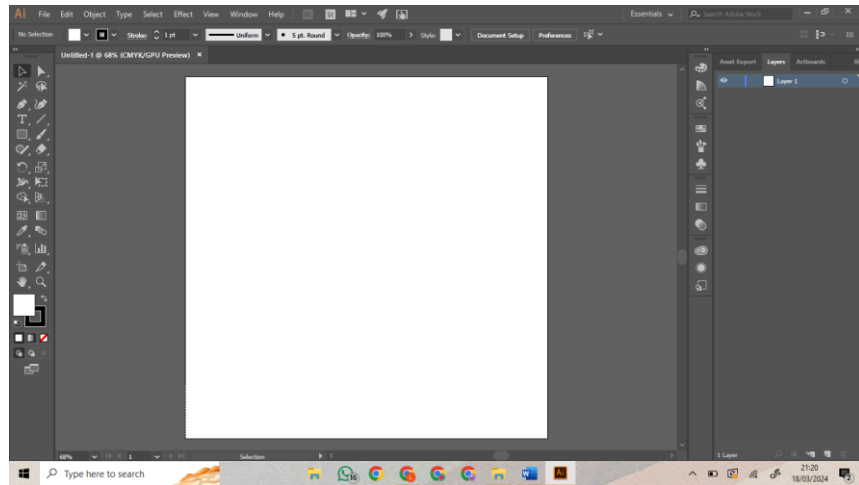


2. Custom ukuran yaitu 850x850 points dengan orientasi potrait, lalu klik button create.



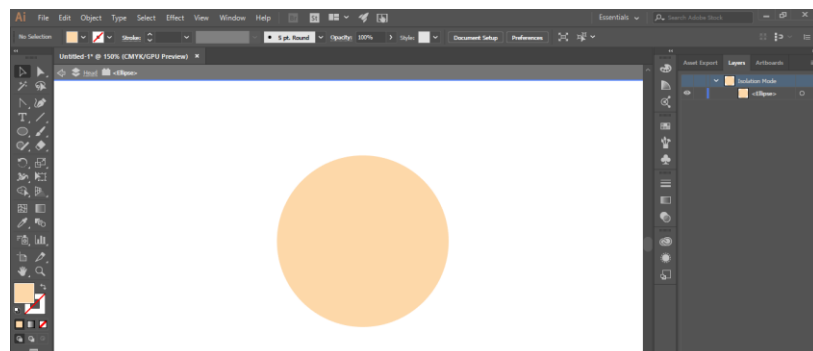


3. Tampilan halaman awal dokumen baru

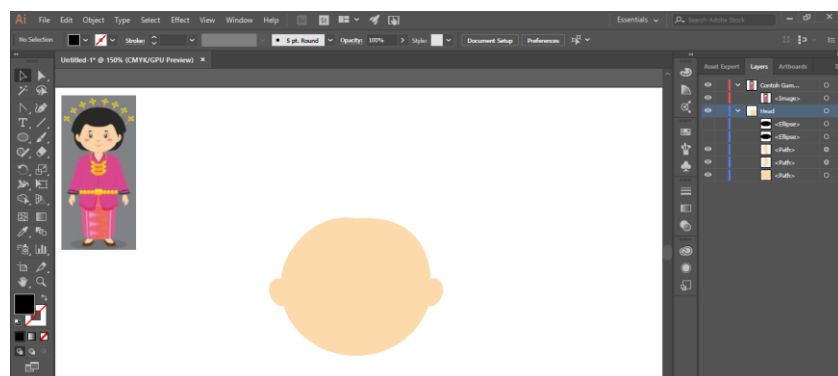


B. Membuat Kepala

1. Membuat shape lingkaran untuk membentuk kepala dengan menggunakan Ellipse Tool atau dengan shortcut L dan beri kode warna #FDDAAC

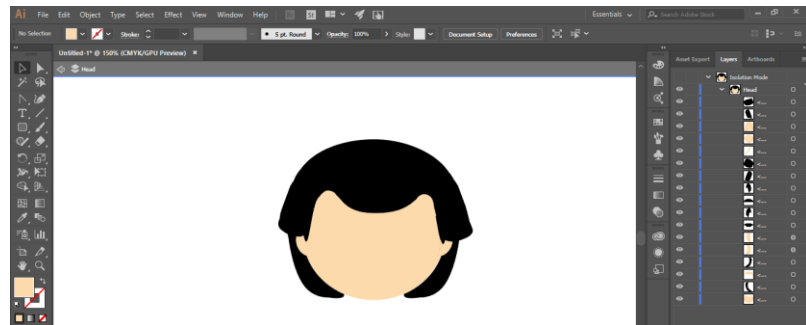


2. Menambahkan dua lingkaran atau ellips kecil di samping lingkaran besar untuk membuat telinga. Kemudian, satukan menggunakan Shape Builder Tool atau dengan shortcut Shift+M

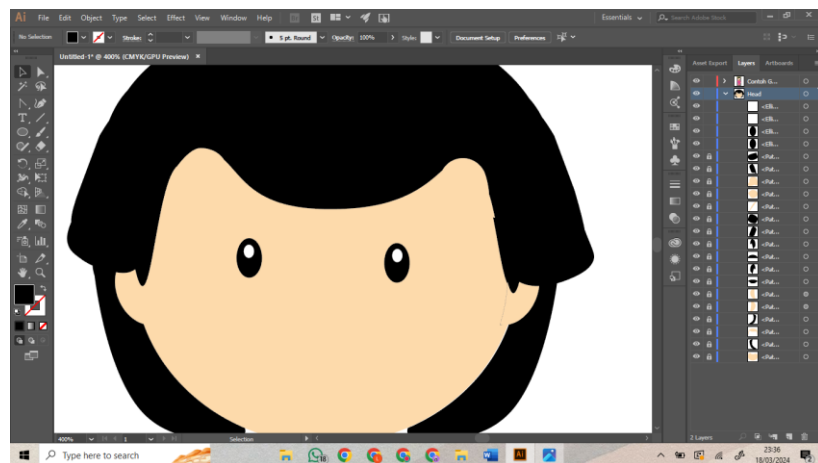




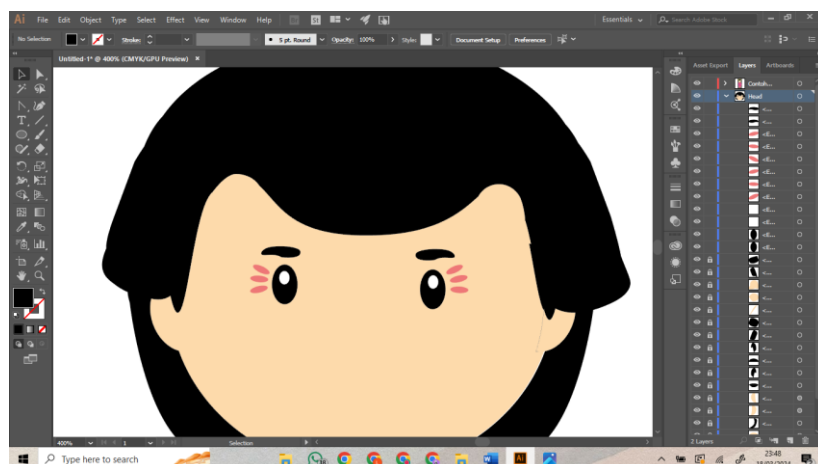
3. Membuat rambut menggunakan elips tool, lalu rapikan atau bentuk sesuai keinginan dengan menggunakan Curvature Tool atau Shift+~



4. Membuat bola mata dengan elips tool dan diberi warna hitam, serta membuat elips lagi yang lebih kecil untuk dijadikan sebagai pupil dengan warna putih.

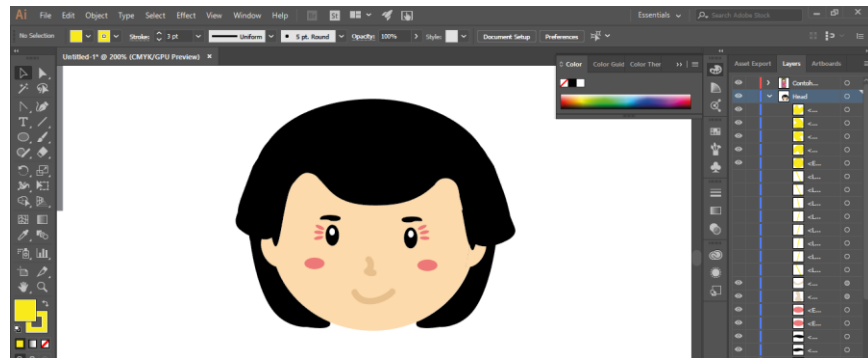


5. Membuat hiasan mata menggunakan ellips tool untuk mempercantik karakternya. Kemudian, membuat alis dengan elips tool dan dirapikan sesuai bentuk menggunakan Kurva Tool.

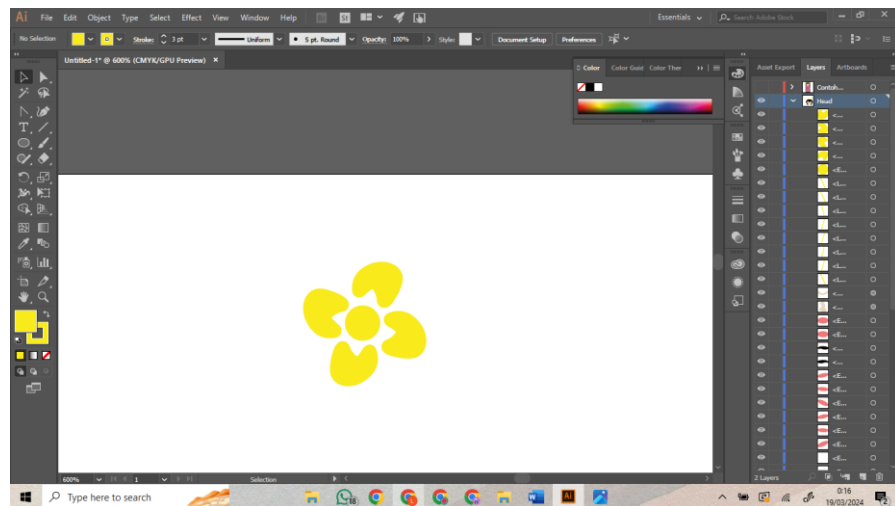




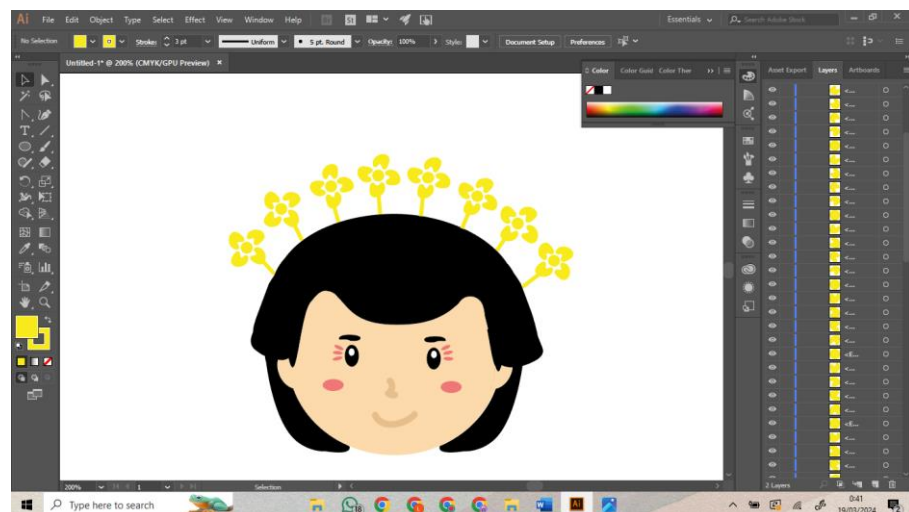
6. Membuat hidung dan mulut menggunakan PaintBrush Tool atau dengan shortcut B



7. Membuat hiasan rambut atau suntiang berbentuk bunga menggunakan elipse tool dengan warna kuning.



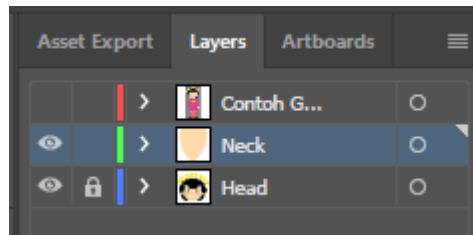
8. Lakukan duplikasi atau copy paste hiasan yang sudah dibuat, lalu letakkan pada rambut seperti gambar berikut.



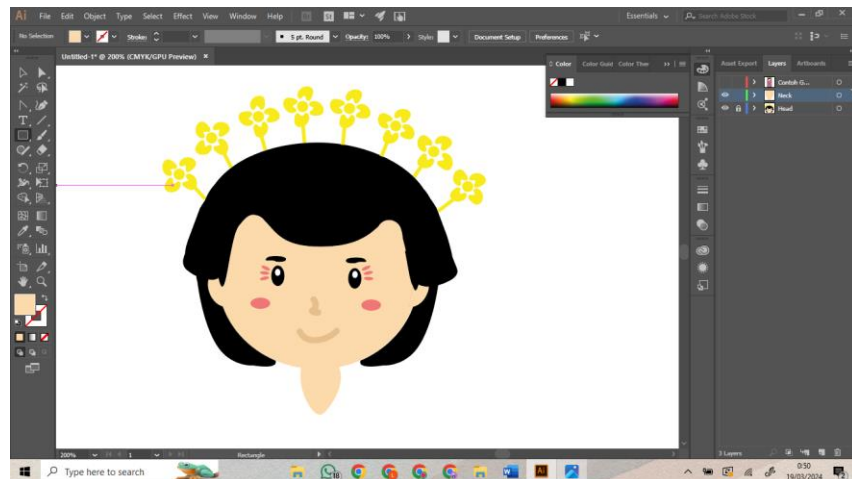


C. Membuat Leher

1. Menambahkan layer baru dengan nama Neck



2. Membuat bagian leher dengan menggunakan Rectangle Tool atau



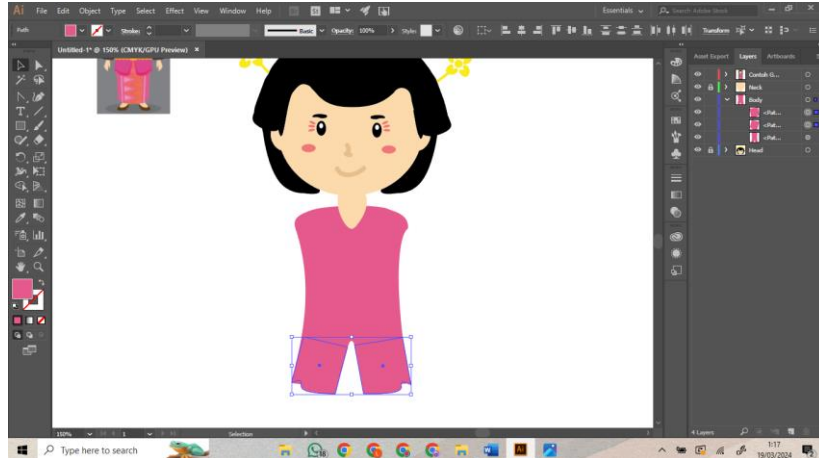
D. Membuat Badan

1. Membuat layer baru untuk bagian badan. Untuk membuat badan menggunakan Rectangle Tool dengan warna sebagai berikut

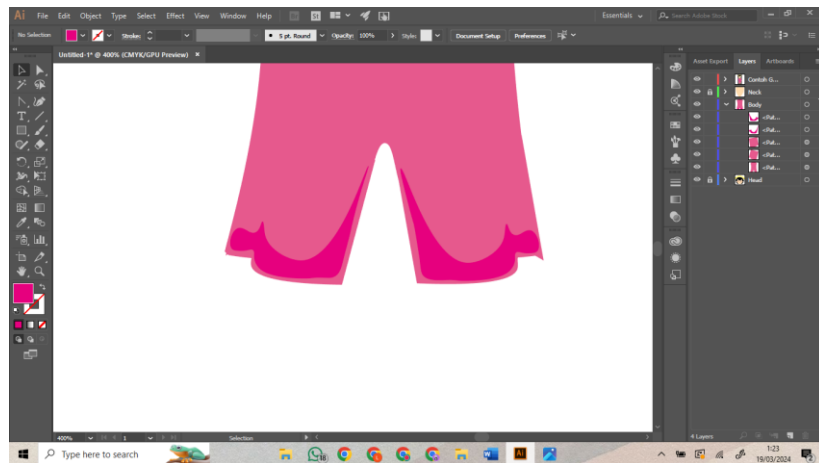




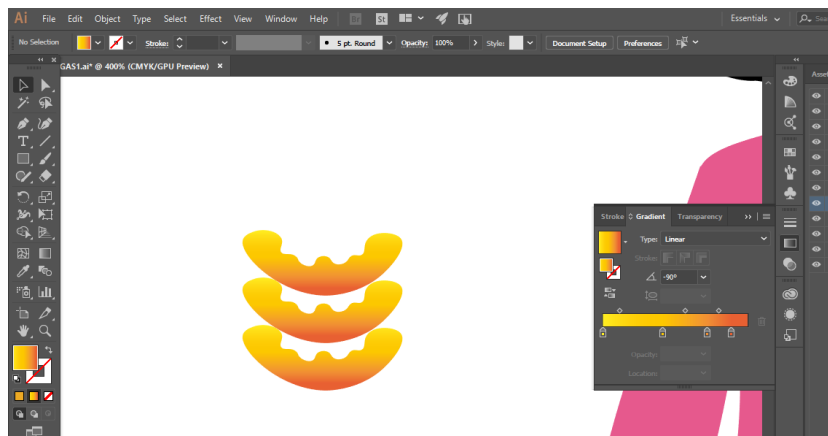
2. Membuat detail dari baju kurungnya di bagian ujung seperti berikut



3. Membuat motif baju kurung dengan arna yang lebih gelap seperti gambar berikut

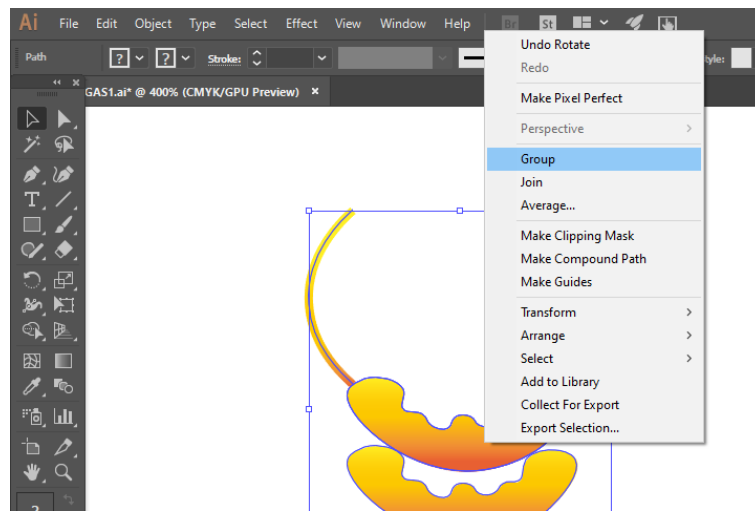


4. Membuat aksesoris kalung dengan menggunakan Rounded Rectangle Tool dan dirapikan menggunakan Curva Tool, serta warnanya digradasikan seperti gambar berikut.

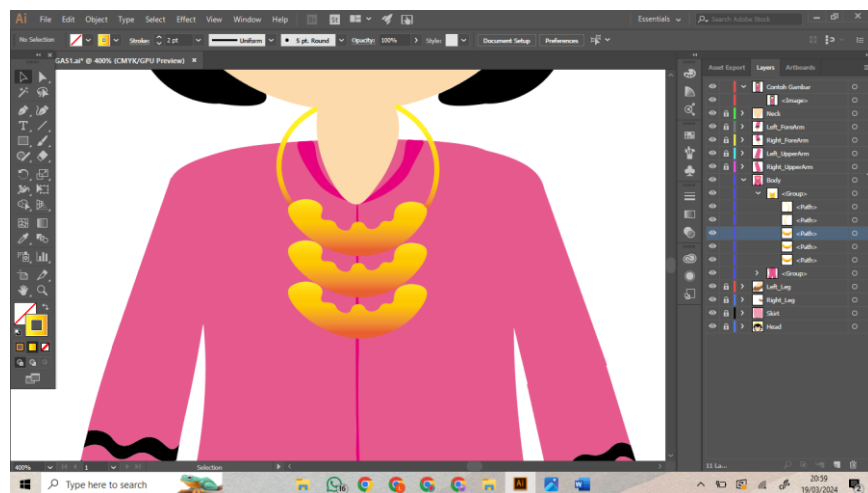




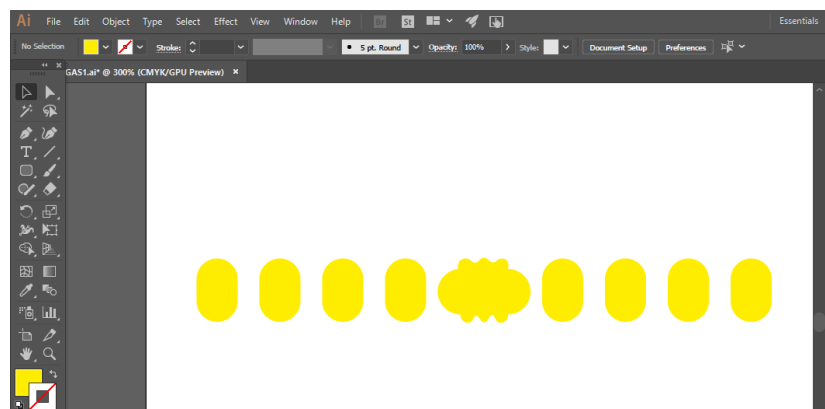
5. Kemudian, lakukan grouping pada bagian-bagian aksesoris tersebut agar lebih mudah untuk melakukan moving.



6. Menyesuaikan letak aksesoris di bagian leher karakter yang dibuat.

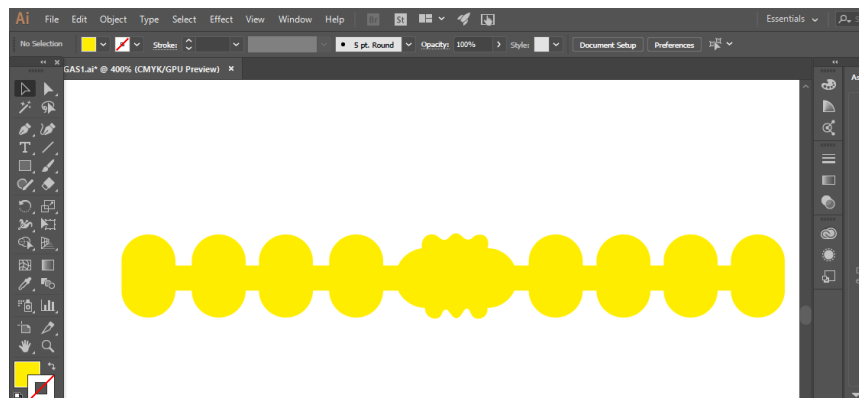


7. Membuat aksesoris pinggang dengan menggunakan Rounded Rectangle Tool dan disesuaikan tingkat round-nya dengan cara klik shape dan jika muncul titik 4, klik titiknya dan arahkan ke pusat shape.

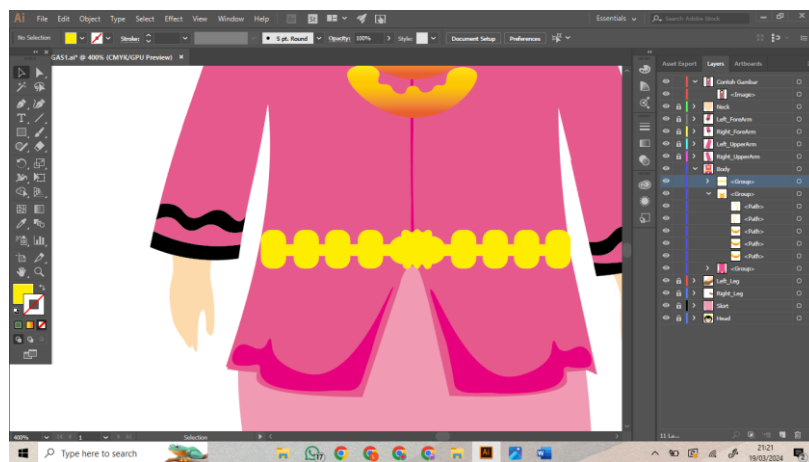




8. Membuat rectangle untuk penghubung aksesorisnya lalu lakukan grouping.

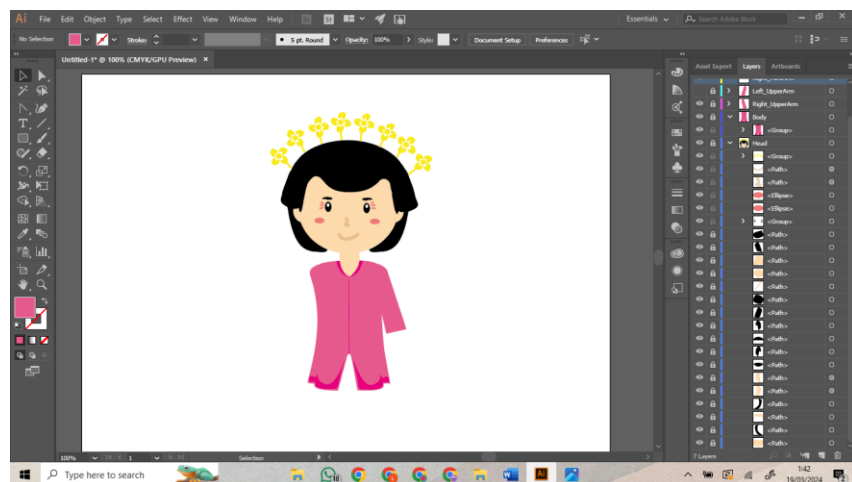


9. Menyesuaikan letak aksesoris di pinggang karakter yang sudah dibuat.



E. Membuat Tangan

1. Membuat layer untuk lengan kanan atas, lalu buat lengannya menggunakan rectangle tool.

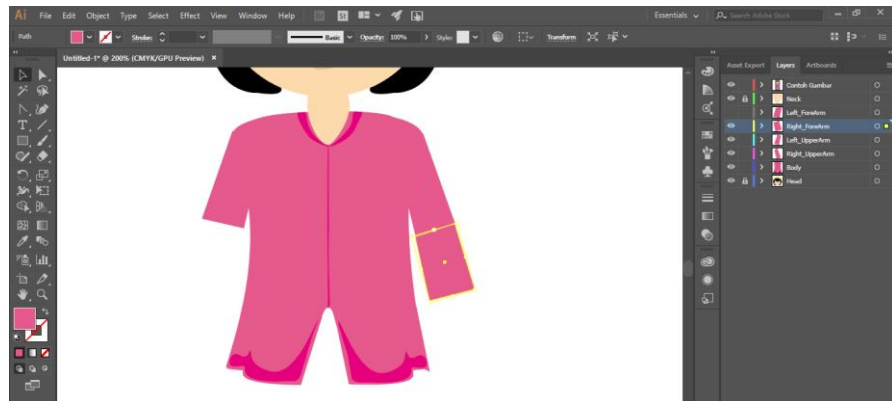




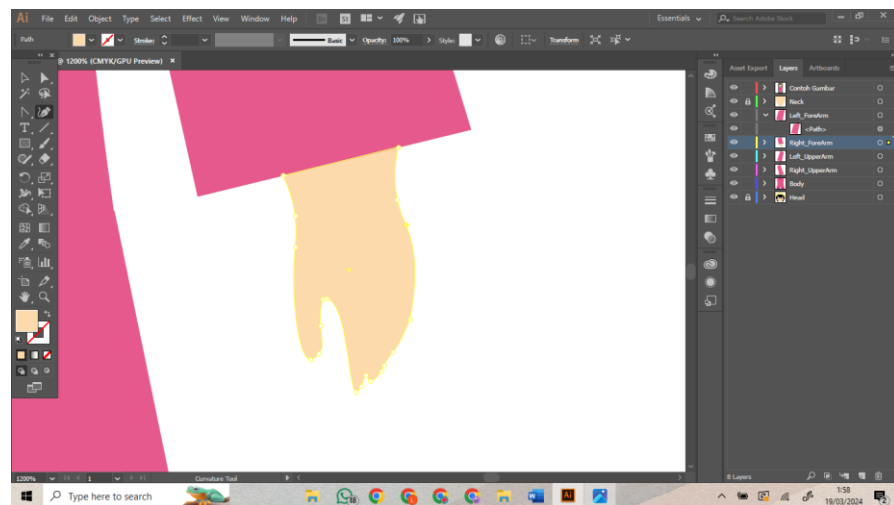
2. Membuat layer untuk lengan kiri atas, lalu buat lengannya menggunakan rectangle tool.



3. Membuat layer untuk lengan kanan bawah, lalu buat lengannya menggunakan rectangle tool.

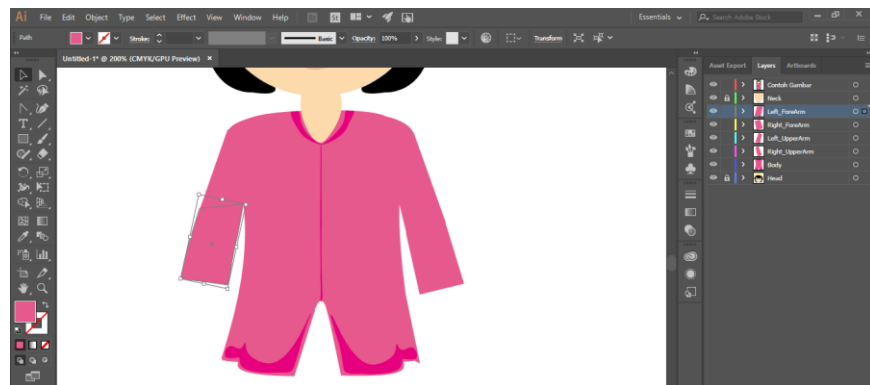


4. Membuat tangan kanan menggunakan rectangle tool dan disesuaikan bentuknya menggunakan curvature tool

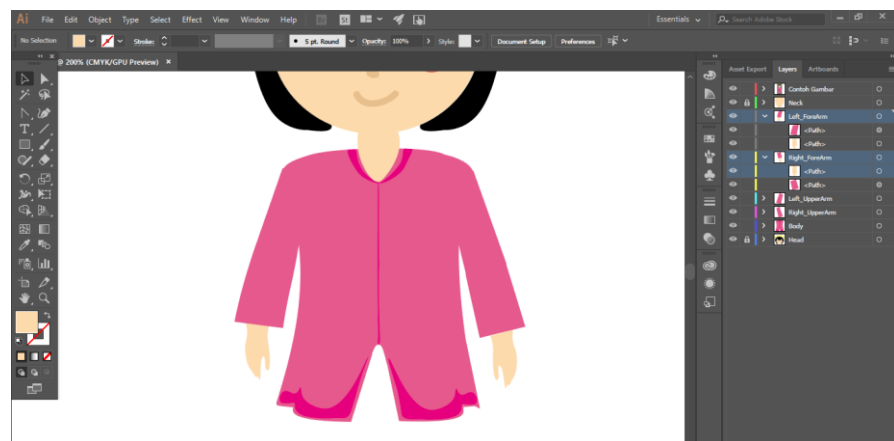




5. Membuat layer untuk lengan kiri bawah, lalu buat lengannya menggunakan rectangle tool.



6. Copy paste tangan kanan yang telah dibuat, lalu lakukan refleksi dengan cara klik kanan pada objek. Kemudian, pilih transform dan reflect secara vertikal



F. Membuat Rok

1. Membuat layer baru dengan nama Skirt. Kemudian, menggunakan rectangle tool untuk membuat roknya.

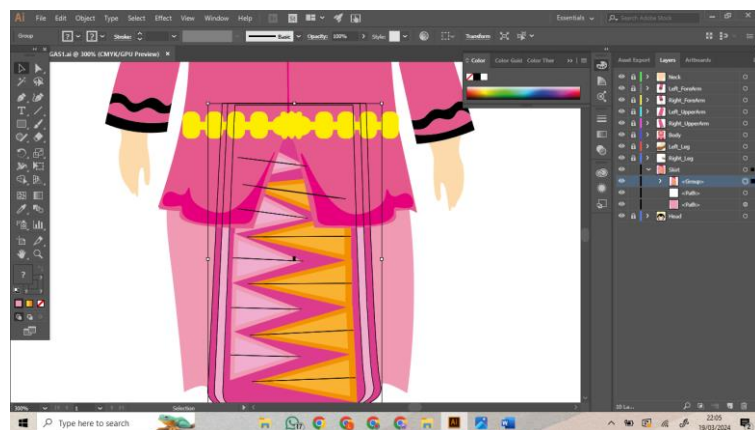




2. Bentuk rectangle tool dengan bantuan curva tool untuk menyesuaikan lipatan rok.

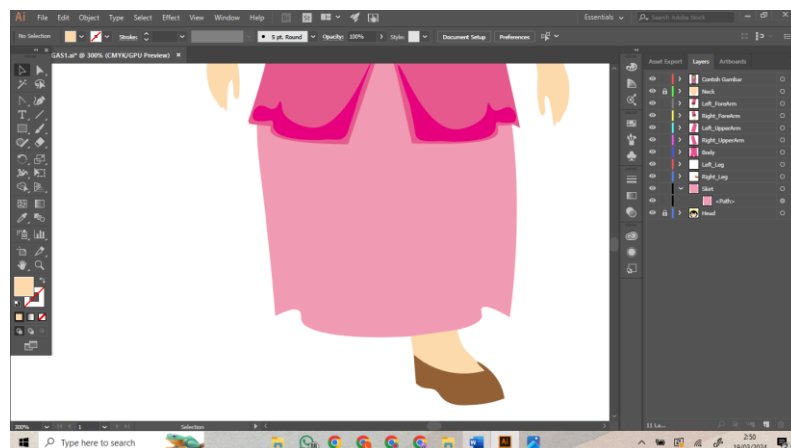


3. Membuat motif songket tradisional dengan menggunakan Line Tool. Kemudian, stroke diubah menjadi 30pt dan uniform diubah menjadi bentuk panah hingga membentuk shape segitiga. Lakukan grouping untuk masing-masing shape motif yang dibuat.



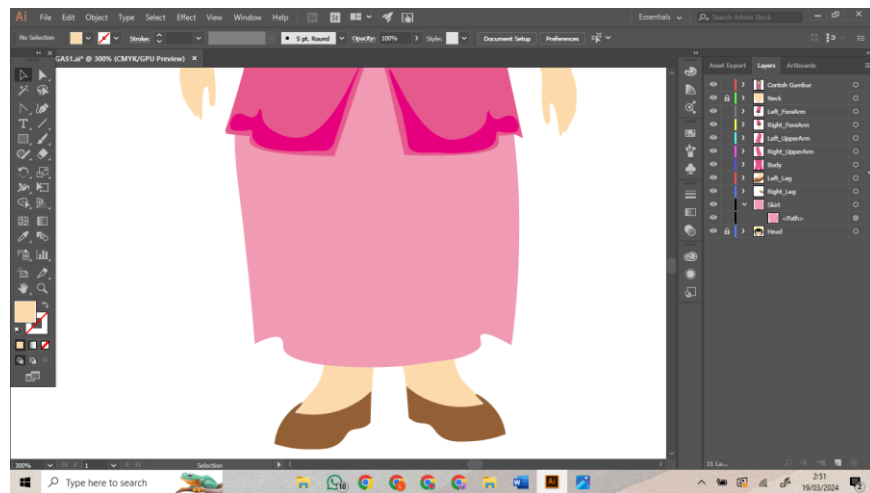
G. Membuat Kaki

1. Membuat layer baru untuk kaki bagian kanan. Buat menggunakan rectagle tool dan dibantu dengan curva tool.





2. Membuat layer baru untuk kaki bagian kiri. Buat menggunakan rectagle tool dan dibantu dengan curva tool.



3. Hasil Tampilan Karakter



H. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Legming-DA/2118118_PRAK_ANIGAME.git