



TUGAS PERTEMUAN: 1

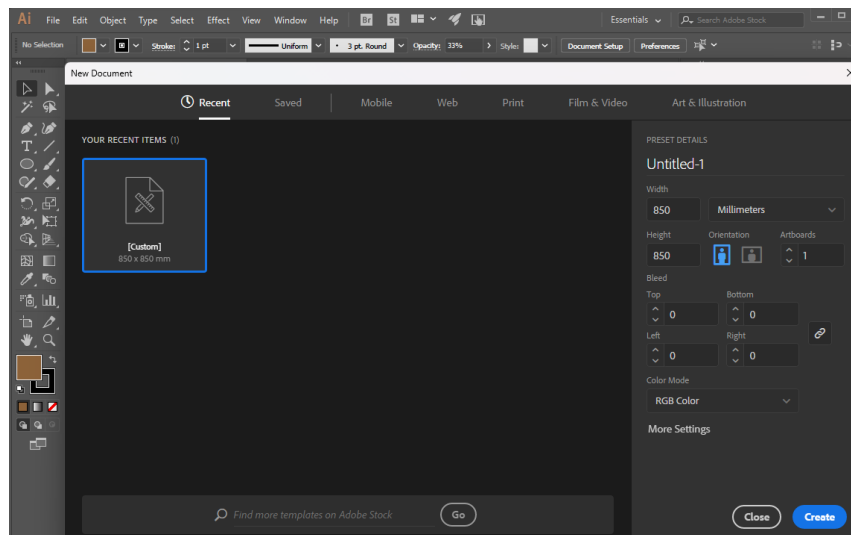
MEMBUAT KARAKTER

| | | |
|-------------|---|--|
| NIM | : | 2118076 |
| Nama | : | Nabila Paramita Hapsari |
| Kelas | : | B |
| Asisten Lab | : | M. RAFI FADDILANI (2118144) |
| Baju Adat | : | Pakaian Adat Kalimantan Barat King Bibinge |
| Referensi | : | https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/ https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat |

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Adobe Illustrator

A. Membuat Dokumen Baru

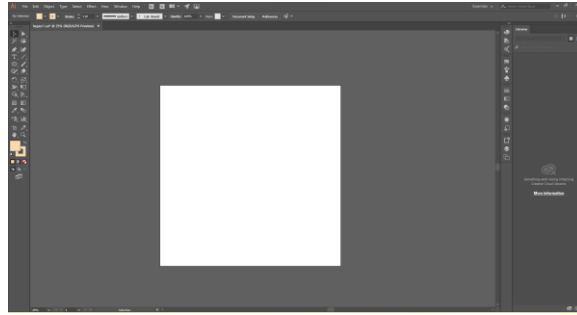
1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Kemudian jendela *New Document* akan muncul. Kemudian atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru



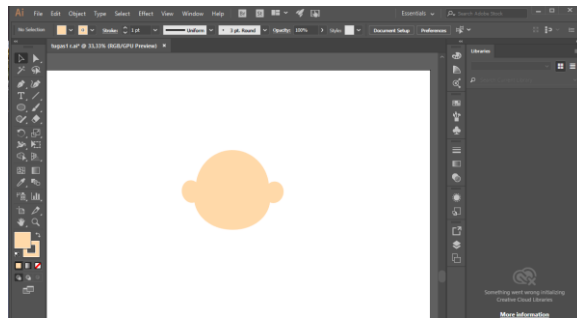
2. Kemudian akan tampil halaman kerja berikut



Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja

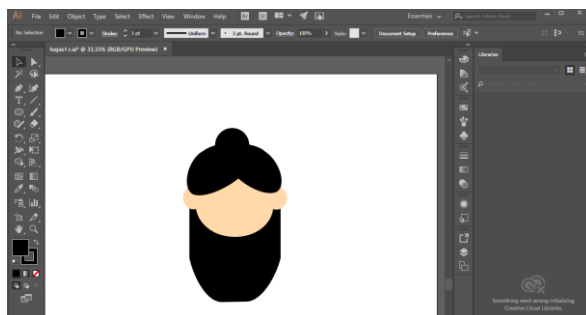
B. Membuat Kepala

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

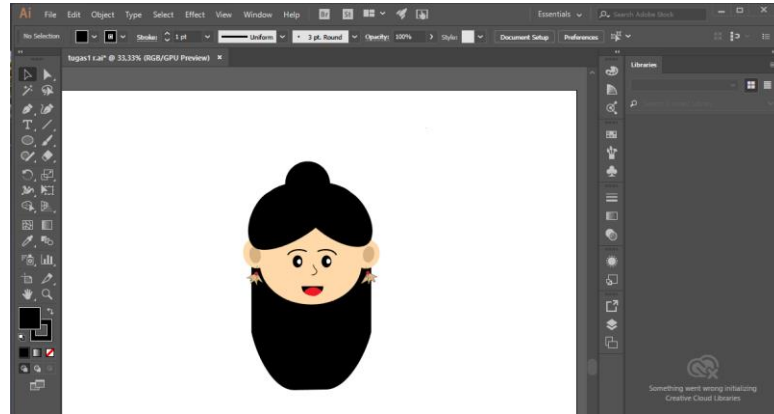
2. Selanjutnya membuat bentuk rambut dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis rambut menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool*.



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. Kita Tambah juga untuk anting di kedua telinga.



Gambar 1.5 Membuat Bentuk Wajah

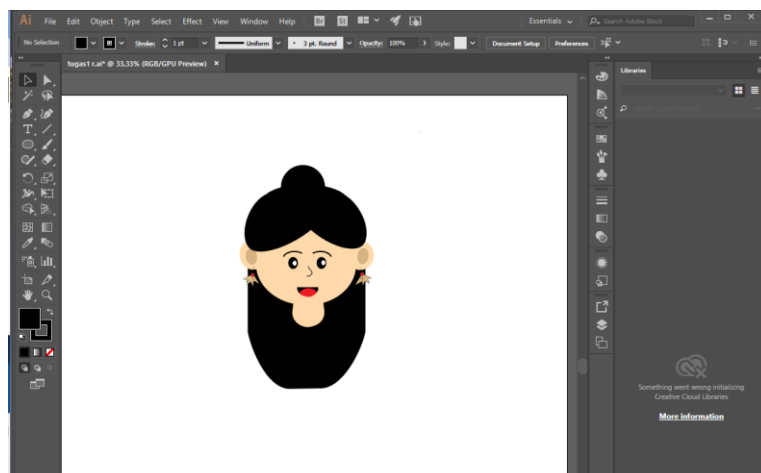
C. Membuat Leher

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.

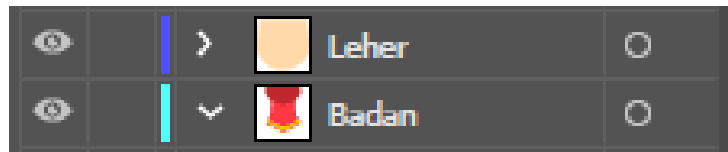


Gambar 1.7 Membuat Bentuk Leher



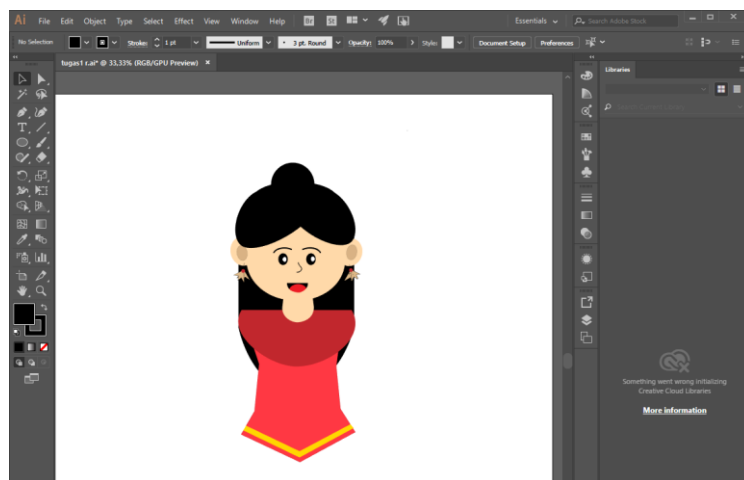
D. Membuat Badan

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



Gambar 1.8 Membuat Layer Badan

2. Membuat bentuk badan dan pola baju perpaduan *Polygon Tool* dan *Ellips Tool (L)*, lalu atur bentuknya agar bagian atas badan lebih sempit dibanding bagian bawah badan.



Gambar 1.9 Membuat Bentuk Badan dan Pola Baju

3. Membuat motif baju dengan perpaduan *Rectangle Tool (M)*, *Ellips Tool(L)*, *Line Segment Tool*, *Polygon*. Mengubah bentuknya menggunakan *Direct Selection Tool*.



Gambar 1.10 Membuat Motif Pada Baju



E. Membuat Tangan Kiri dan Tangan Kanan

1. Buat 2 *layer* baru untuk lengan atas kanan dan lengan atas kiri.



Gambar 1.11 Membuat *Layer* Baru

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 Kanan

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

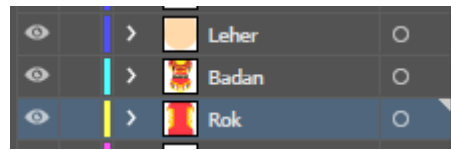


Gambar 1.13 Membuat Tangan Kiri



F. Membuat Rok

1. Buat *layer* baru dengan nama Rok.



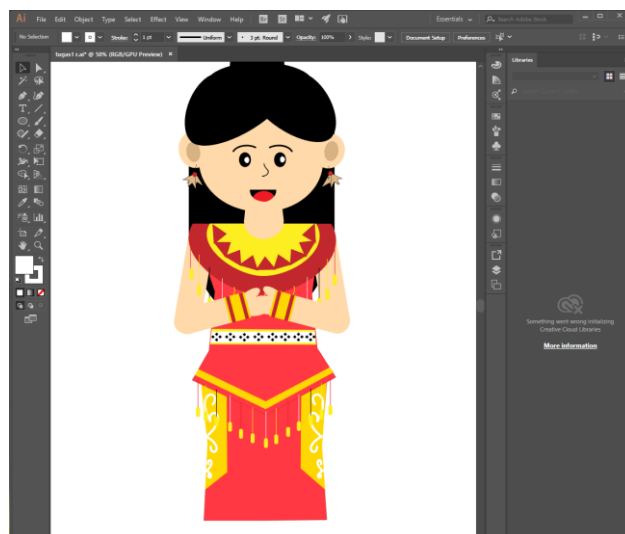
Gambar 1.14 Membuat *Layer* Baru

2. Membentuk bagian bawah dengan menggunakan *polygon* memberikan efek ramping.



Gambar 1.15 Membuat Bentuk Baju Bagian Bawah

3. Membuat pola dan motif pada baju bagian bawah dengan menggunakan *Polygon* dan *Paint Brush Tool*.

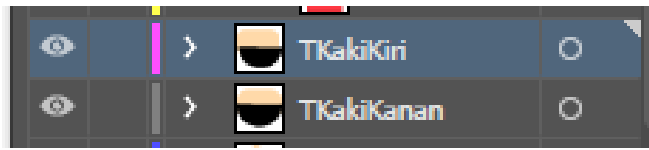


Gambar 1.16 Membuat Motif



G. Membuat Kaki

1. Buat 2 *layer* untuk telapak kaki kiri dan telapak kaki kanan.



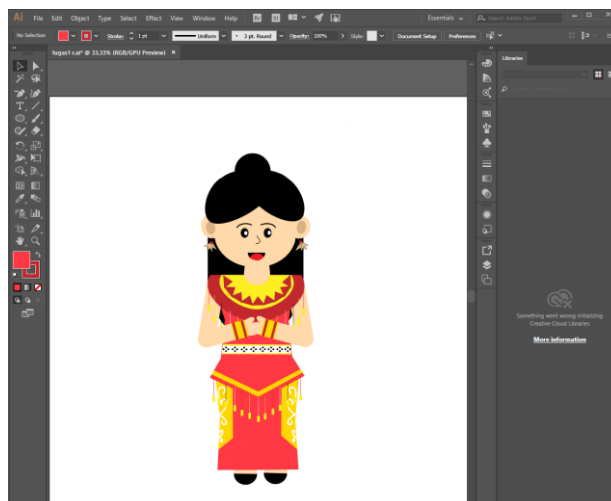
Gambar 1.17 Membuat *Layer* Kaki

2. Membentuk kaki dan sandal menggunakan *Rectangle Tool* (M), dan *Ellipse Tool* kemudian dilakukan *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

1. Untuk membuat aksesoris bulu dan ikat kepala dibuat pada layer rambut menggunakan *Rounded Rectangle Tool* dan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.20 Membuat Ikat Kepala dan Bulu

I. Link Github Pengumpulan

https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076_PRAK_ANIGAME.git