



TUGAS PERTEMUAN: 1

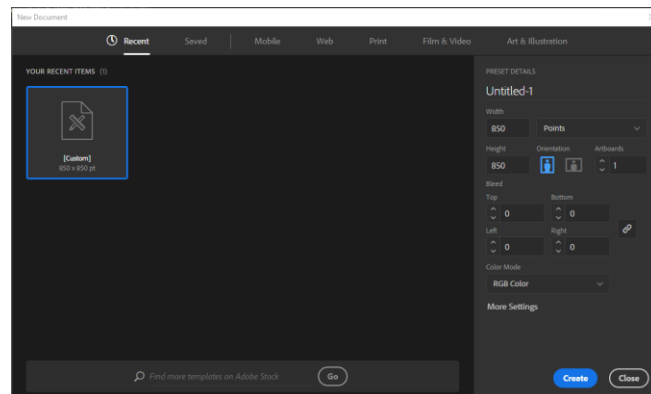
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118089
Nama	:	Shiva Divanti Natasya
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar
Baju Adat	:	Kebaya Dansa Maluku
Referensi	:	https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/kebaya-dansa.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Dengan Adobe Illustrator

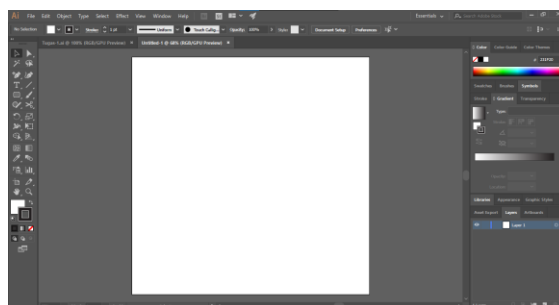
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu File + New untuk membuat dokumen baru. Lalu atur ukuran dokumen dan klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

2. Kemudian akan tampil halaman kerja baru seperti berikut

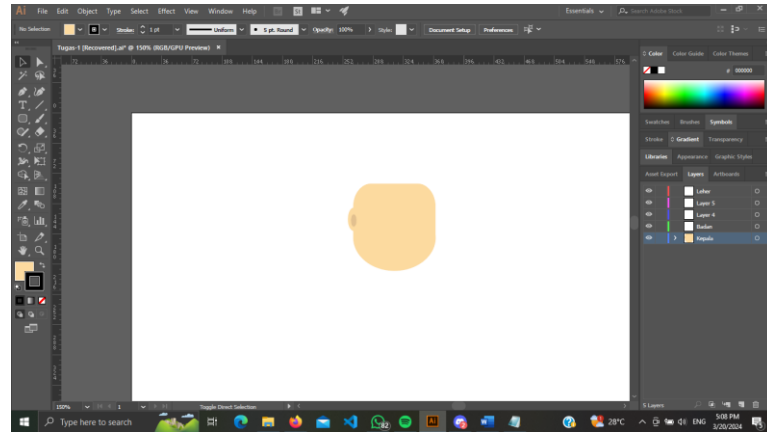


Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja



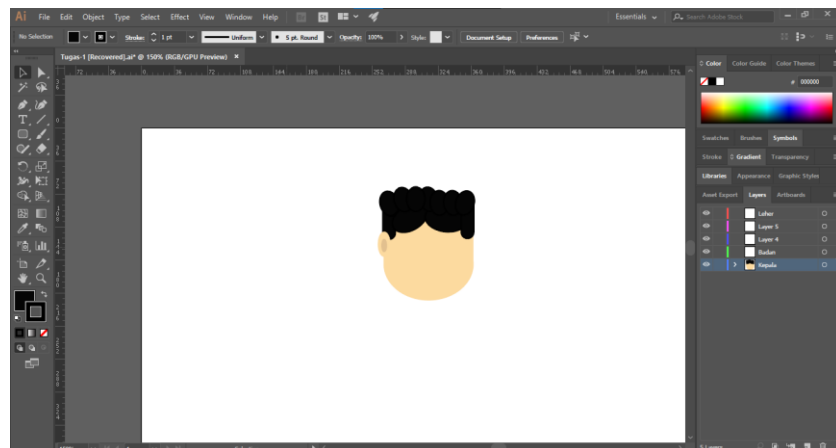
B. Membuat Kepala

1. Ubah nama layer menjadi kepala. Kemudian bentuk wajah menggunakan *Rounded Rectangle Tool* dan *Ellips Tool* sebagai telinga. Selanjutnya, gabungkan objek menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.3 Membuat Kepala

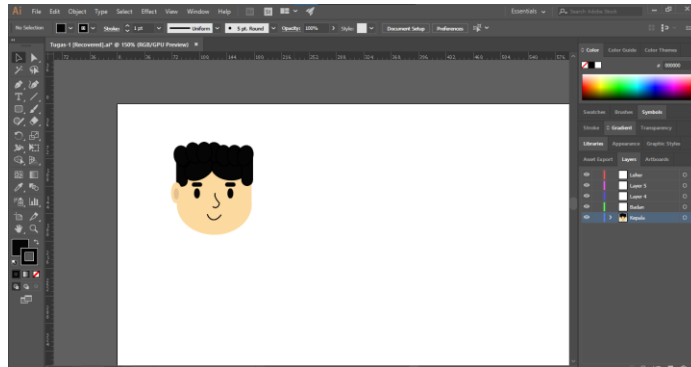
2. Selanjutnya membuat bentuk rambut dengan menggunakan *Ellipse Tool* dan *Rounded Rectangle Tool*. Jika sudah gabungkan objek rambut menjadi satu dengan menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.4 Membuat Rambut



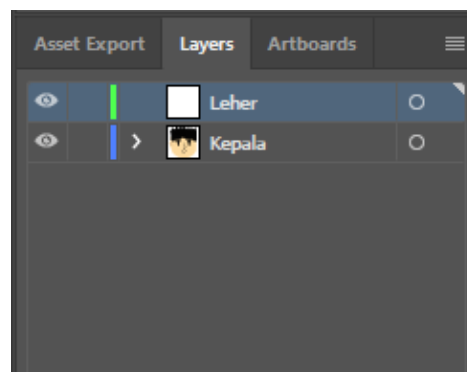
3. Membuat bentuk alis dengan menggunakan *Rounded Rectangle Tool*.
Lalu membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Dan terakhir membuat bentuk hidung dan mulut dengan menggunakan *Paint Brush Tool*.



Gambar 1.5 Membuat Bentuk Wajah

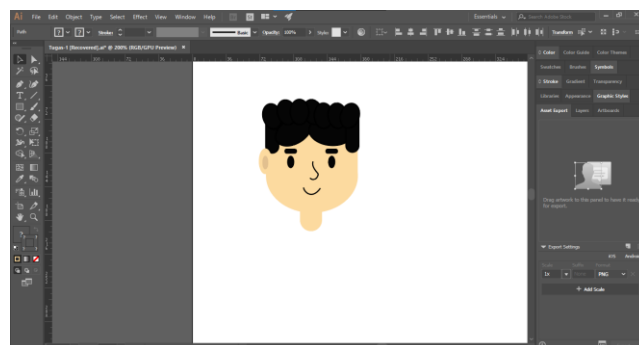
C. Membuat Leher

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



Gambar 1.6 Membuat *Layer* Leher

2. Buat bentuk leher dengan menggunakan *Rounded Rectangle Tool* dibawah kepala.

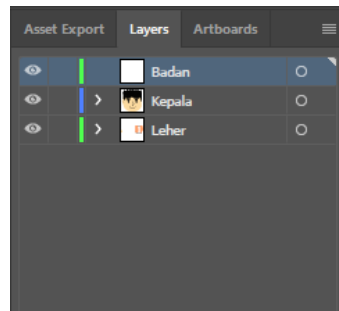


Gambar 1.7 Membuat Bentuk Leher



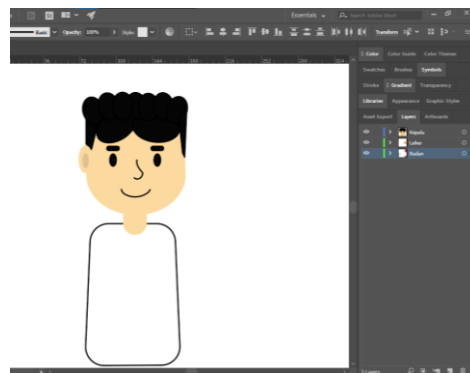
D. Membuat Badan

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



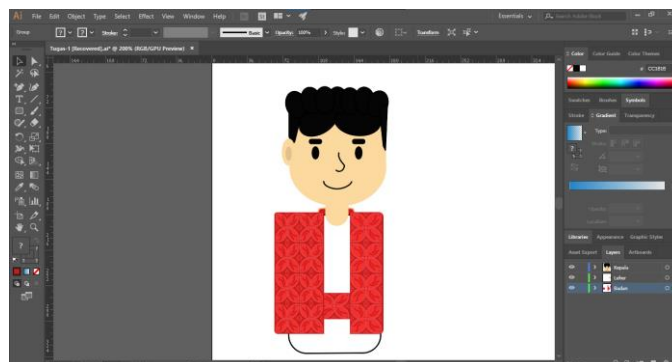
Gambar 1.8 Membuat *Layer* Badan

2. Membuat bentuk badan berwarna putih sebagai baju dalam menggunakan *Rectangle Tool* (M), sebelum membuat baju luaran berpola batik.



Gambar 1.9 Membuat Bentuk Badan

3. Membuat desain baju dan ikat pinggang batik menggunakan *Rectangle Tool*, *Rounded Rectangle Tool*, *Ellips Tool*, dan *Paint Brush Tool* sebagai luaran baju.

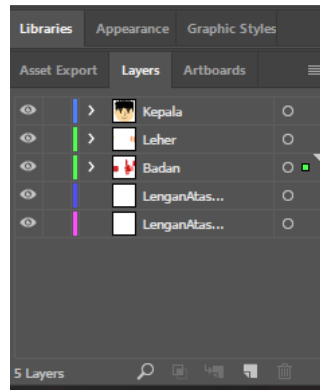


Gambar 1.10 Membuat Desain Batik



E. Membuat Tangan Kiri dan Tangan Kanan

1. Buat 2 *layer* baru dengan nama “LenganAtas_Kiri” dan “LenganAtas_Kanan”



Gambar 1.11 Membuat *Layer* Lengan Atas

2. Bentuk lengan baju menggunakan *Rectangle Tool* (M) yang di beri desain batik.



Gambar 1.12 Membuat Lengan Kanan

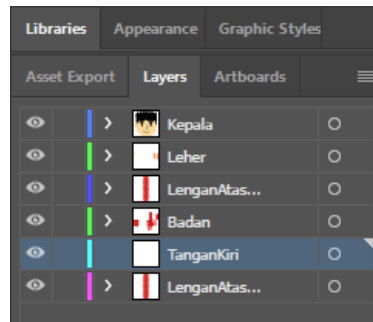
3. *Copy* bentuk pada *layer* LenganAtas_Kanan kemudian paste pada *layer* LenganAtas_Kiri.



Gambar 1.13 Membuat Lengan Kiri



4. Selanjutnya, buat 2 *layer* baru dengan nama "TanganKiri" dan "TanganKanan".



Gambar 1.14 Membuat *Layer* Tangan

5. Buat tangan kanan menggunakan *Rounded Rectangle Tool* dan *Rectangle Tool*, lalu gabungkan objek menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.15 Membuat Tangan Kanan

6. *Copy* tangan kanan pada *layer* "TanganKanan", lalu *paste* objek pada *layer* "TanganKiri".

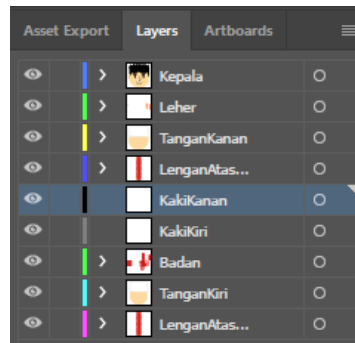


Gambar 1.16 Membuat Tangan Kiri



F. Membuat Kaki

1. Buat 2 *layer* dengan nama “KakiKiri” dan “KakiKanan”.



Gambar 1.17 Membuat *Layer* Kaki

2. Bentuk kaki menggunakan *Rectangle Tool* (M).



Gambar 1.18 Membuat Kaki Kiri

3. *Copy* objek kaki pada *layer* KakiKiri, lalu *paste* pada *layer* KakiKanan.

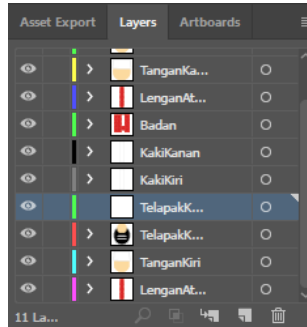


Gambar 1.19 Membuat Kaki Kanan



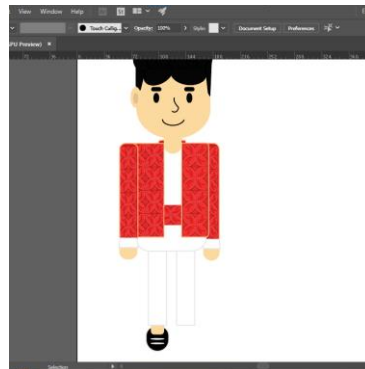
G. Membuat Sepatu

1. Buat 2 *layer* baru yaitu dengan nama "TelapakKaki_Kiri" dan "TelapakKaki_Kanan".



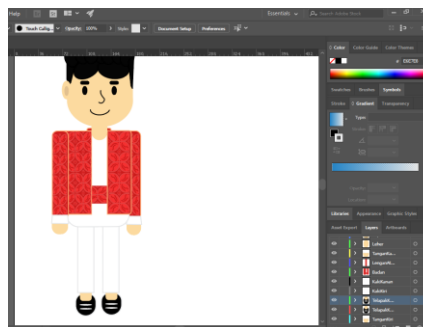
Gambar 1.20 Membuat *layer* Telapak Kaki

2. Bentuk sepatu menggunakan *Rounded Rectangle Tool*, *Rectangle Tool* sebagai telapak kaki, dan tali sepatu menggunakan *Ellips Tool*. Selanjutnya gabungkan objek tersebut menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.21 Membuat Sepatu Kiri

3. *Copy* objek pada *layer* "TelapakKaki_Kiri" lalu *paste* pada *layer* "TelapakKaki_Kanan".



Gambar 1.22 Membuat Sepatu Kanan



H. Link Github Pengumpulan

https://github.com/ShivaDina/2118089_PRAK_ANIGAME