



## **TUGAS PERTEMUAN: 1**

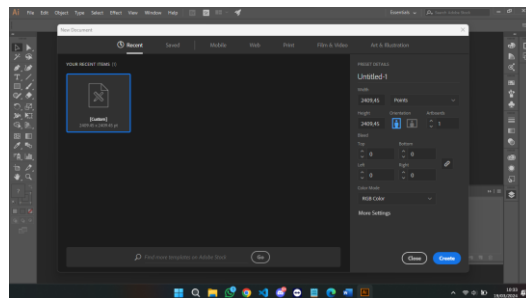
### **MEMBUAT KARAKTER**

<b>NIM</b>	:	2118075
<b>Nama</b>	:	Abdillah Arif Rohman
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	MARIA AVRILIANA SURATLELAONA (2218108)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Karai (Provinsi Sulawesi)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html">https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html</a>

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

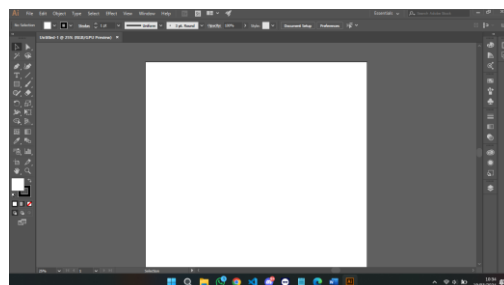
##### **A. Membuat Dokumen Baru**

1. Buka Adobe Illustrator. Tekan Ctrl + N. Atur dimensi, artboard, resolusi, dan mode warna di jendela "New Document". Jika sudah, klik "Create".



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

2. Setelah itu, dokumen baru akan terbuka dan siap untuk Digambar

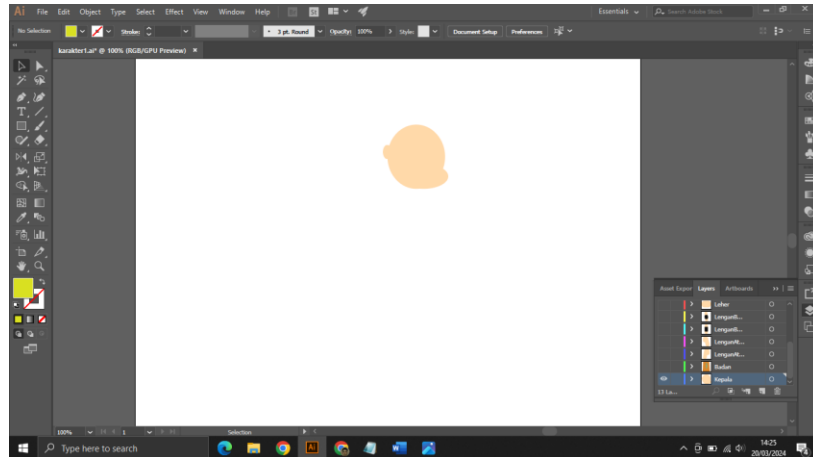


Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru

##### **B. Membuat Bagian Kepala**

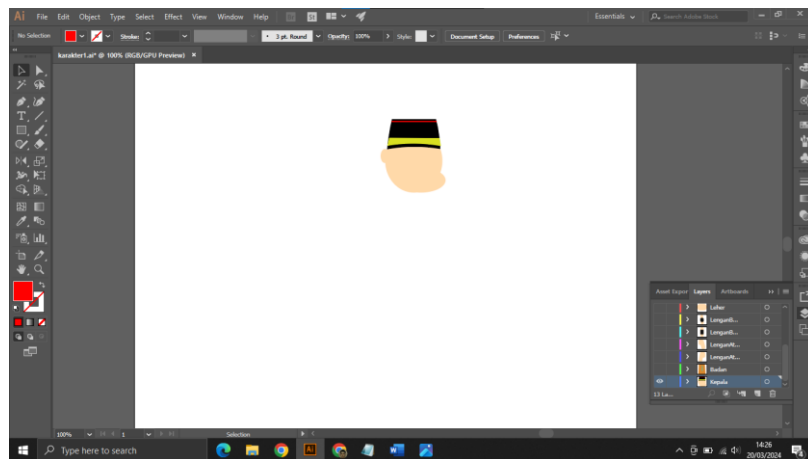


1. Ganti nama Layer 1 menjadi Kepala. Lalu buat bagian wajah menggunakan Eclipse Tool, berikan warna D1B08A, lalu blok objek eclipse yang membentuk wajah dengan menekan Shift + M untuk mengabungkan menjadi satu.

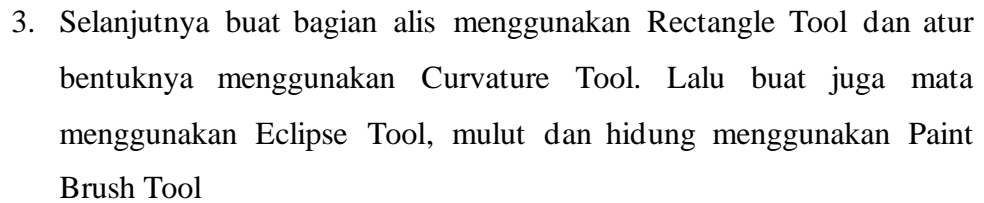


Gambar 1.3 Tampilan Membuat Kepala

2. Selanjutnya buat hiasan kepala khas dari papua menggunakan Rectangle Tool. Buat juga ada sedikit rambut samping dibagian bawah hiasan kepala menggunakan Rectangle Tool.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Hiasan Kepala



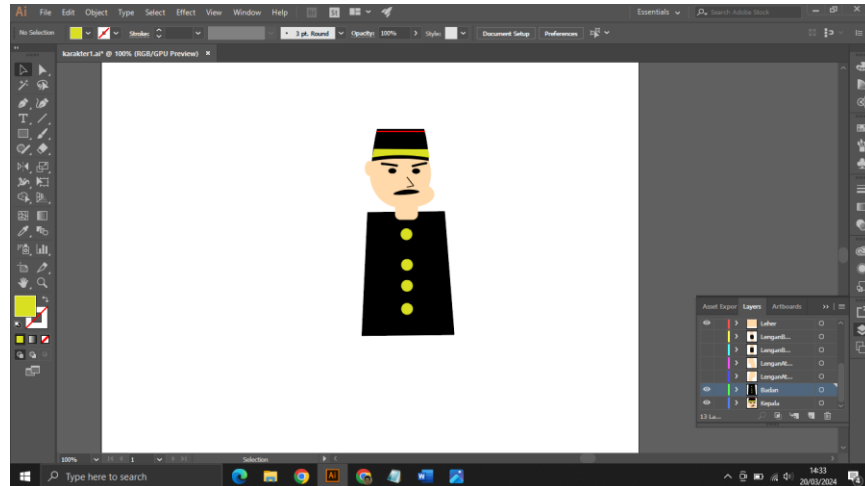
- 

Gambar 1.6 Tampilan Membuat Leher



### C. Membuat Bagian Badan

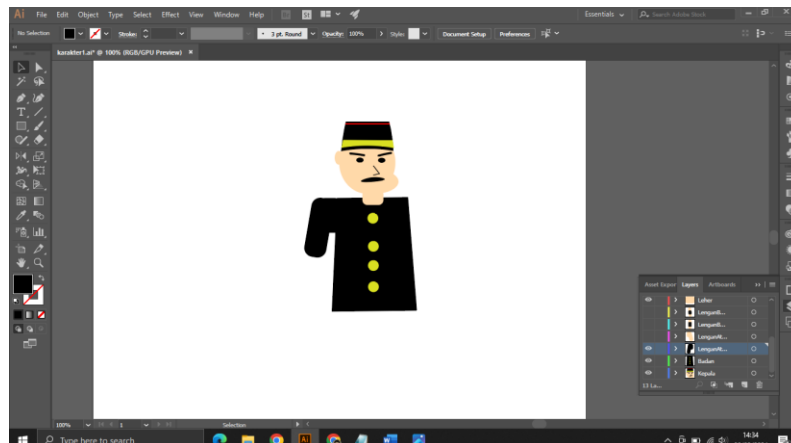
1. Buat layer baru, beri nama Badan. Lalu bentuk badan menggunakan Rectangle Tool, dan buat juga ornamen khas papua pada badan menggunakan Paint Brush Tool



Gambar 1.7 Tampilan Membuat Badan

### D. Membuat Bagian Tangan

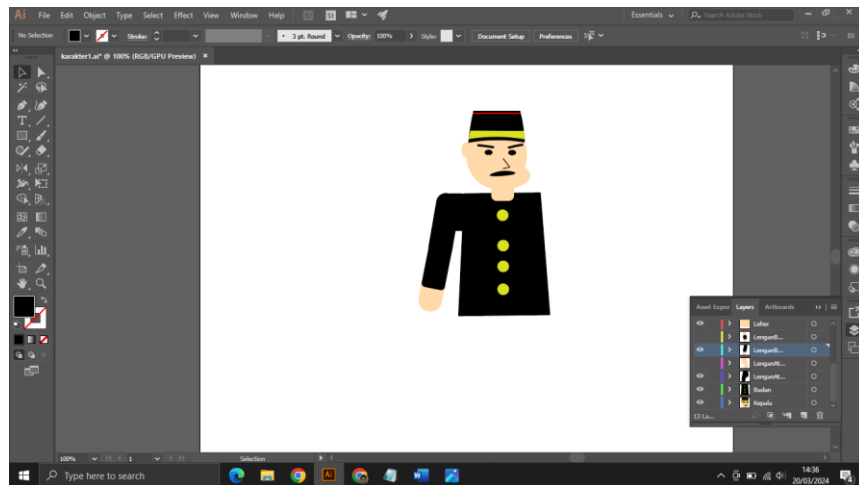
1. Buat layer baru, beri nama Tangan Kanan. Lalu bentuk bahu kanan menggunakan Rectangle Tool, lalu sesuaikan lekukannya menggunakan Curvature Tool



Gambar 1.8 Tampilan Membuat Bahu Kanan

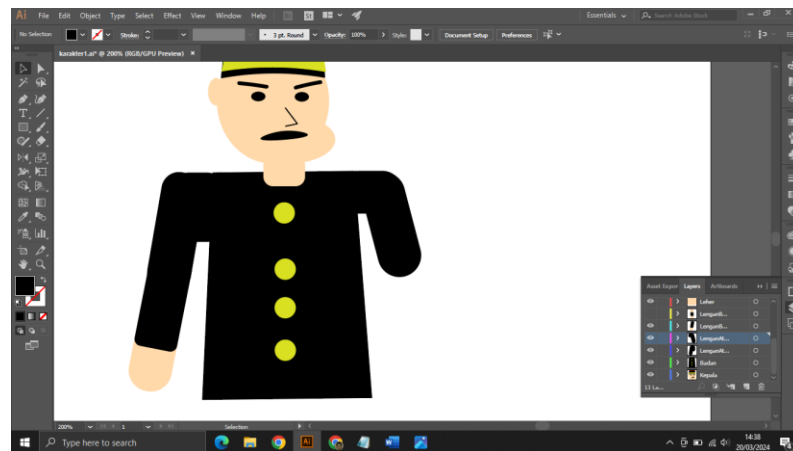


2. Selanjutnya buat bagian tangan kanan bawah hingga ke jari menggunakan Rectangle Tool dan Curvature Tool.



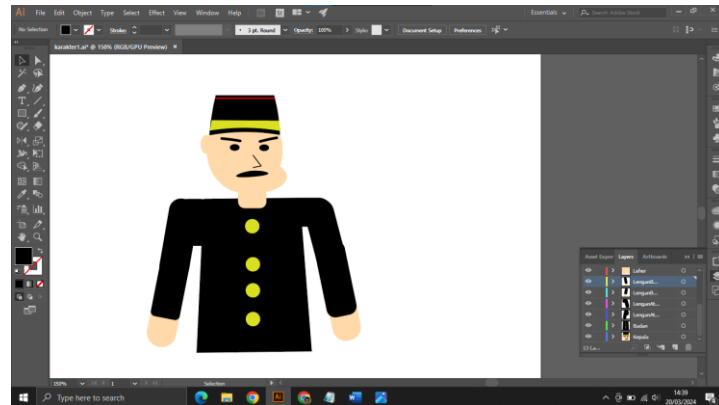
Gambar 1.9 Tampilan Membuat Tangan Kanan

3. Buat layer baru lagi, beri nama Tangan Kiri. Setelah itu buat bagian bahu kiri dengan cara copy bahu kanan, lalu paste, setelah itu klik kanan pada bahu kiri pilih menu Transform lalu Reflect lalu Ok



Gambar 1.10 Tampilan Membuat Bahu Kiri

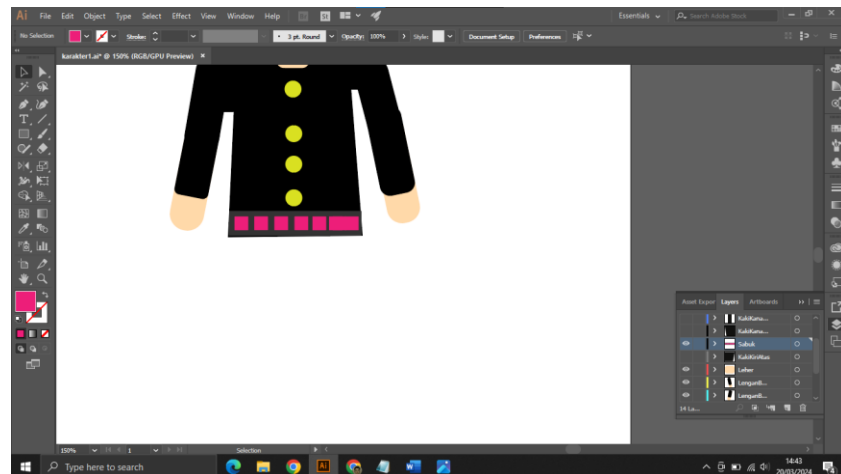
4. Selanjutnya buat bagian tangan kiri bawah hingga ke jari menggunakan Rectangle Tool dan Curvature Tool



Gambar 1.11 Tampilan Membuat Tangan Kiri

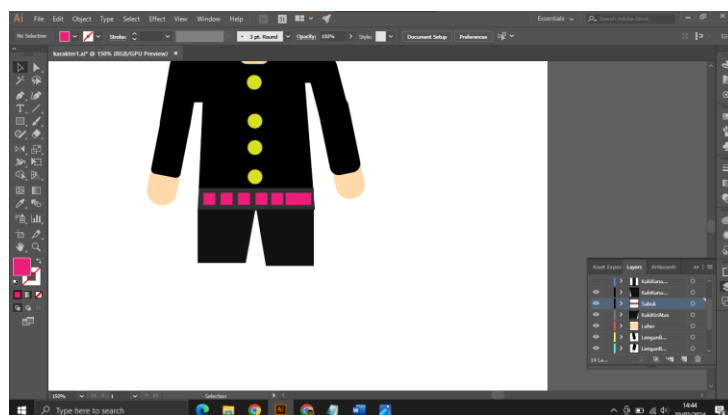
## E. Membuat Bagian Kaki

1. Buat layer baru lagi, beri nama Sabuk. menggunakan Rectangle Tool lalu disesuaikan menggunakan Curvature Tool.



Gambar 1.13 Tampilan Membuat Kain Rumpit

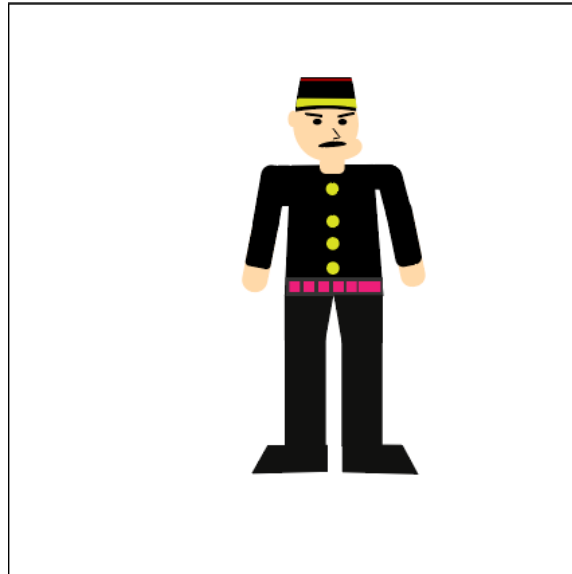
2. Selanjutnya huaat kaki kanan dan kaki kiri menggunakan Rectangle Tool.



Gambar 1.14 Tampilan Membuat Kaki



### 3. Hasil karakter keseluruhan



Gambar 1.15 Tampilan Karakter

### F. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/abdillahar/2118075\\_PrakAniGame](https://github.com/abdillahar/2118075_PrakAniGame)