



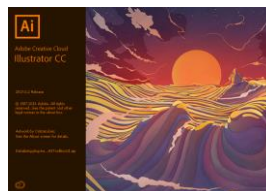
TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.instagram.com/vameru.indonesia/p/CzjB5Bopnxm/?img_index=1

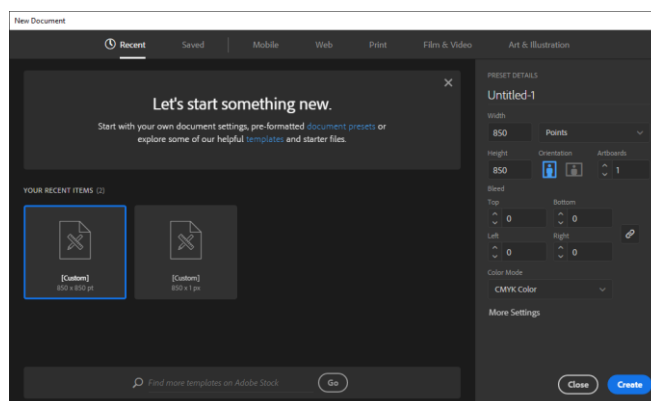
1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Baju Adat Payas Alit

1. Buka adobe illustrator yang telah dilakukan pemasangan



Gambar 1. 1 Aplikasi Adobe Illustrator

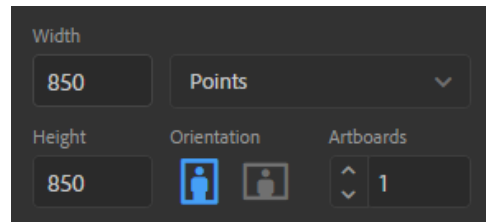
2. Setelah terbuka buat dokumen baru dengan cara klik ctrl+n maka akan muncul jendela seperti gambar dibawah



Gambar 1. 2 Tampilan Awal Membuat Dokumen

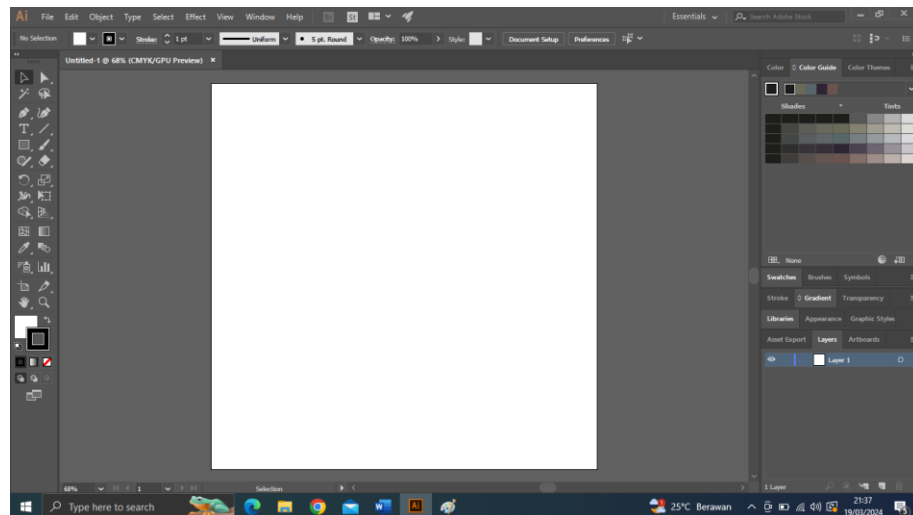


3. setelah terbuka atur ukuran tinggi dan lebarnya 850 points, setelah itu klik create



Gambar 1.3 Mengatur Tinggi Lebar Dokumen

4. Berikut merupakan halaman yang telah dibuat



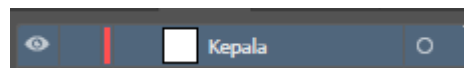
Gambar 1.4 Dokumen Yang Telah Dibuat

5. Buat layer baru dengan cari klik icon document yang berada pada pojok kanan bawah



Gambar 1.5 Layer Baru

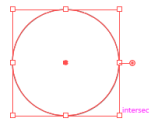
6. Setelah itu ubah nama menjadi Kepala



Gambar 1.6 Membuat Layer Kepala

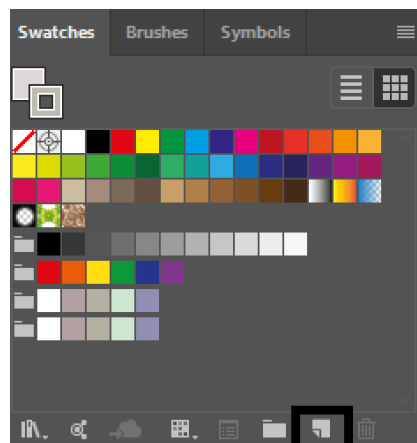


7. Dalam layer kepala buat objek lingkaran menggunakan ellipse tools



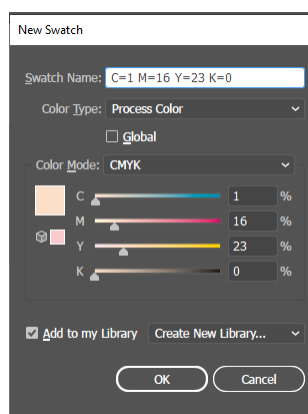
Gambar 1. 7 Membuat lingkaran

8. Untuk mengubah warnanya klik icon dokumen pada bagian menu Swatches, disini akan menambah warna baru secara kustom menggunakan CMYK



Gambar 1. 8 Kustom Warna Baru

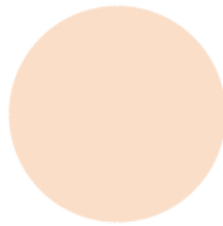
9. Atur Warnanya seperti gambar berikut, merupakan warna dasar kulit manusia setelah itu klik OK



Gambar 1. 9 Kustom Warna Baru

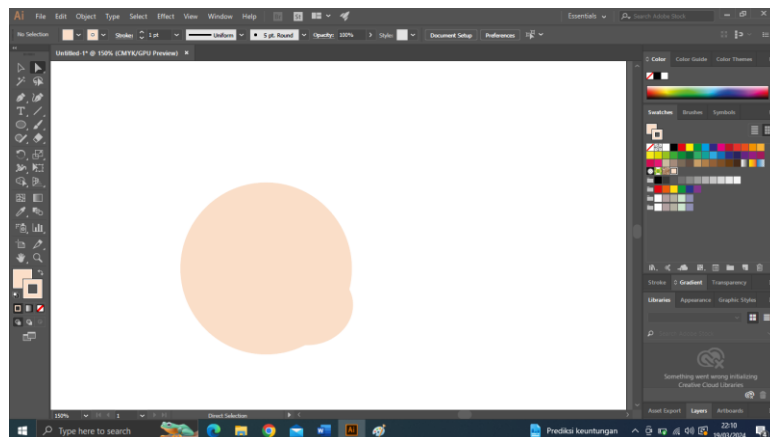


10. Maka hasilnya sebagai berikut



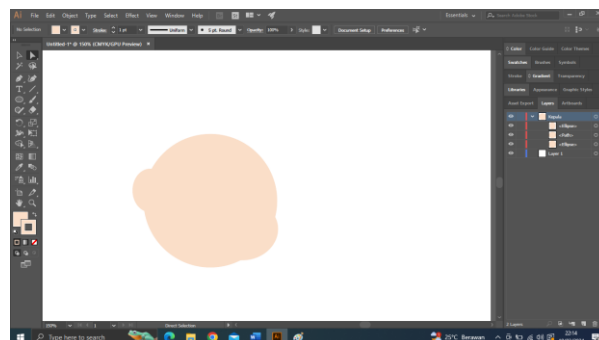
Gambar 1. 10 Gambar Membuat Lingkaran

11. Selanjutnya membuat pipi dengan menggunakan oval tools dengan warna yang sama taruh di pojok kanan bawah pipi, dan dirapikan layaknya lesung menggunakan transform tools



Gambar 1. 11 Membuat Pipi

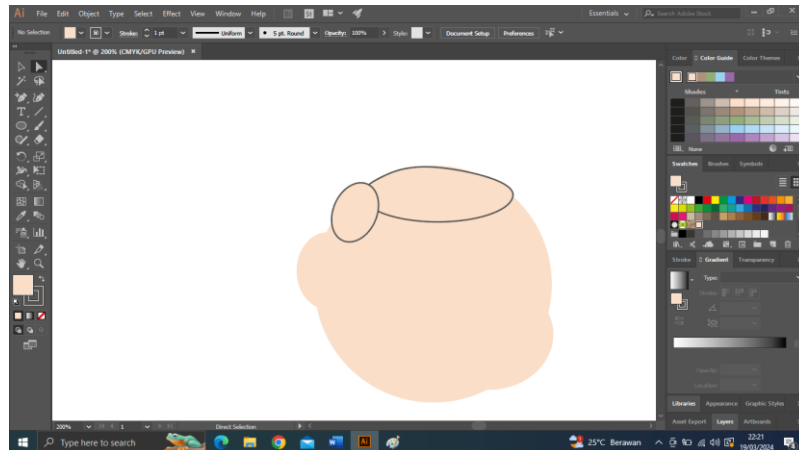
12. Setelah itu buat telinga menggunakan oval tools, taruh di sebelah samping kiri kepala



Gambar 1. 12 Membuat Telinga

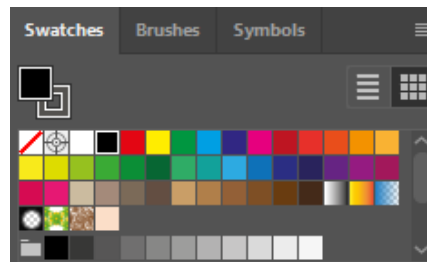


13. Setelah itu buat rambut menggunakan oval tools



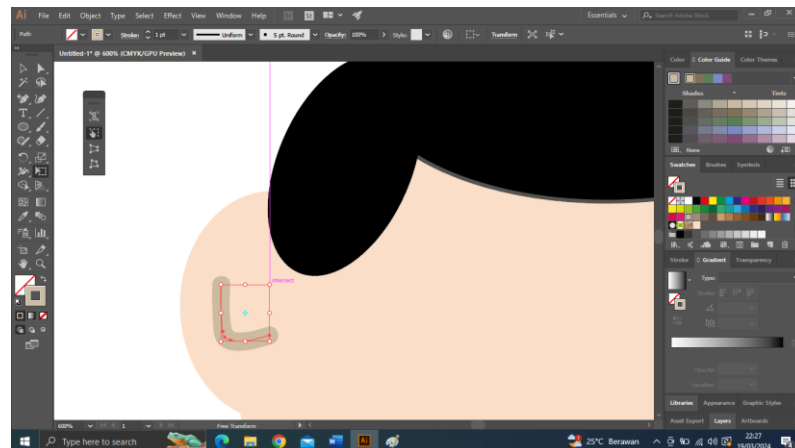
Gambar 1. 13 Membuat Rambut

14. Ubah warna Menjadi hitam menggunakan swatches



Gambar 1. 14 Mewarnai Rambut

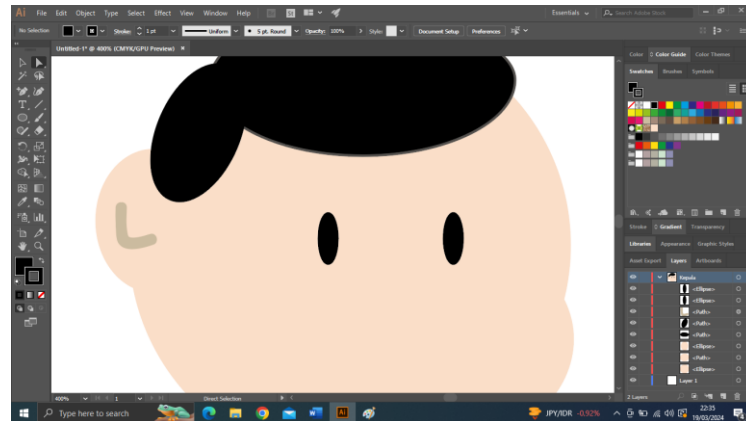
15. Buat lekukan telinga menggunakan paint brush tools



Gambar 1. 15 Lekukan Telinga

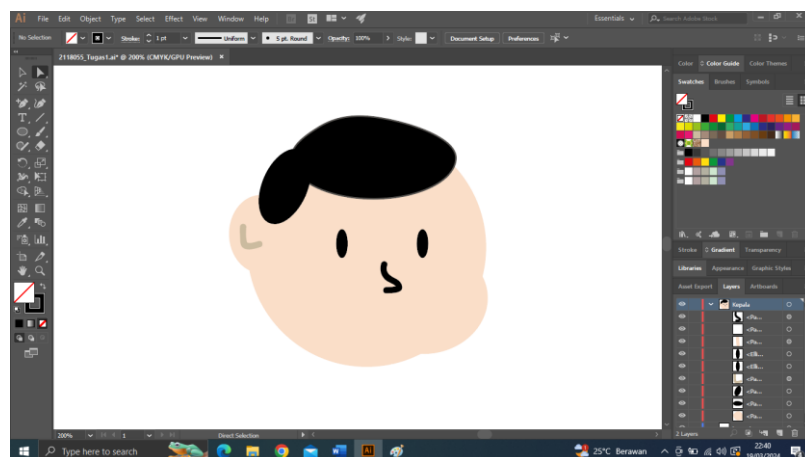


16. Buat mata menggunakan oval tools dan letakan pada Tengah bagian kepala



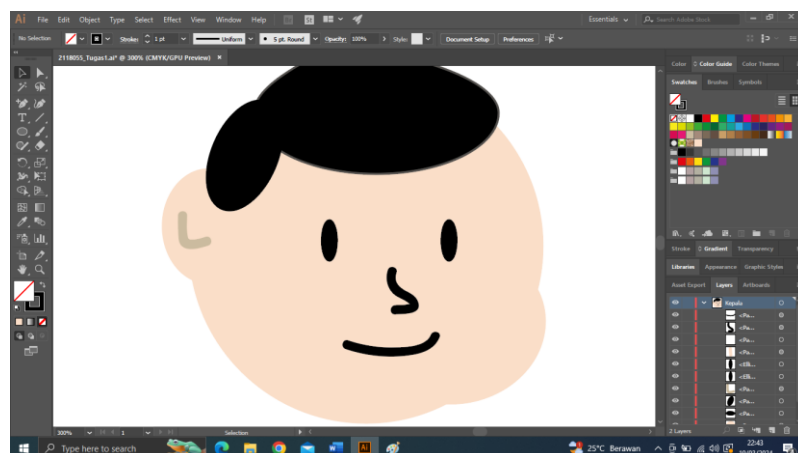
Gambar 1. 16 Membuat Mata

17. Buat hidung menggunakan paintbrush tool



Gambar 1. 17 Membuat Hidung

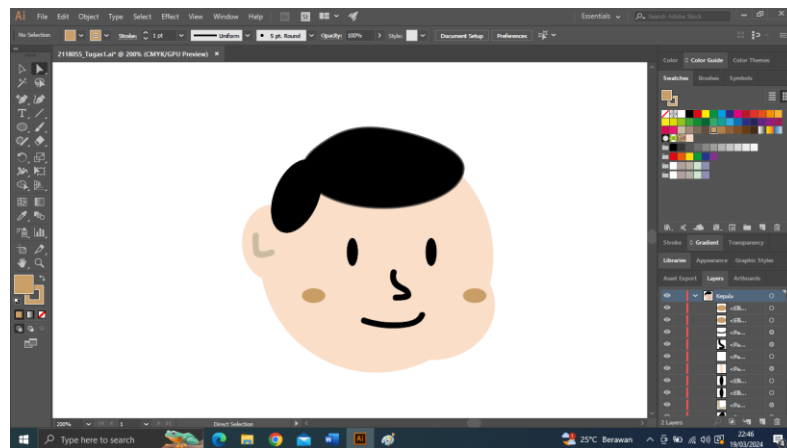
18. Buat Mulut dengan menggunakan paintbrush tools



Gambar 1. 18 Membuat Mulut

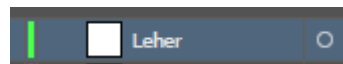


19. Buat lesung pipi menggunakan oval tools, untuk sebelah kanan bisa dilakukan duplicate pipi sebelah kiri



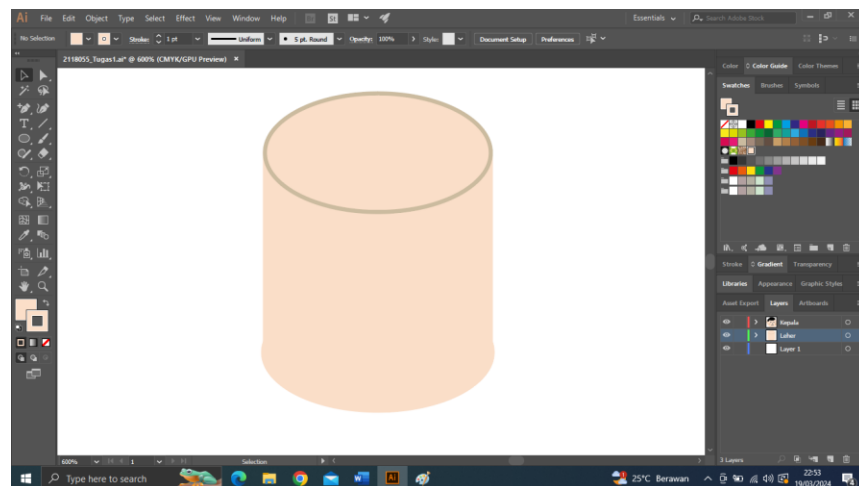
Gambar 1. 19 Membuat Lesung Pipi

20. Buat layer baru Bernama leher, nantinya layer in digunakan untuk menaruh gambar leher



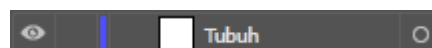
Gambar 1. 20 Membuat Layer Leher

21. Buat leher menggunakan rectangle tools, pastikan posisi layer leher di bawah layer kepala



Gambar 1. 21 Membuat Leher

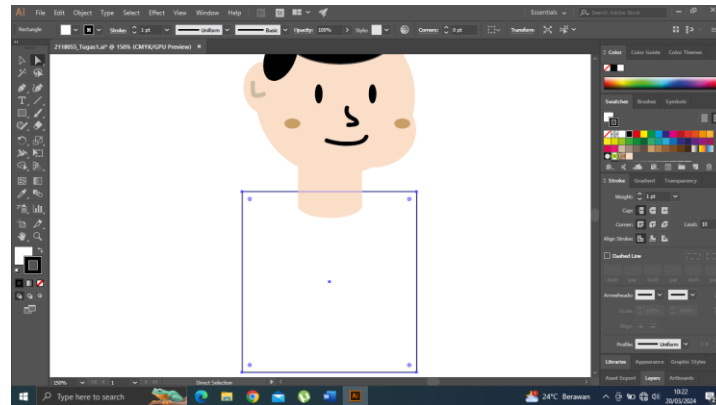
22. Buat layer baru Bernama layer tubuh, taruh dibawah layer leher



Gambar 1.22 Layer Tubuh

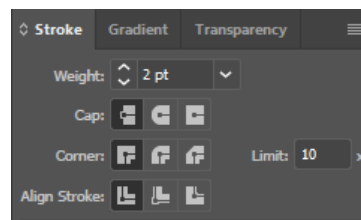


23. Buat tubuh menggunakan rectangle tools



Gambar 1. 23 Membuat Tubuh

24. Atur garis dari tubuh dengan klik menu stroke atur weight dari tubuh menjadi 2 pt, jangan lupa untuk mengubah warnanya menjadi abu abu



Gambar 1. 24 Mengubah Stroke

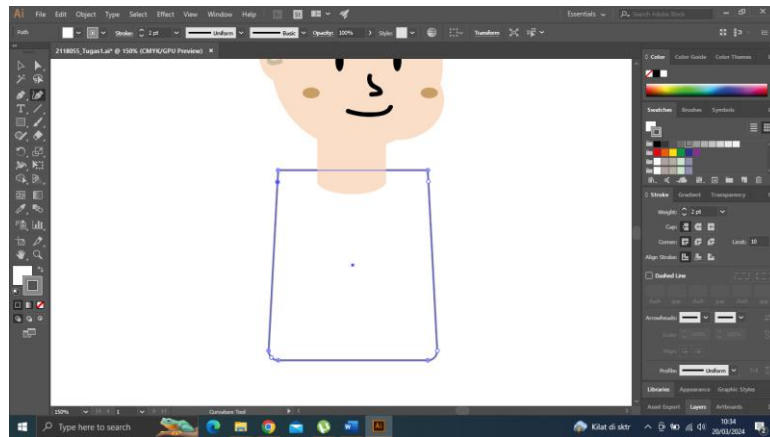
25. Agar tubuh tidak kaku klik point yang berada pada pojok tubuh untuk mebuat rounded stroke



Gambar 1. 25 Membuat Rounded Stroke

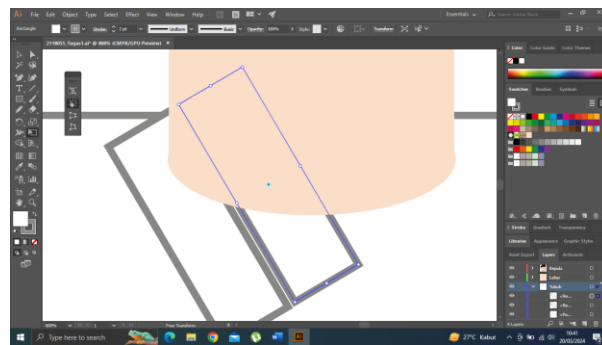


26. Atur menggunakan curvetools untuk membuat sebuah kotak tadi menjadi trapezium layaknya sebuah tubuh



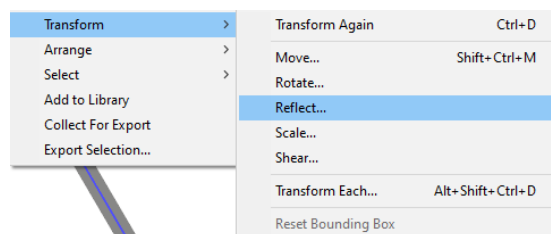
Gambar 1. 26 Mengatur Tubuh

27. Setelah itu buat krah menggunakan rectangle tools



Gambar 1. 27 Membuat Krah

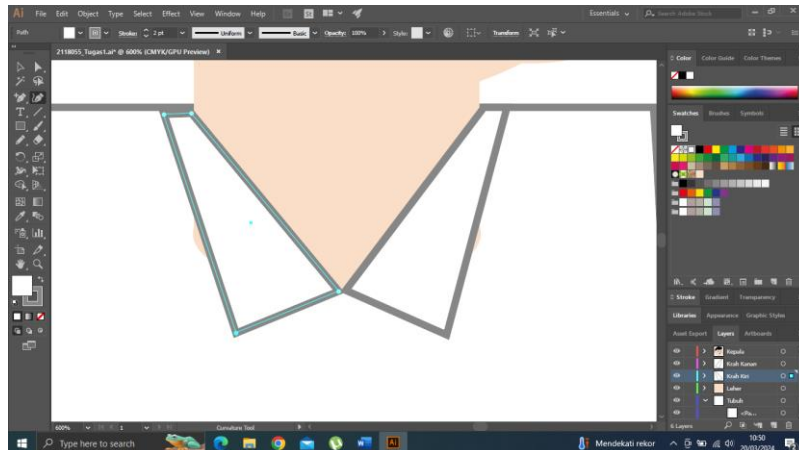
28. Setelah itu untuk krah sebelah kanan, copy krah sebelah kiri lalu klik kanan krah baru-> transform-> reflect



Gambar 1. 28 Membuat Reflect

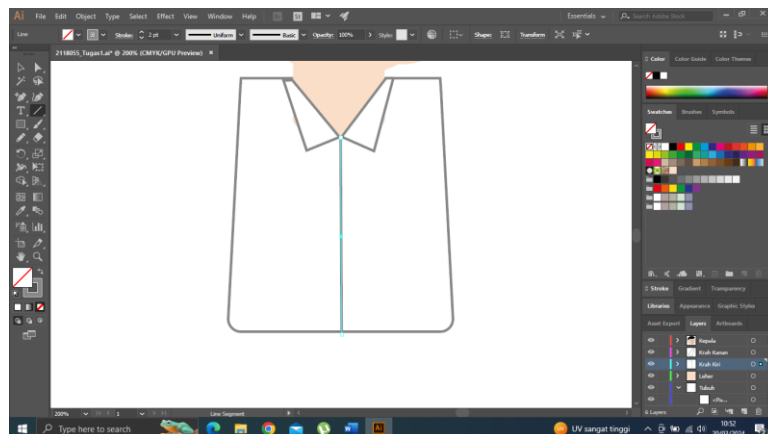


29. Ubah krah menjadi bentuk trapezium menggunakan curve tools



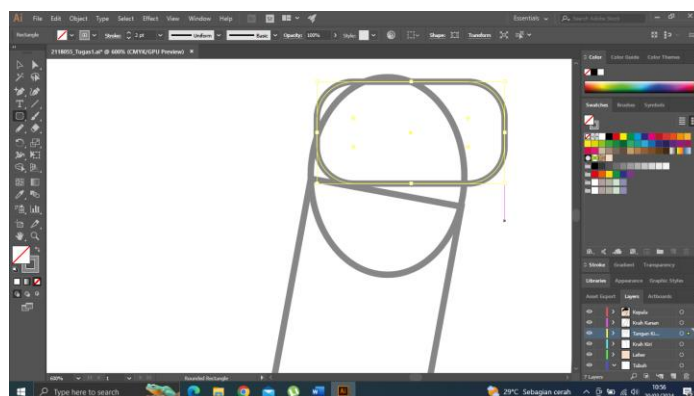
Gambar 1. 29 Mengubah Krah

30. Membuat Tengah baju menggunakan line tools



Gambar 1. 30 Membuat Tengah Baju

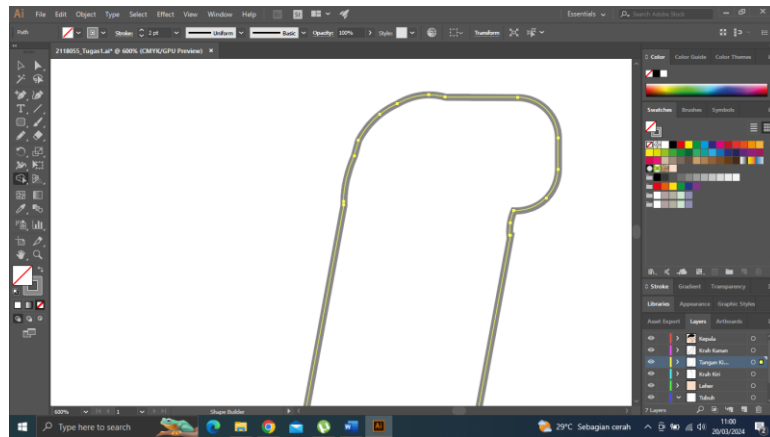
31. Buat lengan kiri atas menggunakan gabungan rectangle tools dan ovaltools



Gambar 1. 31 Membuat Lengan Kiri Atas

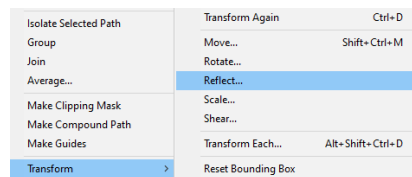


32. Hubungkan tiap garis dengan shape builder tools hingga seperti gambar dibawah



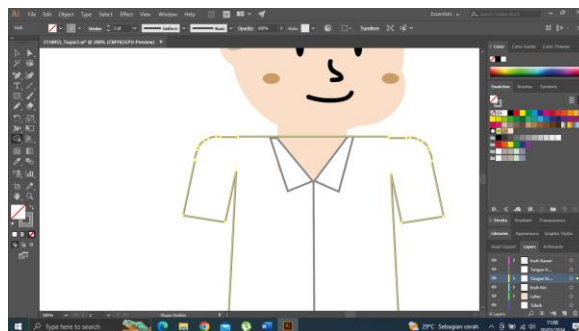
Gambar 1. 32 Mengubungkan Tiap Garis Lengan

33. Klik kanan pada lengan kiri lalu klik reflect



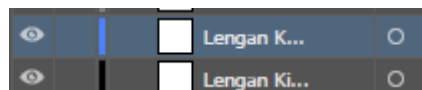
Gambar 1. 33 Reflect Lengan Kiri

34. Setelah itu hubungkan dengan shape builder tools



Gambar 1. 34 Mengubungkan Lengan Dengan Tubuh

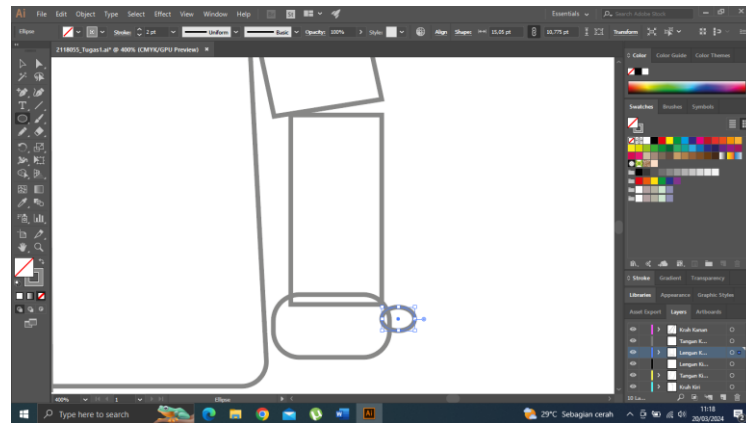
35. Buat 2 layer yang pertama lengan kiri bawah dan yang kedua lenan kanan bawah



Gambar 1. 35 Membuat 2 layer

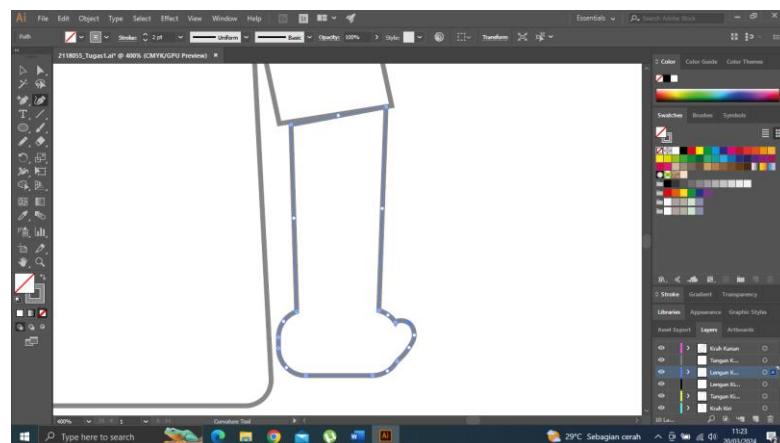


36. Buat lengan kanan bawah menggunakan perpaduan oval tools untuk kepala tangan dan rectangle tools untuk lengan bawah seperti gambar berikut



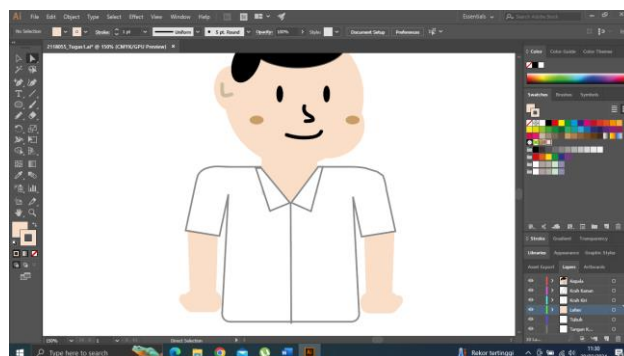
Gambar 1. 36 Membuat Tangan Kanan Bawah

37. Gabungkan seluruh garis layaknya tangan menggunakan shape builder tools



Gambar 1. 37 Membuat Tangan Bawah

38. Ubah warna melalui swatches, ubah seperti warna kulit kepala



Gambar 1. 38 Mewarnai Tangan

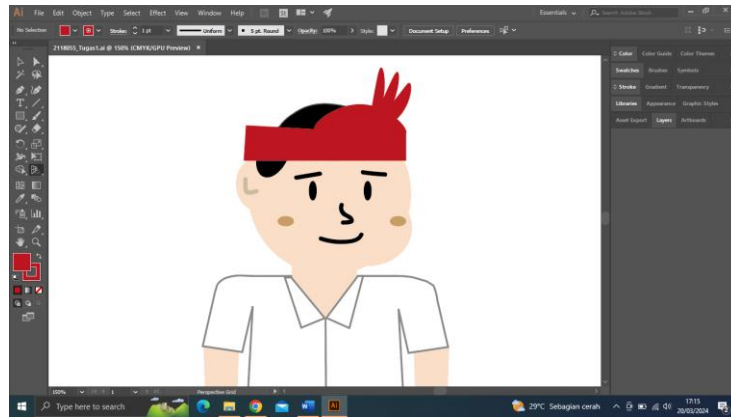


39. Buat layer baru bernama udeng



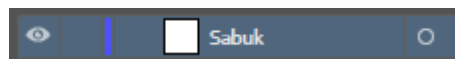
Gambar 1. 39 Membuat Layer Udeng

40. buat udeng dengan menggunakan rectangle tools dan oval tools



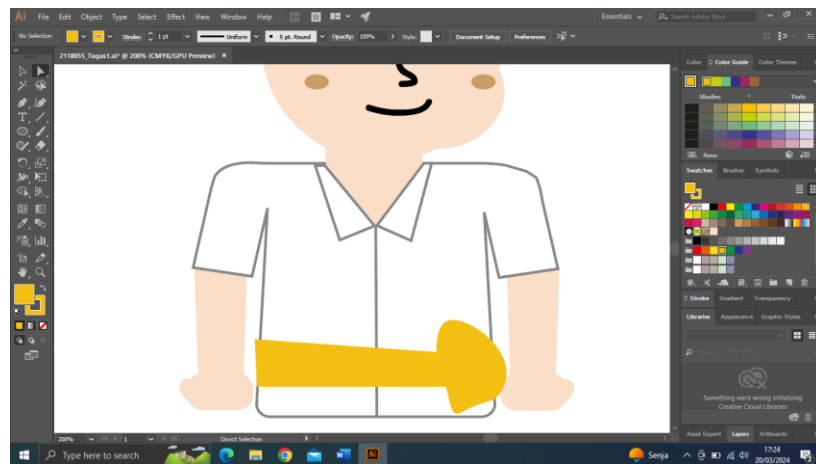
Gambar 1. 40 Membuat Udeng Dengan Kombinasi

41. Buat layer baru bernama sabuk



Gambar 1. 41 Membuat Layer Sabuk

42. Buat sabuk dengan kombinasi oval tool dan rectangle tools



Gambar 1. 42 Membuat Sabuk

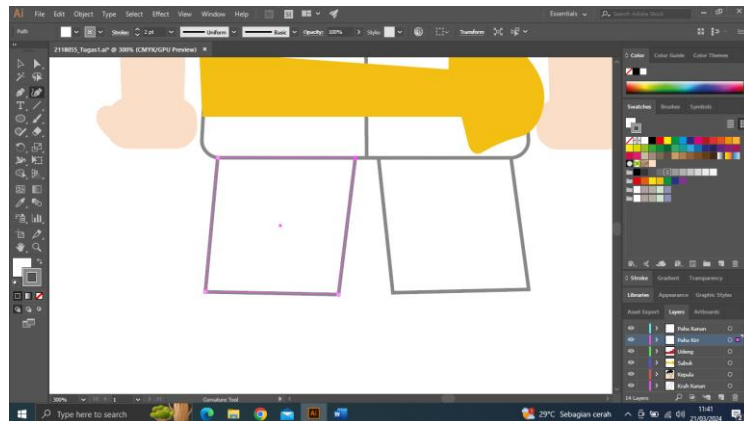
43. Buat layer baru bernama paha kanan dan paha kiri



Gambar 1. 43 Membuat Layer Paha Kiri



44. Buat paha kanan dan kaki kanan dengan perpaduan rectangle tools dan oval tools, serta rapikan menggunakan curve tools



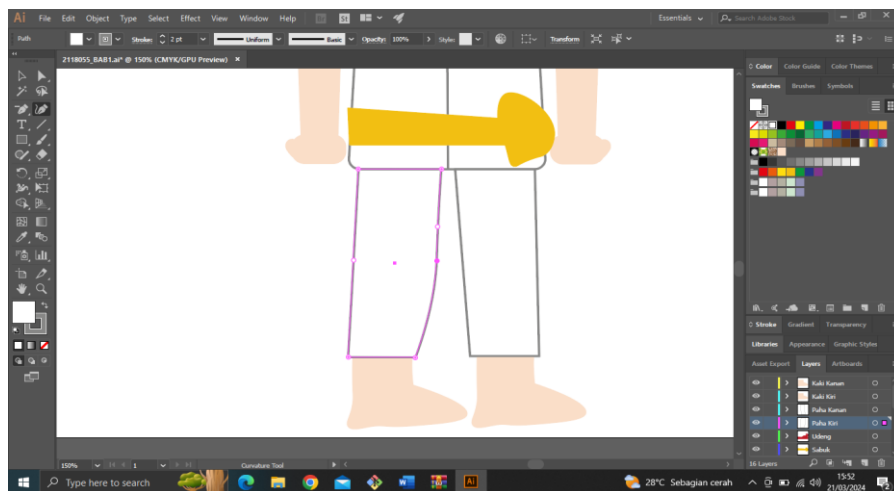
Gambar 1. 44 Membuat Paha

45. Buat layer baru bernama kaki kanan dan kaki kiri

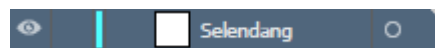


Gambar 1. 45 Membuat Layer Kaki Kanan Kiri

46. buat kaki kanan dan kaki kiri dengan perpaduan rectangle tools, Rounded Tools dan oval tools



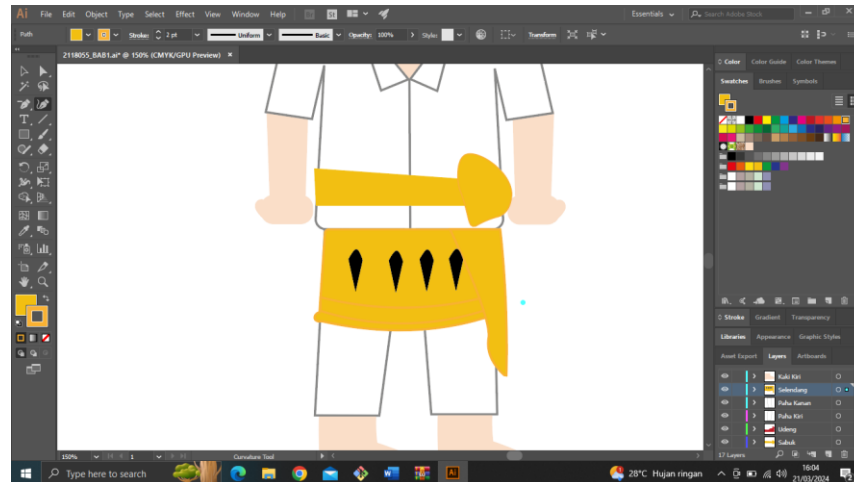
47. Buat layer baru dengan nama selendang



Gambar 1. 47 Membuat Layer Selendang

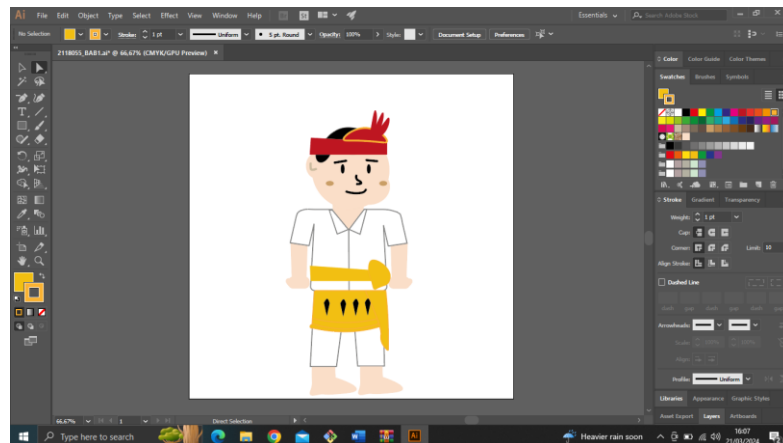


48. Buat selendang dan corak batik dengan rectangle tools



Gambar 1. 48 Membuat Selendang

49. Hasil Akhir



Gambar 1. 49 Hasil Akhir

Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git