



## TUGAS PERTEMUAN: 1

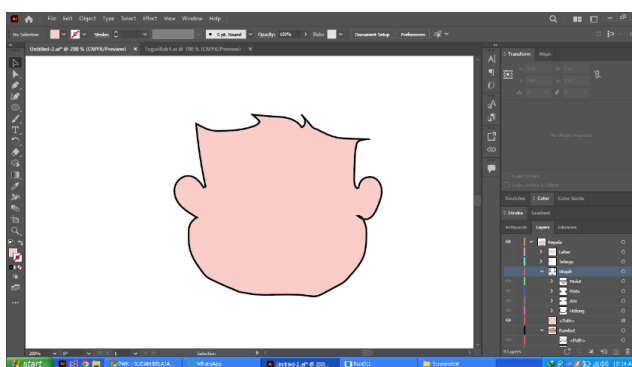
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118137
Nama	:	Rian Setya Budi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)
Baju Adat	:	Baju Kimun Gia (Maluku Utara)
Referensi	:	<a href="https://www.lamudi.co.id/journal/pakaian-adat-maluku/">https://www.lamudi.co.id/journal/pakaian-adat-maluku/</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator dengan tema baju Adat sesuai dengan wilayah dan provinsi yang dipilih.

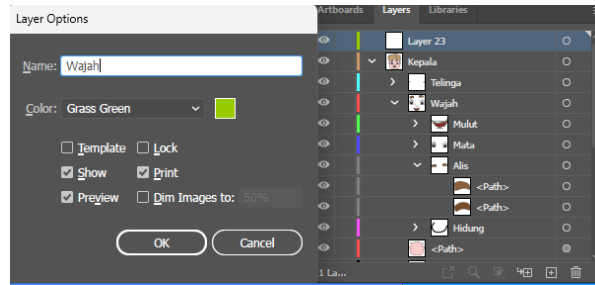
##### A. Membuat Kepala

1. Pertama membuat *New File*, setelah itu sesuaikan *height & width* serta *properties* yang akan digunakan sesuai keinginan, disini saya menggunakan drawing pen dan Pen Tool untuk membuat pola bentuk kepala serta merubah nama *layer 1*, menjadi "kepala".



Gambar 1.1 Pembuatan layer kepala.

2. Lakukan penambahan *layer*, *layer* tersebut akan digunakan untuk aksesoris kepala karakter, menambah *layer* dapat dilakukan dengan cara klik pada *icon* garis 3 pada menu *layers*, kemudian berikan nama *layer*.



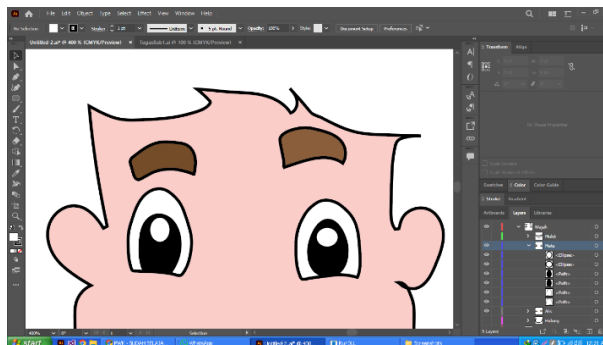
Gambar 1.2 Penambahan layer baru

3. Gunakan *pen tool* untuk membuat dua alis agar bisa disesuaikan bentuk yang diinginkan.



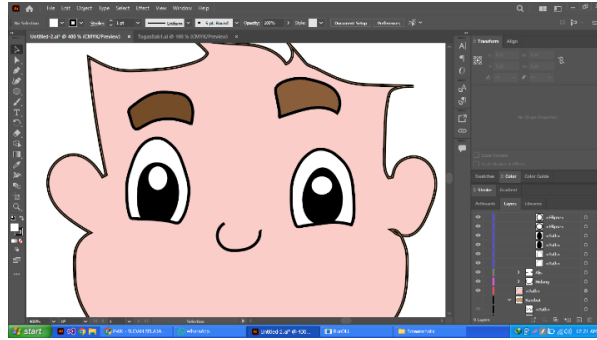
Gambar 1.3 Pembuatan Dua Alis

4. Kemudian tambahkan juga mata, disini saya menggunakan drawing pen untuk membuat bentuk ellips mata dan untuk bola mata saya menggunakan pen tool dan ellips tool.



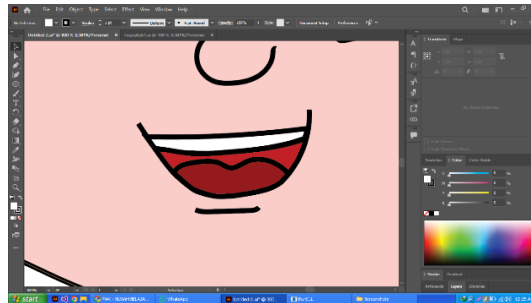
Gambar 1.4 Penambahan Mata

5. Untuk hidung saya menggunakan Curvature Tool dengan garis yang melengkung.



Gambar 1.5 Pembuatan hidung

6. Pembuatan Mulut dengan ekspresi mulut terbuka, saya menggunakan Pen Tool dengan garis yang melengkung serta penambahan detail gigi dan lidah, serta penambahan garis dibawah mulut.



Gambar 1.6 Pembuatan Mulut

7. Rambut yang saya gambar menggunakan drawing pen ditambah dengan Pen Tool untuk merapikan garis yang dibuat. Semua bagian wajah dibuat pada 1 layer yang sama.

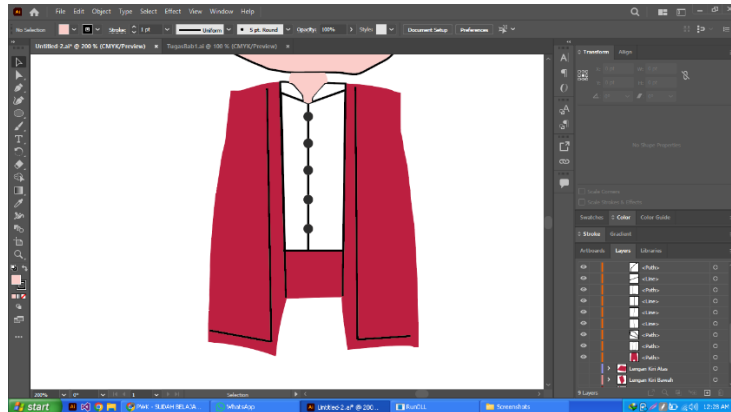


Gambar 1.7 Pembuatan Rambut



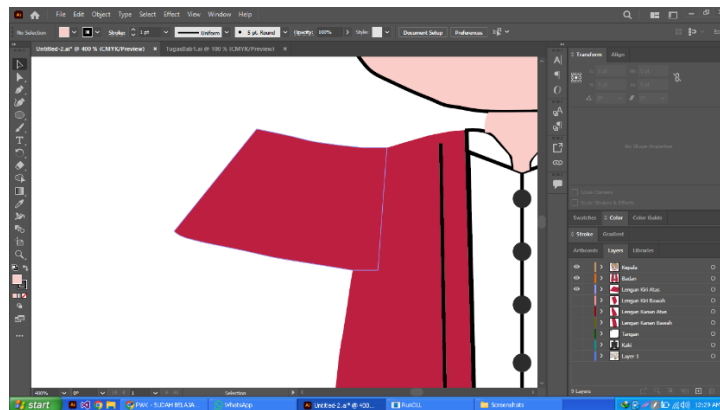
## B. Membuat Badan

1. Membuat bagian badan pada layer baru dengan menggunakan Rectangle Tool untuk bentuk nya kemudian bentuk sesuai yang diinginkan, dan untuk bagian kera saya menggunakan pen tool dan kancing menggunakan ellipse tool, serta garis garis detail baju menggunakan pen tool untuk membuat garis lurus.



Gambar 1.8 Pembuatan bagian badan

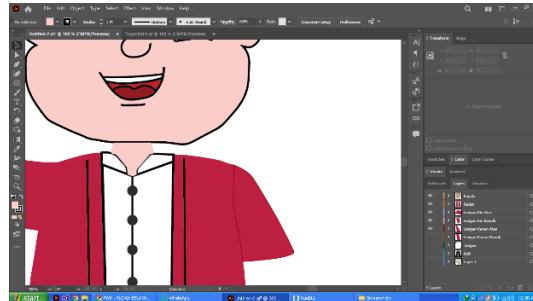
2. Membuat lengan atas bagian kiri, kita buat layer baru untuk lengan atas kiri. Kemudian bentuk menggunakan Pen Tool sesuai yang diinginkan.



Gambar 1.9 Pembuatan lengan atas kiri

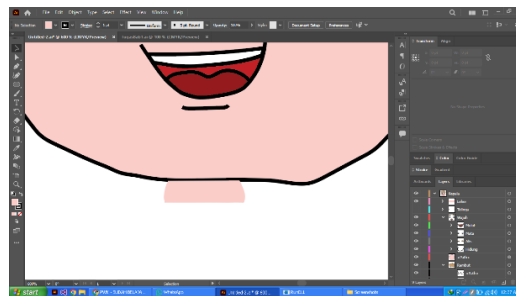


3. Membuat lengan atas kanan dengan menambahkan layer baru, kemudian bentuk lengan sesuai yang diinginkan menggunakan Rectangle Tool agar bisa menyesuaikan kelengkungan bentuk yang diinginkan.



Gambar 1.10 Pembuatan lengan atas kanan

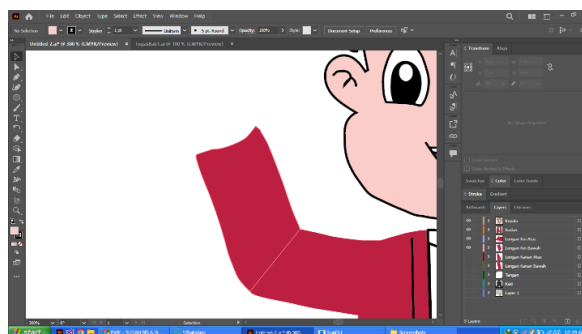
4. Lakukan penambahan leher pada antara *layer* badan dan *layer* kepala, sehingga karakter lebih terlihat nyata.



Gambar 1.11 Pembuatan leher

### C. Membuat Lengan Bawah & Tangan

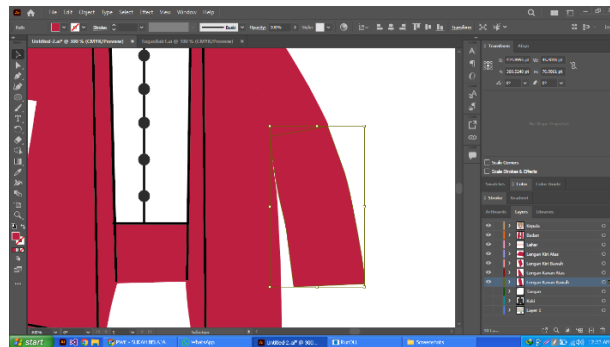
1. Buatlah *layer* baru untuk lengan bagian bawah, pertama buat lengan bawah kiri menggunakan rectangle tool dan ubah kurva menggunakan curvature tool bagian pergelangan supaya memberikan kesan yang menarik.



Gambar 1.12 Pembuatan lengan bawah kiri



2. Pada bagian lengan bawah kanan buat layer tersendiri dan sesuaikan bentuknya, disini saya menggunakan pen tool.



Gambar 1.13 Pembuatan lengan bawah kanan

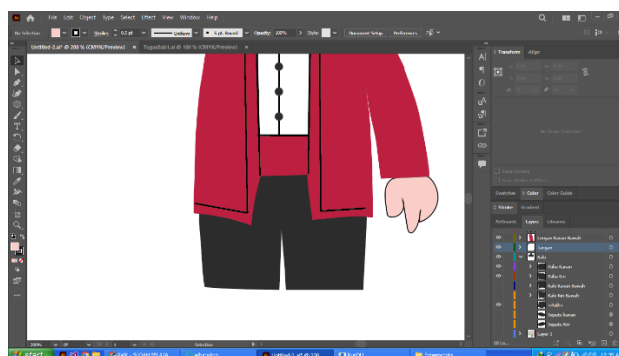
3. Membuat bentuk tangan dengan menggunakan drawing pen dan tool yang dipakai adalah pencil tool dari kedua bentuk tangan tersebut saya buat seperti melambai keatas dan jari jari serta detail saya rapikan lagi menggunakan curvature tool.



Gambar 1.14 Pembuatan tangan

#### D. Membuat Kaki Kiri & Kaki Kanan

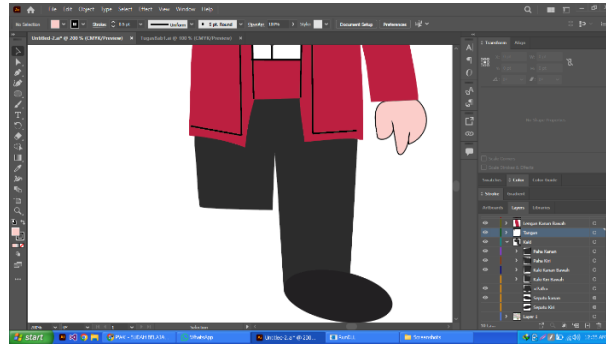
1. Tambahkan *layer* baru untuk paha kiri dan paha kanan, lalu berikan *fill* warna hitam, serta sesuaikan ukurannya dan posisi layernya.



Gambar 1.15 Pembuatan layer untuk paha kiri dan kanan

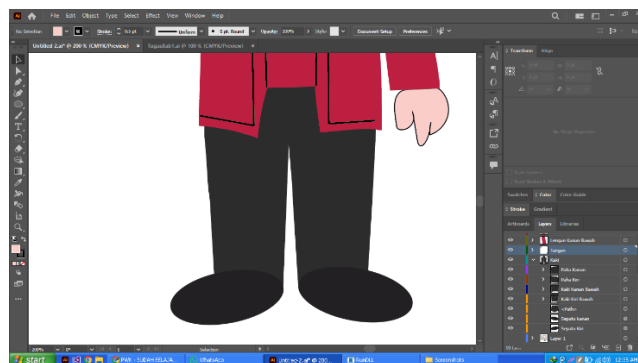


2. Tambahkan layer baru untuk kaki kanan, kemudian bentuk menggunakan rectangle tool dan untuk sepatu kita buat menggunakan ellipse tool, jika sudah gabungkan kedua objek dengan cara pilih kedua objek lalu tekan Ctrl dan G pada keyboard.



Gambar 1.16 Pembuatan kaki kanan

3. Buat juga kaki kiri dengan layer yang baru dan lakukan reflect dengan cara klik kanan pada mouse, pilih Transform pilih Reflect, dan pilih Vertical, kemudian klik OK, setelah itu sesuaikan posisi kaki kiri.



Gambar 1.17 Pembuatan kaki kiri

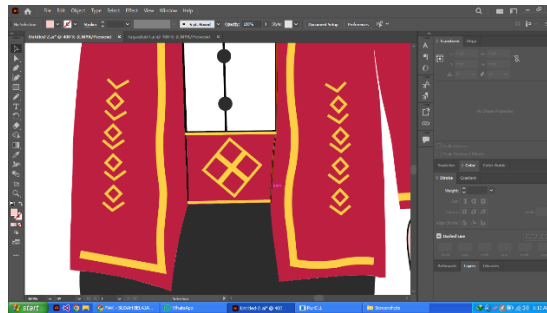
4. Berikan corak detail pada bagian yang ingin diberikan corak, dengan menggunakan *line segment tool* untuk baju.



Gambar 1.18 Pembuatan corak pada baju

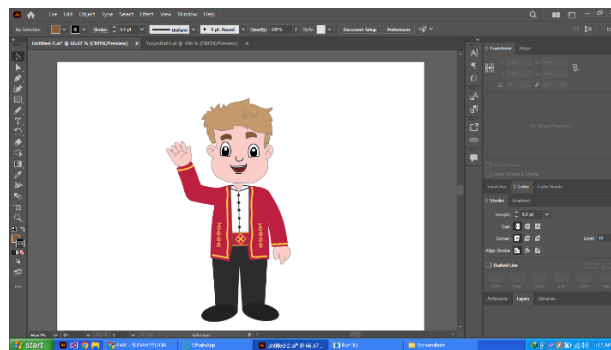


5. Untuk detail corak yang saya buat saya menggunakan *line segment tool* dan *rectangle tool*, serta merubah warna stroke sesuai yang diinginkan.



Gambar 1.19 Pembuatan corak dan pemberian warna corak

6. Hasil character yang dibuat.



Gambar 1.20 Character baju adat Kimun Gia

#### E. Hasil Tampilan Karakter Dengan Background Tambahan.



Gambar 1.21 Hasil Tampilan

#### F. Link Github:

[https://github.com/riansetyabudi/2118137\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/riansetyabudi/2118137_PRAK_ANIGAME.git)