



TUGAS PERTEMUAN: 1

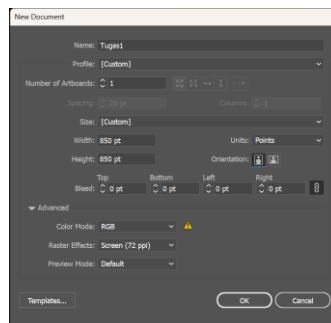
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118049
Nama	:	Siti Aisyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Galuh Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2022/8/29/b4ed75a4-f2f4-4ddd-a98a-869774830dc9.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Menggunakan Adobe Illustrator

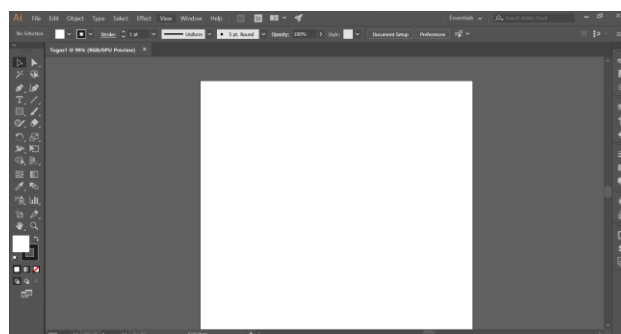
A. Membuat Dokumen Baru

1. Membuat file atau dokumen baru dengan cara ctrl + N dan atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya seperti gambar berikut.



Gambar 1.1 *New Document*

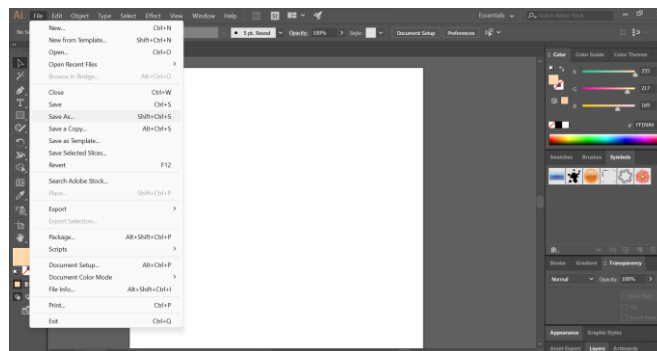
2. Setelah mengatur ukuran dokumen, maka akan tampil seperti berikut.



Gambar 1.2 Tampilan Awal Dokumen



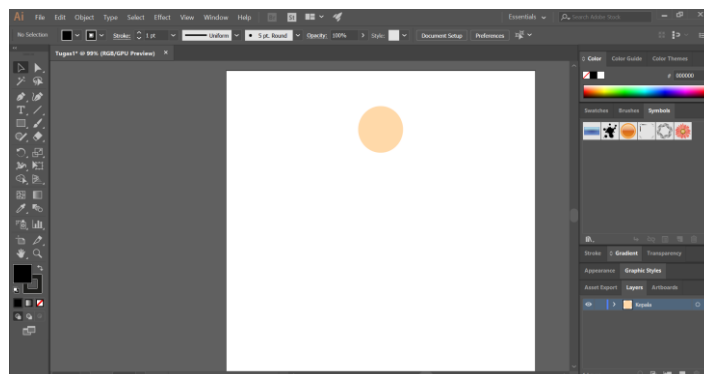
3. Simpan terlebih dahulu file yang dibuat dengan cara seperti gambar berikut atau bisa juga dengan Shift+Ctrl+S.



Gambar 1.3 Menyimpan Dokumen

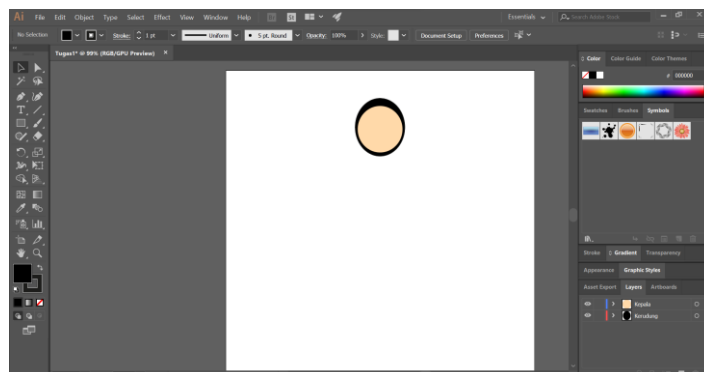
B. Membuat Kepala dan Leher

1. Ubah layer 1 menjadi kepala, lalu buat kepala menggunakan *ellipse tool* dan ubah warna menjadi FFD9A9.



Gambar 1.4 Membuat Kepala

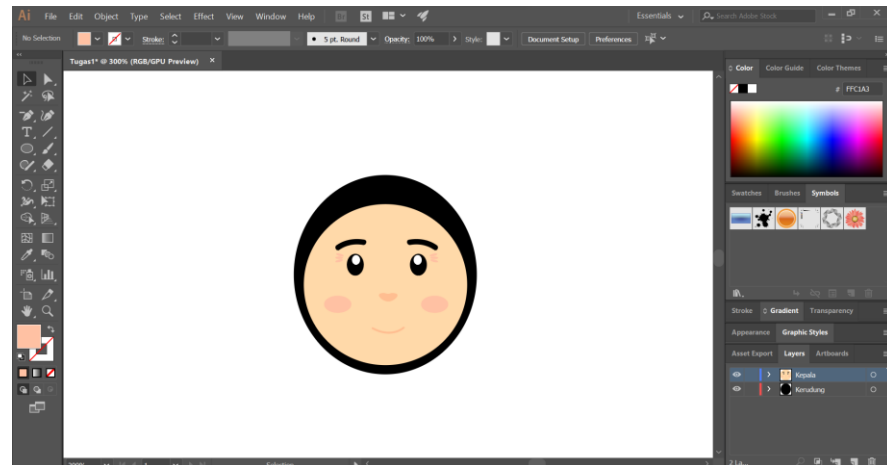
2. Buat layer baru dengan nama kerudung, lalu buat kerudung dengan menggunakan *ellipse tool* dan ubah warna menjadi hitam. Atur pula agar posisi kerudung berada di belakang kepala.



Gambar 1.5 Membuat Kerudung

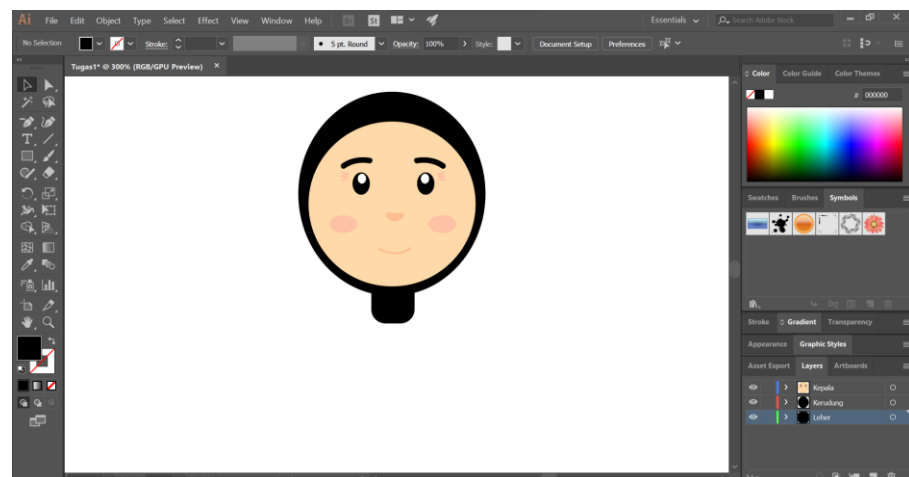


3. Kemudian, buat alis dan mulut dengan *Paintbrush Tool*, lalu buat juga mata, rona pipi dan hidung dengan *ellipse tool*. Untuk alis dan mata menggunakan warna hitam, sedangkan untuk di dalam mata menggunakan warna putih. Untuk warna rona pipi dan hiasan mata menggunakan warna FFC1A3, serta untuk hidung dan mulut menggunakan warna FFBE91.



Gambar 1.6 Membuat Mata, Hidung Mulut, dsb

4. Buat layer baru dengan nama leher. Gunakan *Rectangle Tool* untuk membuat bagian leher, lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung di bagian bawah leher menggunakan *Direct Selection Tool*, serta beri warna hitam.

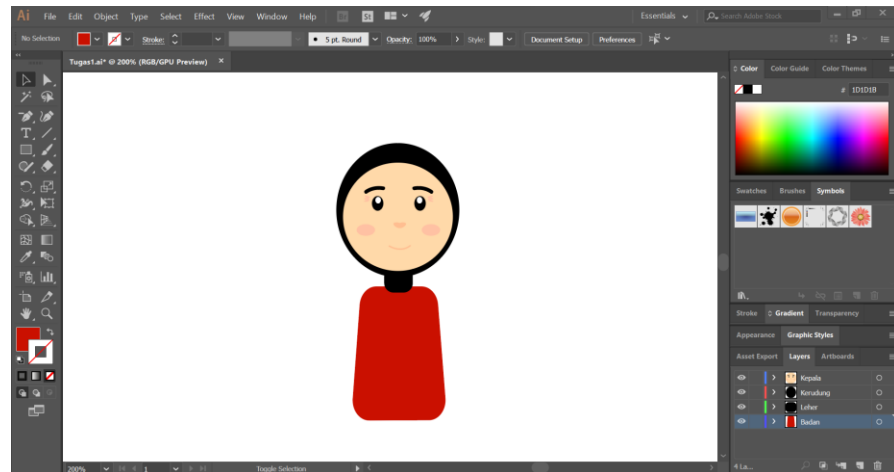


Gambar 1.7 Membuat Leher



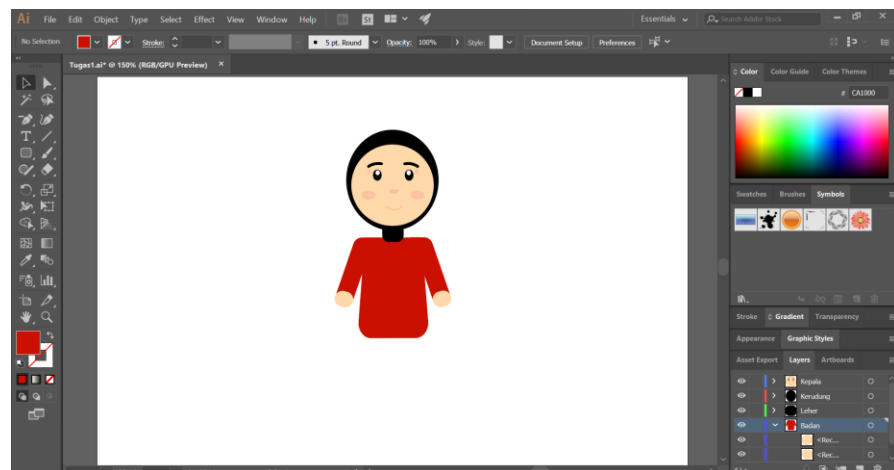
C. Membuat Bagian Atas Tubuh

1. Buat layer baru dengan nama badan. Gunakan *Rectangle Tool* untuk membuat bagian badan, lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung dibagian ujung menggunakan *Direct Selection Tool*. Selanjutnya, buat melebar di bagian bawah badan menggunakan *Curvature Tool*. Untuk badan atau baju, beri warna 1D1D1B.



Gambar 1.8 Membuat Badan atau Baju

2. Selanjutnya, buat tangan dengan menggunakan *Rectangle Tool*, lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung menggunakan *Direct Selection Tool*. Untuk bagian tangan di sisi lainnya bisa di *copy paste* dan gunakan *transform reflect*.

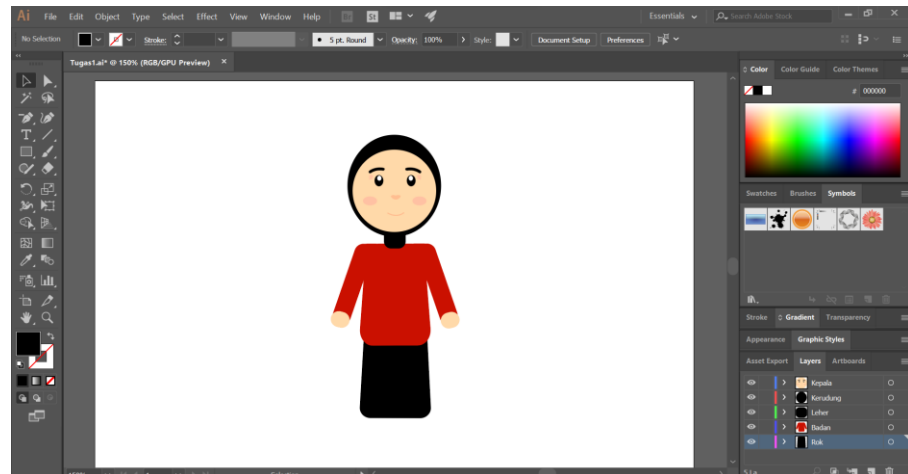


Gambar 1.9 Membuat Tangan



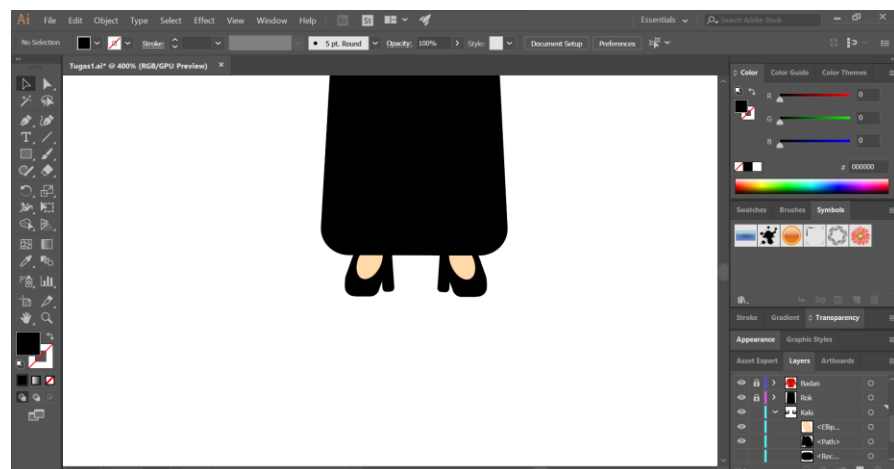
D. Membuat Bagian Bawah Tubuh

1. Buat layer baru dengan nama rok. Gunakan *Rectangle Tool* untuk membuat bagian bawah atau rok, lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung menggunakan *Direct Selection Tool* serta melebar di bagian bawah badan menggunakan *Curvature Tool*. Untuk bagian rok beri warna hitam.



Gambar 1.10 Membuat Rok

2. Buat layer baru dengan nama kaki. Gunakan *Rectangle Tool* untuk membuat bagian kaki, lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung menggunakan *Direct Selection Tool*. Selain itu satukan sepatu agar menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool*. Untuk bagian kaki beri warna kulit sedangkan sepatu beri warna hitam.

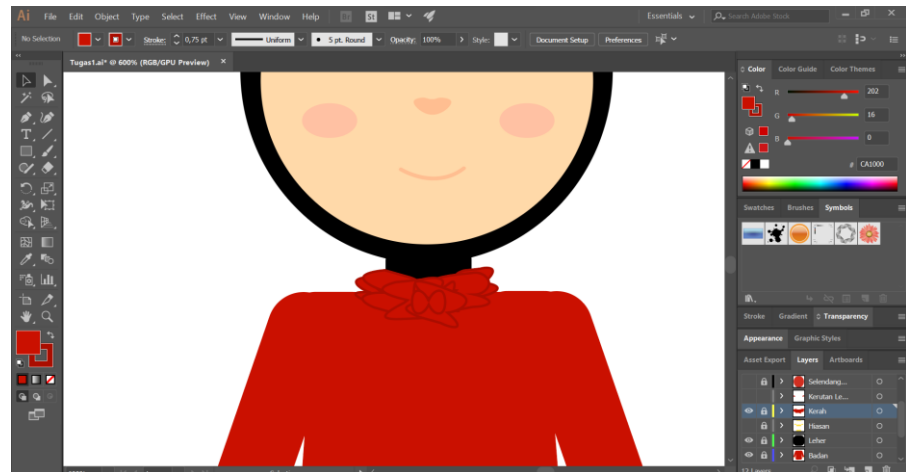


Gambar 1.11 Membuat Kaki



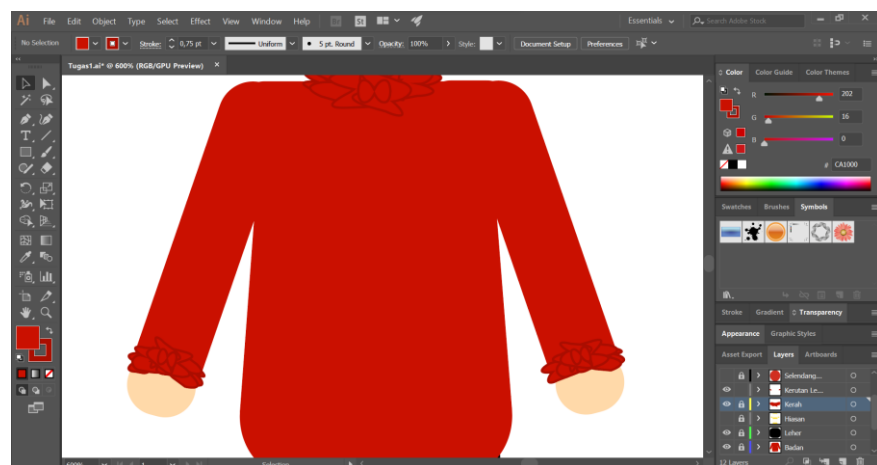
E. Membuat Kerah dan Kerutan Lengan

1. Buat layer baru dengan nama kerah. Gunakan beberapa *Rounded Rectangle Tool* untuk membuat hiasan pada kerah baju. Selanjutnya, buat bentuk sesuai keinginan menggunakan *Curvature Tool* pada setiap *Rounded Rectangle Tool*. Beri warna merah sesuai warna baju dengan warna *stroke*, yaitu AA0D00.



Gambar 1.12 Membuat Kerah

2. Buat layer baru dengan nama kerutan lengan. Sama halnya dengan membuat kerah, gunakan beberapa *Rounded Rectangle Tool* untuk membuat hiasan kerutan lengan. Selanjutnya, buat bentuk sesuai keinginan menggunakan *Curvature Tool* pada setiap *Rounded Rectangle Tool*. Beri warna merah sesuai warna baju dengan warna *stroke*, yaitu AA0D00.

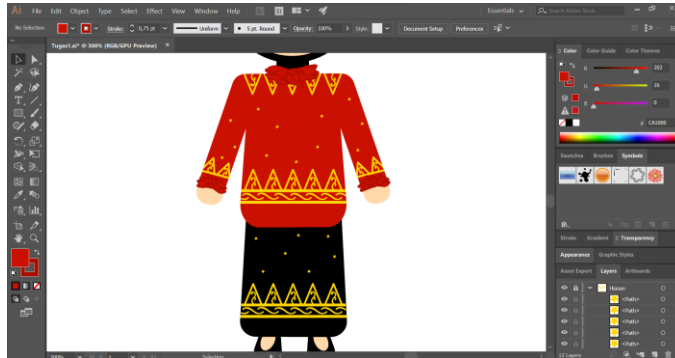


Gambar 1.13 Membuat Kerutan Lengan



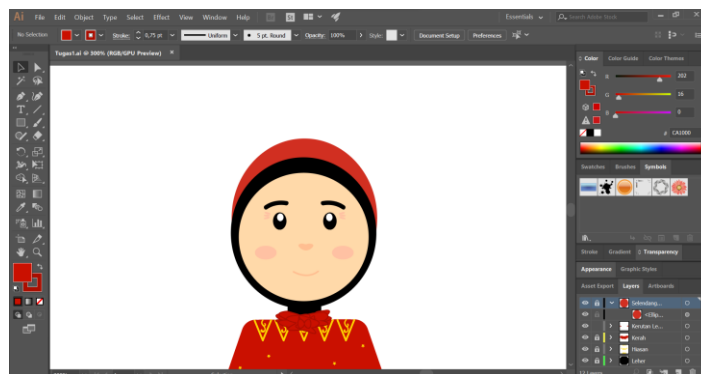
F. Membuat Selendang dan Hiasan Pakaian

1. Buat layer baru dengan nama hiasan. Gunakan *Rectangle Tool*, *Pen Tool*, dan *Star Tool* untuk membuat hiasan pada pakaian dan beri warna FFD700.



Gambar 1.14 Membuat Hiasan Pakaian

2. Buat layer baru dengan nama selendang kepala. Gunakan *Ellipse Tool* untuk membuat selendang bagian atas kepala dan beri warna CA1000.



Gambar 1.15 Membuat Selendang Kepala

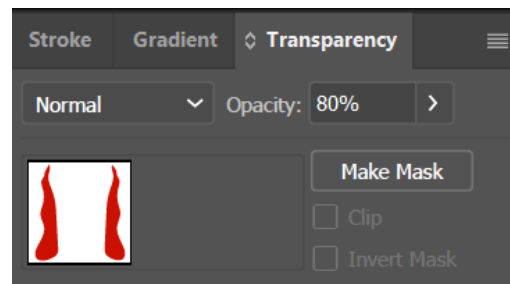
3. Buatlah layer baru dengan nama selendang. Buat selendang pada bagian kanan dan kiri menggunakan *Pencil Tool*.



Gambar 1.16 Membuat Selendang Bagian Kanan dan Kiri



4. Atur dan sesuaikan selendang bagian kanan dan kiri dengan *Curvature Tool* dan atur *opacity* menjadi 80%.



Gambar 1.17 Mengatur *Opacity*

5. Buatlah layer baru dengan nama selendang belakang. Buat selendang pada bagian belakang menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 1.18 Membuat Bagian Belakang Selendang

6. Selanjutnya buatlah layer baru dengan nama hiasan selendang. Buat hiasan pada pinggiran selendang menggunakan *Star Tool*.



Gambar 1.19 Membuat Hiasan Selendang



G. Hasil Akhir Karakter

1. Hasil Akhir Karakter Pakaian Adat Galuh Banjar dari Kalimantan Selatan.



Gambar 1.20 Karakter Pakaian Adat Galuh Banjar

H. Link Github

https://github.com/saasyh/2118049_PRAK_ANIGAME