



TUGAS PERTEMUAN: 1

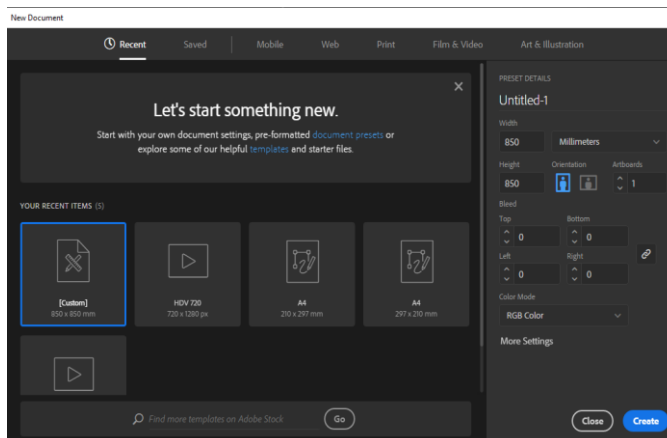
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118085
Nama	:	Muhammad Firman Romadhoni
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Baju Adat	:	Baju Adat Kajo (Provinsi-Indonesia Timur(Maluku))
Referensi	:	Contoh : https://www.lamudi.co.id/journal/pakaian-adat-maluku/

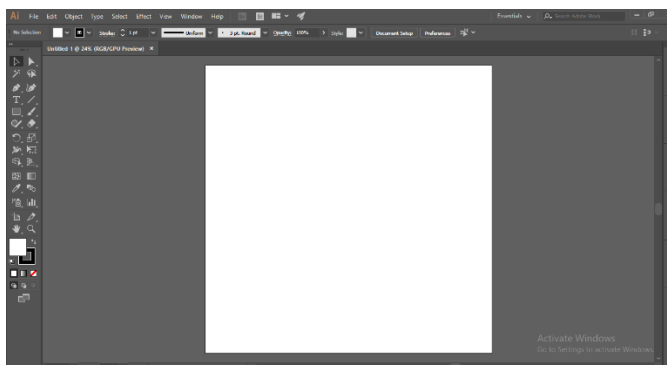
1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Baju Adat

A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, jendela New Document akan muncul. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik Create.



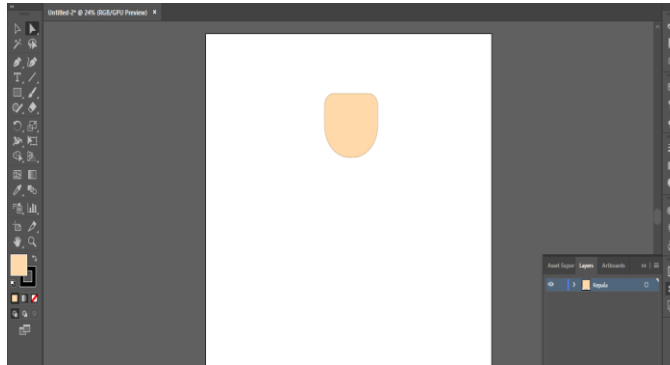
2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.



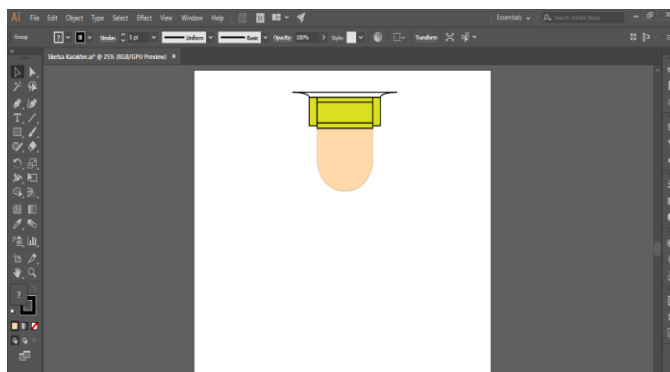


B. Membuat Kepala

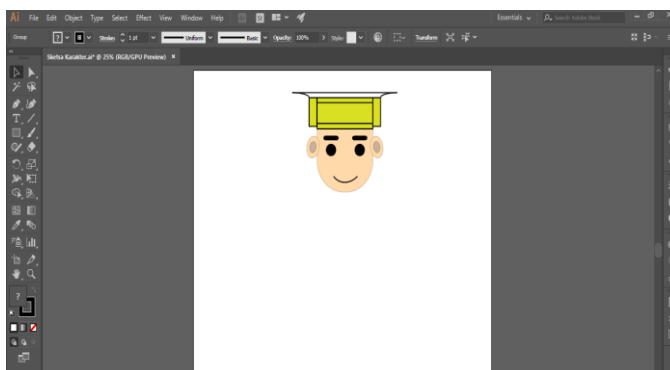
1. Ubah nama layer 1 menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dengan menggunakan rectangle tool (M). Kecilkan bagian bawah kotak dengan menarik titik menggunakan Direct Selection Tool Color : FFD9A9



2. Selanjutnya membuat bentuk penutup kepala dengan sedemikian rupa menggunakan rectangle tool (M), line tool, dan kurva tool.

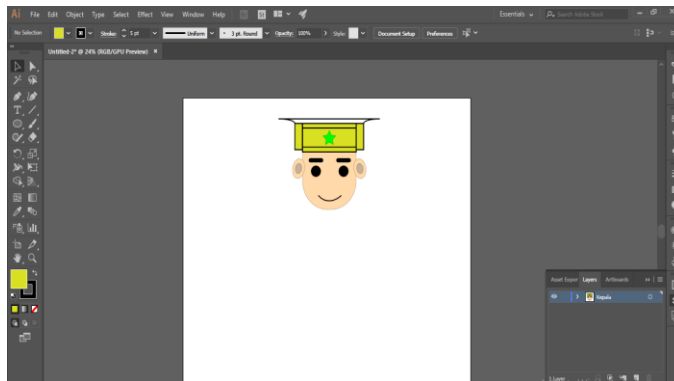


3. Setelah itu bentuk alis menggunakan rectangle tool, lalu bentuk mata dan telinga menggunakan oval tool. Selanjutnya bentuk mulut menggunakan kurva tool, atur semua sedemikian rupa.



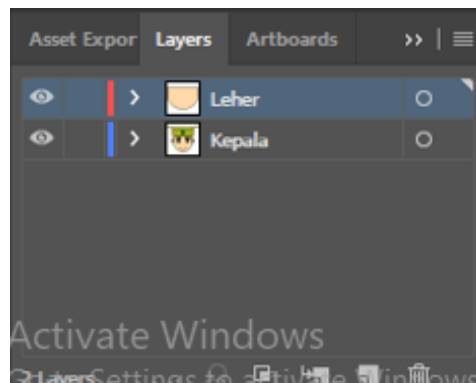


4. Kemudian buat manik – manik penutup kepala dengan menggunakan Star Tools.



C. Membuat Leher

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Leher”.



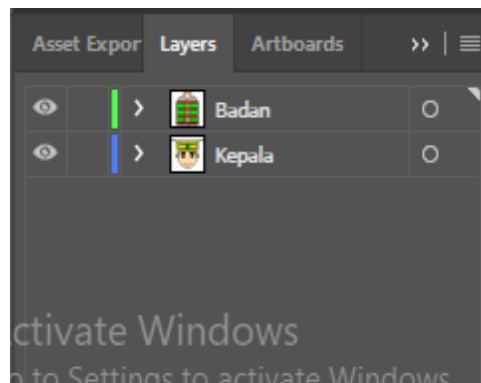
2. Buat bentuk leher dengan menggunakan Rectangle tool (M), lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung di bagian bawah leher untuk membentuk kerahnya.



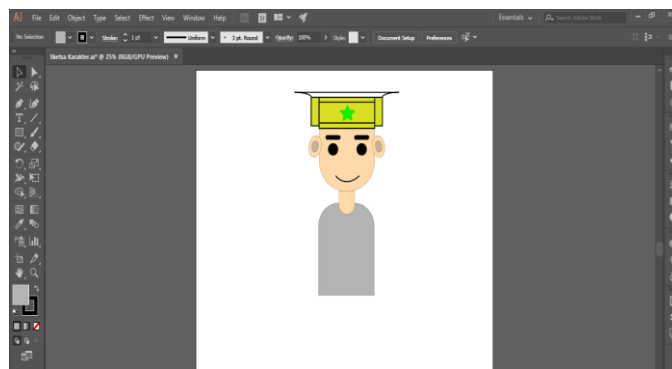


D. Membuat Badan

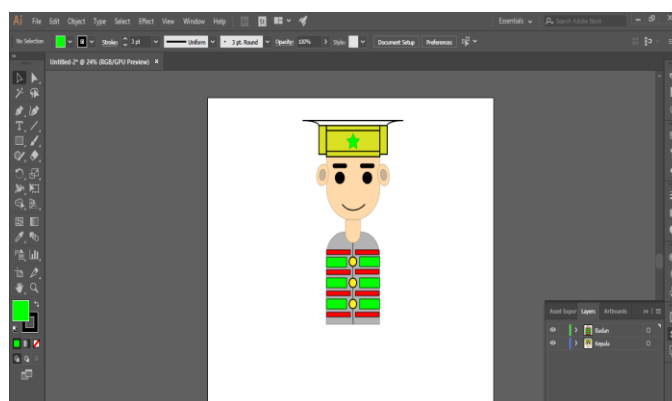
1. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Badan”.



2. Membuat bentuk tubuh dengan menggunakan Rectangle Tool (M), lalu atur bentuknya supaya bagian atas lebih melengkung disbanding bagian bawah.



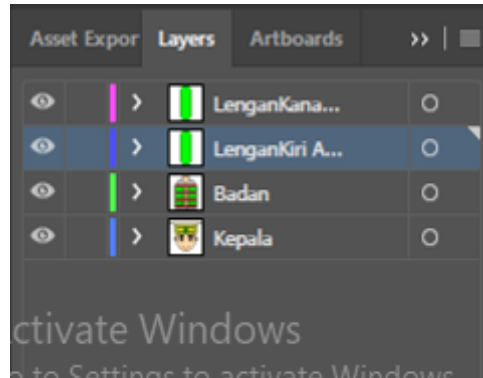
3. Membuat bentuk jahitan baju dengan menggunakan Line Tools. Lalu membuat bentuk kancing dengan menggunakan Ellipse Tool dan buat corak dibaju menggunakan Rectangle Tools.



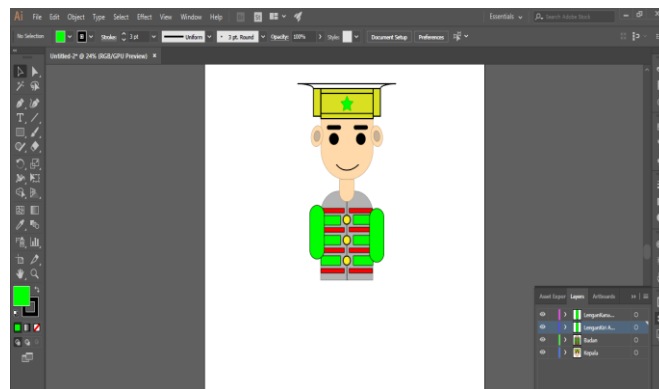


E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat 2 layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganKiri_Atas” dan “LenganKanan_Atas”.

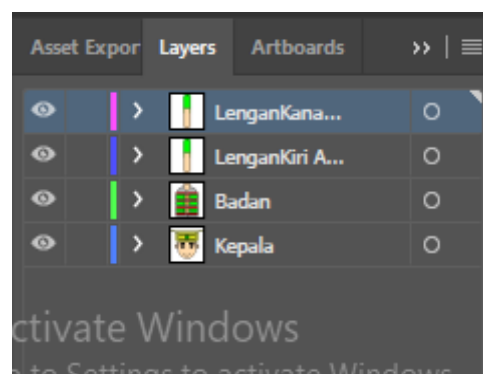


2. Membuat bentuk lengan dengan Rectangle Tool (M), lalu sesuaikan kelengkuangannya bentuknya seperti pada gambar berikut.



F. Membuat Lengan Bawah

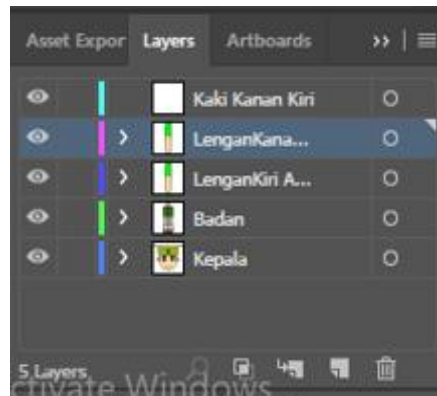
1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganKiri_Bawah” dan “LenganKanan_Bawah”.



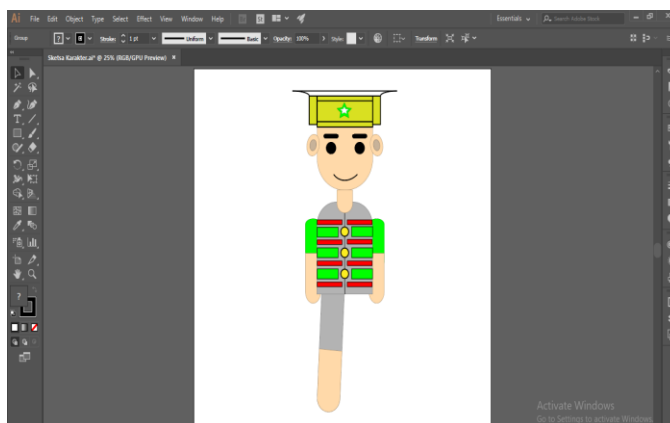


G. Membuat Paha, Kaki dan Telapak Kaki

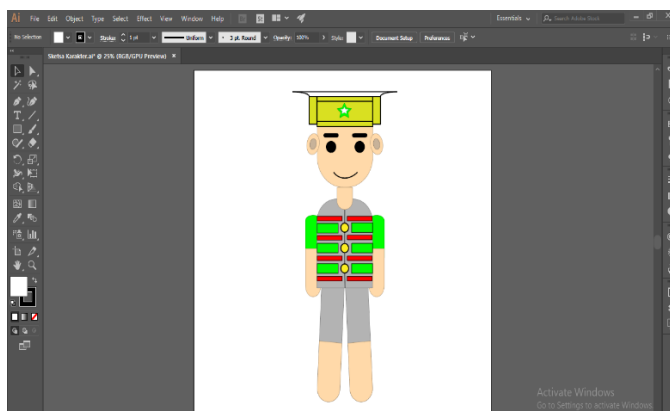
1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Kaki Kanan Kiri”



2. Membuat bentuk paha dan kaki sebelah kiri menggunakan Rectangle Tools, lalu atur posisi dan sambungkan beberapa kotak dengan shape builder tools.

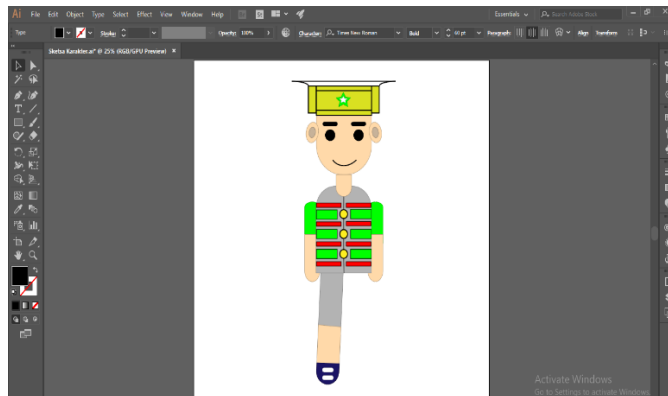


3. Copykan bentuk paha dan kaki ke sebelah kanan, jangan lupa refleksikan.

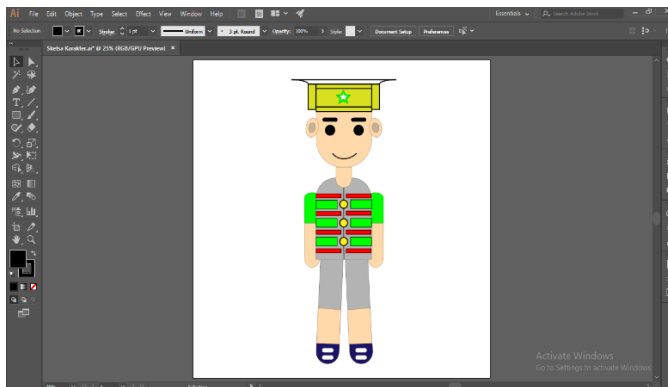




4. Buatlah telapak kaki bagian kiri menggunakan Rectangle Tools dan tambahkan ornament strip 2 seperti memakai sepatu.



5. Copy kan telapak kaki ke bagian kanan lalu jangan lupa refleksikan.



6. Hasil akhir sketsa karakter 2D baju adat kajo dari Maluku.

