



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	1918001
Nama	:	Laurensius Casimiro
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)
Baju Adat	:	Tais Atambua (Kain tenun)
Referensi	:	Contoh : https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg

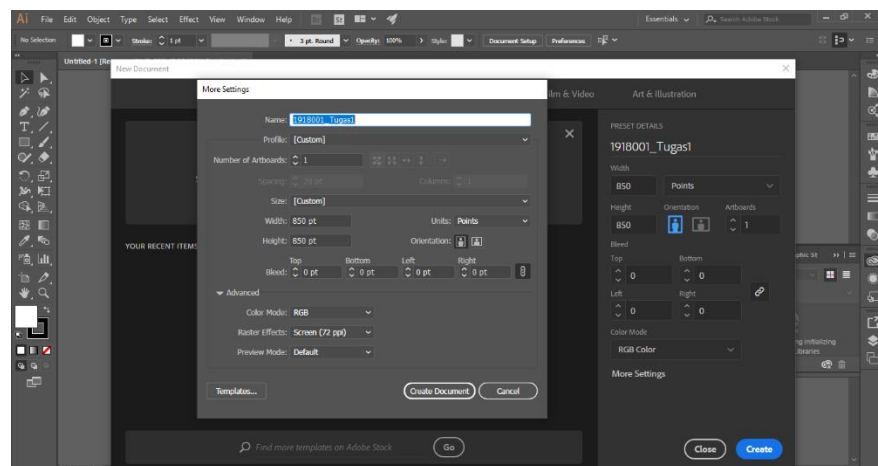
1.1 Tugas 1 : Baju Adat Atambua (Tais)

1.2 Tugas 2 : Membuat Karakter Memakai Baju Adat

Langkah-langkah pembuatan dengan format penomoran seperti dibawah ini :

A. Create Document

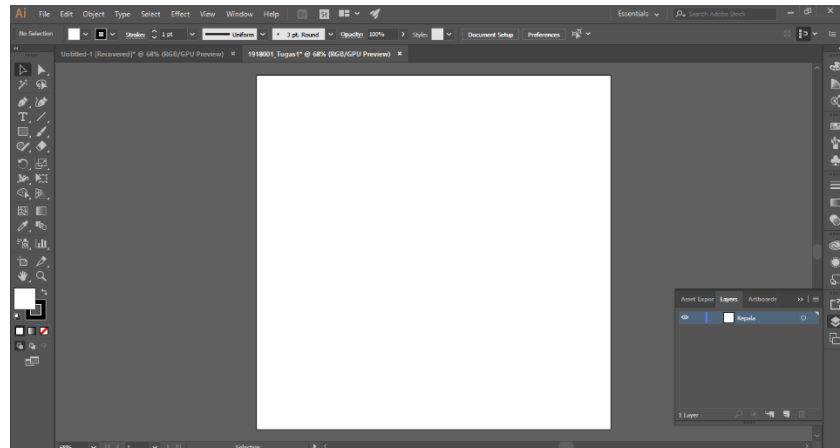
1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, jendela New Document akan muncul. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik Create.



1.1 Create new document



2. Maka tampilannya akan seperti ini

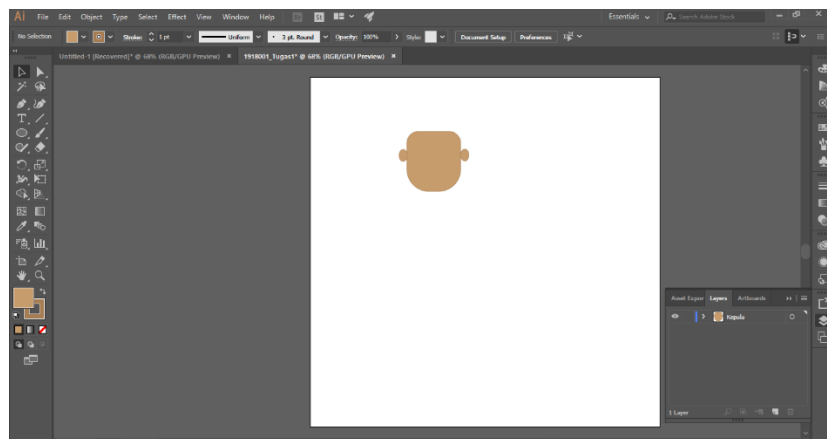


Gambar 1.2 Tampilan halaman kerja

B. Membuat Kepala

langkah-langkah membuat kepala :

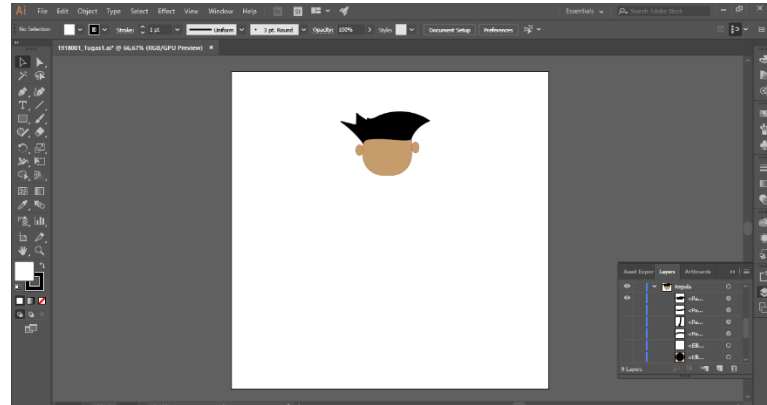
1. Ubah nama layer 1 menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dengan menggunakan ellipse tool (L). Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis wajah menjadi satu kesatuan dengan menggunakan Shape Builder Tool (Shift + M).



Gambar 1.3 tampilan kepala

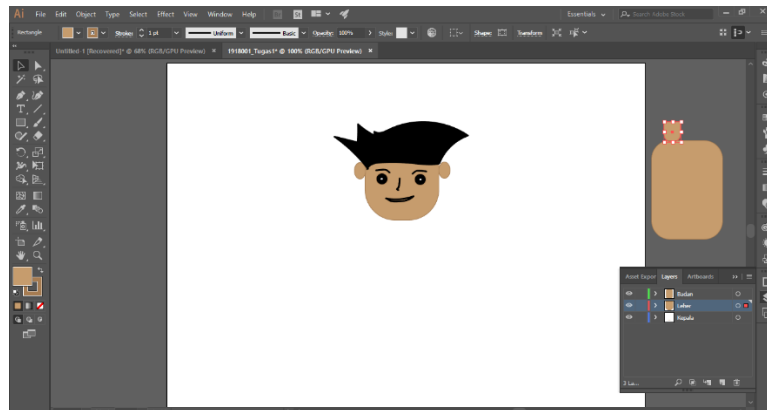


2. Selanjutnya membuat bentuk rambut dengan menggunakan Ellipse Tool. Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis rambut menjadi satu kesatuan dengan menggunakan Shape Builder Tool.



Gambar 1.4 Tampilan rambut

3. Membuat bentuk alis dengan menggunakan Paint Brush Tool (B). Lalu membuat bentuk mata dan rona pipi dengan menggunakan Ellipse Tool. Lalu membuat bentuk hidung dan mulut dengan menggunakan Paint Brush Tool.



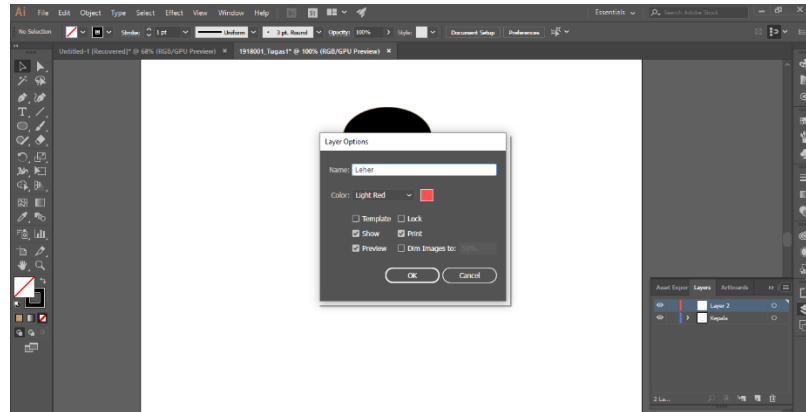
Gambar 1.5 tampilan wajah



C. Membuat Leher

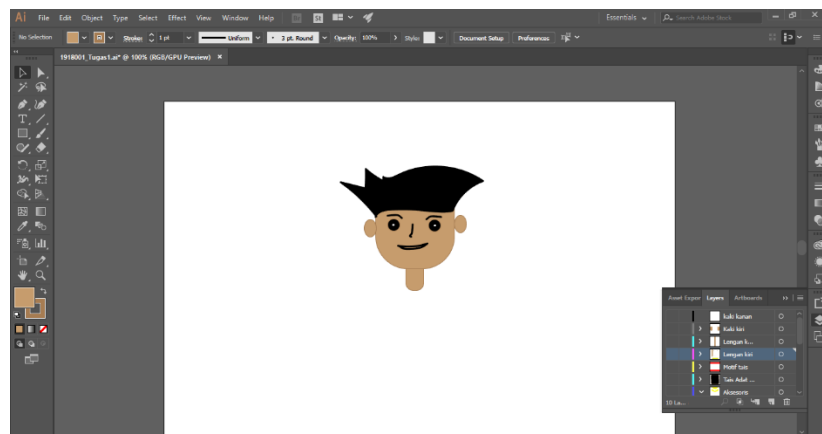
Langkah-langkah membuat leher:

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



Gambar 1.6 membuat layer leher

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



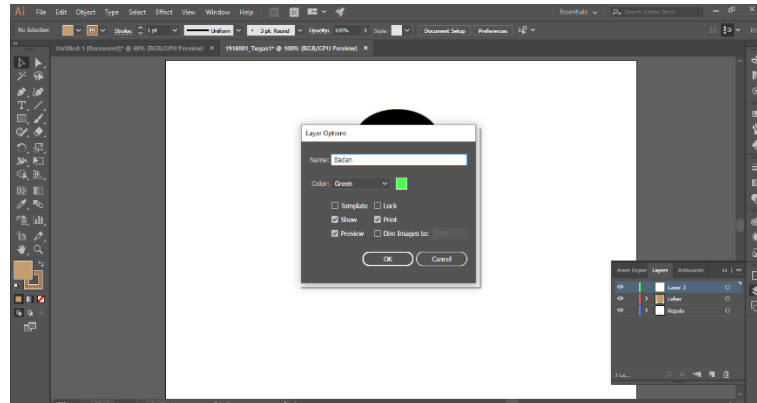
Gambar 1.7 Tampilan leher



D. Membuat Badan

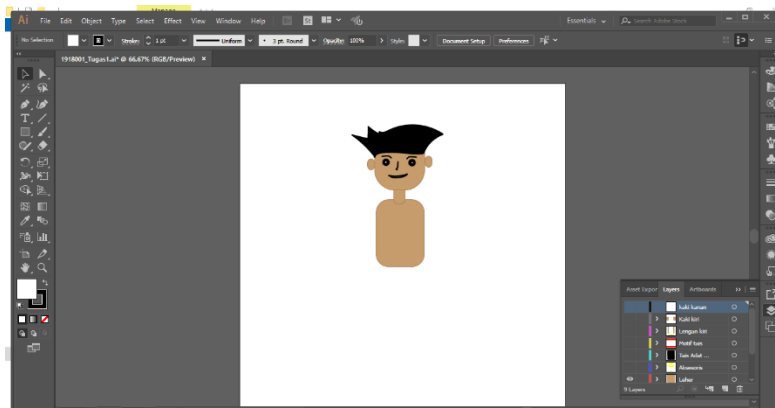
Langkah-langkah membuat badan :

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



Gambar 1.8 Membuat layer badan

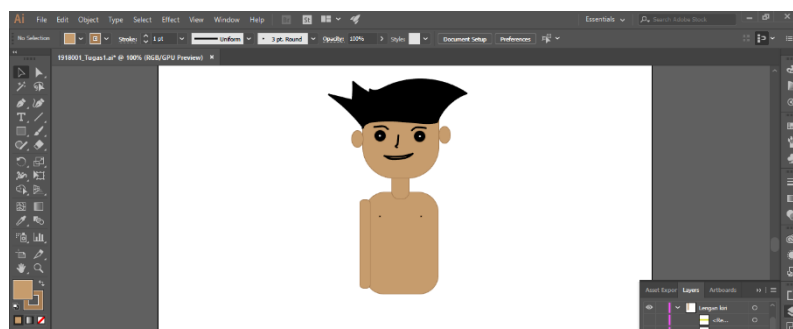
2. Membuat bentuk tubuh dengan menggunakan Rectangle Tool (M), lalu atur bentuknya agar bagian atas badan lebih sempit dibanding bagian bawah badan.



Gambar 1.9 Tampilan badan

E. Membuat Lengan

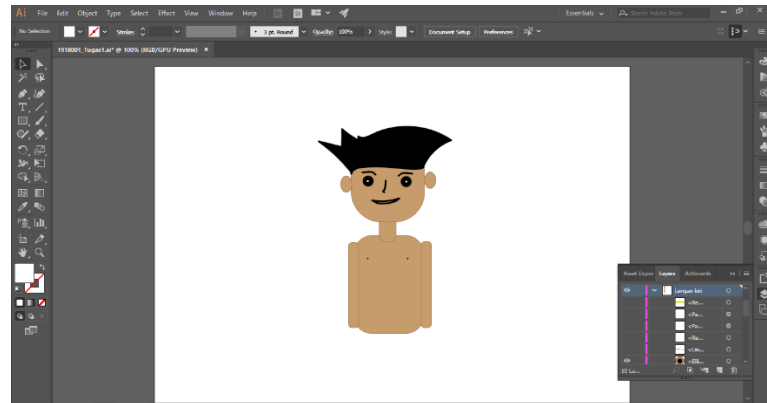
1. Pembuatan lengan kiri.



Gambar 1.10 Tampilan lengan kiri



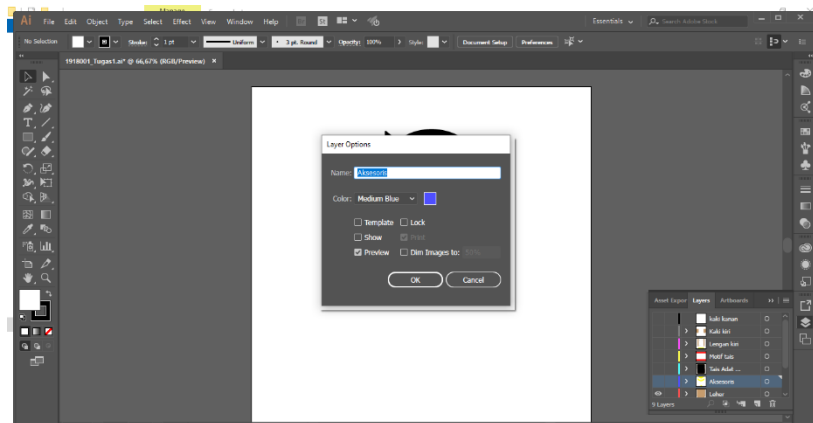
2. Pembuatan Lengan Kanan.



Gambar 1.11 Tampilan lengan kanan

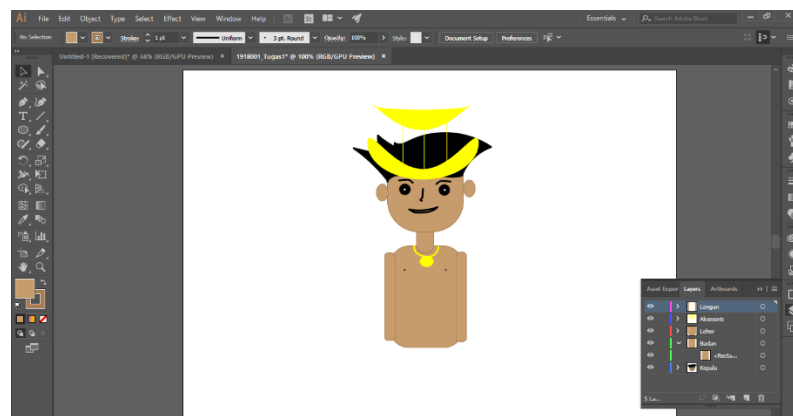
F. Membuat Aksesoris

1. Pembuatan Aksesoris.



Gambar 1.12 membuat layer aksesoris

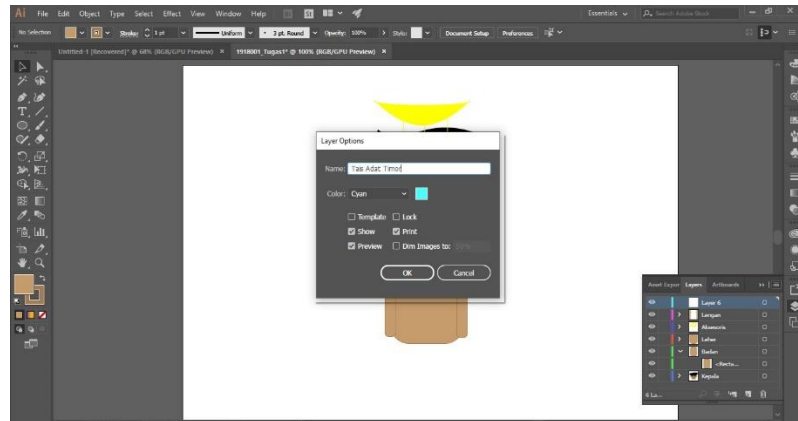
2. Pembuatan aksesoris menggunakan paintbrush da ellipse tool.



Gambar 1.13 Tampilan pembuatan aksesoris

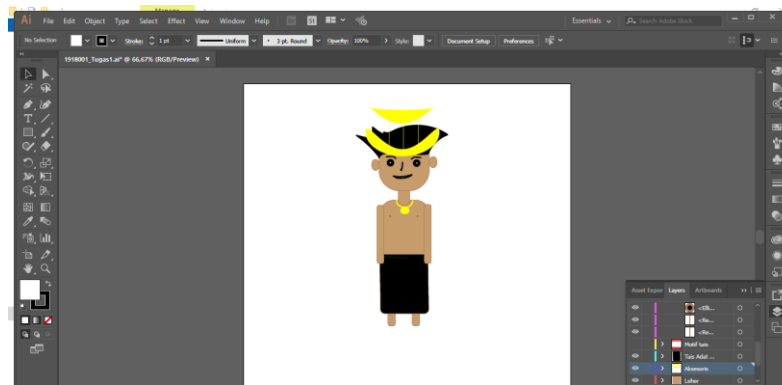


3. Selanjutnya membuat layer tais adat



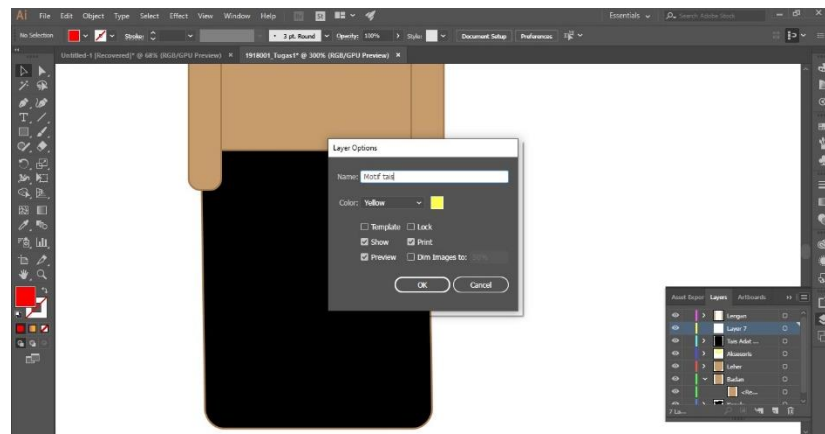
Gambar 1.14 membuat layer tais

4. Membuat tais adat menggunakan rectangle tool.



Gambar 1.15 tampilan tais

5. Membuat Layer Motif tais.



Gambar 1.16 membuat layer motif tais



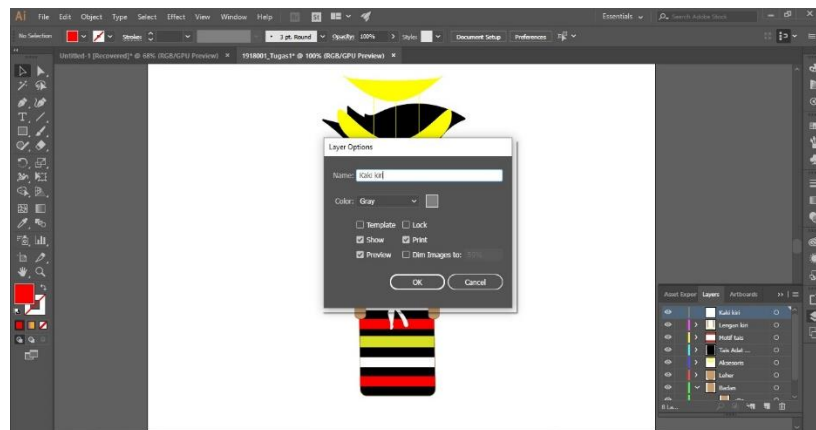
6. Pembuatan motif tais menggunakan rectangle tool.



Gambar 1.17 Tampilan motif Tais (kain tenun)

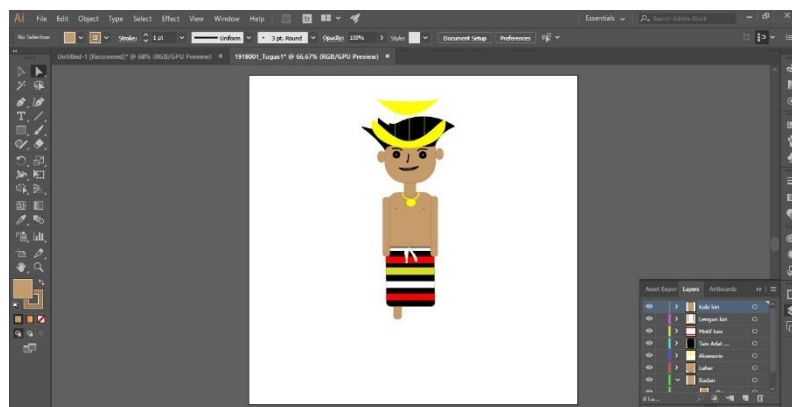
G. Membuat kaki

1. Membuat layer baru dan beri nama “kaki kiri”.



Gambar 1.18 membuat layer kaki kiri

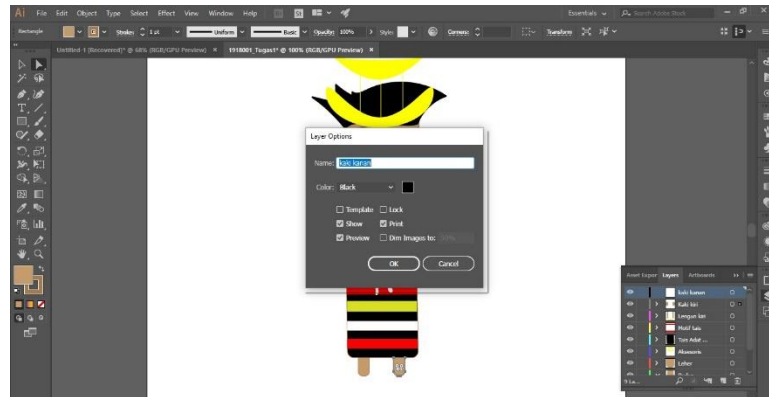
2. Membuat kaki kiri menggunakan rectangle tool dan buat ujungnya menjadi bulan dengan menggunakan direct selection tool.



Gambar 1.19 Tampilan kaki kiri

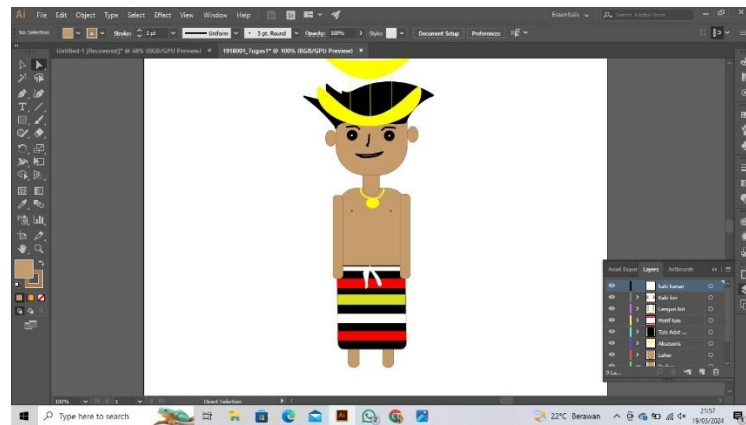


3. Memuat layer baru dan beri nama “Kaki Kanan”.



Gambar 1.20 membuat layer kaki kanan

4. Membuat kaki kanan tinggal copy dari kaki kiri terus paste dan ubah posisi ke kaki kanan.



1.21. Hasil akhir