



TUGAS PERTEMUAN: 1

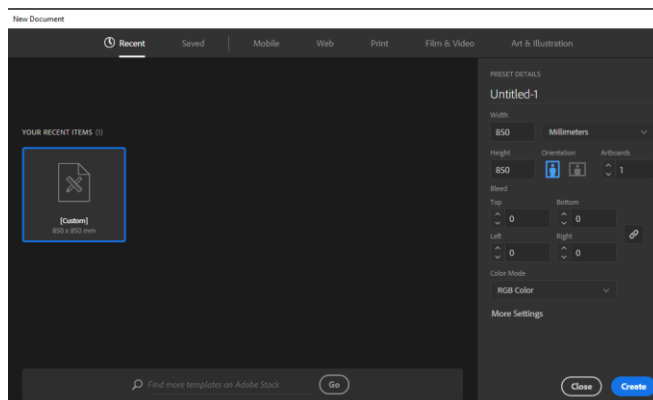
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118011
Nama	:	Dewa Chandra Agung Wibawa
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
Baju Adat	:	Baju Adat Kamen (Bali-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/900/product-1/2019/10/11/537063883/537063883_d7be3fcc-8413-4149-a127-756858cbe70d_1280_1280.jpg

1.1 Tugas 1 : Karakter Dengan Tema Baju Adat

A. Membuat Dokumen Baru

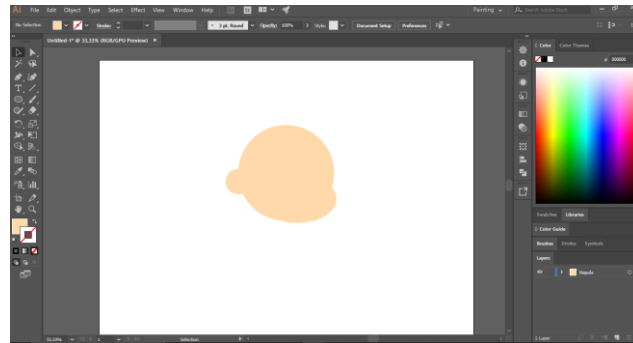
1. Membuka menu file, lalu pilih buat dokumen baru. Setelah itu atur ukurannya dan klik *create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

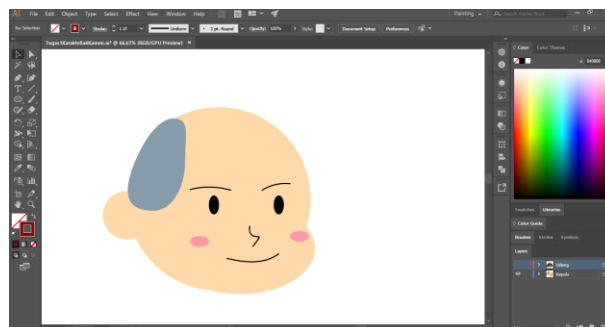
B. Membuat Kepala

1. Setelah itu buat bagian kepalanya. Buat dengan *ellipse tool*. Setelah itu berikan warna FFD9A9 untuk warna kulitnya. Jika sudah maka jadikan satu komponen pada bagian kepala dengan *shape builder tool*.



Gambar 1.2 Membuat Bagian Kepala

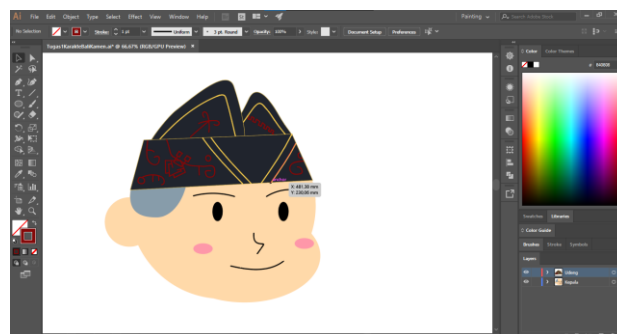
2. Lalu dilanjutkan dengan membuat rambut dan wajahnya. Buat rambutnya dengan *ellips tool* dan wajahnya dengan *paintbrush tool*. Buat rambutnya untuk bagian samping saja, karena nanti kepalanya akan ditutup dengan udeng.



Gambar 1.3 Membuat Bagian Rambut dan Wajah

C. Membuat Udeng

1. Setelah itu buat bagian udengnya. Gunakan *ellips tool*, *Rectangle tool* dan *direct selection tool*. Sesuaikan dengan bentuk udengnya agar terlihat seperti udeng. Setelah itu beri corak pada udeng yang telah dibuat.

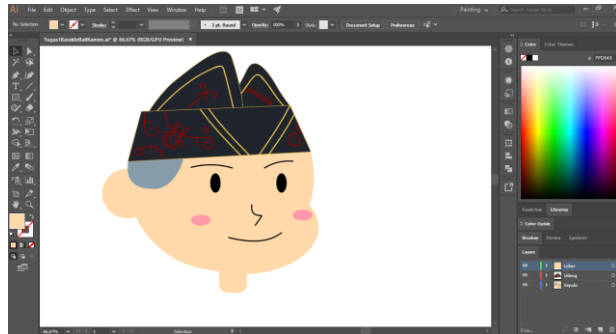


Gambar 1.4 Membuat Udeng



D. Membuat Leher

1. Lalu buatlah lehernya. Buat leher dengan menggunakan *rectangle tool* dan pada bagian bawah buat agar tidak runcing. Sehingga nanti ketika dibuat pada bagian baju tidak tajam.



Gambar 1.5 Membuat Leher

E. Membuat Baju

1. Setelah itu buat bajunya/ Buat bajunya dengan warna yang sama dengan udengnya dan buat dengan *rectangle tool* dan *shape builder tool*. Susun *rectangle tool* hingga membentuk baju dan beri *shape builder tool*.

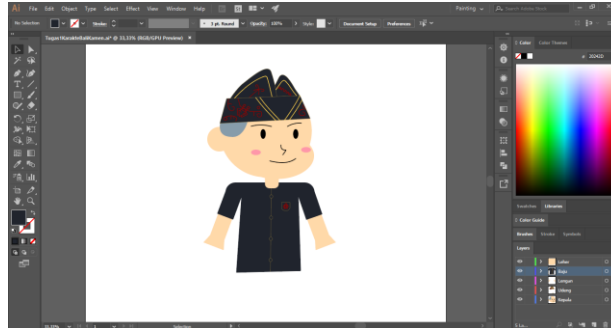


Gambar 1.6 Membuat Baju



F. Membuat Lengan

1. Lalu buat lengan dengan menggunakan *rectangle tool*. Pada bagian lengan bawah jangan lupa gunakan *direct selection tool* agar bisa berbentuk berbeda dari lengan bagian atas. Setelah itu jadikan satu dengan menggunakan *shape builder tool*.



Gambar 1.7 Membuat Lengan

G. Membuat Kain Kamen

1. Selanjutnya buat kain kamennya. Buat dengan menggunakan *rectangle tool* dan coraknya dibuat dengan *paintbrush tool*. Setelah itu susun agar kamen bisa tersusun rapi. Dan jangan lupa gunakan *direct selection tool* untuk bagian kain yang berwarna merah.



Gambar 1.8 Membuat Kamen



H. Membuat Kaki

1. Lalu Langkah terakhir buat kakinya. Buat kakinya dengan *rectangle tool*. Setelah itu bagian sudut kiri bawah dan kanan bawah pada bagian kaki dibuat agar tidak runcing, Lalu susun kaki agar tidak terlalu dempet dan terlalu jauh.



Gambar 1.9 Membuat Kamen

I. Hasil Tampilan

1. Hasil tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.10 Hasil Tampilan