



TUGAS PERTEMUAN: 1

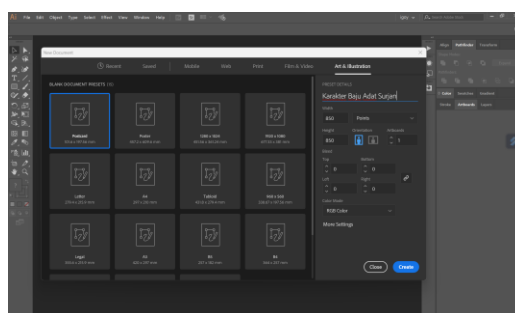
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118016
Nama	:	Dimas Rizky Pratama
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)
Baju Adat	:	Nona Rok (Maluku)
Referensi	:	Contoh : https://www.lamudi.co.id/journal/wp-content/uploads/2023/07/Baju-Kimun-Gia.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Tema Baju Adat

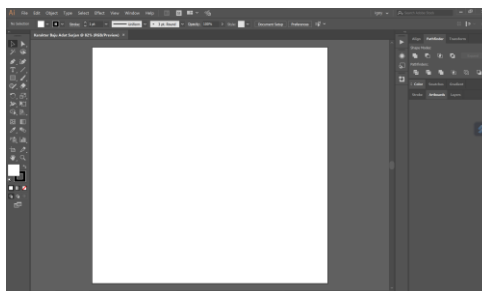
A. Membuat Dokumen Baru

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*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.

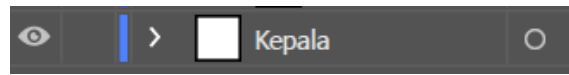


Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja



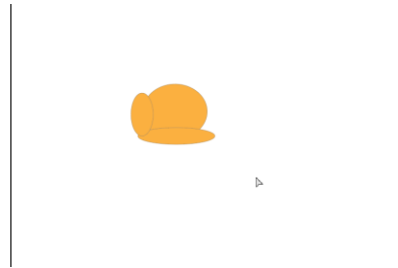
B. Membuat Area Kepala

1. Pertama buat layer 1 lalu ubah namanya menjadi kepala



Gambar 1.3 Tampilan layer kepala

2. Kemudian bentuk kepala menggunakan elips tool buat menjadi 3 bagian kemudian sesuaikan dan stroke dibuat 0



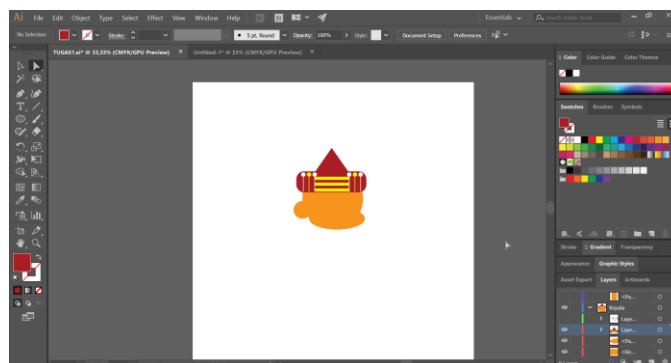
Gambar 1.4 Tampilan pembuatan kepala

3. Kemudian jika sudah terbentuk kepalanya lalu kita jadikan satu agar tidak menjadi 3 bagian dengan cara menggunakan Shape Builder tool.



Gambar 1.5 Tampilan penyatuan kepala

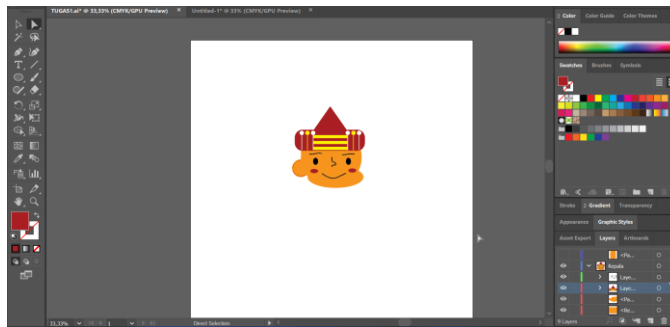
4. Membuat topi menggunakan rectangel tool dan dibuat 2 bagian untuk bagian pertama dibentuk menjadi segitiga kemudian untuk corak di dalam topi menggunakan elips tool dan line segment tool kemudian disaatukan menggunakan shape builder



Gambar 1.6 Tampilan pembuatan topi



5. Kemudian membuat alis, hidung dan mulut menggunakan brush tool kemudian untuk pipi menggunakan elips tool



Gambar 1.7 Tampilan pembuatan mata dan hidung

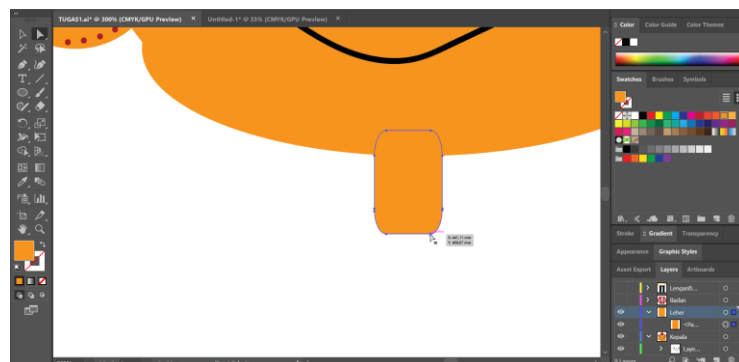
C. Membuat Leher

1. Buat layer baru beri nama Leher



Gambar 1.8 Tampilan layer leher

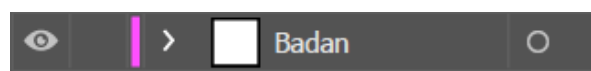
2. Kemudian buat leher menggunakan rectangle tool dan tiap sisi di lingkupkan dengan cara mengarahkan kursor ke samping pada objek kemudian buat stroke 0 dan gabungkan menjadi satu antara leher dan kepala dengan shape builder



Gambar 1.9 Tampilan pembuatan leher

D. Membuat Badan

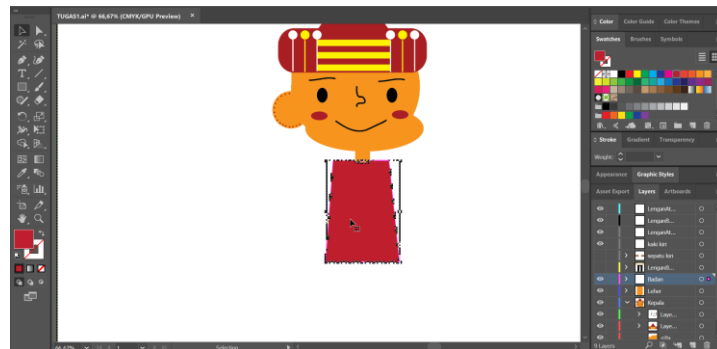
1. Buat layer baru beri nama badan



Gambar 1.10 Tampilan layer badan

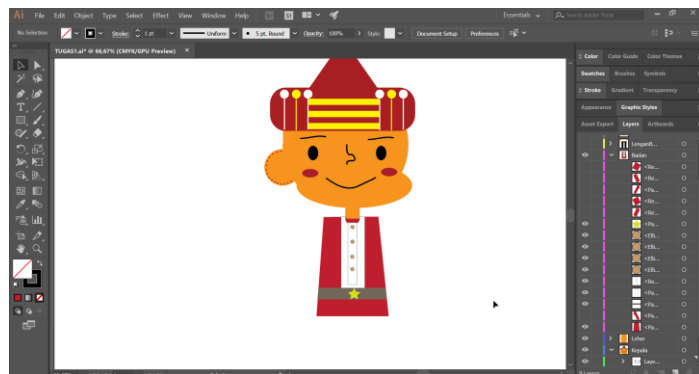


2. Pertama pilih rectangel tool dan sesuaikan ukurannya untuk membentuk badan kemudian buat menjadi trapesium



Gambar 1.11 Tampilan membuat badan

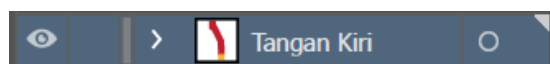
3. Kemudian buat sabuk menggunakan rectangel tool dan kancing baju menggunakan elips tool lalu gabungkan antara leher dan badan



Gambar 1.12 Tampilan membuat badan

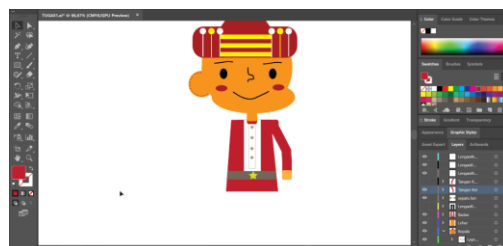
E. Membuat kedua tangan

1. Buat layer baru dengan nama tangan kiri



Gambar 1.13 Tampilan layer tangan kiri

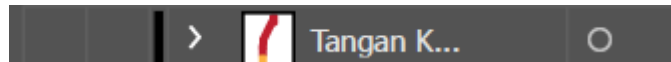
2. Buat tangan menggunakan rectangel tool kemudian lengkungkan kebawah kemudian gabungkan menjadi satu lalu Ctrl+G



Gambar 1.14 Tampilan tangan kiri



3. Buat layer baru dengan nama tangan kanan



Gambar 1.15 Tampilan tangan kanan

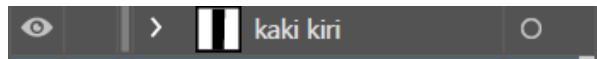
4. Untuk membuat tangan kanan pertama pilih dulu tangan sebelah kiri kemudian klik kanan pilih transform pilih Reflect kemudian pilih copy dan sesuaikan.



Gambar 1.16 Tampilan tangan kiri

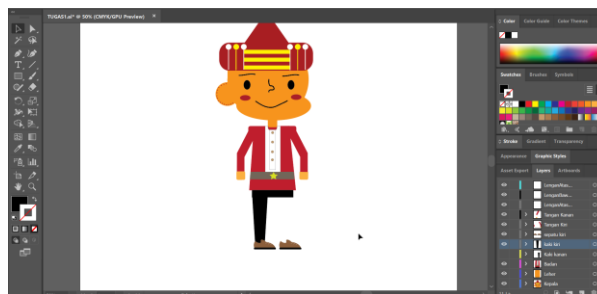
F. Membuat Kaki

1. Buat layer baru dengan nama kaki kiri



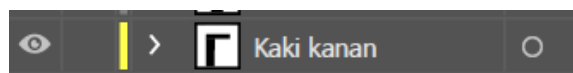
Gambar 1.17 Tampilan kaki kiri

2. Pilih rectangel tool kemudian buat persegi panjang lalu bagian bawah agak sedikit di runcingkan dan buat persegi panjang lagi untuk bagian atas kaki.



Gambar 1.18 Tampilan pembuatan kaki kiri

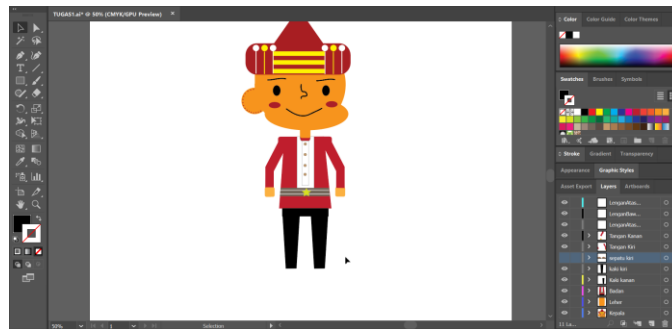
3. Buat layer baru dengan nama kaki kanan



Gambar 1.19 Tampilan layer kaki kanan



4. Untuk membuat kaki kanan pilih kaki kiri kemudian klik kanan lalu pilih tranform kemudian pilih reflect dan pilih copy lalu sesuaikan.



1.20 Tampilan kaki kanan

G. Membuat sepatu

1. Buat sepatu menggunakan pen tool kemudian bentuk bagian atas kemudian bagian bawah lalu tambahkan garis di sepatu menggunakan line segment kemudian copy sepatu yang jadi dan sesuaikan.



1.21 Tampilan pembuatan sepatu

2. Hasil karakter seperti berikut



Gambar 1.22 Tampilan Karakter





4.