



## TUGAS PERTEMUAN: 1

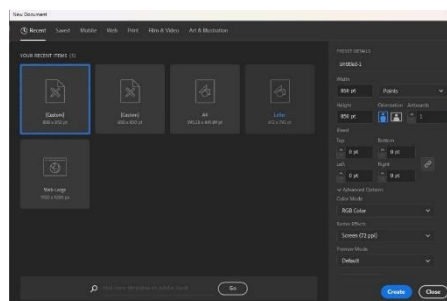
### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118090
<b>Nama</b>	:	Derry Frediansa
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Saput Olong (Provinsi-Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi">https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Baju Adat

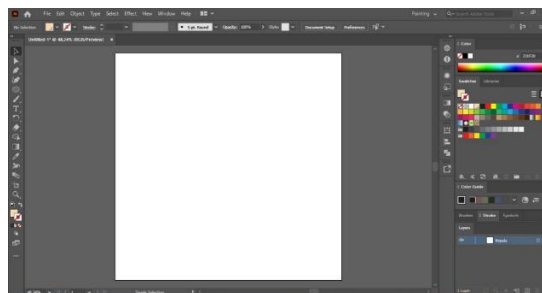
##### A. Membuat Dokumen Baru

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



Gambar 1.1 Gambar Dokumen Baru

2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul

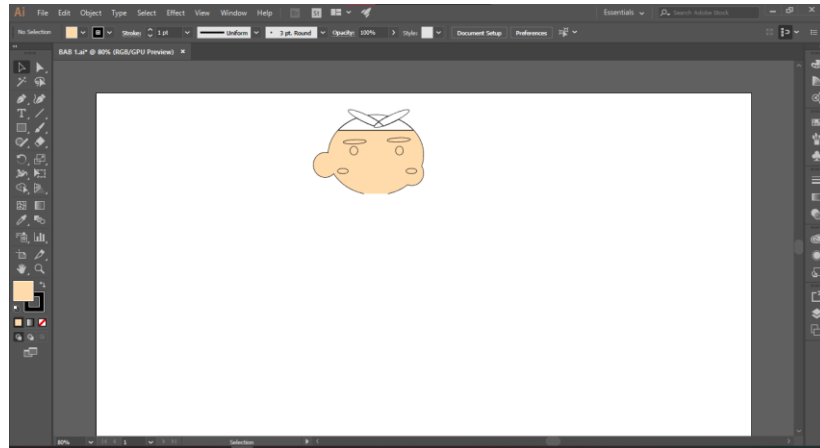


Gambar 1.2 Gambar Halaman Kerja



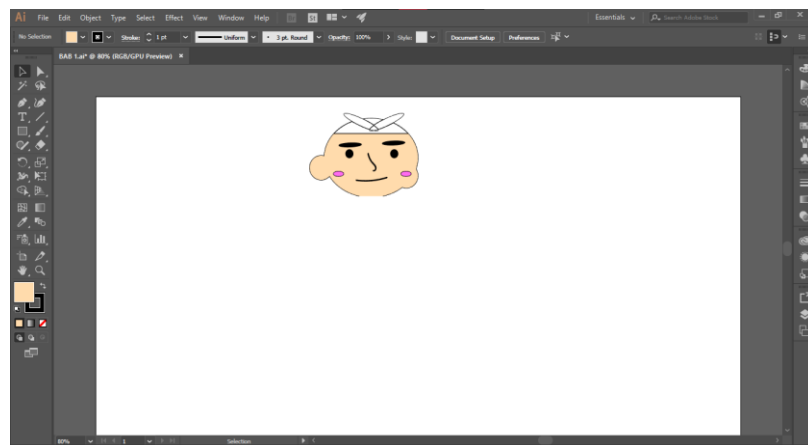
## B. Membuat Kepala

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). Dan juga dikepala buat udeng pakai ellips tool.



Gambar 1.3 Gambar Kepala

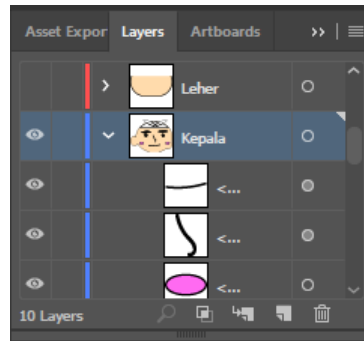
2. Membuat bentuk alis dengan menggunakan Paint Brush Tool (B). Lalu membuat bentuk mata dan rona pipi dengan menggunakan Ellipse Tool. Lalu membuat bentuk hidung dan mulut dengan menggunakan Paint Brush Tool.



Gambar 1.4 Gambar Mata, Alis, Hidung, Pipi, Mulut

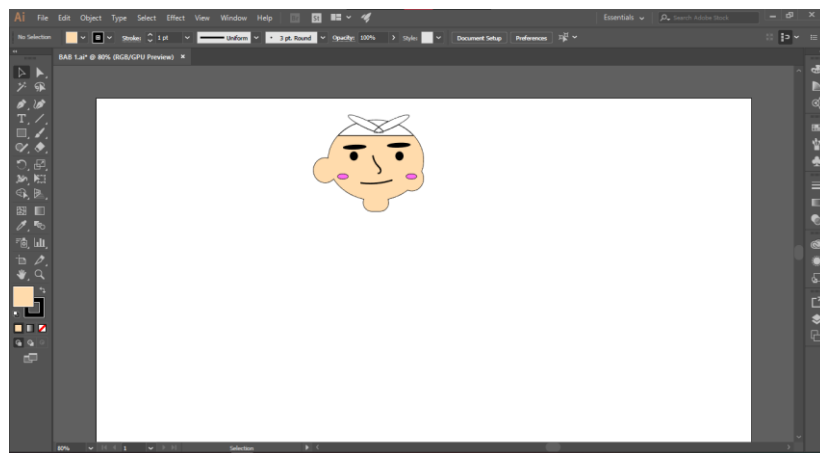
## C. Membuat Leher

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



Gambar 1.5 Gambar Layer Leher

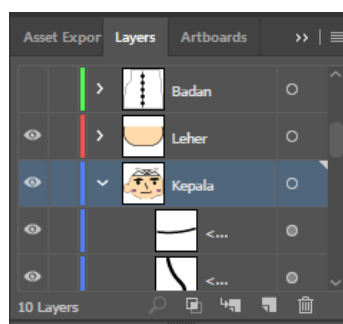
2. Buat bentuk leher dengan menggunakan Rectangle tool (M), lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung di bagian bawah leher untuk membentuk kerahnya.



Gambar 1.6 Gambar Leher

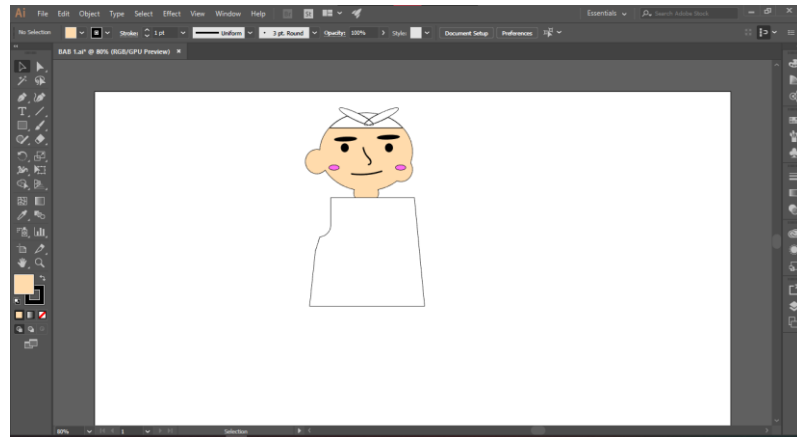
#### D. Membuat Badan

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



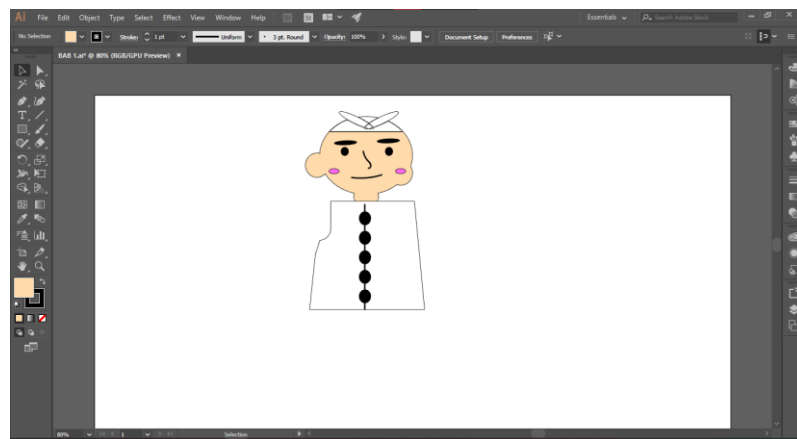
Gambar 1.7 Gambar Layer Badan

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



Gambar 1.8 Gambar Badan

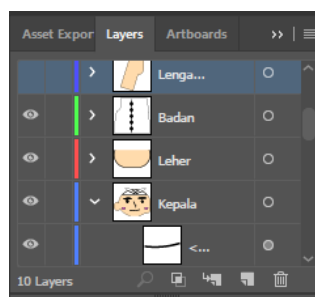
3. Membuat bentuk jahitan baju dengan menggunakan Paintbrush Tool.  
Lalu membuat bentuk kancing dengan menggunakan Ellipse Tool.



Gambar 1.9 Gambar Jahitan Baju

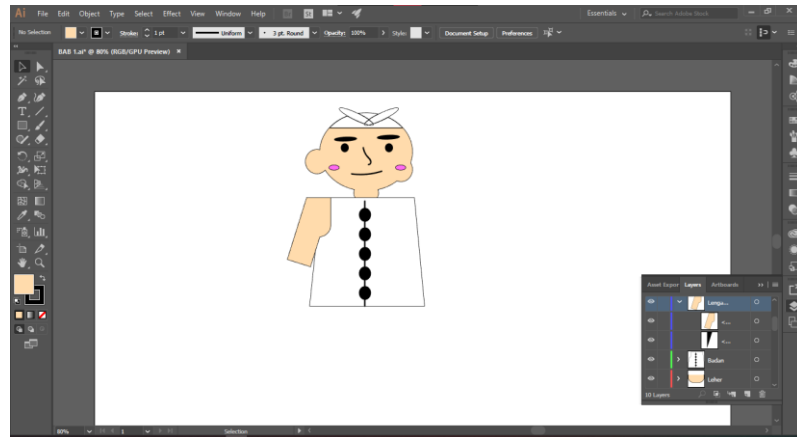
#### E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganAtas\_kiri”.



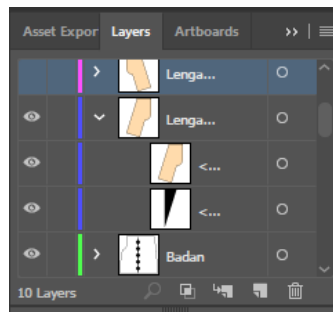
Gambar 1.10 Gambar Layer Lengan Atas

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



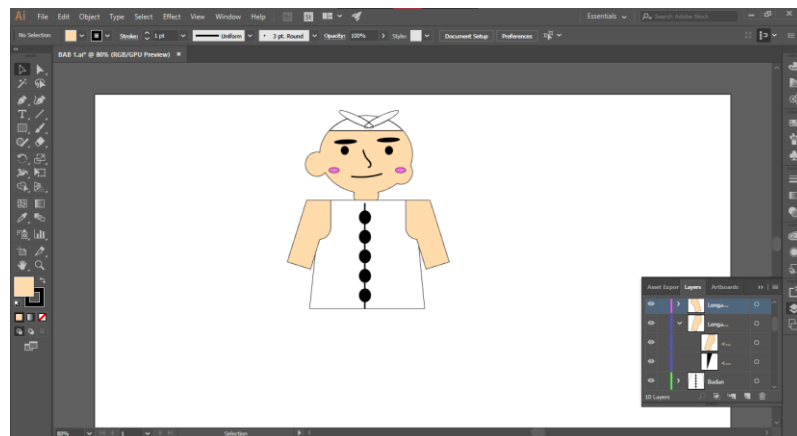
Gambar 1.11 Gambar Lengan Atas

3. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganAtas\_kanan”.



Gambar 1.12 Gambar Layer Lengan Atas Kanan

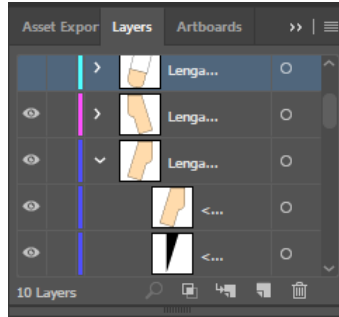
4. Copy bentuk “LenganAtas\_kiri” lalu paste di layer “LenganAtas\_kanan”, setelahnya lakukan reflect dengan cara klik kanan pada mouse, pilih Transform > Reflect, pilih Vertical, kemudian klik OK, lalu sesuaikan posisi lengan.



Gambar 1.13 Gambar Lengan Atas Kanan

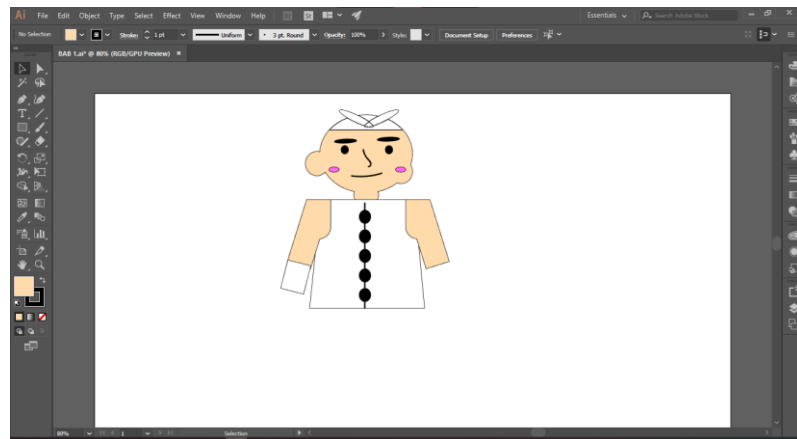
## F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

1. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganBawah\_kiri”.



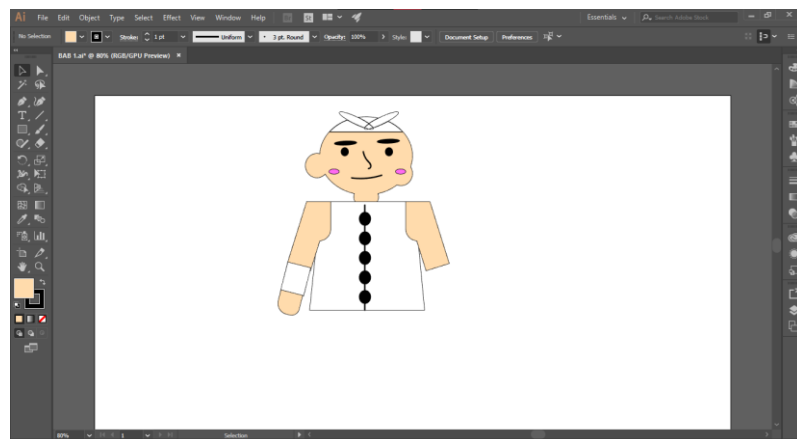
Gambar 1.14 Gambar Layer Lengan Bawah

2. Membuat bentuk lengan bawah dengan menggunakan Rectangle Tool.



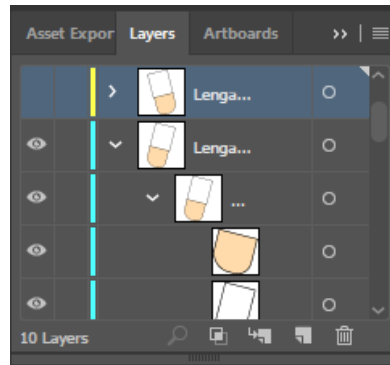
Gambar 1.15 Gambar Lengan Bawah

3. Membuat bentuk tangan dengan menggunakan Rectangle Tool. Ubah bagian bawah pada tangan menjadi sedikit melengkung. Jika sudah, gabungkan lengan bawah dengan tangannya dengan cara pilih lengan bawah dan tangan, kemudian klik Ctrl + G.



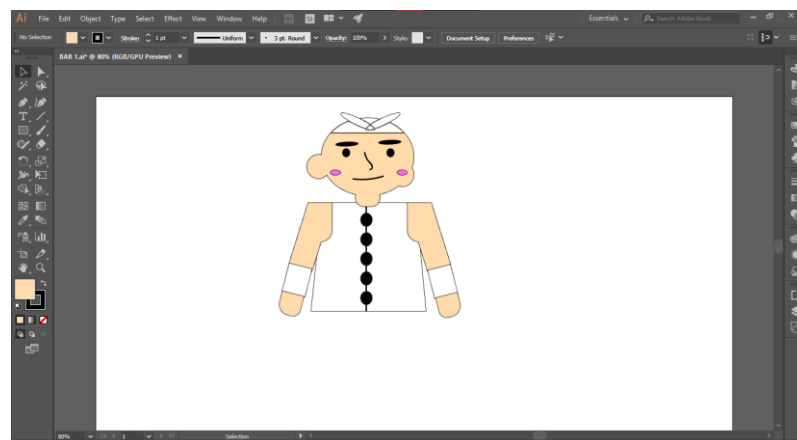
Gambar 1.16 Gambar Tangan

4. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “LenganBawah\_kanan”,



Gambar 1.17 Gambar Lengan Bawah Kanan

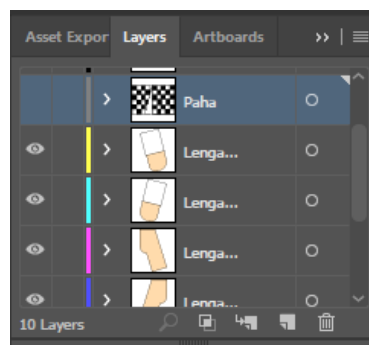
5. Copy bagian lengan bawah kiri, lalu paste pada layer “LenganBawah\_kanan”, setelahnya lakukan reflect.



Gambar 1.18 Gambar Lengan Bawah Kanan

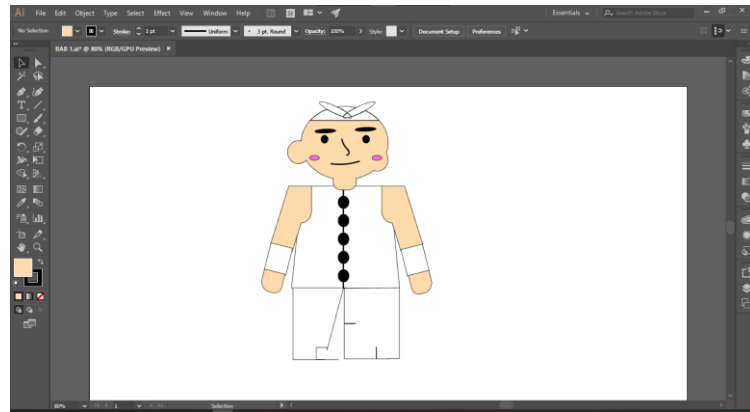
## G. Membuat Paha dan Saput Olang

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



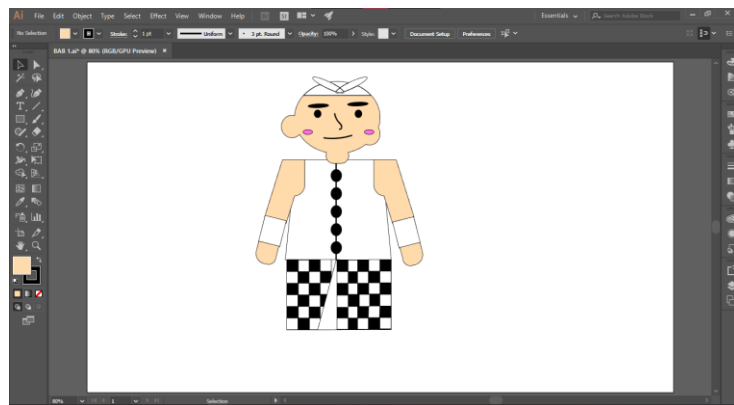
Gambar 1.19 Gambar Layer Paha

2. Membuat bentuk paha dengan menggunakan Rectangle Tool (M). Buat bagian paha seperti kubus pada bagian kiri dan kanan dan ditengah kayak ada lempitan kayak sarung.



Gambar 1.20 Gambar Paha

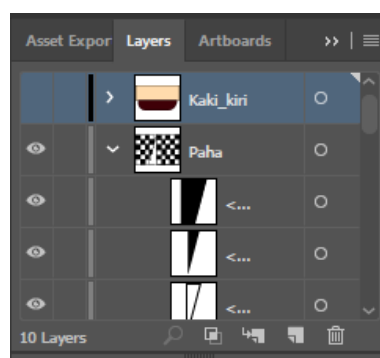
3. Membuat Rectangel tool untuk membuat kotak” di saputnya berwarna hitam dan putih dan dilakukan semua ke bagian paha.



Gambar 1.21 Gambar Saput Olang

## H. Membuat Kaki dan Telapak

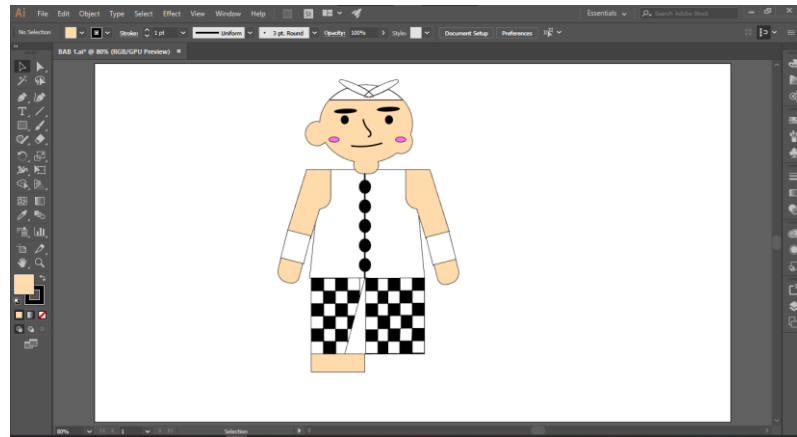
1. Membuat layer baru lalu ubah namanya menjadi “Kaki\_kiri”.



Gambar 1.22 Gambar Layer Kaki Kiri

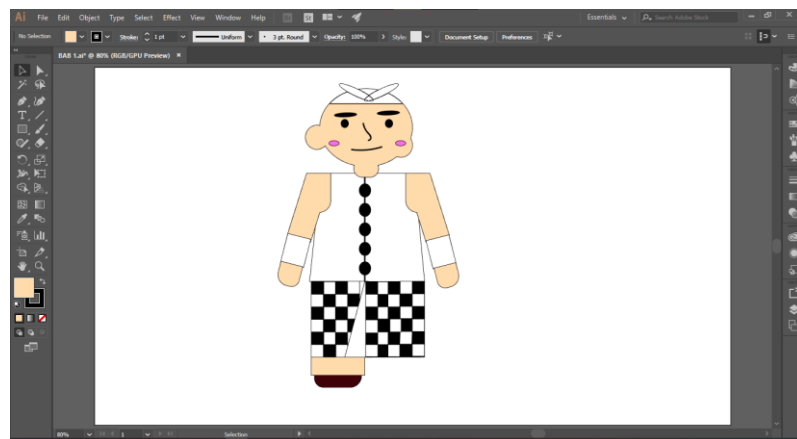
2. Membuat bentuk kaki dengan menggunakan Rectangle Tool (M).





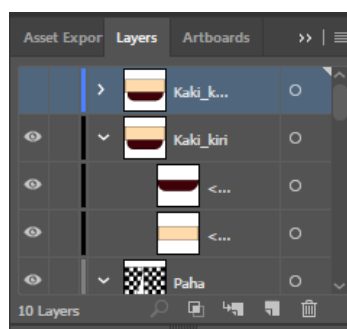
Gambar 1.23 Gambar Bentuk Kaki

3. Membuat bentuk sepatu (telapak kaki) dengan menggunakan Rectangle Tool (M), kemudian ubah bentuk bagian bawahnya sedikit melengkung.



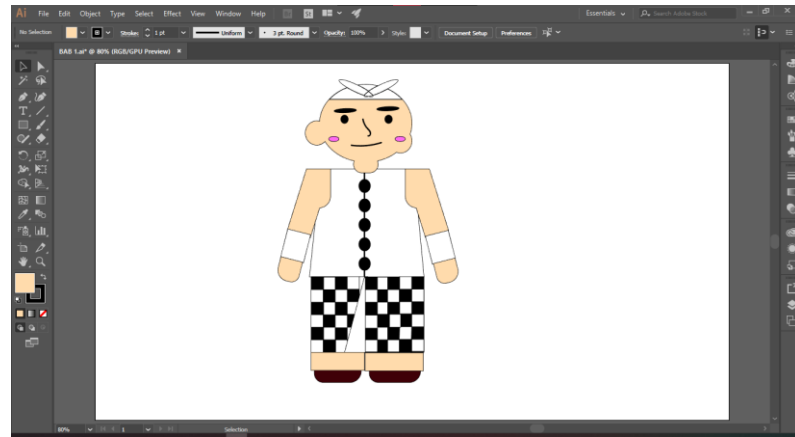
Gambar 1.24 Gambar Sepatu

4. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Kaki\_kanan”.



Gambar 1.25 Gambar Layer Kaki Kanan

5. Copy bagian kaki bawah, kemudian paste pada layer “Kaki\_kanan”, atur dan sesuaikan bentuk kaki di sebelah kanan.



Gambar 1.26 Gambar Kaki Kanan

# **I. Link Github Pengumpulan**

[https://github.com/Drytok/2118090\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git)