



TUGAS PERTEMUAN: 1

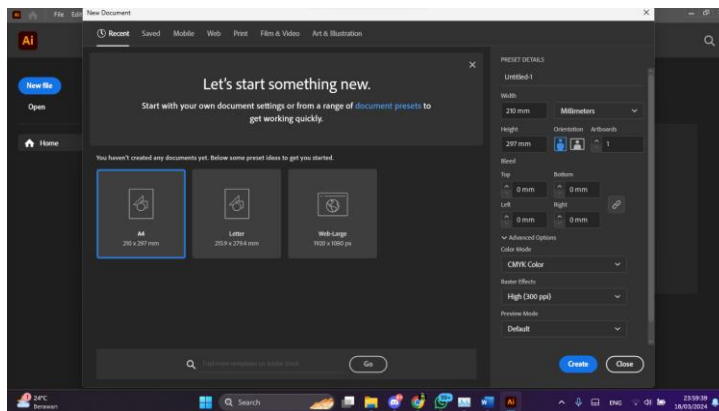
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118021
Nama	:	Irfani Muhamad Al Rizqi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Baju Bangsawan (Maluku)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2021/08/pakaian-daerah-maluku-baju-bangsawan-antara.jpg?width=450&quality=90

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Tema Baju Adat

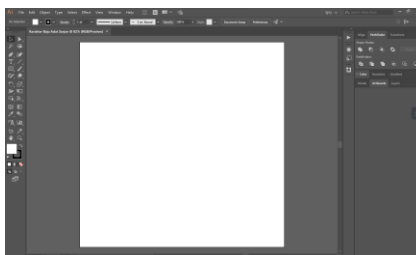
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu *File* lalu *New* untuk membuat dokumen baru. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru

2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.

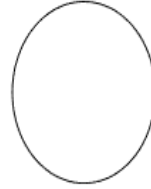


Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja



B. Membuat Area Kepala

1. Kita buat bentuk kepala menggunakan *ellips tool*, buat beberapa lingkaran yang akan membentuk sebuah kepala



Gambar 1.3 Tampilan Pembuatan Kepala

2. Kemudian jika sudah terbentuk kepalanya, tambahkan telinga lalu kita jadikan satu agar tidak menjadi beberapa bagian dengan cara menggunakan *Shape Builder tool*.



Gambar 1.4 Tampilan Penyatuan Kepala

3. Selanjutnya membuat penutup kepala dengan beberapa tools yaitu *rectangle tools*, *ellips tools*. Buat berususun agar tampak seperti terdapat beberapa lipatan dengan warna setiap lipatan berbeda.



Gambar 1.5 Tampilan Pembuatan Penutup Kepala

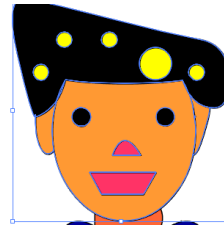
4. Kemudian buat detail wajah dan kepala seperti membuat alis, hidung, mulut, telinga dan coretan pada wajah menggunakan *pain brush tool*. Lalu buat rambut menggunakan *pen tool*.



Gambar 1.6 Tampilan Detail Wajah dan Kepala



5. Satukan semua komponen pada kepala, lalu buat group dengan dengan tekan ctrl lalu g namakan dengan kepala.



Gambar 1.7 Tampilan Detail Wajah dan Kepala

C. Membuat Leher

1. Buat leher menggunakan *rectangel tool* dan tiap sisi di pada leher buat *rounded* agar tidak lancip atau runcing dengan cara mengarahkan kursor ke samping pada objek.



Gambar 1.8 Tampilan Pembuatan Leher

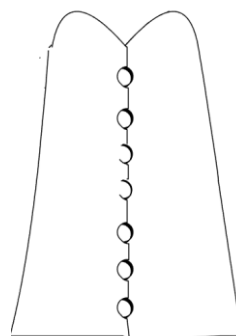
2. Lakukan *grouping* pada leher dengan cara pilih bagian-bagian pada leher tekan ctrl lalu g.



Gambar 1.9 Tampilan Group Leher

D. Membuat Badan

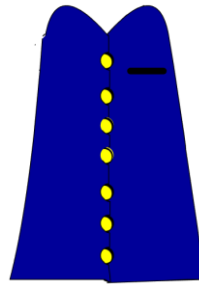
1. Pertama pilih *rectangle tool* dan sesuaikan ukurannya untuk membentuk badan kemudian buat menjadi seperti bangun datar trapezium.



Gambar 1.10 Tampilan Membuat Badan

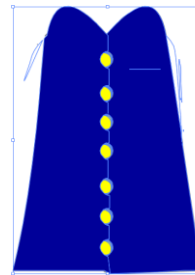


2. Kemudian buat detail pada tubuh menggunakan *pen tool*, *anchor point tool* dan juga menggunakan *paintbrush tool*.



Gambar 1.11 Tampilan Membuat Detail Badan

3. Lakukan *grouping* pada leher dengan cara pilih bagian-bagian pada leher tekan ctrl lalu g.



Gambar 1.12 Tampilan *Grouping* Badan

E. Membuat kedua tangan

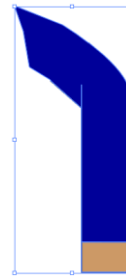
1. Buat tangan menggunakan *rectangel tool*, *paintbrush tool*, *pen tool* dan *oval tool* kemudian lengkungkan kebawah, dan sesuaikan dengan imajinasi.



Gambar 1.13 Tampilan tangan kiri



2. Lakukan *grouping* pada tangan kiri, pisahkan antara bahu, lengan dan tangn dengan cara pilih bagian-bagian pada tangan tekan ctrl lalu g.



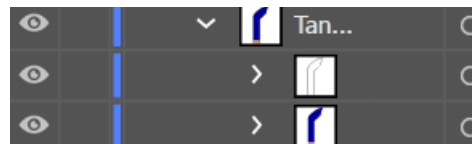
Gambar 1.14 Tampilan Membuat *Grouping* Tangan Kiri

3. Untuk membuat tangan kanan tinggal salin hasil *grouping* dari tangan sebelah kiri, setelah itu tempel lalu *transform reflect* 90 derajat.



Gambar 1.15 Tampilan Tangan Kanan

4. Lakukan *grouping* pada tangan kanan, pisahkan antara bahu, lengan dan tangn dengan cara pilih bagian-bagian pada tangan tekan ctrl lalu g.

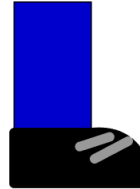


Gambar 1.16 Tampilan Membuat *Grouping* Tangan Kanan



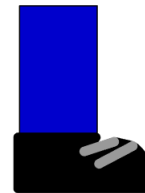
F. Membuat Kaki

1. Pada pembuatan kaki pilih *rectangel tool* kemudian buat persegi panjang lalu bagian bawah agak sedikit di runcingkan untuk bagian pahadan buat persegi panjang lagi untuk bagian betis.



Gambar 1.17 Tampilan pembuatan kaki kiri

2. Pada pembuatan kaki bawah pilih *rectangel tool* kemudian buat bentuk seperti kaki lai gabungkan dengan *shape builder*.



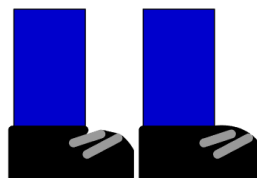
Gambar 1.18 Tampilan pembuatan kaki kanan

3. Lakukan *grouping* pada kaki kiri, pisahkan antara paha, betis dan kaki bawah dengan cara pilih bagian-bagian pada tangan tekan ctrl lalu g.



Gambar 1.19 Tampilan Membuat *Grouping* Kaki Kiri

4. Untuk membuat kaki kanan tinggal salin hasil *grouping* dari tangan sebelah kiri, setelah itu tempel lalu *transform reflect* 90 derajat.



Gambar 1.20 Tampilan kaki kanan



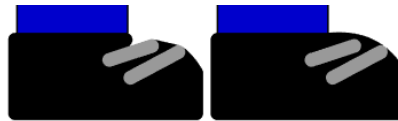
5. Lakukan *grouping* pada kaki Kanan, pisahkan antara paha, betis dan kaki bawah dengan cara pilih bagian-bagian pada tangan tekan ctrl g.



Gambar 1.21 Tampilan Membuat *Grouping* Kaki Kanan

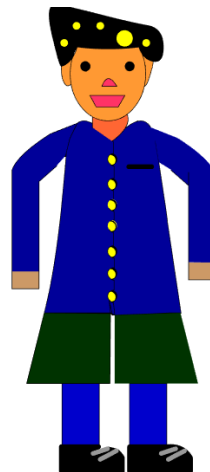
G. Membuat Sepatu

1. Buat sepatu menggunakan *pen tool* kemudian bentuk seperti tekstur, lalu rapihkan dengan menggunakan *anchor point tool*.



Gambar 1.22 Tampilan Pembuatan Sepatu

2. Hasil karakter seperti berikut



Gambar 1.23 Tampilan Karakter