



## TUGAS PERTEMUAN: 1

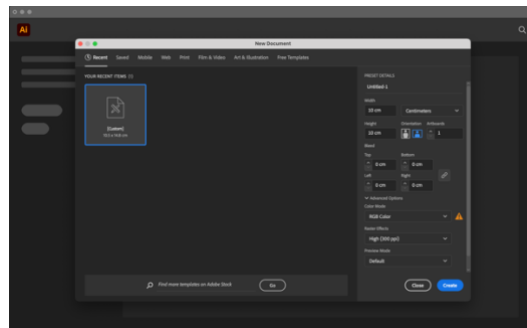
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118044
Nama	:	Yudistira Samuel Sura
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Baju Adat Taqwo (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg">https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

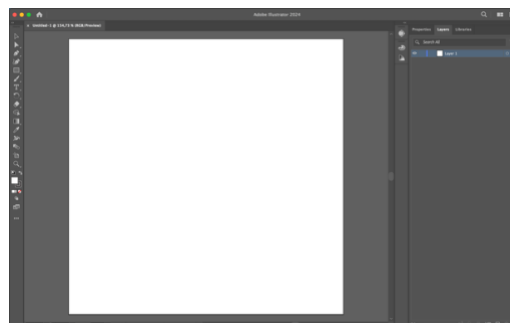
##### A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu *File + New* (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, jendela *New Document* akan muncul. Atur ukuran dokumen menjadi 850pt x 850pt, lalu klik *Create*



Gambar 1.1 Membuat *file* baru

2. Jika sudah, maka *file* yang sudah dibuat akan muncul

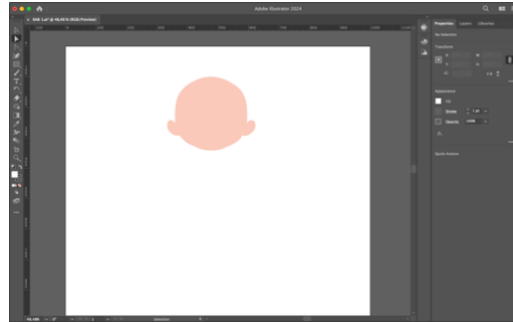


Gambar 1.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat



## B. Membuat Kepala

1. Ubah layer\_1 menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dan telinga menggunakan *Ellipse Tool* (L). Jika sudah, blok semua bagian dan satukan garis wajah menjadi satu dengan menggunakan *shortcut* (Shift + M).



Gambar 1.3 Tampilan bentuk kepala

2. Selanjutnya, buat wajah dengan menggunakan *Pen Tools*. Jika sudah, presisikan posisi wajah didalam kepala yang sudah dibuat tadi.



Gambar 1.4 Tampilan wajah

3. Selanjutnya, buat aksesoris kepala (songko) dengan menggunakan *Pen Tools*. Jika sudah, presisikan posisi aksesoris kepala (songko) diatas kepala yang sudah dibuat tadi.

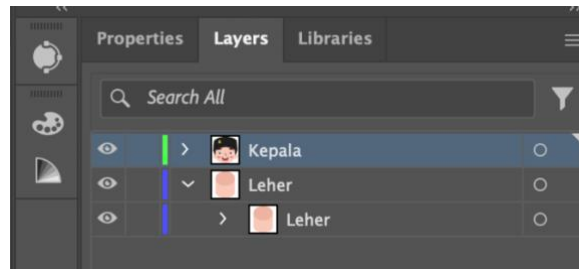


Gambar 1.5 Tampilan aksesoris kepala (songko).



### C. Membuat Leher

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Leher.



Gambar 1.6 Tampilan membuat layer baru

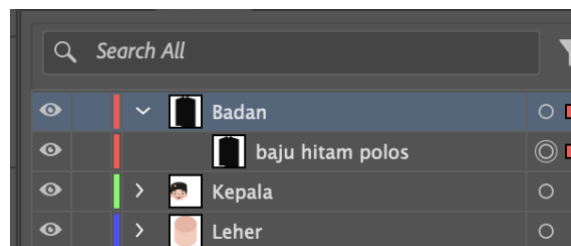
2. Buat bentuk leher dengan menggunakan *Rectangle Tools* (M), kemudian presisikan posisinya dibawah kepala yang sudah dibuat dan buat bentuk melengkung di bagian bawah lehernya.



Gambar 1.7 Tampilan membuat leher

### D. Membuat Badan

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Badan.



Gambar 1.8 Tampilan membuat layer baru



2. Selanjutnya, buat badan dengan menggunakan *Rectangle Tools*, lalu atur bentuknya hingga menjadi seperti di bawah ini.



Gambar 1.9 Tampilan bentuk badan

3. Selanjutnya, buat kancing baju dengan menggunakan *Ellipse Tools*, lalu atur kancingnya mendatar ke bawah sampai jadi seperti di bawah ini. .



Gambar 1.10 Tampilan bentuk badan

4. Selanjutnya, tambahkan aksesoris baju lainnya dengan menggunakan *seperti ini*, lalu atur letaknya sampai jadi seperti di bawah ini. .

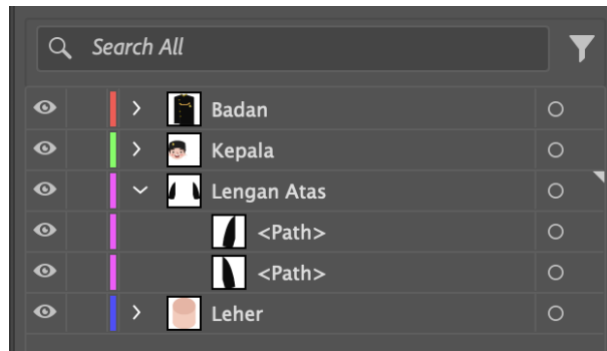


Gambar 1.11 Tampilan aksesoris baju



## E. Membuat Lengan Atas

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Lengan atas



Gambar 1.11 Tampilan membuat layer baru

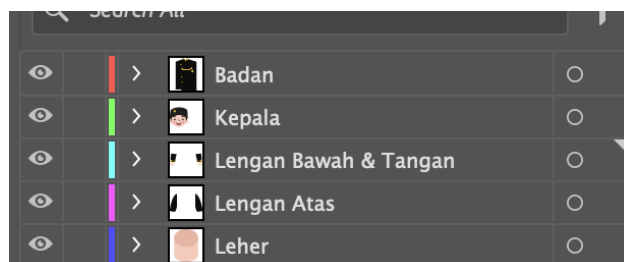
2. Kemudian, buat baju dengan menggunakan *Rectangle Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna hitam, Lalu di ulang untuk sisi satunya.



Gambar 1.12 Tampilan bentuk lengan atas

## F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Lengan atas



Gambar 1.13 Tampilan membuat layer baru



2. Kemudian, buat bagian lengan bawah dengan menggunakan *Rectangle Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna hitam, Lalu di ulang untuk sisi satunya.



Gambar 1.14 Tampilan bentuk lengan bawah

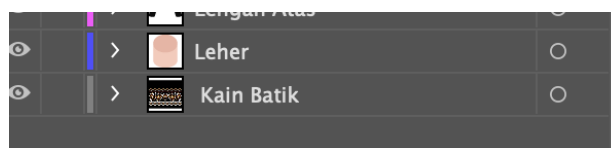
3. Kemudian, buat tangan dengan menggunakan *Ellipse Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna sesuai dengan warna kulit



Gambar 1.15 Tampilan bentuk tangan

## G. Membuat Aksesoris Kain

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Sarung



Gambar 1.16 Tampilan membuat layer baru



2. Kemudian, buat sarung dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Jika sudah, berikan sedikit radius di bawah dari bagian sarung dan hasilnya akan seperti di bawah ini.



Gambar 1.17 Tampilan membuat sarung

## H. Membuat Paha

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kanan



Gambar 1.18 Tampilan membuat layer baru

2. Buat paha dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Kemudian berikan radius pada bagian bawah pahanya.



Gambar 1.19 Tampilan bentuk paha



3. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kiri



Gambar 1.20 Tampilan membuat layer baru

4. Kemudian, *copy* bagian paha kiri, lalu *paste* pada layer Paha Kanan, kemudian lakukan *Reflect*.



Gambar 1.21 Tampilan bentuk paha

## I. Membuat Kaki

1. Buat *layer* baru kemudian ubah namanya menjadi kaki kiri dan kanan



Gambar 1.22 Tampilan membuat layer baru





2. Kemudian, buat kaki dengan menggunakan *Rectangle Tools*, lalu buat radius pada bagian bawah kaki dan masukkan pada *layer* kaki kiri. Lakukan step ini pada layer kaki kanan juga dan hasilnya akan seperti ini.



Gambar 1.23 Tampilan bentuk kaki

#### J. Hasil Tampilan



Gambar 1.25 Hasil tampilan