



TUGAS PERTEMUAN: 1

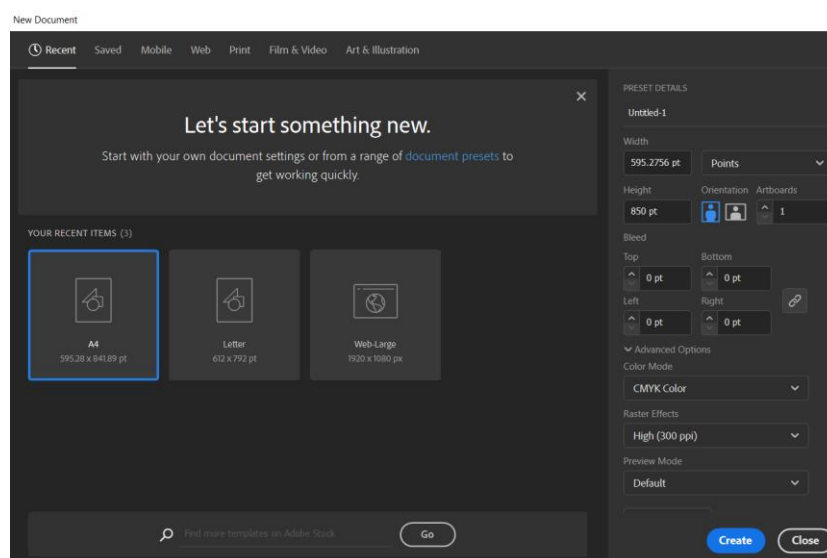
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118026
Nama	:	Bryan Ifan Etikamena
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S (2118143)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Alor (NTT-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://wartaalor.com/wp-content/uploads/2021/03/FB_IMG_1614674877140-300x170.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter dengan Tema Baju Adat

A. Membuat Dokumen Baru

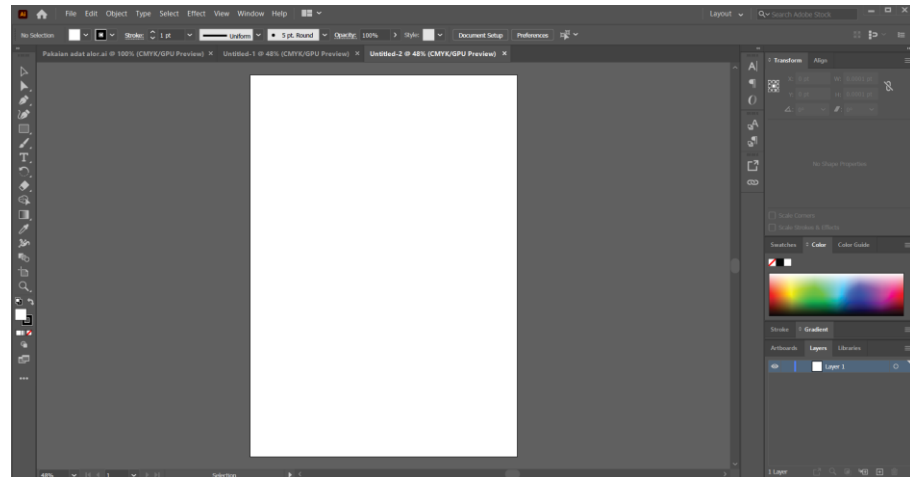
1. Buka menu *File + New (Ctrl + N)* untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, jendela *New Document* akan muncul. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya, lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru



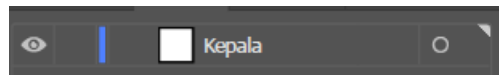
2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.



Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja

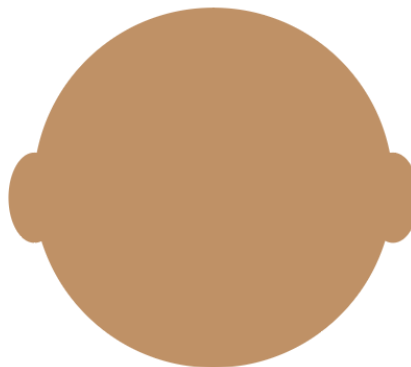
B. Membuat Kepala

1. Ubah nama *layer* 1 menjadi Kepala.



Gambar 1.3 Tampilan *Layer* Kepala

2. 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). Color : BE9167



Gambar 1.4 Bentuk Kepala

3. Selanjutnya membuat bentuk hiasan kepala dengan menggunakan *Ellipse Tool*, *Rectangle Tool* dan *Paintbrush Tool*. Jika sudah, blok seluruh bagian dan satukan menjadi satu kesatuan dengann menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.5 Hiasan Kepala

4. Membuat bentuk alis, hidung, mulut dan garis telinga dengan menggunakan *Paint Brush Tool* (B). Lalu membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*.

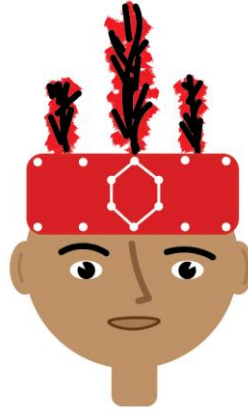


Gambar 1.6 Tampilan Wajah



C. Membuat Leher

1. Buat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “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 1.7 Gambar Leher

D. Membuat Badan

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Badan”.
2. Membuat bentuk tubuh dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M), lalu beri warna abu-abu sebagai warna baju.



Gambar 1.8 Tampilan Badan



E. Membuat Tangan Kiri

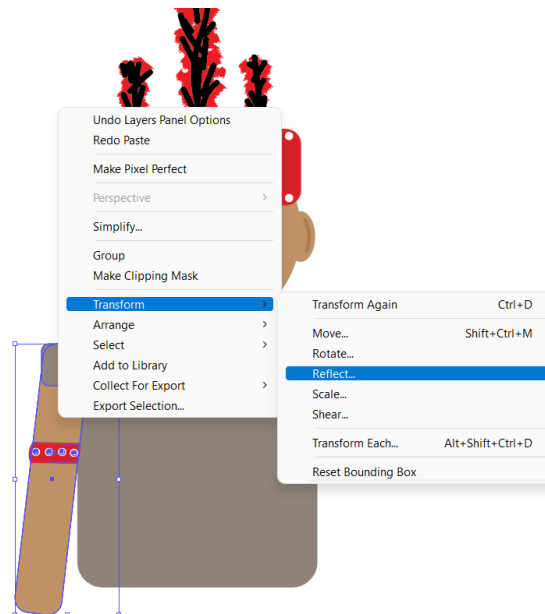
1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Tangan Kiri”.
2. Membuat bentuk tangan dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M), lalu beri warna coklat sebagai warna kulit. Setelah itu buat gelang menggunakan *Rectangle Tool* dan *Elips Tool*. Lalu letakan di sebelah kiri badan



Gambar 1.9 Tampilan Tangan Kiri

F. Membuat Tangan Kanan

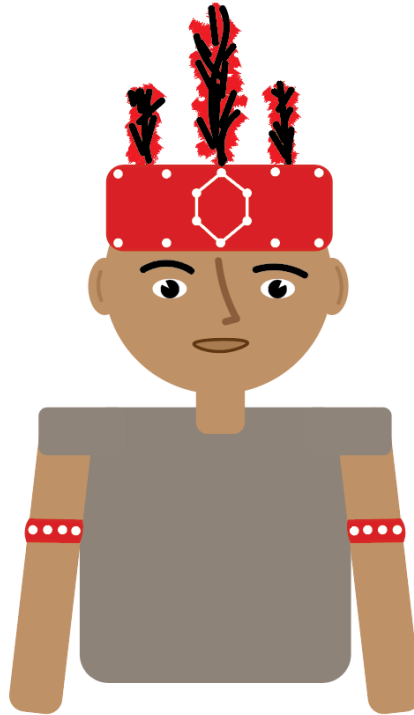
1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Tangan Kanan”.
2. Kemudian blok Tangan Kiri yang sudah dibuat klik kanan pilih *transform* lalu *reflect* dan *copy*



Gambar 1.10 Membuat Tangan Kanan



3. Setelah itu posisikan tangan kanan di sebelah kanan badan



Gambar 1.11 Tampilan Tangan Kanan

G. Membuat Selendang

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Selendang”.
2. Gunakan *Rectangle Tool*, *Line Segment Tool*, *Elips Tool* dan *Paintbrush Tool* untuk membuat motif pada selendang dengan dikombinasikan dengan warna.



Gambar 1.12 Gambar Selendang



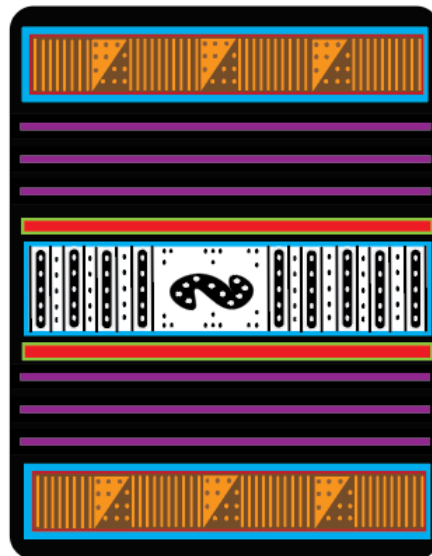
3. Setelah itu selendang yang sudah dibuat disatukan pada badan dengan bantuan *Cuvature Tool*.



Gambar 1.13 Gambar Selendang Pada Badan

H. Membuat Selimut

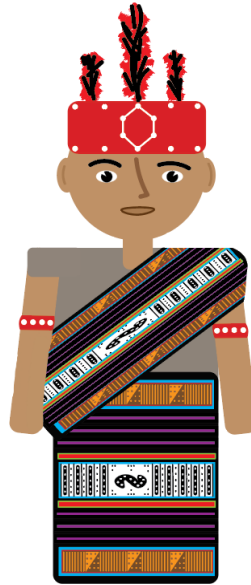
1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Selimut”.
2. Gunakan *Rectangle Tool*, *Line Segment Tool*, *Elips Tool* dan *Paintbrush Tool* untuk membuat motif pada selendang dengan dikombinasikan dengan warna.



Gambar 1.14 Gambar Selendang



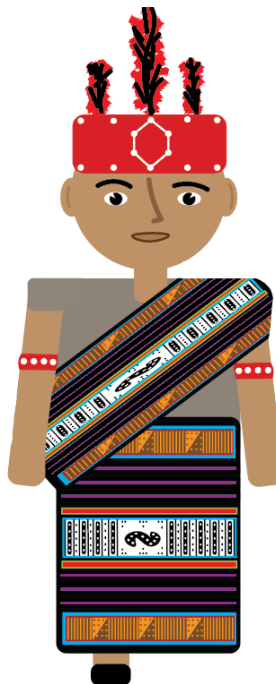
3. Setelah itu selimut yang sudah dibuat diletakan di bawah badan.



Gambar 1.15 Tampilan Karakter Dengan Selimut

I. Membuat Kaki Kiri

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Kaki Kiri”.
2. Membuat bentuk kaki dan sepatu menggunakan *Rectangle Tool* (M), lalu beri warna coklat untuk warna kulit dan hitam untuk warna sepatu. Lalu posisikan di sebelah kiri bawah selimut.

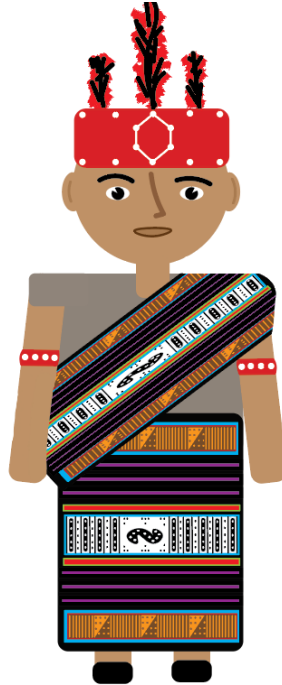


Gambar 1.16 Tampilan Kaki Kiri



J. Membuat Kaki Kanan

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Tangan Kanan”.
2. Kemudian blok Tangan Kiri yang sudah dibuat klik kanan pilih *transform* lalu *reflect* dan *copy*. Lalu posisikan di sebelah kanan bawah selimut.



Gambar 1.17 Tampilan Kaki Kanan

K. Membuat Dasi

1. Membuat *layer* baru lalu ubah namanya menjadi “Selimut”.
2. Gunakan *Rectangle Tool*, *Line Segment Tool*, *Elips Tool* dan *Paintbrush Tool* untuk membentuk dan membuat motif pada selendang dengan dikombinasikan dengan warna.



Gambar 1.18 Tampilan Dasi



3. Selanjutnya gabungkan dasi yang sudah dibuat pada karakter



Gambar 1.19 Tampilan Akhir Setelah Semua Objek Digabung