



TUGAS PERTEMUAN: 1

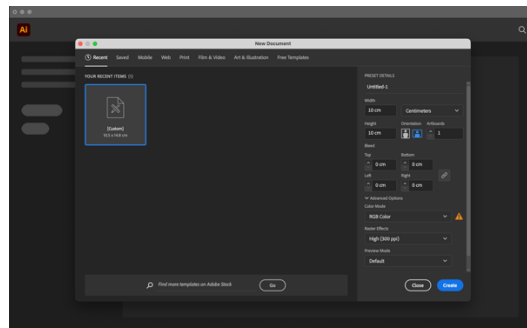
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Yokal (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-papua?page=all

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

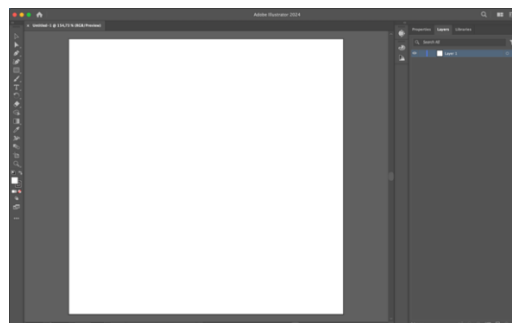
A. Membuat Dokumen Baru

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

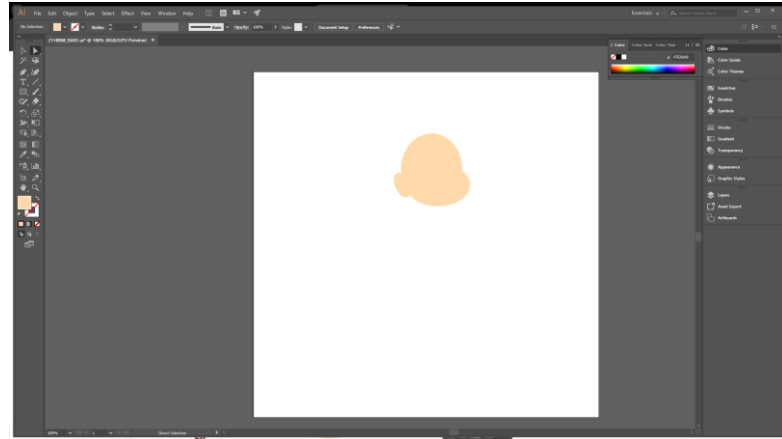


Gambar 1.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat



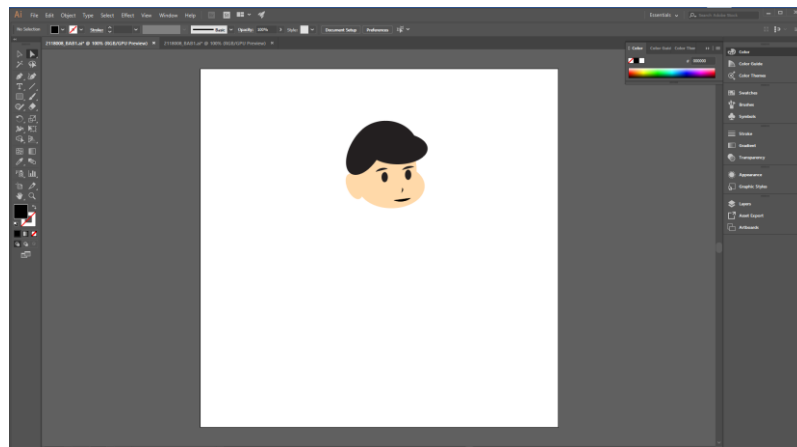
B. Membuat Kepala

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



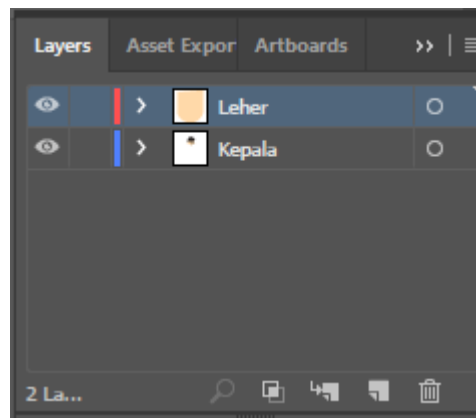
3. Selanjutnya, buat aksesoris di muka dengan menggunakan *Pen Tools*.



Gambar 1.5 Tampilan aksesoris di muka

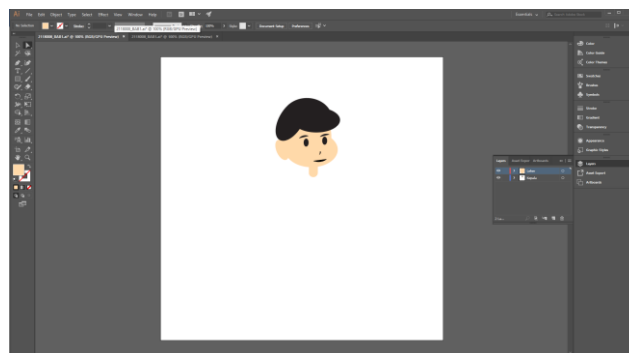
C. Membuat Leher

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.

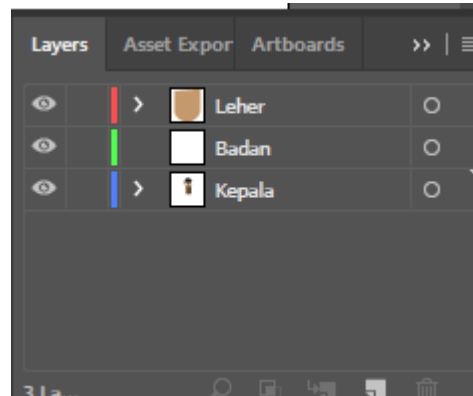


Gambar 1.7 Tampilan membuat leher



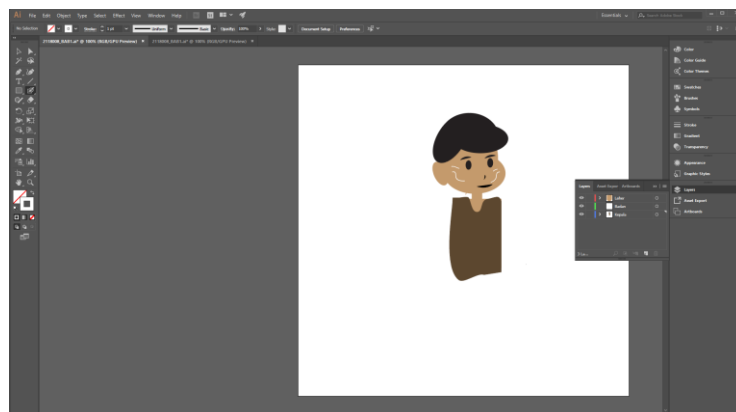
D. Membuat Badan

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Badan.



Gambar 1.8 Tampilan membuat layer baru

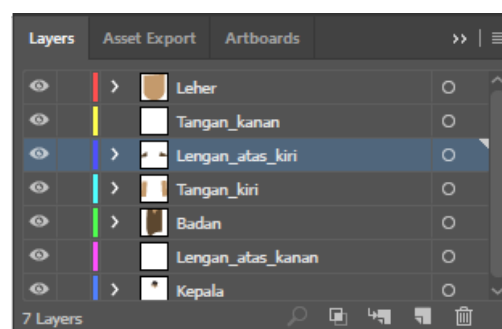
2. Selanjutnya, buat badan dengan menggunakan *Rectangle Tools* dan buat, lalu atur bentuknya hingga menjadi seperti di bawah ini.



Gambar 1.9 Tampilan bentuk badan

E. Membuat Lengan Atas

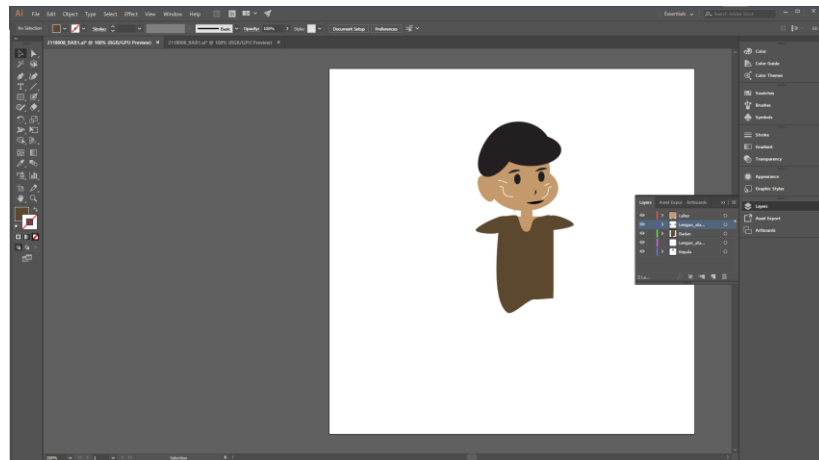
1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Lengan atas



Gambar 1.11 Tampilan membuat layer baru



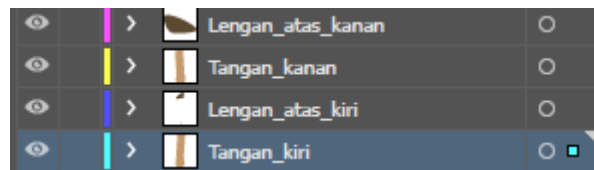
2. Kemudian, buat baju dengan menggunakan *Rectangle Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna hitam, Lalu di ulang untuk sisi satunya.



Gambar 1.12 Tampilan bentuk lengan atas

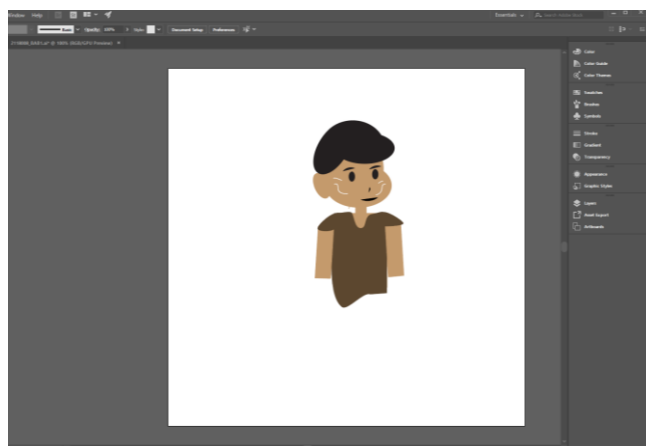
F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

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



G. Membuat Aksesori Kain

1. Buat layer baru dan ubah namanya



Gambar 1.16 Tampilan membuat layer baru

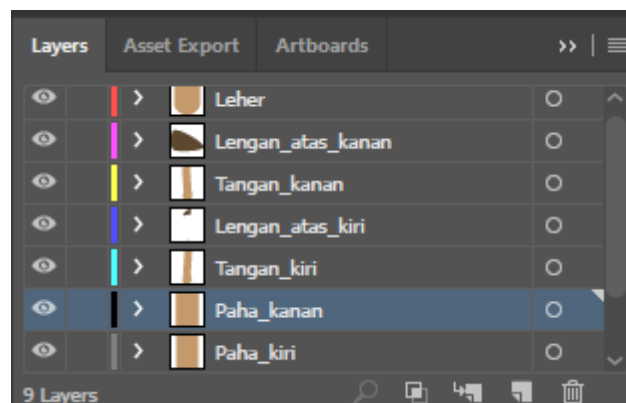
2. Kemudian, buat sarung dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Jika sudah, berikan sedikit radius di bawah dari bagian sarung dan hasilnya akan seperti di bawah ini.



Gambar 1.17 Tampilan membuat baju karakter

H. Membuat Paha

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kanan



Gambar 1.18 Tampilan membuat layer baru

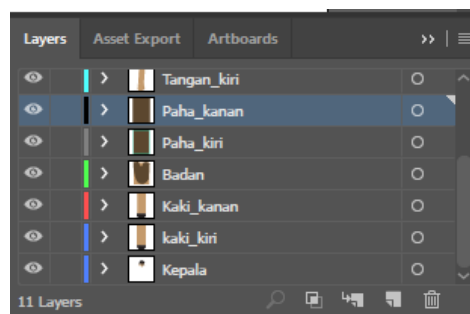


2. Buat paha dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Kemudian berikan radius pada bagian bawah pahanya.



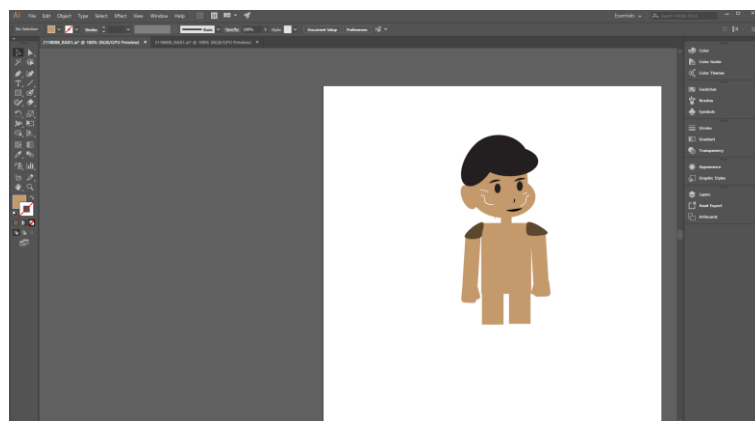
Gambar 1.19 Tampilan bentuk paha

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*.

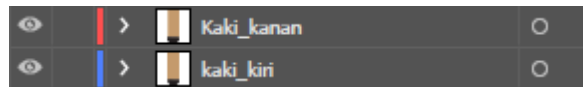


Gambar 1.21 Tampilan bentuk paha



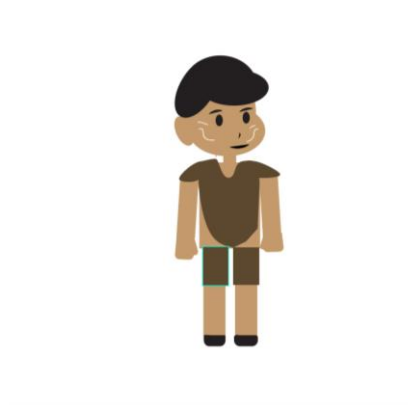
I. Membuat Kaki

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