



TUGAS PERTEMUAN: 1

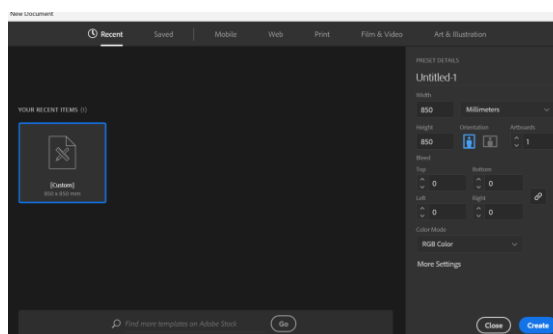
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118074
Nama	:	Rifqi Thanthawi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	MARIA AVRILIANA SURAT LELAONA (2118096)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Sasak - NTB
Referensi	:	https://firstlomboktour.com/pakaian-adat-suku-sasak/

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

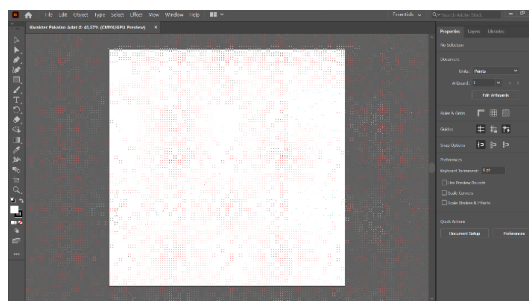
A. Membuat Dokumen Baru

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

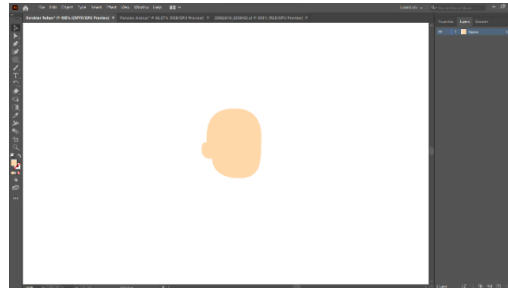


Gambar 1.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

B. Membuat Kepala

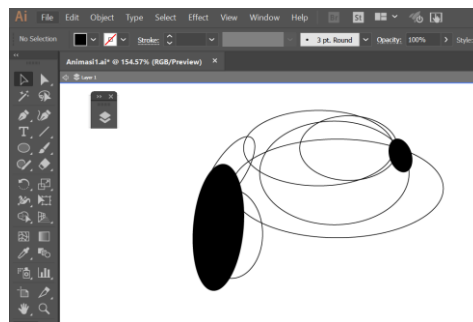


1. Ubah layer_1 menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dan telinga menggunakan *Ellipse Tool* (L). Jika sudah, blok semua bagian dan satukan garis wajah menjadi satu dengan menggunakan *shortcut* (Shift + M).



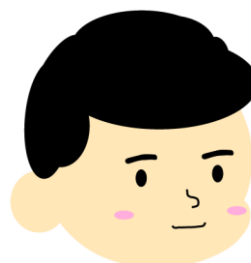
Gambar 1.3 Tampilan bentuk kepala

2. Selanjutnya, buat rambut dengan menggunakan *Ellipse Tools*. Jika sudah, presisikan posisi rambut diatas kepala yang sudah dibuat tadi.



Gambar 1.4 Tampilan bentuk rambut

3. Selanjutnya, buat bentuk alis, hidung dan mulut menggunakan *Pen Tools*, sedangkan mata menggunakan *Ellipse Tool*.

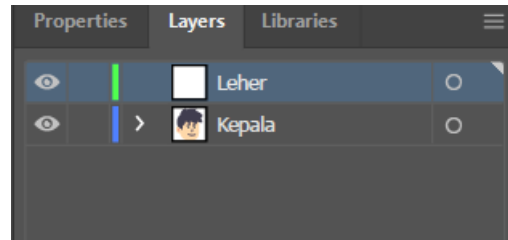


Gambar 1.5 Tampilan bentuk wajah

C. Membuat Leher

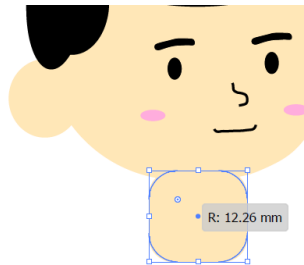


1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Leher.



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

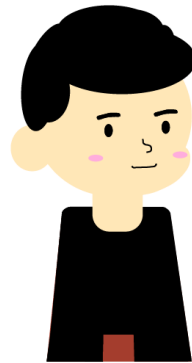
D. Membuat Badan

1. Buat Rectangle baru dan ubah namanya menjadi Badan.



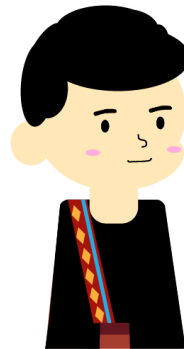
Gambar 1.8 Tampilan membuat Rectangle badan

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



Gambar 1.9 Tampilan bentuk baju

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



Gambar 1.9 Tampilan bentuk badan

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

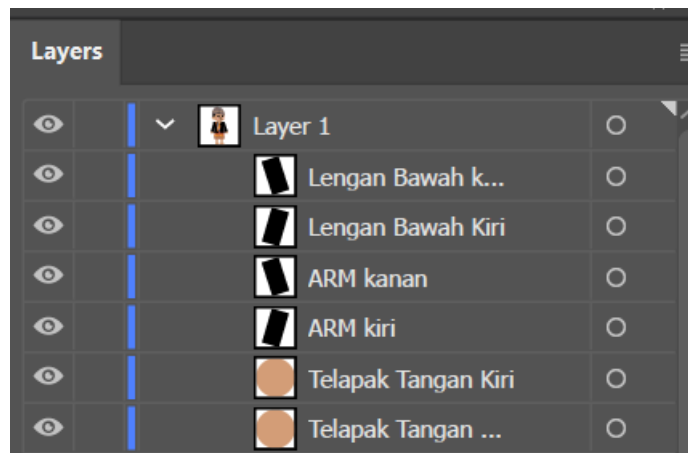


Gambar 1.10 Tampilan bentuk badan



E. Membuat Tangan

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Tangan



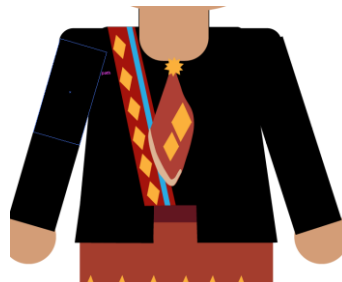
Gambar 1.11 Tampilan membuat layer baru

2. Kemudian, buat baju dengan menggunakan *Rectangle Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna hitam.



Gambar 1.12 Tampilan bentuk lengan

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

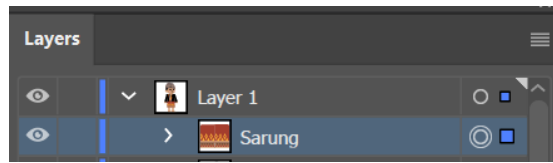


Gambar 1.12 Tampilan bentuk tangan



F. Membuat Aksesoris Kain

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadu Sarung



Gambar 1.13 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.

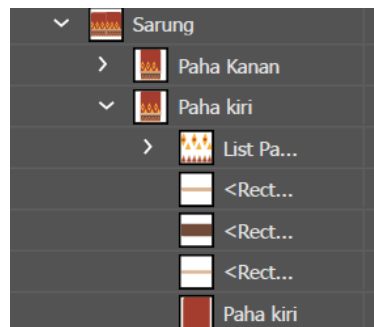


Gambar 1.14 Tampilan membuat sarung



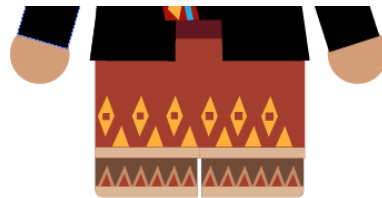
G. Membuat Paha

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kiri



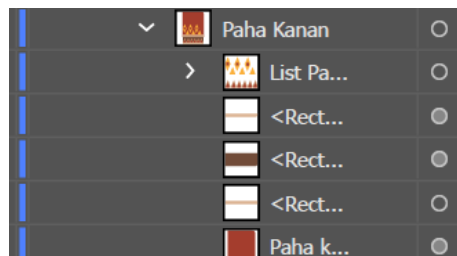
Gambar 1.15 Tampilan membuat layer baru

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



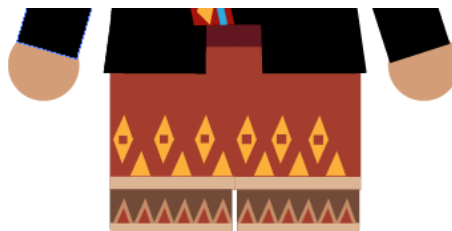
Gambar 1.16 Tampilan bentuk paha

3. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kanan



Gambar 1.17 Tampilan membuat layer baru

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



Gambar 1.18 Tampilan bentuk paha



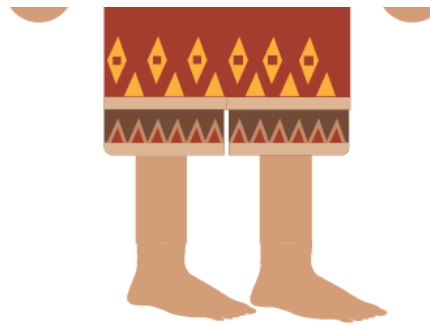
H. Membuat Kaki

1. Buat *layer* baru kemudian ubah namanya menjadi Kaki Kiri



Gambar 1.19 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.

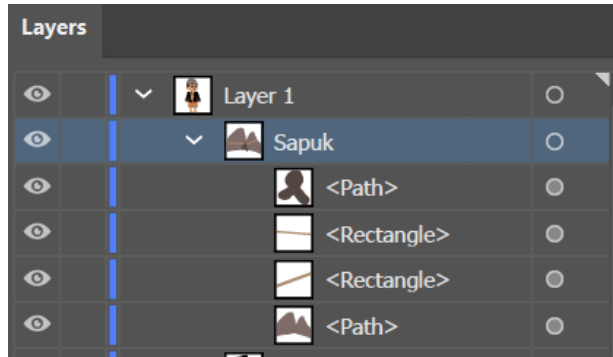


Gambar 1.20 Tampilan bentuk kaki



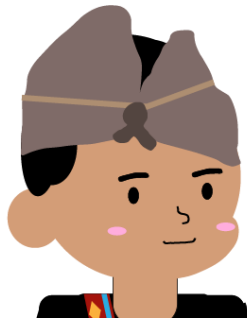
I. Membuat Aksesoris Kepala

1. Buat layer baru dan beri nama sapuk lalu taruh diatas kepala yang sudah dibuat di awal untuk membuat aksesoris kepala.



Gambar 1.21 Tampilan layer sapuk

2. Buat aksesoris kepala dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Kemudian dipadukan dengan *Curve Tools*. kemudian hasil akhirnya adalah sebagai berikut



Gambar 1.22 Tampilan karakter