



TUGAS PERTEMUAN: 1

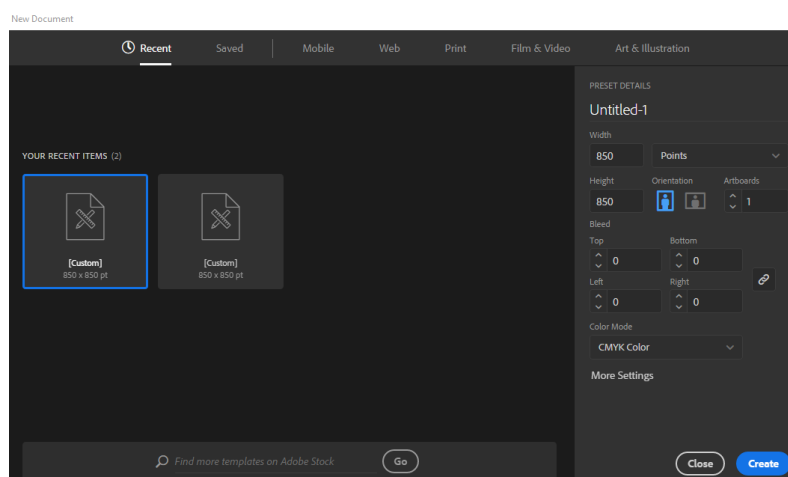
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118054
Nama	:	M. Farish Ramadhan Ferdinansyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Tanah Bumbu
Referensi	:	https://kabarbanua.com/2021/06/01/dihari-peringatan-pancasila-presiden-ri-jokowi-kenakan-baju-pakaian-adat-tanah-bumbu/

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

A. Membuat Dokumen Baru

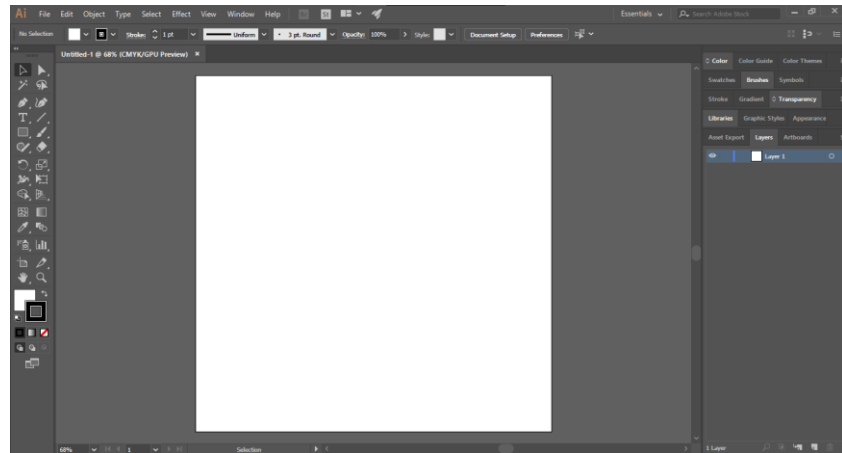
1. Buat dokumen baru dengan cara membuka menu *File + New* (Ctrl + N).
Lalu *Setting* ukuran dokumen menjadi 850pt x 850pt, kemudian klik *Create*



Gambar 1.1 Membuat dokumen baru



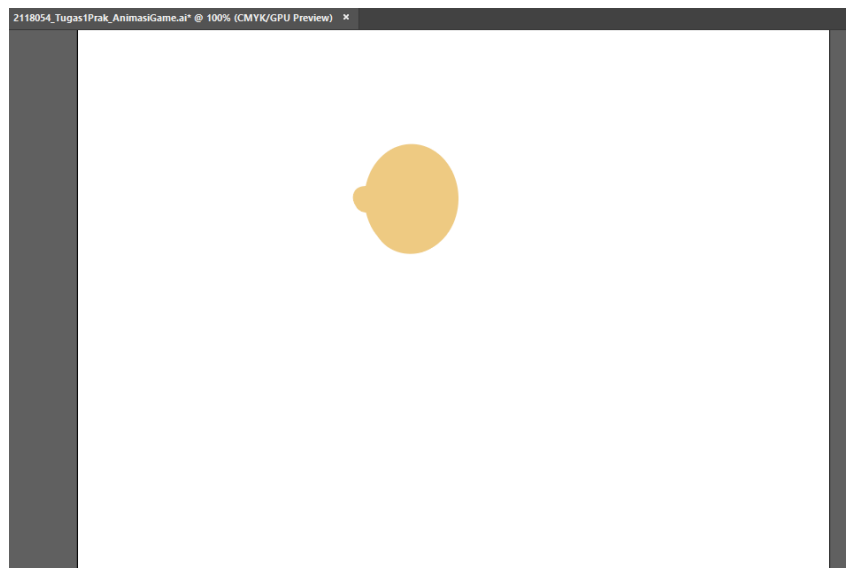
2. Selanjutnya *file* yang sudah dibuat akan muncul



Gambar 1.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

B. Membuat Kepala

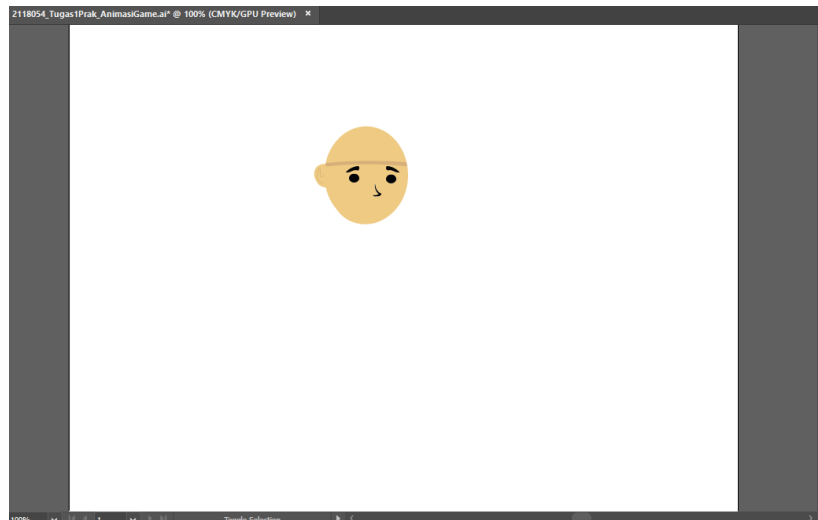
1. Ubah nama layer_1 menjadi Kepala. Lalu buat bentuk wajah dan telinga menggunakan *Ellipse Tool* (L). Kemudian blok semua bagian dan satukan garis wajah menjadi satu dengan menggunakan *shortcut* (Shift + M).



Gambar 1.3 Tampilan bentuk kepala

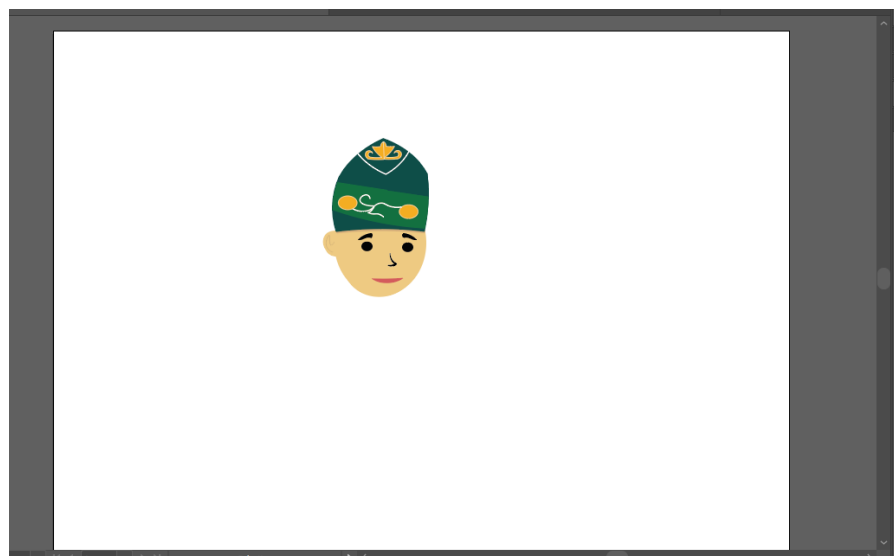


2. Lalu, buat alis, hidung dan mulut menggunakan *Pen Tools*. Serta buat mata menggunakan *Ellipse Tools*.



Gambar 1.4 Tampilan bentuk wajah

3. Kemudian buat aksesoris kepala menggunakan *Pen Tools*. Kemudian tambahkan detail desain pada aksesoris menggunakan *Ellipse Tools* dan *Pen Tools*.



Gambar 1.5 Tampilan bentuk aksesoris



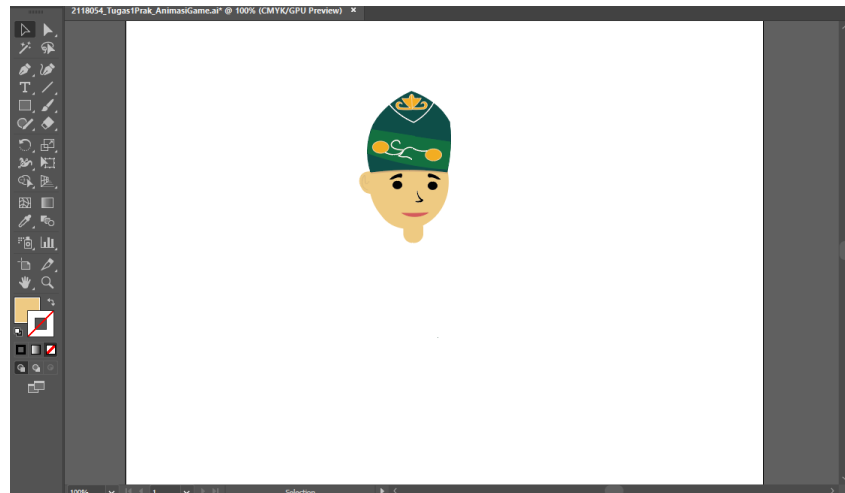
C. Membuat Leher

1. Buat layer baru lalu beri nama Leher.



Gambar 1.6 Tampilan membuat layer leher

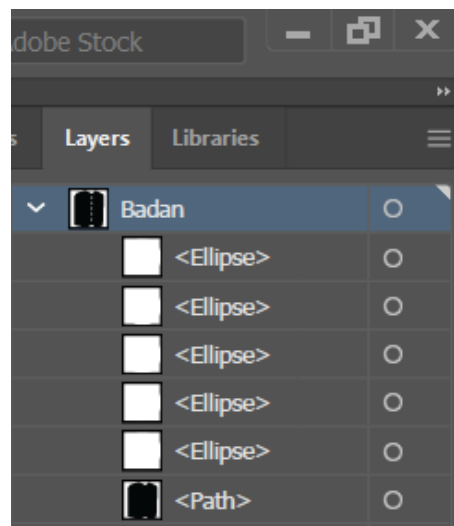
2. Buat bentuk leher dengan menggunakan *Rectangle Tools* (M), lalu posisikan dibawah kepala yang sudah dibuat. Buat bentuk melengkung di bagian bawah lehernya.



Gambar 1.7 Tampilan membuat leher

D. Membuat Badan

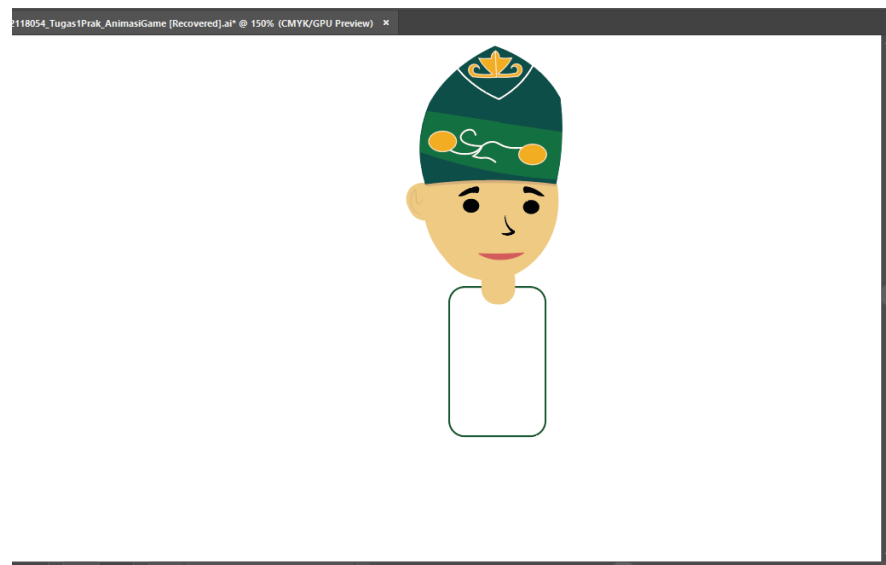
1. Buat layer baru, beri nama Badan.



Gambar 1.8 Tampilan membuat layer badan

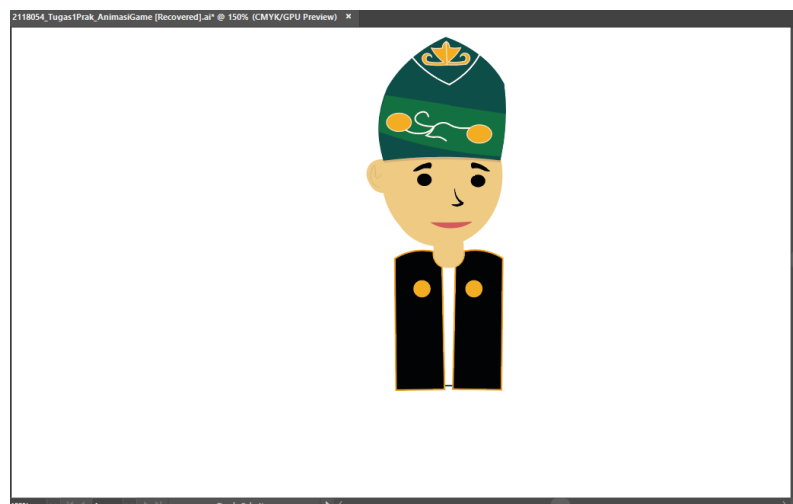


2. Selanjutnya, buat badan dengan menggunakan *Rectangle Tools*, beri warna putih karena baju yang akan dikenakan berwarna putih.



Gambar 1.9 Tampilan bentuk badan

3. Selanjutnya, buat layer baru bernama BajuLuar. Kemudian buat baju menggunakan *Pen Tools*. Buat juga desain baju menggunakan *Ellipse Tools*.



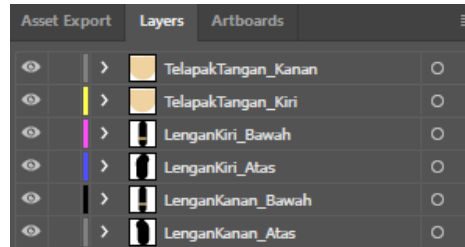
Gambar 1.10 Tampilan bentuk BajuLuar

Gambar 1.12 Tampilan bentuk BajuDalam



E. Membuat Tangan

1. Buat layer baru dan beri nama Lengan sesuai bagian dari tangan. Serta tambahkan juga telapak kiri dan kanan.



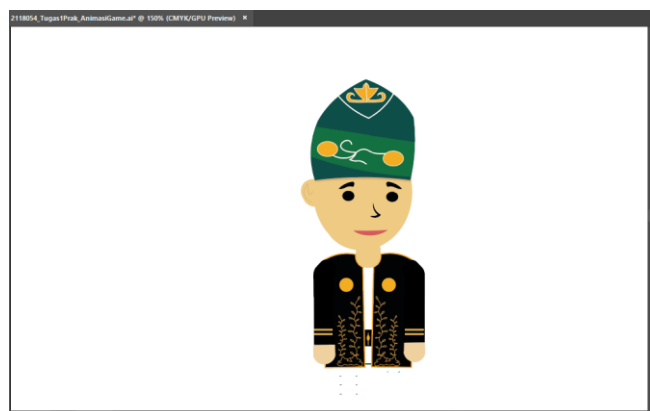
Gambar 1.13 Tampilan membuat layer baru

2. Kemudian, buat baju dengan menggunakan *Rectangle Tools*, presisikan posisinya dan berikan warna hitam. Berikan juga aksesoris pada lengan menggunakan *Rectangle Tools*. Lalu lakukan *Reflect* dan klik copy untuk tangan sebelah lainnya.



Gambar 1.14 Tampilan bentuk lengan

3. Kemudian, buat telapak tangan dengan menggunakan *Ellipse Tools*, lalu berikan warna sesuai dengan warna kulit

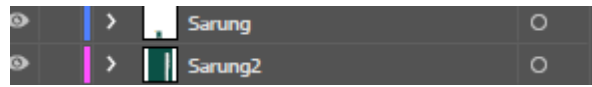


Gambar 1.15 Tampilan bentuk telapak tangan



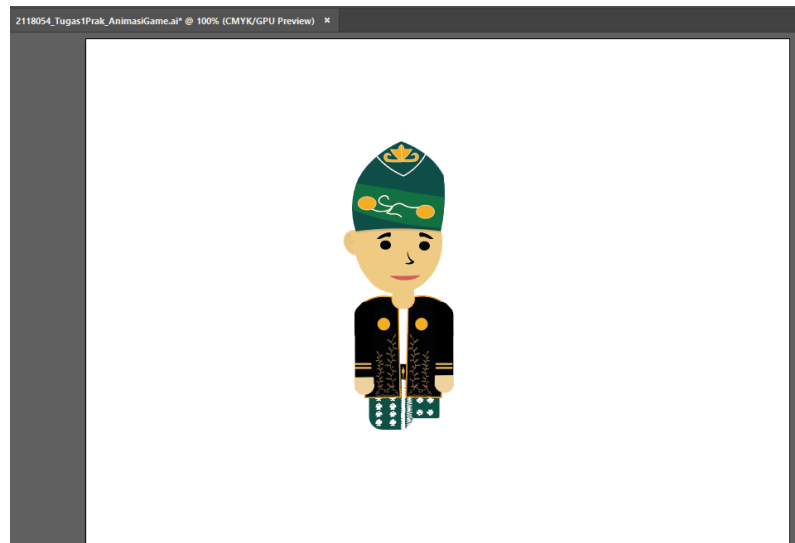
F. Membuat Aksesori Kain

1. Buat layer baru, beri nama Sarung dan Sarung2



Gambar 1.16 Tampilan membuat layer sarung

2. Kemudian, buat sarung dan sarung2 dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Jika sudah, berikan sedikit radius di bawah dari bagian sarung dan hasilnya akan seperti di bawah ini.

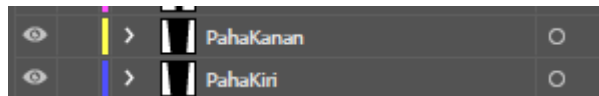


Gambar 1.14 Tampilan membuat sarung



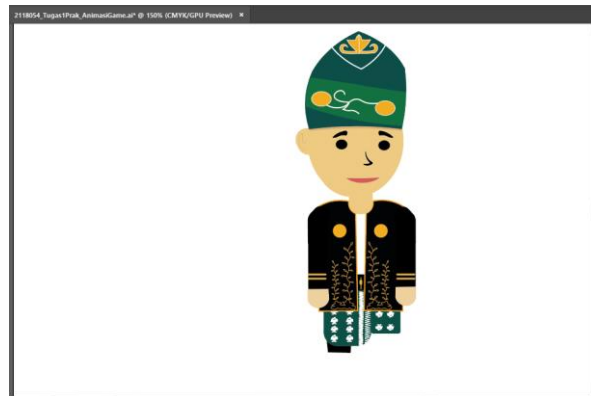
G. Membuat Paha

1. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi Paha Kiri



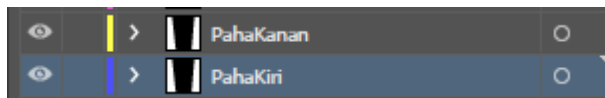
Gambar 1.15 Tampilan membuat layer baru

2. Buat paha kiri dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Gunakan *Curvature Tool* untuk membuat paha lebih mengerucut.



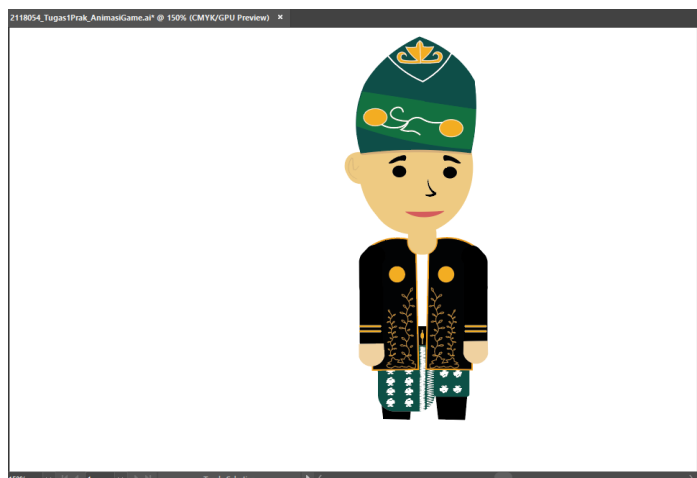
Gambar 1.16 Tampilan bentuk paha

3. Buat layer baru dan beri namanya Paha Kanan



Gambar 1.17 Tampilan membuat layer baru

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

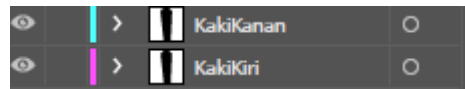


Gambar 1.18 Tampilan bentuk paha



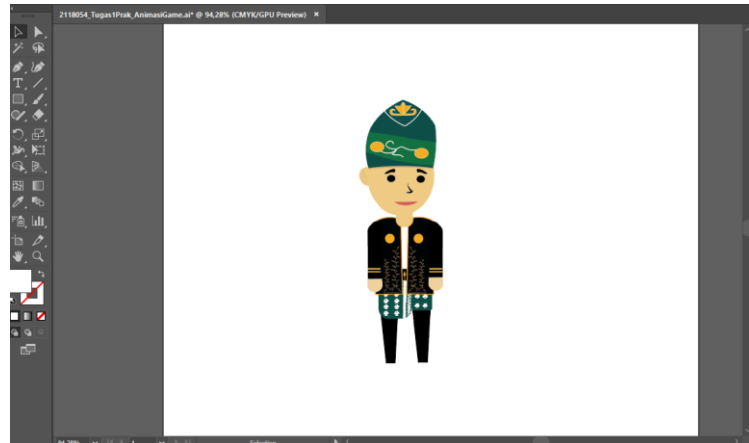
H. Membuat Kaki

1. Buat *layer* baru kemudian beri nama KakiKanan dan KakiKiri



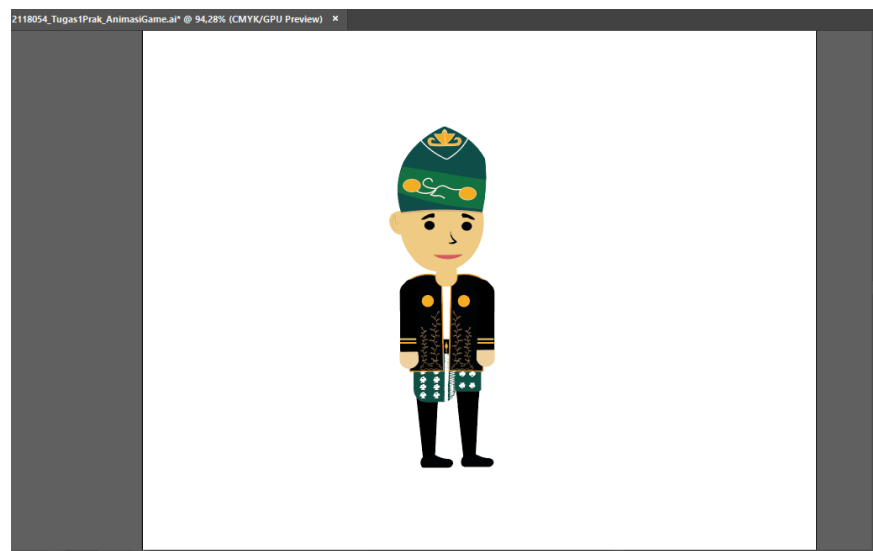
Gambar 1.19 Tampilan membuat layer kaki

2. Kemudian, buat kaki dengan menggunakan *Rectangle Tools*. Lalu sesuaikan ukuran kaki. Lakukan juga step ini pada layer kaki kanan.



Gambar 1.20 Tampilan bentuk kaki

3. Selanjutnya buat sepatu, buat layer baru beri nama TelapakKaki_Kiri dan TelapakKaki_Kanan. Buat sepatu dengan menggunakan *Pen Tools*. Lalu sesuaikan ukuran. Lakukan juga layer kaki kanan.



Gambar 1.21 Tampilan bentuk sepatu



I. Hasil Akhir



Gambar 1.22 Tampilan karakter