



TUGAS PERTEMUAN: 1

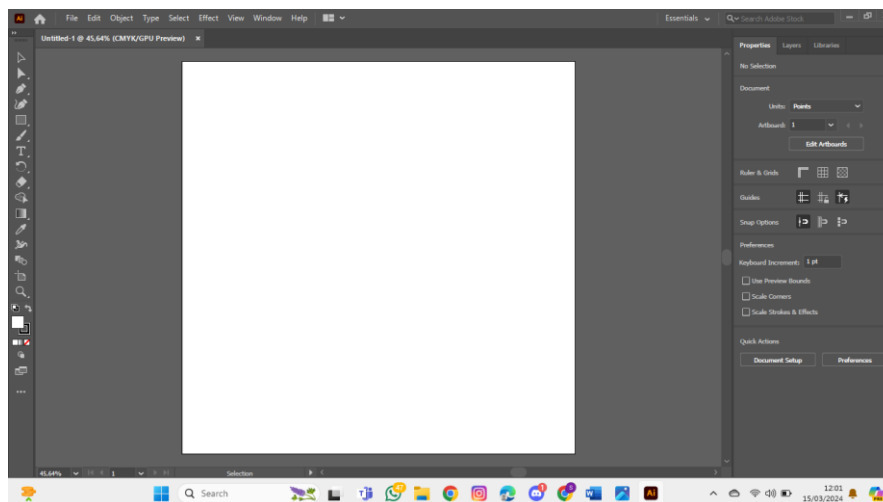
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118018
Nama	:	Syalsia Fatiha Yunkanabilla
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Ta'a (Kalimantan Timur)
Referensi	:	Contoh : https://www.istockphoto.com/id/vektor/dayak-kalimantan-borneo-pakaian-adat-indonesia-wanita-berpakaian-vektor-kartun-gm498717248-79803943

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter dengan Baju Adat

A. Membuat Dokumen Baru

1. Langkah pertama untuk membuat dokumen baru dengan cara klik File kemudian pilih New (Ctrl+N),kemudian atur ukuran dokumen dan pilih opsi create maka halaman kerja akan tampil.

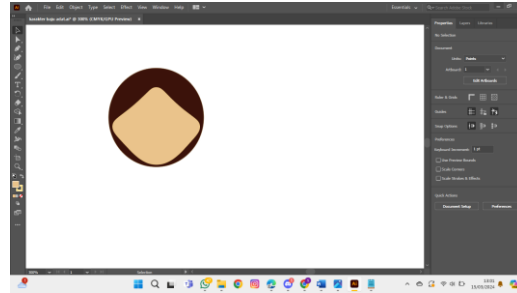


Gambar 1.1 Tampilan Halaman Kerja



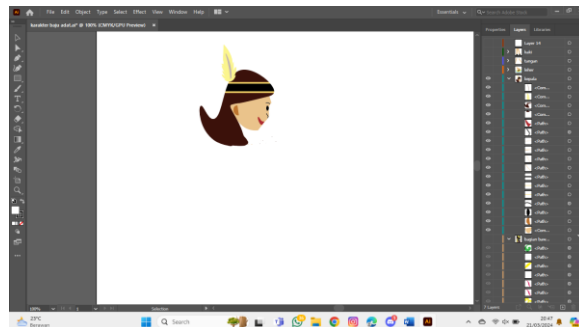
B. Membuat Kepala

1. Ubah nama layer 1 menjadi kepala kemudian buatlah bentuk wajah menggunakan Ellipse Tool (L), kemudian buat juga tampilan untuk rambutnya menggunakan Ellipse Tool beserta sesuaikan bentuk wajah dan rambutnya menggunakan Curvature Tool seperti berikut.



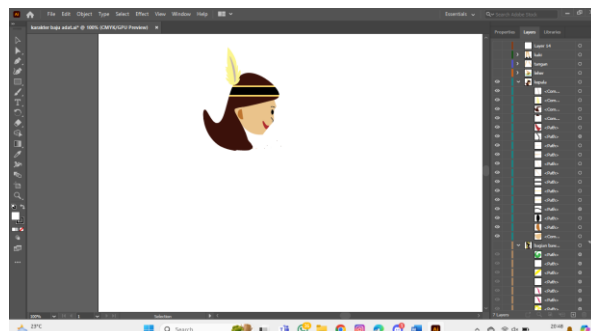
Gambar 1.2 Tampilan Kepala

2. Selanjutnya, membuat mata, telinga, mulut, dan alis dengan menggunakan Ellipse Tool (L) kemudian buat bentuknya secara kreatif.



Gambar 1.3 Tampilan Wajah

3. Kemudian untuk membuat aksesoris di kepala dengan cara membuat persegi Panjang untuk ikat kepala dengan Rectangle Tool dan untuk bulu burungnya dibuat dengan menggunakan Ellipse Tool kemudian diatur dengan Curvature Tools agar dibuat semirip mungkin dengan helai bulu burung.

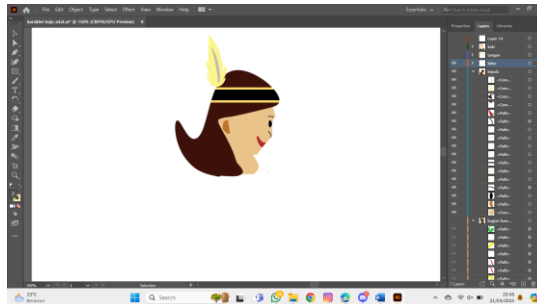


Gambar 1.4 Tampilan Aksesoris Kepala



C. Membuat Leher

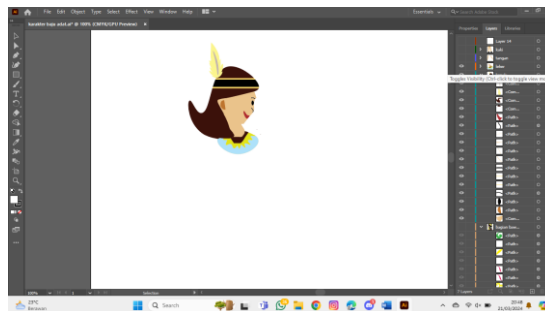
1. Pada tahapan ini dibuat leher dengan membuat layer baru dengan nama leher lalu membuat bentuk leher dengan menggunakan Rectangle Tool kemudian rapihkan bentuknya menggunakan Curvature Tool dan pilih Direct Selection Tool (A) untuk membuat tepinya menjadi lengkungan dan sesuaikan dengan bentuk lehernya.



Gambar 1.5 Tampilan Leher

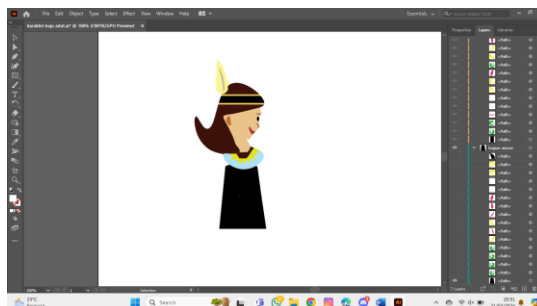
D. Membuat Badan

1. Langkah berikutnya adalah membuat kerah baju dengan menggunakan Ellipse Tool dengan berbagai tumpukan agar terdapat layer tumpukan pada kerah baju dan diatur dengan menggunakan Curvature Tools.



Gambar 1.6 Tampilan Kerah Baju

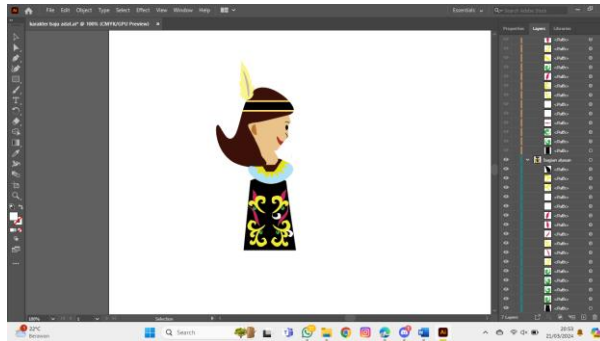
2. Membuat baju dengan menggunakan Rectangle Tool kemudian diatur menggunakan Curvature Tool agar bajunya lebih bervolume seperti dibawah ini.



Gambar 1.7 Tampilan Baju

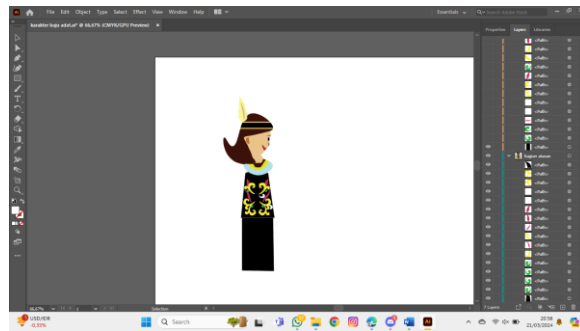


3. Kemudian membuat pola motif pada atasan menggunakan painbrush tool sesuai dengan motif baju adat secara detail seperti berikut



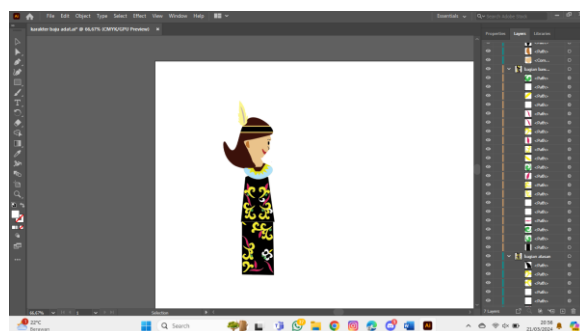
Gambar 1.8 Tampilan Baju Motif Atasan

4. Selanjutnya membuat bawahan dengan menggunakan Rectangle Tool sesuai dengan bentuk bawahannya



Gambar 1.9 Tampilan Dasar Bawahan

5. Kemudian menggunakan Painbrush Tool untuk membuat pola baju khas Ta'a dan memberikan warna sesuai dengan ciri khas baju adat Kalimantan.



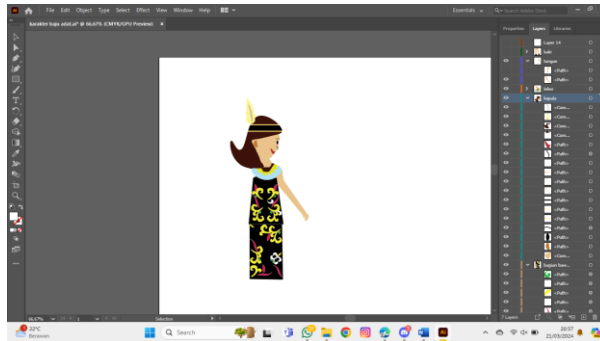
Gambar 1.10 Tampilan Pola Bawahan

E. Membuat Lengan

1. Kemudian untuk membuat lengan dapat dengan cara Rectangle Tool dengan dikolaborasikan dengan Curvature Tools agar dapat berbentuk seperti bahu dan kemudian membuat tangan menggunakan Rectangle

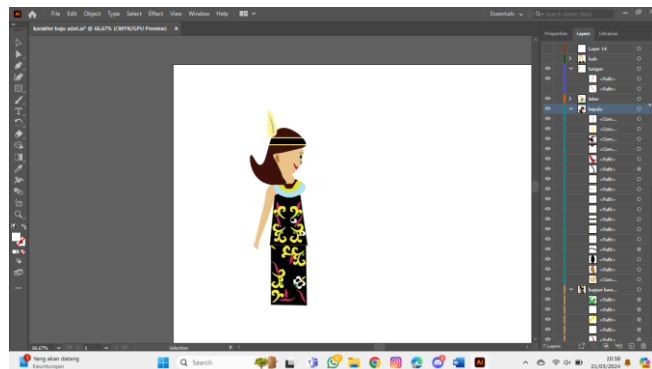


Tools dengan persegi panjang dan disesuaikan dengan bentuk tangan beserta pergelangan tangan menggunakan Ellipse Tool.



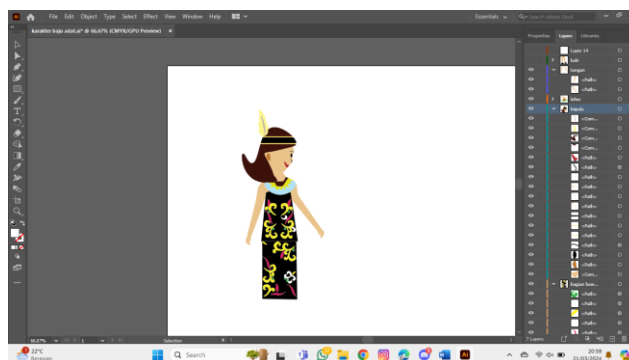
Gambar 1.11 Tampilan Lengan Kanan

2. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya untuk membentuk tangan kiri seperti berikut



Gambar 1.12 Tampilan Lengan Kiri

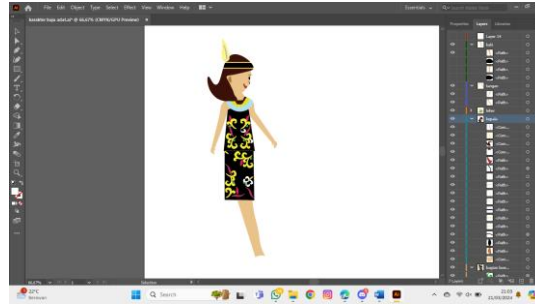
3. Berikut untuk tampilan pada lengan kanan dan lengan kiri



Gambar 1.13 Tampilan Lengan Kanan Kiri

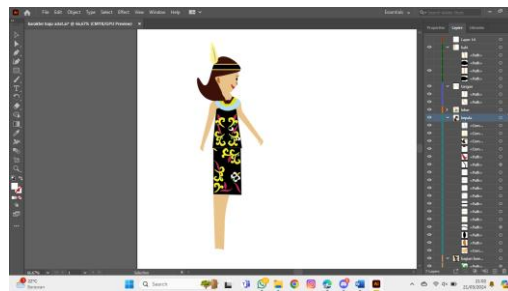
F. Membuat Kaki

1. Langkah selanjutnya adalah membuat kaki dengan menggunakan Rectangle Tools dan Ellips Tool beserta permainan warna seperti berikut



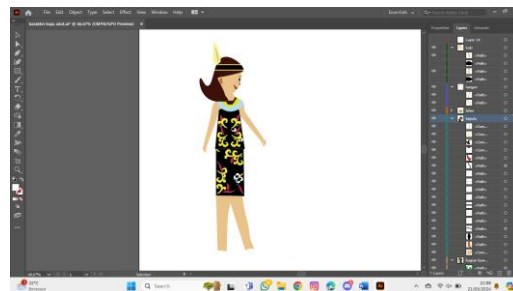
Gambar 1.14 Tampilan Kaki Kanan

2. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya pada bagian kaki kiri.



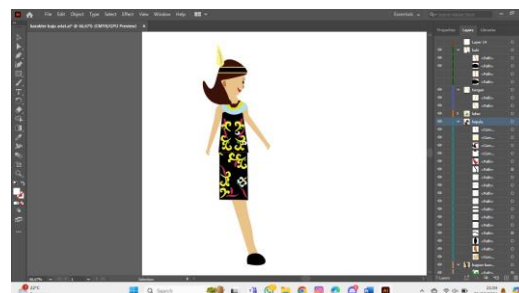
Gambar 1.15 Tampilan Kaki Kiri

3. Hasil tampilan dari kaki kanan dan kaki kiri



Gambar 1.16 Tampilan Kaki Kanan Kiri

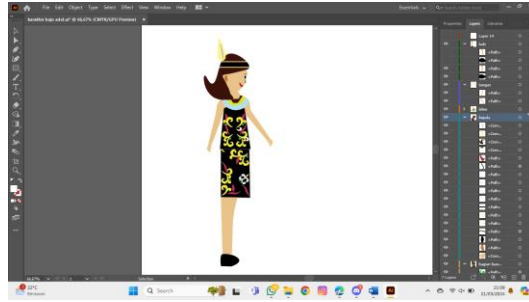
4. Kemudian membuat sepatu kanan dengan menggunakan rectangle tool dan disesuaikan dengan bentuk kaki kanan.



Gambar 1.17 Tampilan Sepatu Kanan

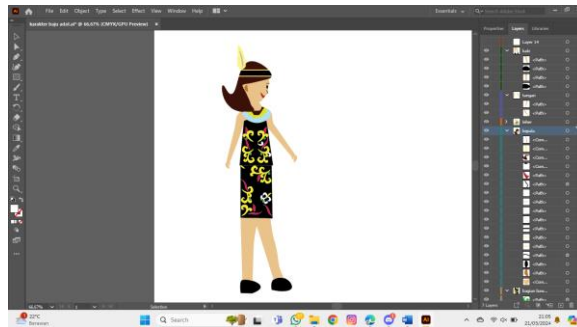


5. Kemudian dilakukan juga langkah yang sama pada tampilan sepatu kiri



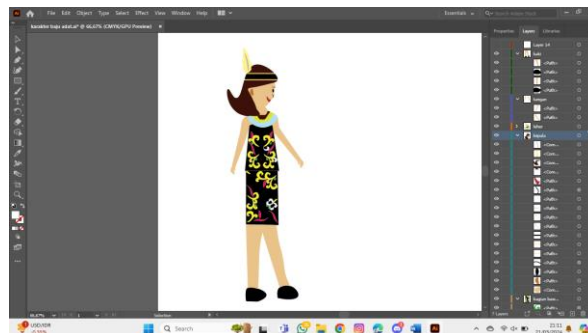
Gambar 1.18 Tampilan Sepatu Kiri

6. Hasil Tampilan Sepatu Kanan dan Sepatu Kiri



Gambar 1.19 Tampilan Sepatu Kanan Kiri

7. Berikut Hasil Tampilan secara utuh



Gambar 1.20 Tampilan Akhir