



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

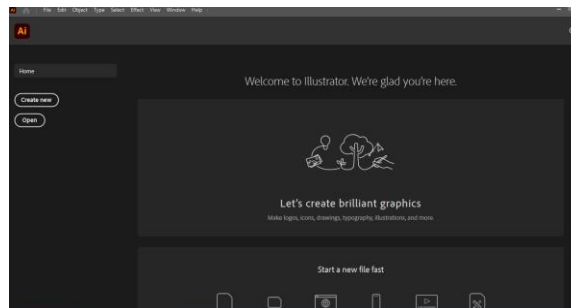
NIM	:	1918039
Nama	:	M.Sofian Attasauri
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Katente Tembe (Provinsi-NTB/Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://kumparan.com/infodompu/katente-dan-sanggentu-budaya-berpakaian-petani-dompu-1551835259301371967

1.1 Tugas 1 : Pembuatan karakter

Membuat langkah-langkah pembuatan karakter menggunakan adobe illustrator dengan pakain adat katente tembe :

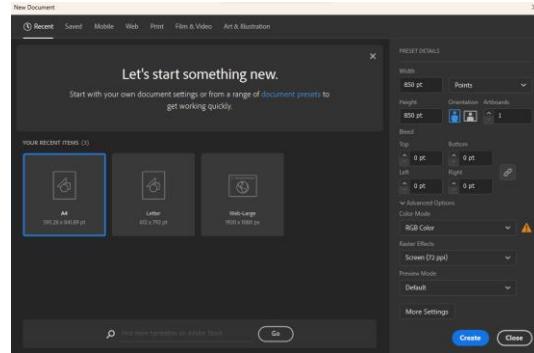
A. Membuat karakter

1. Pertama membuka aplikasi Adobe Illustrator 2020 dan melakukan *create new* untuk membuat layer baru



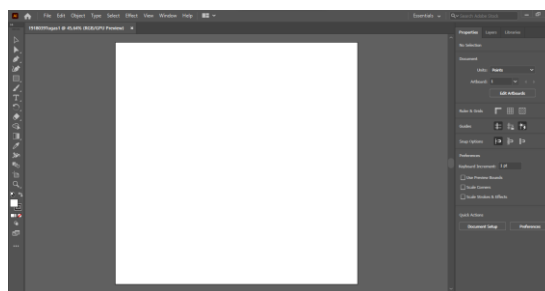
Gambar 1.1 Tampilan Awal Adobe Iustrator

2. Kemudian akan muncul tampilan pemilihan layer dengan weidht 850 pt dan height 850 pt



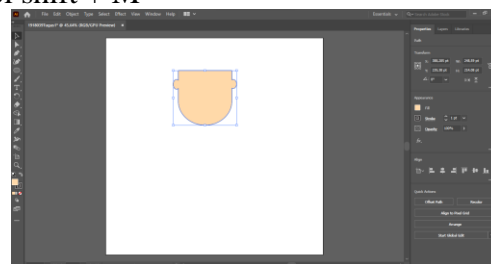
Gambar 1.2 Tampilan membuat file baru

3. Lalu akan muncul halaman baru



Gambar 1.3 Tampilan halaman baru

4. Setelah itu, membuat wajah menggunakan *ellipse tool* dan *Rectangle tool*, lalu melakukan menyatukan wajah dengan telinga dengan menekan tombol shift + M



Gambar 1.4 Tampilan Membuat wajah

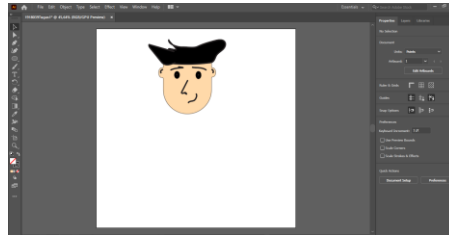
5. Selanjutnya membuat bentuk rambut dan menggabungkan dengan bentuk wajah yang telah dibuat tadi



Gambar 1.5 Tampilan gabungan rambut dan wajah

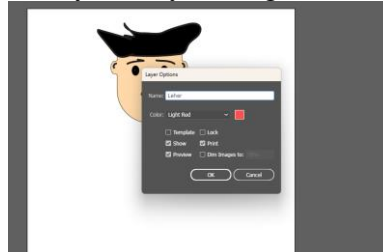


6. Kemudian membuat bentuk alis, mata, hidung, dan mulut menggunakan *Paint Brush*



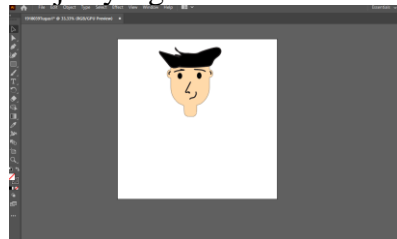
Gambar 1.6 Tampilan bentuk *Paint Brush*

7. Lalu membuat layer baru yaitu layer dengan nama leher



Gambar 1.7 Tampilan membuat layer leher

8. Selanjutnya membuat bentuk leher dengan *rectangle tool* dan sesuaikan bentuk leher dengan wajah yang telah dibuat sebelumnya



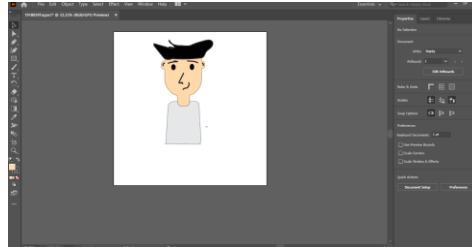
Gambar 1.8 Tampilan Bentuk Leher

9. Kemudian membuat layer baru dengan nama badan



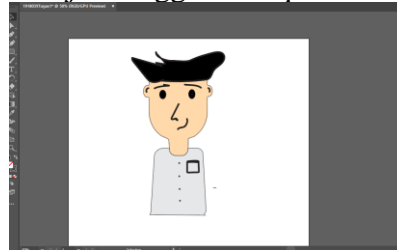
Gambar 1.9 Tampilan Layer badan

10. Lalu membuat bentuk wajah menggunakan *rectangle tool* dan sesuaikan bentuk badan dengan wajah, leher



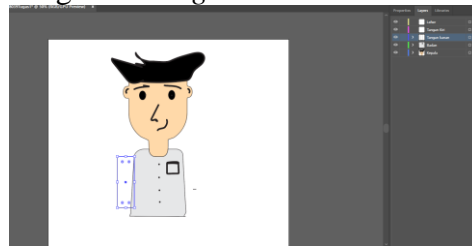
Gambar 1.10 Tampilan bentuk badan

11. Selanjutnya membuat baju menggunakan *paint brush*



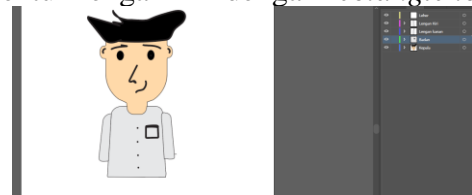
Gambar 1.11 Tampilan baju dengan *paint brush*

12. Kemudian membuat layer baru dengan nama lengan kanan dan membuat bentuk dengan *rectangle tool*



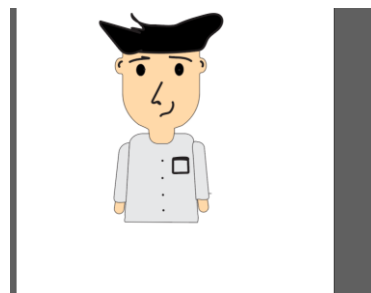
Gambar 1.12 Tampilan lengan kanan

13. Lalu Membuat bentuk lengan kiri dengan *rectangle tool*



Gambar 1.13 Tampilan Lengan kiri

14. Setelah itu, membuat bentuk tangan kanan dan tangan kiri menggunakan *rectangle tool*



Gambar 1.14 Tampilan tangan kanan dan kiri



15. Kemudian Membuat bentuk sarung Nggoli yaitu sarung khas bima dengan menggunakan *Rectangle Tool*



Gambar 1.15 Tampilan Sarung Nggoli

16. Lalu membuat layer baru dengan nama kaki kanan



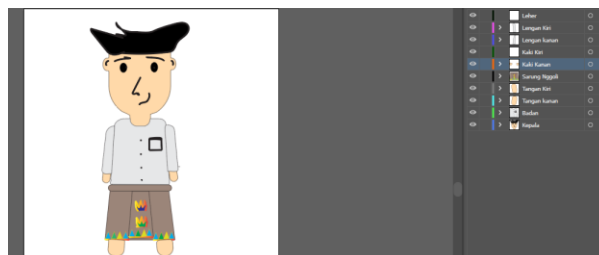
Gambar 1.16 Tampilan layer kaki kanan

17. Selanjutnya membuat bentuk kaki kanan dengan *Rectangle Tool*



Gambar 1.17 Tampilan bentuk kaki kanan

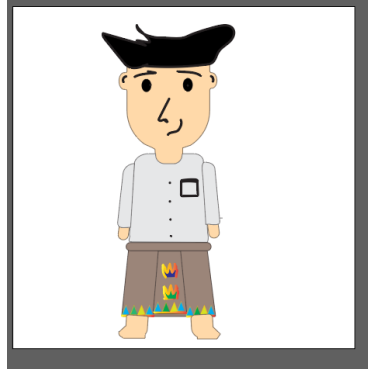
18. Lalu membuat layer kaki kiri dan bentuk kaki kiri dengan *Rectangle Tool*



Gambar 1.18 Tampilan bentuk Kaki kiri

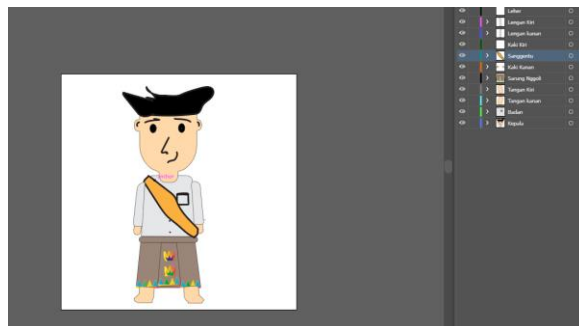


19. Pada bagian ini membuat bentuk motif pada sarung dengan menggunakan *paint brush*



Gambar 1.19 Tampilan Motiv pada sarung

20. Terakhir membuat bentuk selempang sarung atau sanggentu tembe pada badan dan ini akan terlihat orang yang sedang katente tembe



Gambar 1.20 Tampilan akhir Katente Tembe