



## TUGAS PERTEMUAN: 1

### MEMBUAT KARAKTER

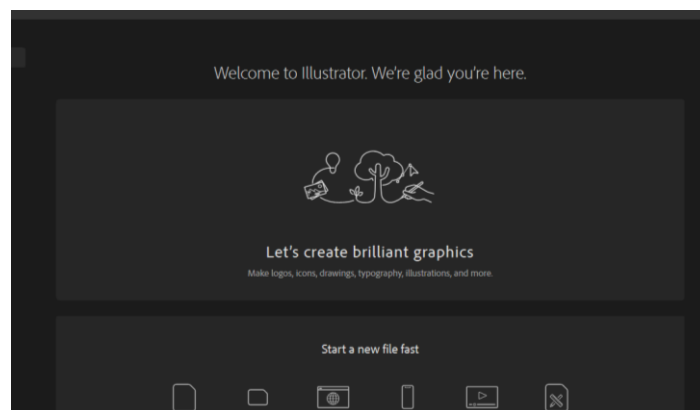
NIM	:	2018048
Nama	:	Mustaqdimin Salsabil Haq
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah(2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Suli (Papua)
Referensi	:	Contoh : <a href="https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/">https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Pembuatan karakter

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

##### A. Membuat karakter

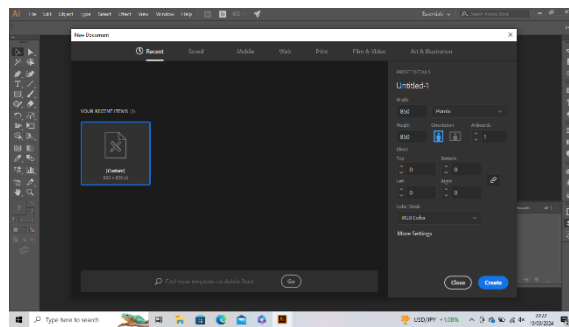
1. Pertama membuka aplikasi Adobe Illustrator 2020 dan melakukan *create new* untuk membuat layer baru



Gambar 1.1 Tampilan Awal Adobe Iustrator

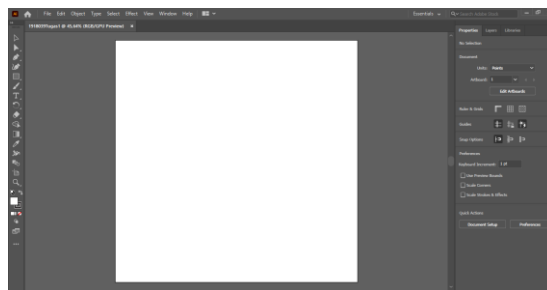


2. Kemudian akan muncul tampilan pemilihan layer dengan weight 850 pt dan height 850 pt



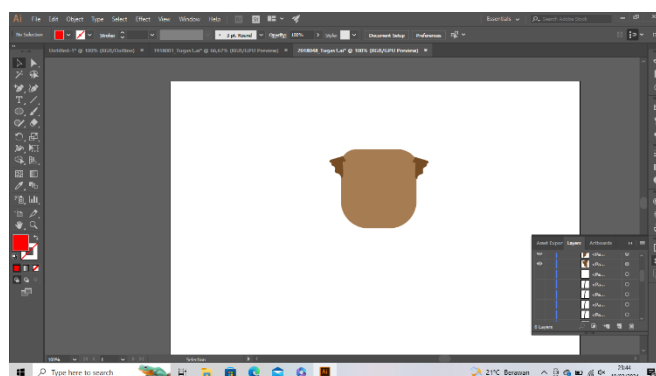
Gambar 1.2 Tampilan membuat file baru

3. Lalu akan muncul halaman baru



Gambar 1.3 Tampilan halaman baru

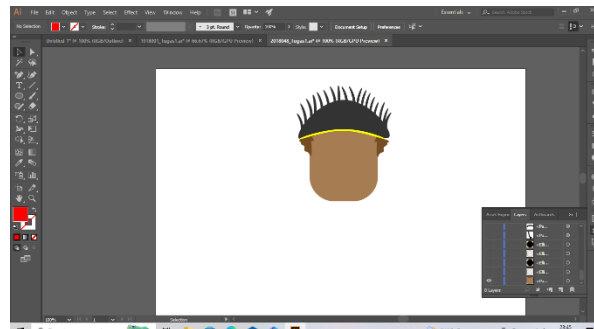
4. Setelah itu, membuat wajah menggunakan *ellipse tool* dan *Rectangle tool*, lalu melakukan menyatukan wajah dengan telinga dengan menekan tombol shift + M



Gambar 1.4 Tampilan Membuat wajah

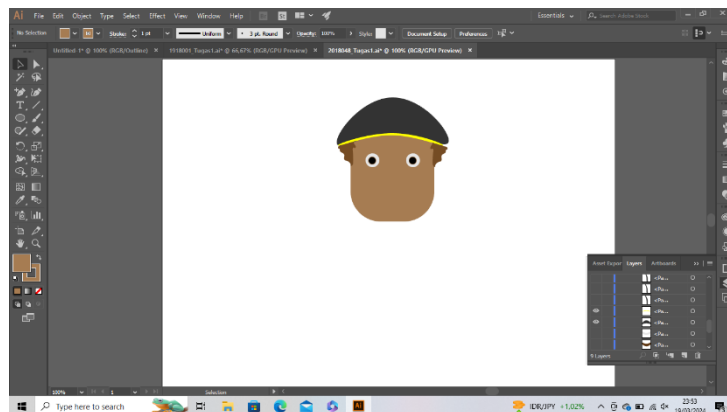


5. Selanjutnya membuat bentuk rambut dan menggabungkan dengan bentuk wajah yang telah dibuat tadi



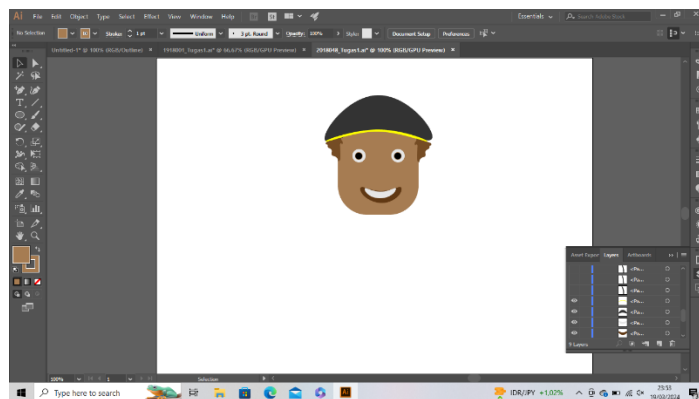
Gambar 1.5 Tampilan gabungan rambut dan wajah

6. Kemudian membuat mata menggunakan *Rectangle*



Gambar 1.6 Tampilan bentuk mata

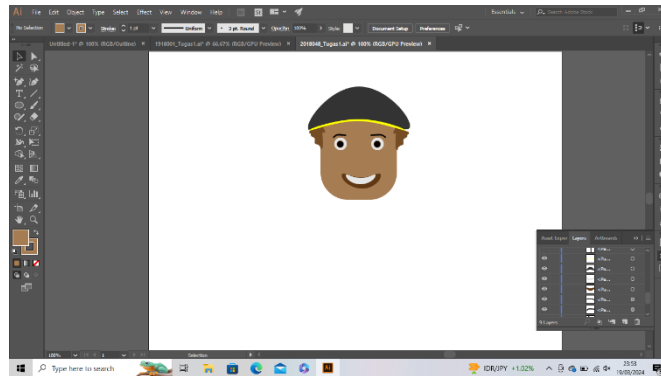
7. Kemudian membuat mulut menggunakan *Rectangle*



Gambar 1.7 Tampilan bentuk mulut

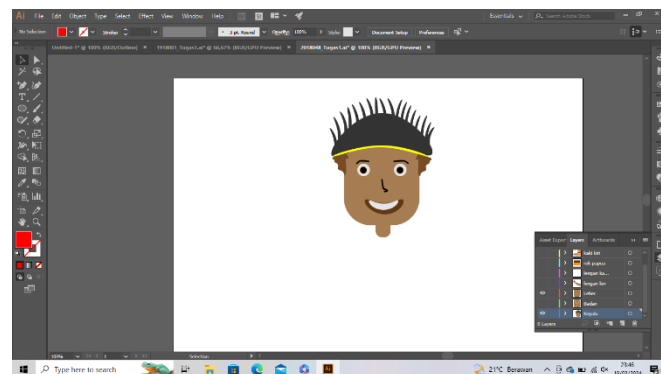


8. Kemudian membuat alis menggunakan *Rectangle*



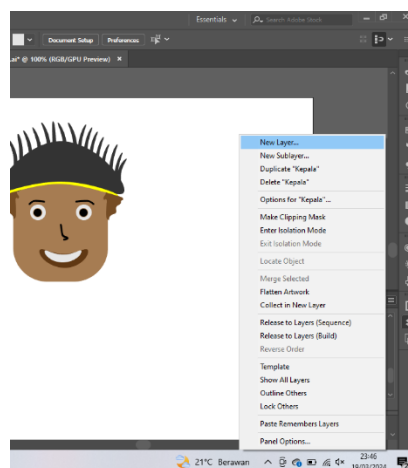
Gambar 1.8 Tampilan bentuk alis

9. Kemudian membuat hidung menggunakan *Rectangle*



Gambar 1.9 Tampilan bentuk hidung

10. Lalu membuat layer baru yaitu layer dengan nama leher



Gambar 1.10 Tampilan membuat layer baru

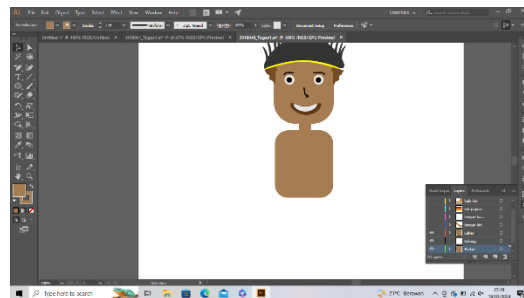


11. Selanjutnya membuat bentuk leher dengan *rectangle tool* dan sesuaikan bentuk leher dengan wajah yang telah dibuat sebelumnya



Gambar 1.11 Tampilan Bentuk Leher

12. Lalu membuat bentuk badan menggunakan *rectangle tool*



Gambar 1.12 Tampilan bentuk badan

13. Selanjutnya membuat kalung menggunakan *rectangle tool*



Gambar 1.13 Tampilan kalung menggunakan *rectengle*

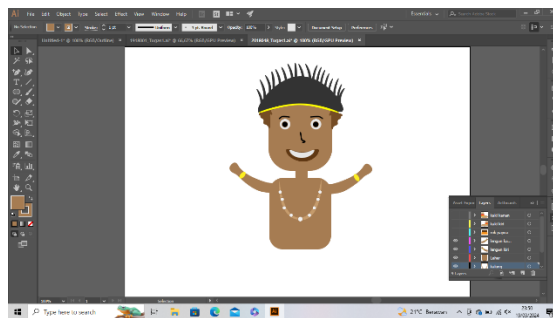


14. Kemudian membuat layer baru dengan nama lengan kiri dan membuat bentuk dengan *rectangle tool*



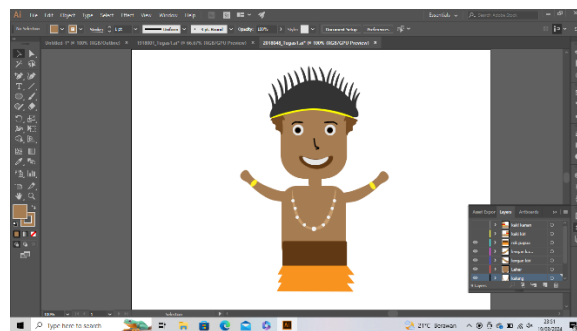
Gambar 1.14 Tampilan lengan kiri

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



Gambar 1.15 Tampilan tangan kanan dan kiri

16. Kemudian Membuat bentuk rok rumbai khas papua dengan menggunakan *Rectangle Tool*



Gambar 1.16 Tampilan rok rumbai

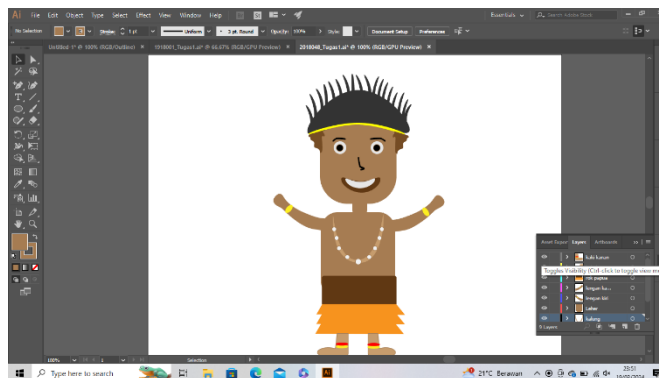


17. Selanjutnya membuat bentuk kaki kiri dengan *Rectangle Tool*



Gambar 1.17 Tampilan bentuk kaki kiri

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



Gambar 1.18 Tampilan bentuk Kaki kiri

19. Lalu membuat layer gelang kaki dengan *Rectangle Tool*



Gambar 1.19 Tampilan gelang kaki

