



# TUGAS PERTEMUAN: 1

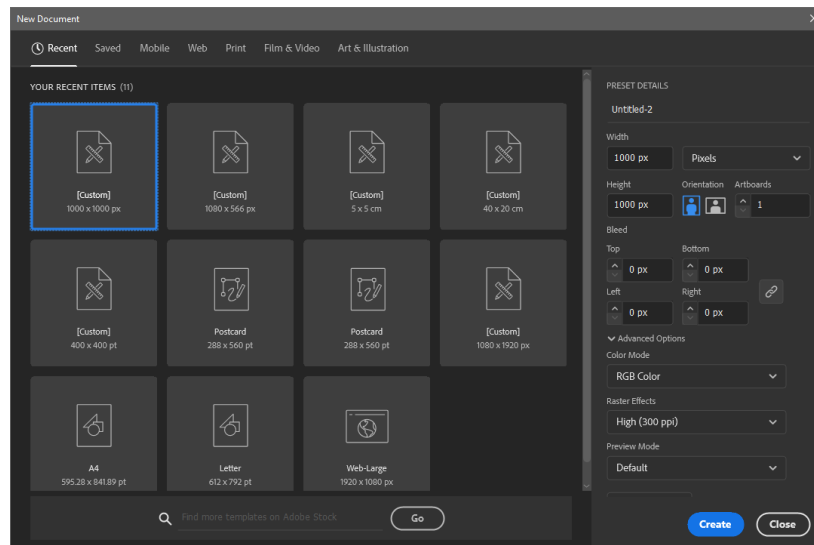
## MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118028
<b>Nama</b>	:	Novianto Aldo Wibisono
<b>Kelas</b>	:	A
<b>Asisten Lab</b>	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Beskap Jawa Tengah (Provinsi-Indonesia Barat)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya">https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya</a>

### 1.1 Tugas 1 : Karakter Dengan Tema Baju Adat

#### A. Membuat Dokumen Baru

1. Membuka menu file, lalu pilih buat dokumen baru. Setelah itu atur ukurannya dan klik *create*.

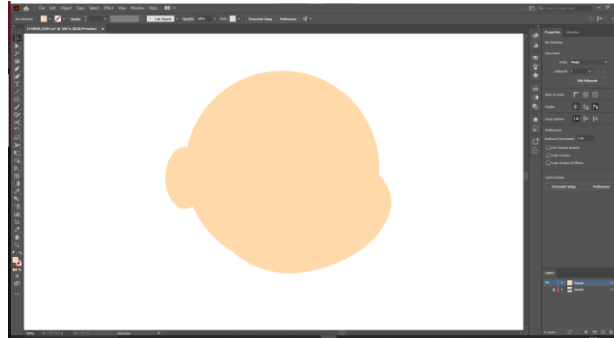


Gambar 1.1 Membuat Dokumen Baru



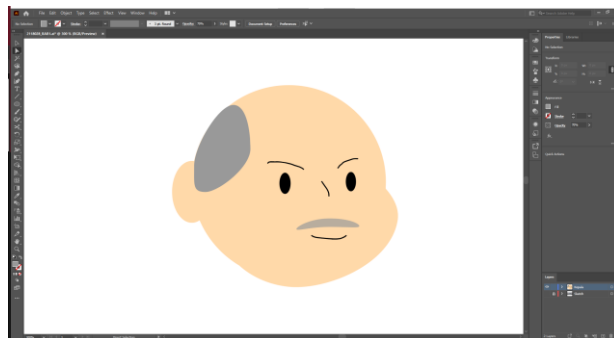
## B. Membuat Kepala

1. Setelah itu buat bagian kepalanya menggunakan *ellipse tool*. lalu beri warna *Fill* dengan FFD9A9 untuk warna kulitnya. Jika sudah, jadikan satu komponen pada bagian kepala dengan *shape builder tool*.



Gambar 1.2 Membuat Bagian Kepala

2. Lalu dilanjutkan dengan membuat rambut dan wajahnya. Buat rambut dan mata dengan *ellips tool* serta wajahnya dengan *paintbrush tool*. Buat rambut bagian sampingnya saja, karena bagian atasnya akan ditutup menggunakan blangkon.

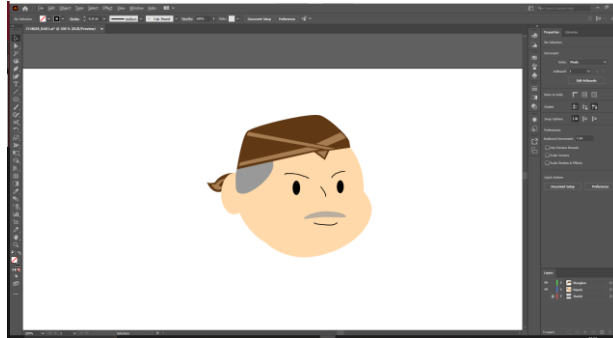


Gambar 1.3 Membuat Bagian Rambut dan Wajah



### C. Membuat Blangkon

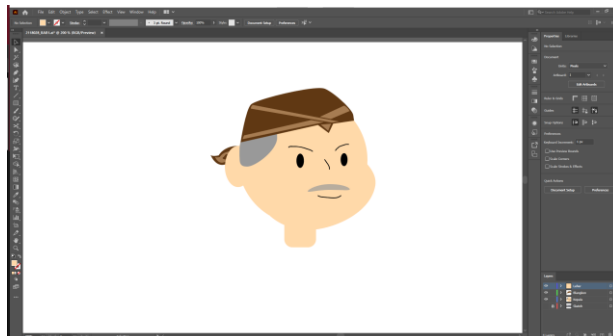
1. Setelah itu buat bagian blangkon menggunakan *Pen tool*. Sesuaikan agar terlihat seperti blangkon. Setelah itu beri corak pada blangkon yang telah dibuat.



Gambar 1.4 Membuat Blangkon

### D. Membuat Leher

1. Lalu buatlah leher menggunakan *rectangle tool* dan pada bagian bawah buat sedikit menumpul. Sehingga nanti pada bagian baju tidak tajam.

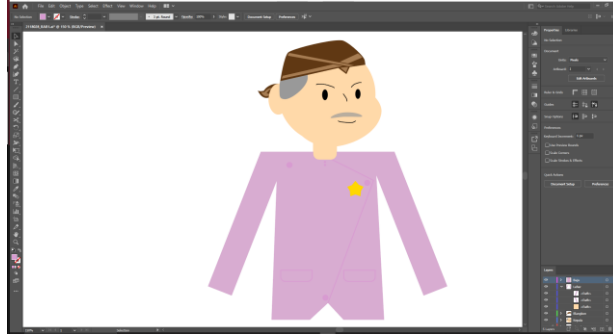


Gambar 1.5 Membuat Leher



### E. Membuat Baju

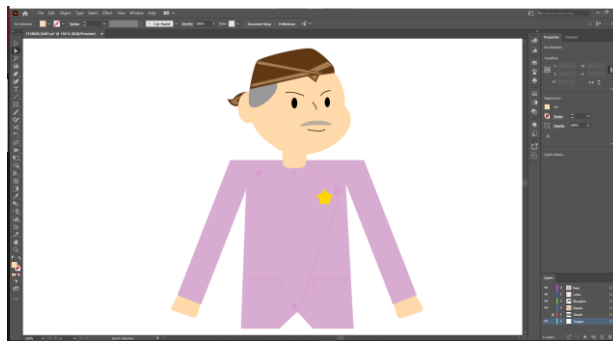
1. Setelah itu buat bajunya menggunakan susunan dari *rectangle tool* dan dijadikan satu menggunakan *shape builder tool*.



Gambar 1.6 Membuat Baju

### F. Membuat Tangan

1. Lalu buat tangan dengan menggunakan *rectangle tool*.



Gambar 1.7 Membuat Tangan

### G. Membuat Bawahan

1. Selanjutnya buat bawahannya menggunakan *rectangle tool*.

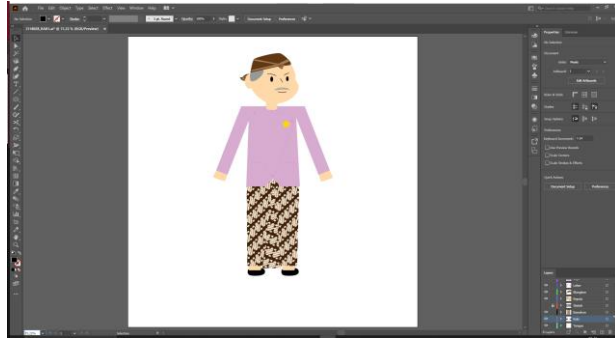


Gambar 1.8 Membuat Bawahan



## H. Membuat Kaki

1. Lalu Langkah terakhir buat kakinya menggunakan *rectangle tool*. Setelah itu sudut dibagian bawah pada kaki dibuat agar tidak runcing, Lalu susun kaki agar tidak terlalu dempet dan terlalu jauh.



Gambar 1.9 Membuat Kamen

## I. Hasil Tampilan

1. Hasil tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.10 Hasil Tampilan