



## TUGAS PERTEMUAN: 1

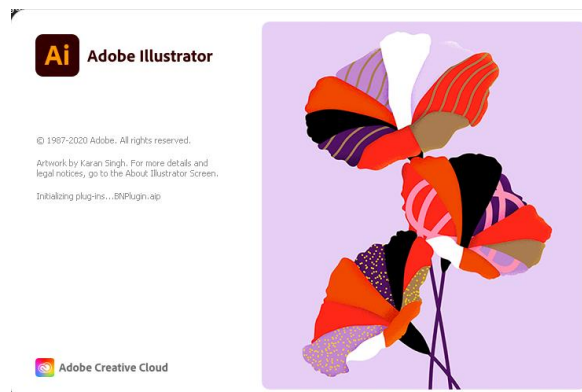
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118061
Nama	:	Adi Julia Saputra
Kelas	:	Informatika B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Batabue (Sumatra Barat)
Referensi	:	Contoh : <a href="#">Baju adat</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat karakter sesuai dengan tema

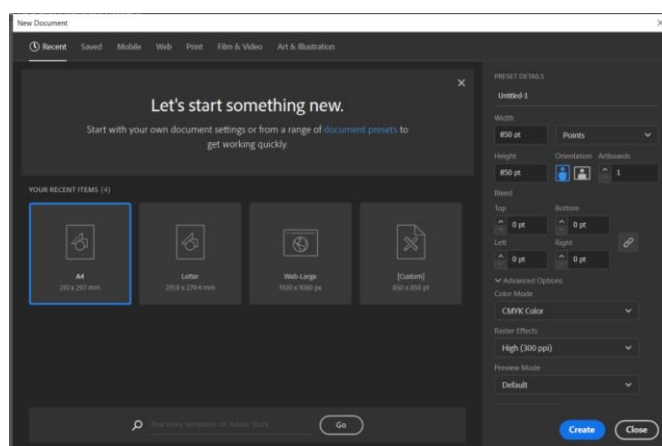
##### A. Membuat Karakter

1. Membuka adobe illustrator.



Gambar 1.1 Membuka Adobe Illustrator

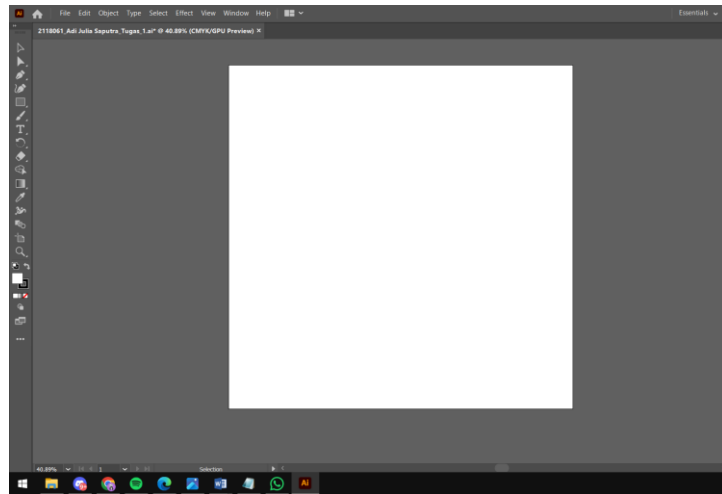
2. Membuat *template* atau *file* baru untuk menggambar karakter.



Gambar 1.2 Membuat File Baru



3. Tampilan awal *file* baru adobe illustrator



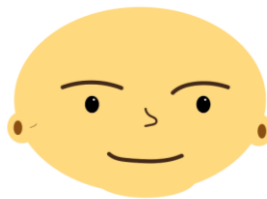
Gambar 1.3 Tampilan Awal

4. Membuat struktur kepala dari karakter menggunakan kumpulan elips.



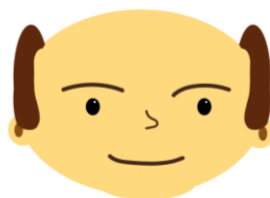
Gambar 1.4 Kepala

5. Menambahkan hidung, mulut, mata, alis untuk membentuk kesan wajah.



Gambar 1.5 Wajah

6. Menambahkan rambut pada kepala.



Gambar 1.6 Rambut Kepala



7. Membuat topi pada karakter.



Gambar 1.7 Membuat Topi

8. Membuat topi belakang pada karakter untuk membuat kesan 3D.



Gambar 1.8 Topi Belakang

9. Menambahkan aksesoris pada topi.



Gambar 1.9 Aksesoris Topi

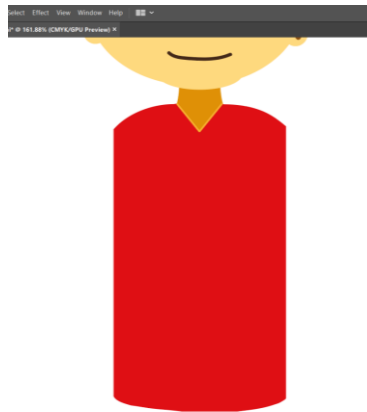
10. Membuat leher pada karakter.



Gambar 1.10 Membuat Leher Pada Karakter



11. Membuat badan awal pada karakter.



Gambar 1.11 Membuat Badan

12. Menambahkan kancing dan sarung bada baju sehingga memiliki kesan ramai.



Gambar 1.12 Kancing dan Sarung Baju

13. Menambahkan riasan pada baju.



Gambar 1.14 Aksesoris Baju



14. Membuat lengan kiri.



Gambar 1.15 Lengan kiri

15. Membuat pergelangan tangan kiri serta menambah aksesoris.



Gambar 1.16 Pergelangan Kiri

16. Membuat telapak tangan kiri.



Gambar 1.17 Telapak Tangan Kiri

17. *Copy* tangan kiri lalu *paste* untuk membuat tangan kanan.



Gambar 1.18 Membuat Tangan Kanan



18. Membuat kaki kiri.



Gambar 1.19 Kaki Kiri

19. Membuat betis kaki kiri serta menambahkan aksesoris kaki.



Gambar 1.20 Betis Kaki Kiri

20. Membuat telapak kaki kiri dan sandal.



Gambar 1.21 Telapak Kaki Kiri



21. *Copy* kaki kiri lalu *paste* untuk membuat kaki kanan.



Gambar 1.22 Membuat Kaki Kanan

22. Tambahkan background pada gambar sehingga karakter terasa lebih hidup.



Gambar 1.23 Menambah Background

## B. Repository GitHub

[2118061\\_PRAK\\_ANIGAME](#)