



# TUGAS PERTEMUAN: 1

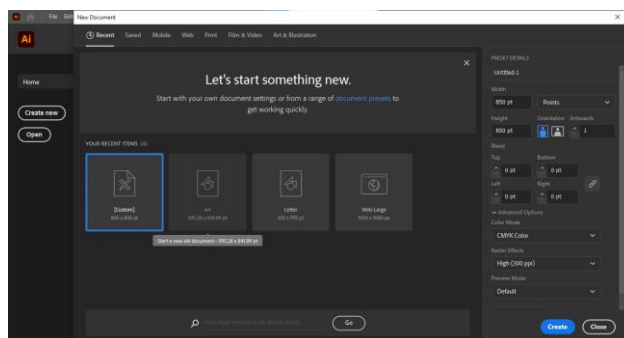
## MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (21108034)
Baju Adat	:	Baju Manteren Lamo
Referensi	:	<a href="https://pin.it/111wTbCDn">https://pin.it/111wTbCDn</a>

### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Tema Baju A

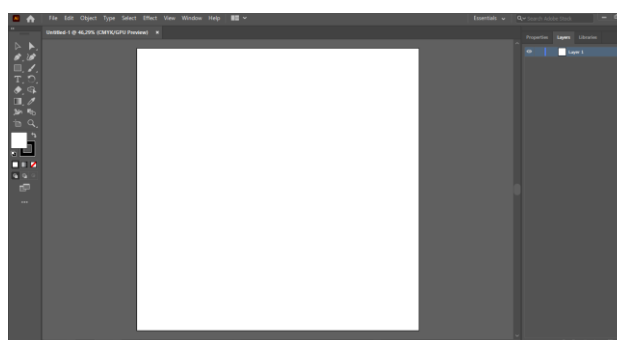
#### A. Membuat dokumen baru

1. Untuk membuat lembar kerja baru buka menu *File+New* atau CTRL+N.  
Kemudian atur ukuran dokumen dan lainnya, jika sudah klik *create*.



Gambar 1.1 Tampilan Membuat Halaman Baru

2. Setelah itu akan muncul lembar kerja baru.

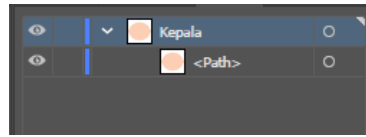


Gambar 1.2 Tampilan Halaman Kerja Baru



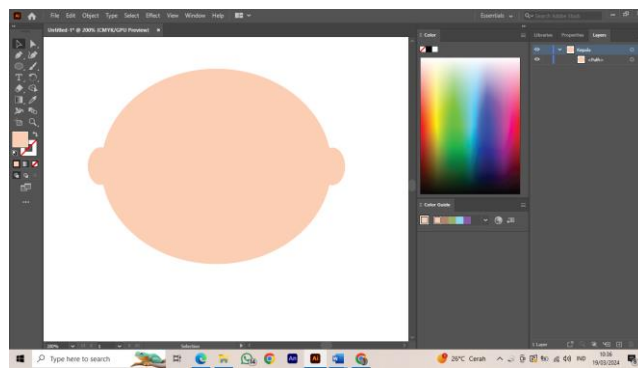
## B. Membuat kepala

1. Pada *layer* 1 ubah namanya menjadi kepala.



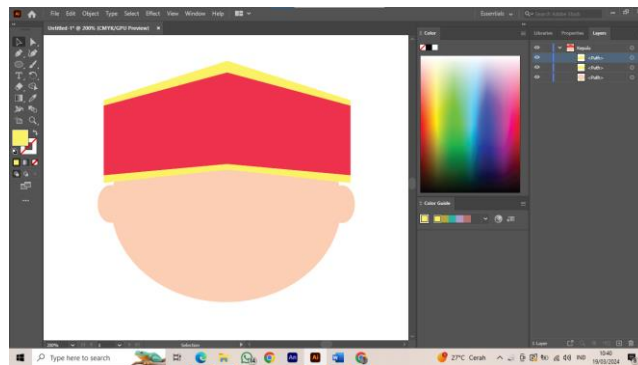
Gambar 1.3 Tampilan *Layer* Kepala

2. Lalu buat pola kepala dan telinga menggunakan *Elips Tool*. Jika sudah sesuai blok semua bagian lalu pilih *Shape Builder Tool* untuk menggabungkan menjadi satu bagian.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Pola Kepala

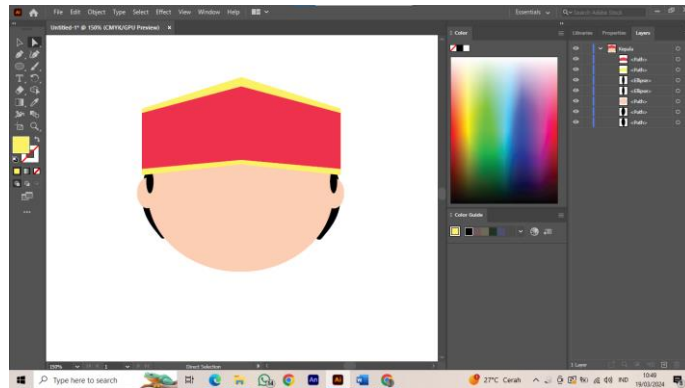
3. Kemudian buat bagian topi menggunakan dua buah *Rectangle* dan beri warna merah dan kuning.



Gambar 1.5 Tampilan Membuat Topi



4. Untuk bagian rambut dibuat menggunakan *Elips Tool*.



Gambar 1.6 Tampilan Membuat Rambut

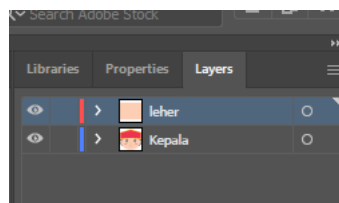
5. Selanjutnya, pada bagian muka terdapat alis, mata, hidung, bibir dan sedikit hiasan blush menggunakan *elips*.



Gambar 1.7 Tampilan Membuat Muka

### C. Membuat leher

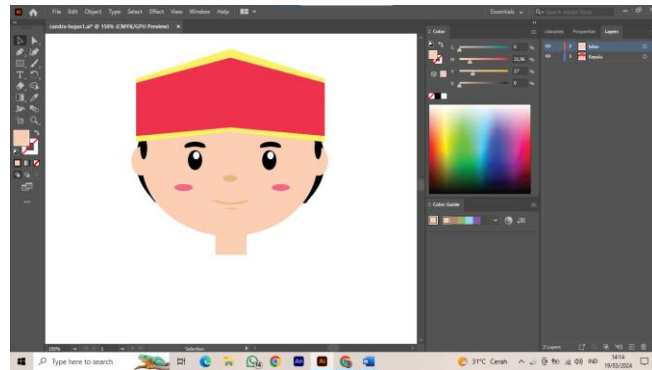
1. Buat *layer* baru dan beri nama leher.



Gambar 1.8 Tampilan *Layer* Leher



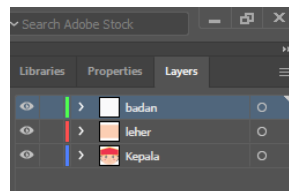
2. Buat leher menggunakan *Rectangle Tool*.



Gambar 1.9 Tampilan Membuat Leher

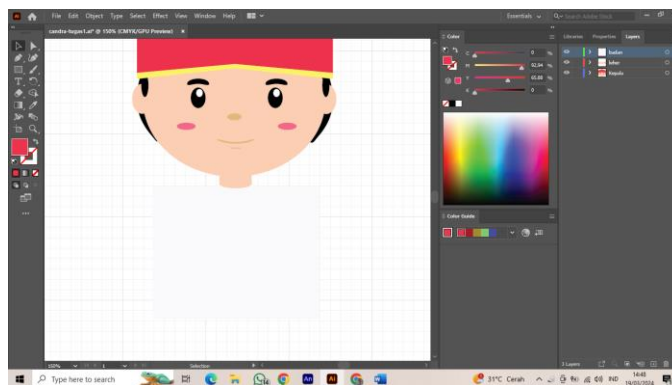
#### D. Membuat badan

1. Buat *layer* baru dengan nama badan.



Gambar 1.10 Tampilan *Layer* Badan

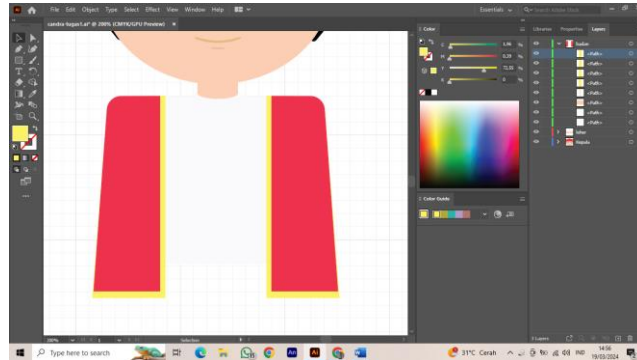
2. Buat bentuk badan menggunakan *Rectangle Tool*. Kemudian atur agar bagian atas terlihat lebih sempit.



Gambar 1.11 Tampilan Membuat Bentuk Badan



3. Kemudian buat empat *rectangle* lagi untuk bajunya. Dua *rectangle* warna merah dan dua *rectangle* warna kuning untuk hiasan tepinya. Kemudian atur agar bagian atasnya terlihat lebih sempit dan tidak terlalu lancip.



Gambar 1.12 Tampilan Membuat Baju

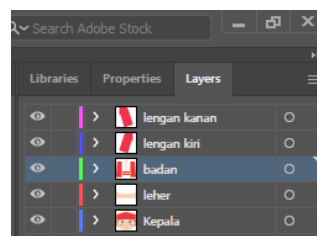
4. Selanjutnya buat ikat pinggang menggunakan *Rectangle Tool*. Buat dua *rectangle* dengan ukuran yang berbeda lalu beri warna merah dan kuning. Untuk kancing memakai *line* dan *elips*.



Gambar 1.13 Tampilan Membuat Ikat Pinggang dan Kancing

## E. Membuat lengan

1. Buat dua *layer* baru dan beri nama dengan lengan kanan dan lengan kiri.



Gambar 1.14 Tampilan *Layer* Lengan



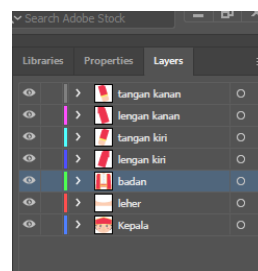
2. Buat dua *rectangle* di layer lengan kiri, *rectangle* pertama sejajar dengan badan sedangkan *rectangle* kedua dibuat sedikit miring. Jika, sudah *copy* lalu *paste* ke layer lengan kanan.



Gambar 1.15 Tampilan Membuat Lengan

#### F. Membuat tangan

1. Buat dua *layer* baru beri nama dengan *layer* tangan kanan dan *layer* tangan kiri.



Gambar 1.16 Tampilan Layer Tangan

2. Buat tiga *rectangle*, dengan *rectangle* pertama berwarna merah dan yang kedua berwarna kuning lalu yang ketiga berwarna seperti kulit. Susun agar terlihat lurus dengan lengan atas. Jika sudah *copy* lalu *paste* ke lengan kanan.

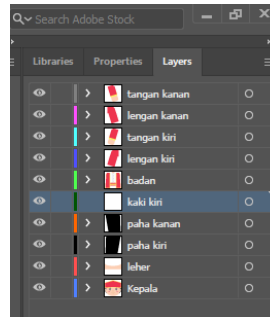


Gambar 1.17 Tampilan Membuat Tangan



## G. Membuat paha

1. Buat dua *layer* baru dengan nama paha kanan dan paha kiri. Lalu, letakkan dibawah *layer* badan.



Gambar 1.18 Tampilan *Layer* Paha

2. Lalu buat menggunakan *Rectangle Tool* pada *layer* paha kiri lalu beri warna hitam, atur agar bagian bawah terlihat lebih sempit. Jika sudah *copy* lalu *paste* ke *layer* paha kanan.



Gambar 1.19 Tampilan Membuat Paha

## H. Membuat kaki

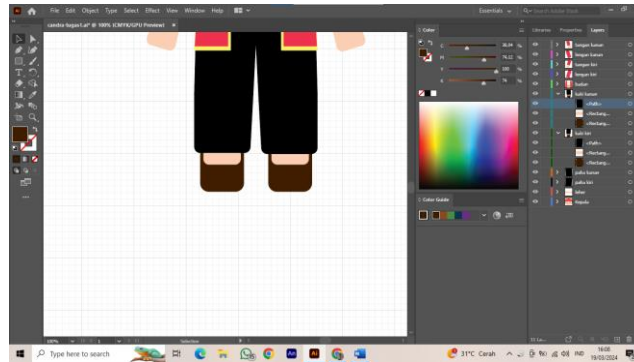
1. Buat dua *layer* baru dan beri nama dengan kaki kanan dan kaki kiri.



Gambar 1.20 Tampilan *Layer* kaki



2. Pada *layer* kaki kiri buat kaki menggunakan *Rectangle Tool* lalu sesuaikan ukurannya dengan paha, selanjutnya buat bagian bawah menggunakan *Rectangle Tool* juga kemudian atur ujungnya terlihat sedikit bundar agar terlihat seperti memakai alas kaki. Jika sudah kemudian *copy* dan *paste* ke *layer* kaki kanan.



Gambar 1.21 Tampilan Membuat Kaki

#### I. Link GitHub Pengumpulan

[https://github.com/kristinacandra/2118023\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git)