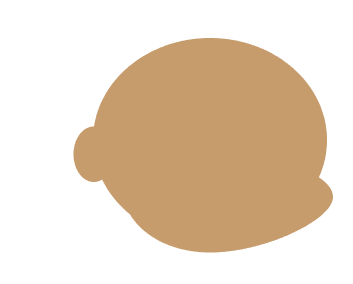
# 1 MEMBUAT KARAKTER

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIM** | : | 2118003 |
| **Nama** | : | Kevin Majesta Ivano |
| **Kelas** | : | A |
| **Asisten Lab** | : | M. Rafi Faddilani (2118144) |
| **Baju Adat** | : | Baju Adat Dayak (Provinsi-Indonesia Barat) |
| **Referensi** | : | Contoh :  https://www.rumahpaud.com/produk/asesoris-pakaian-adat-kalimantan-tengah-155 |

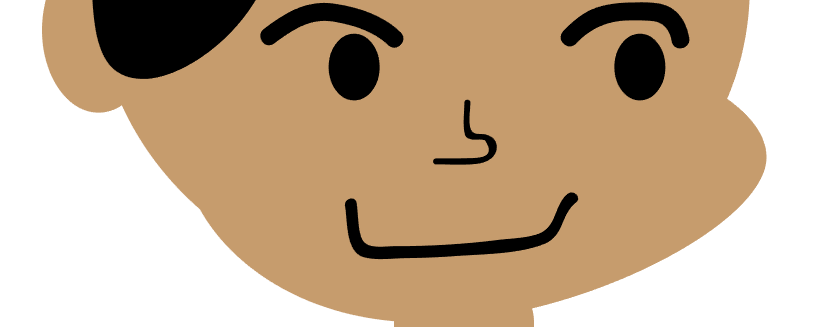
## 1.1 Tugas 1 : Membuat karakter sesuai dengan tema

1. **Membuat Karakter**
2. Ubah nama layer 1 menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dengan menggunakan ellipse tool (L). Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis wajah menjadi satu kesatuan dengan menggunakan Shape Builder Tool (Shift + M).



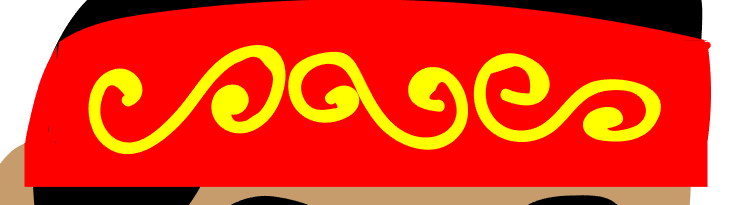
### 1.1 Kepala

1. Tambahkan mimic muka untuk membentuk sebuah kepala



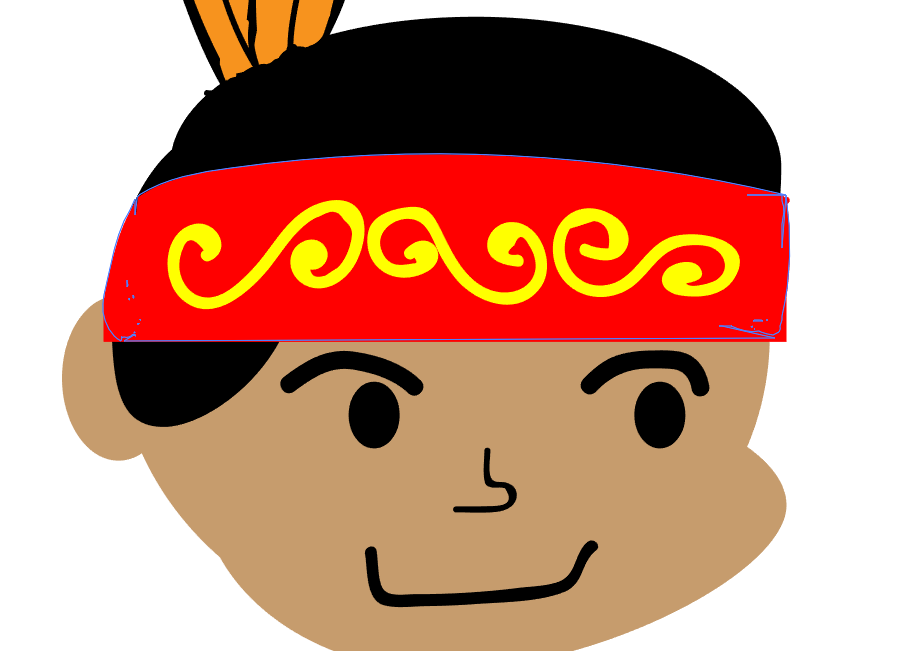
### 1.2 Mimik

1. Tambahkan aksesoris lainnya untuk mendukung baju adat Dayak.



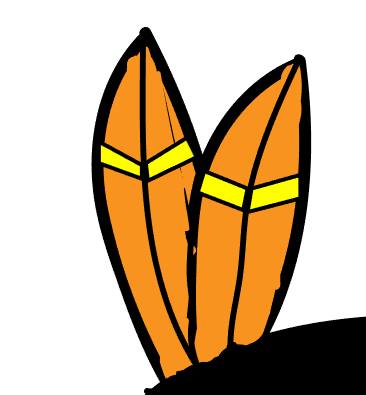
### 1.3 Aksesoris

1. Tambahkan rambut lainnya untuk bagian kepala menggunakan *rectangle tool.*



### 1.4 Rambut

1. Tambahkan rambut lainnya untuk bagian aksesoris menggunakan pen tool



### 1.5 Rambut

1. Dan terbentuklah sebuah kepala

****

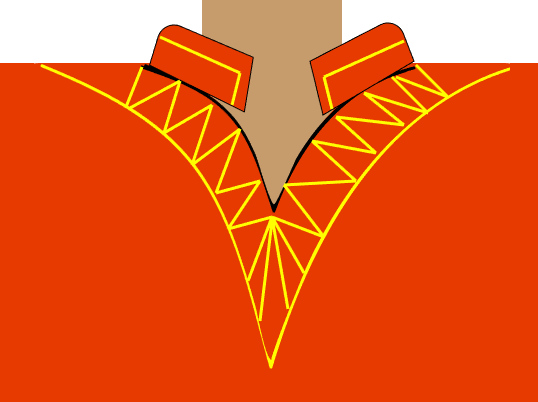
### 1.6 Kepala

1. Tambahkan layer baru bernama leher, dan buat leher menggunakan *rectangle tool*.

****

### 1.7 Leher

1. Tambahan badan menggunakan *rectangle tool.* Kemudian buat adanya kerah di baju tersebut.



### 1.8 Leher

1. Tambah juga dibagian bawah bajunya ada *pattern* dari daerah itu sendiri menggunakan *line*.



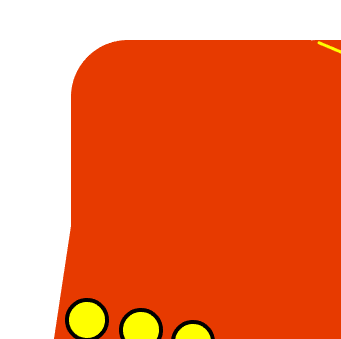
### 1.9 Leher

1. Tambahkan lagi layer baru dengan nama badan, dan buat menggunakan *rectangle tool* lagi

****

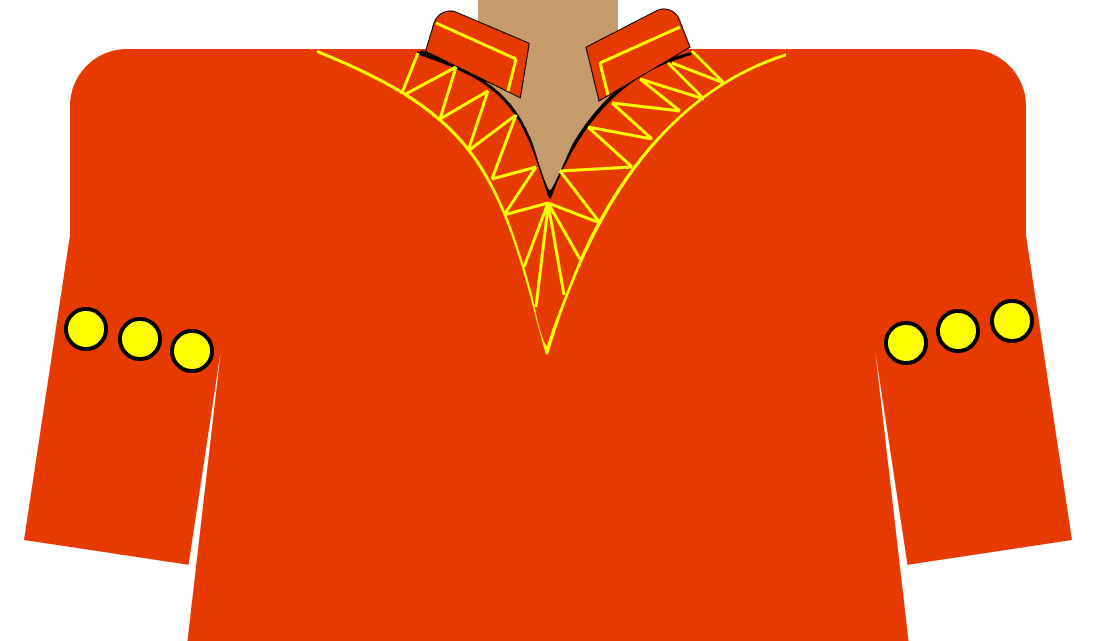
### 1.10 Kepala

1. Tambahkan lengan atas kiri dan juga kanan menggunakan *rectangle tool* juga.



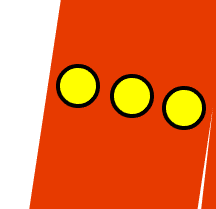
### 1.11 Lengan atas

1. Tambahkan layer baru lengan atas kanan dan kiri dan buat lagi menggunakan *rectangle tool.*

****

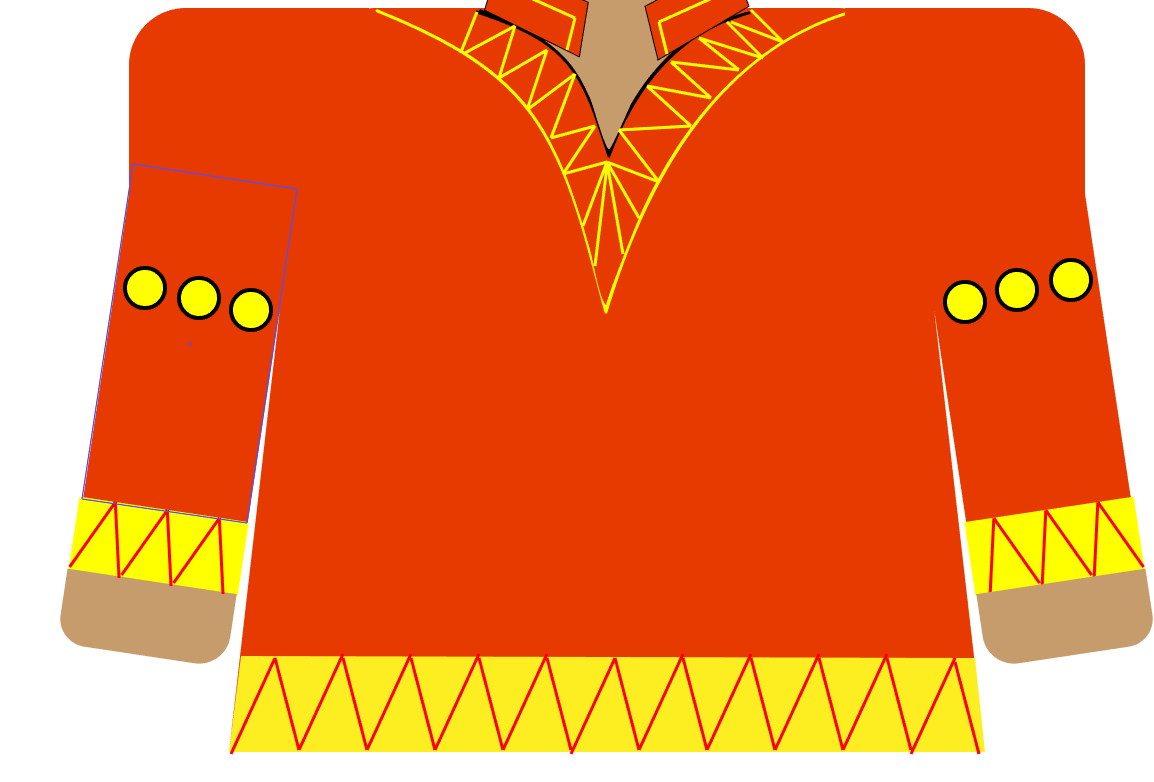
### 1.12 Lengan atas

1. Buat motif lain dari daerah tersebut di bagian lengan atas dari bajunya.



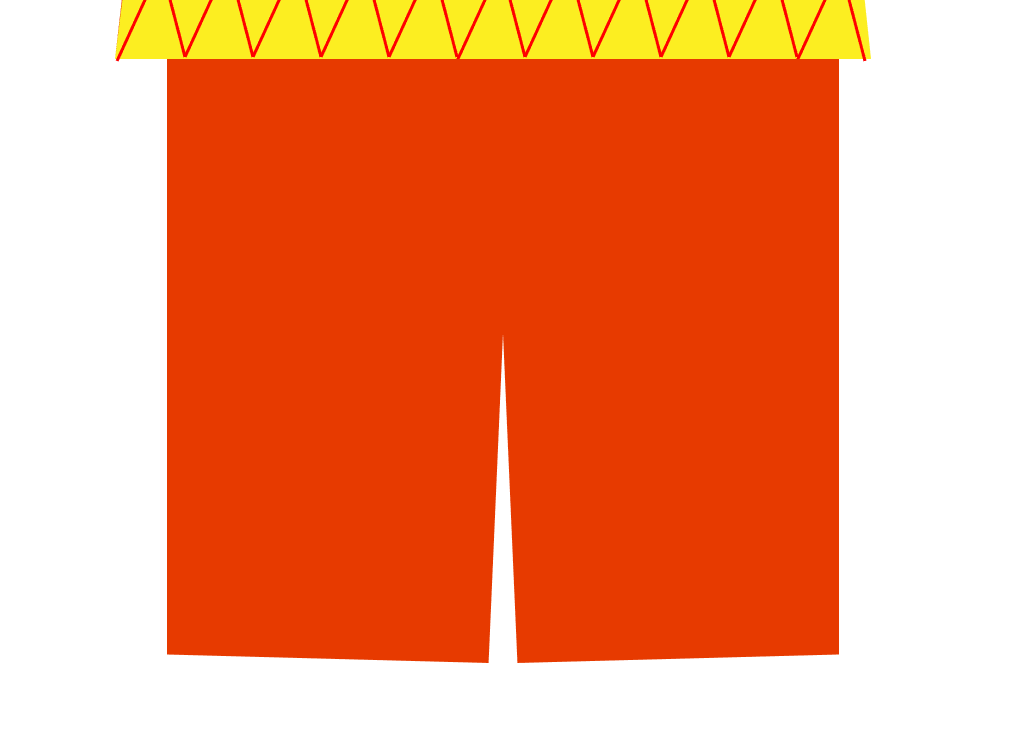
### 1.13 Motif

1. Jika sudah maka copy dan *reflect* ke tangan satunya sama dengan tangan kiri.

****

### 1.14 Kepala

1. Tambahkan layer baru paha kanan dan kiri dan buat lagi menggunakan *rectangle tool.*

****

### 1.15 Paha atas

1. Tambahkan paha bawah menyatu dengan paha atas



### 1.16 Paha bawah

1. Tambahkan lagi motif yang sama dengan di baju menggunakan *line* *.*



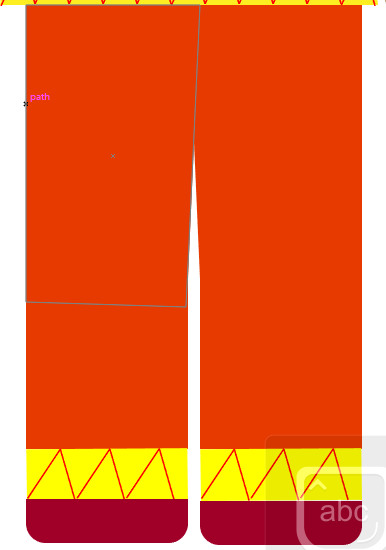
### 1.17 Paha bawah

1. Buat sepatunya menggunakan *rectangle tool* kemudian di curve bagian bawah kanan dan kirinya.



### 1.18 Sepatu

1. Maka Hasil tampilan dari paha atas dan bawahnya Menjadi seperti ini.



### 1.19 Sepatu

1. Hasil Tampilan



### 1.20 Hasil

1. **Repository GitHub**

Kevinmajesta/2118003\_PRAK\_ANIGAME