



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118027
Nama	:	RAFID ARTUR PRASETYA
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	Minahasa Bajang (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/8/81/Purple_Shop_character_144x144.png

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Adat Bajang

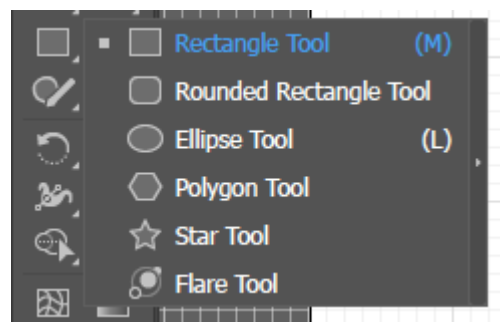
A. Membuat Kepala

1. Halaman awal.



Gambar 1.1 Halaman awal

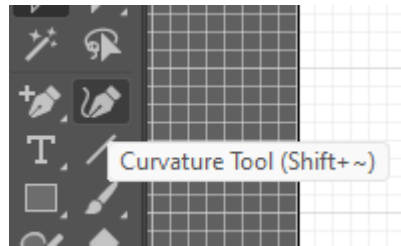
2. Membuat bentuk menggunakan *ellipse tool*.



Gambar 1.2 Macam- macam *tool* bentuk

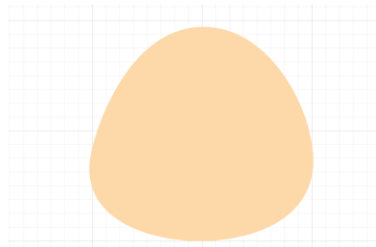


3. Membuat lengkungan atau titik baru pada *ellipse tool*.



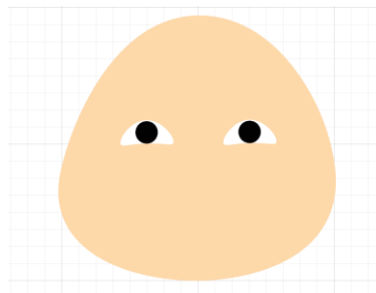
Gambar 1.3 Bentuk Lengkung

4. Pembuatan kepala dengan *tool reactangle* lalu pilih *ellipse tool*



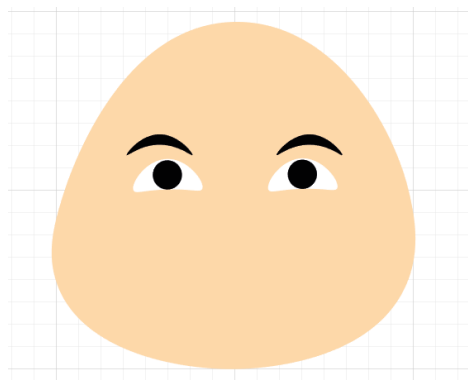
Gambar 1.4 Kepala karakter

5. Kemudian pembuatan kedua mata dari karakter dengan menggunakan 2 *ellipse*.



Gambar 1.5 Mata karakter

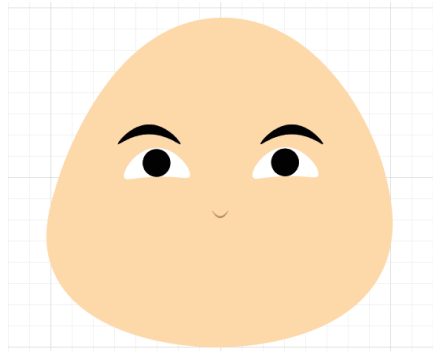
6. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan alis karakter.



Gambar 1.6 Alis karakter

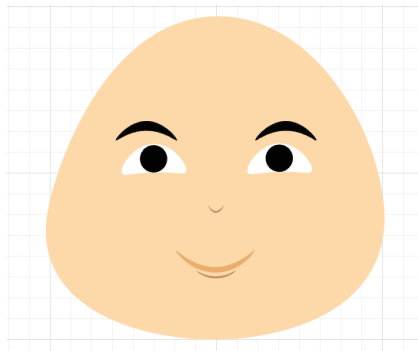


7. Lalu pembuatan hidung katakter.



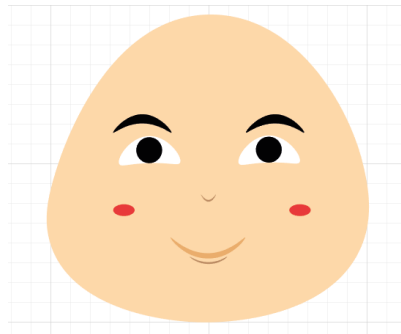
Gambar 1.7 Hidung karakter

8. Dilanjutkan dengan pembuatan mulut karakter



Gambar 1.8 Mulut karakter

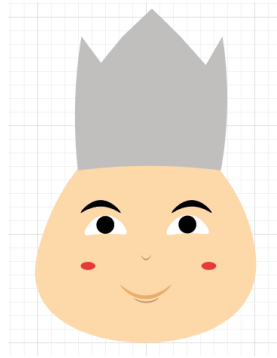
9. Kemudian pembuatan pipi merona karakter.



Gambar 1.9 Pipi merona karakter



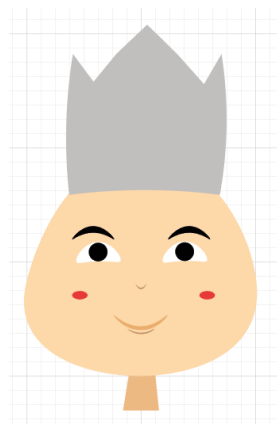
10. Terakhir untuk bagian kepala adalah pembuatan topi adat.



Gambar 1.10 Topi karakter

B. Membuat Leher

1. Pembuatan leher karakter.



Gambar 1.11 Leher Karakter

C. Membuat Badan

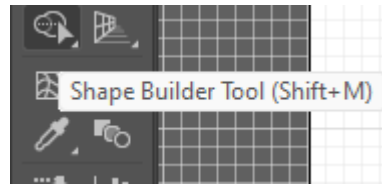
1. Membuat baju badan



Gambar 1.12 Baju badan karakter



2. Tool untuk memisahkan bentuk yang lebih dari *object*



Gambar 1.13 *Shape Builder*

3. Kemudian pemembuat motif baju adat bajang



Gambar 1.14 Motif baju karkater

4. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan kancing baju



Gambar 1.15 Kancing baju karakter

5. Pembuatan sabuk dari baju karakter



Gambar 1.16 Sabuk baju karakter



D. Membuat Tangan Kanan

1. Pembuatan tangan kanan karakter.



Gambar 1.17 Tangan kanan karakter

E. Membuat Tangan Kiri

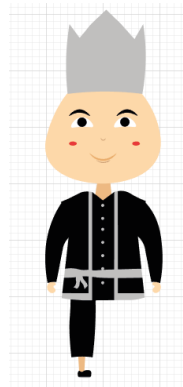
1. Pembuatan tangan kiri karakter.



Gambar 1.18 Tangan kiri karakter

F. Membuat Kaki Kanan

1. Pembuatan kaki kanan karakter.

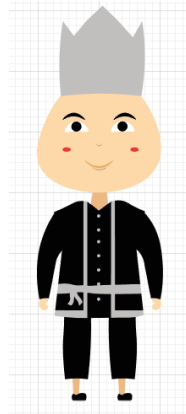


Gambar 1.19 Kaki kanan karakter



G. Membuat Kaki Kiri

1. Pembuatan kaki kiri karakter



Gambar 1.20 Kaki kiri karakter dan Hasilnya

H. Link Github Pengumpulan

https://github.com/rxprasetya/2118027_PRAK_ANIGAME/tree/062faed11ed94fe71dcc5b18cf750ef54ba80709/BAB%201