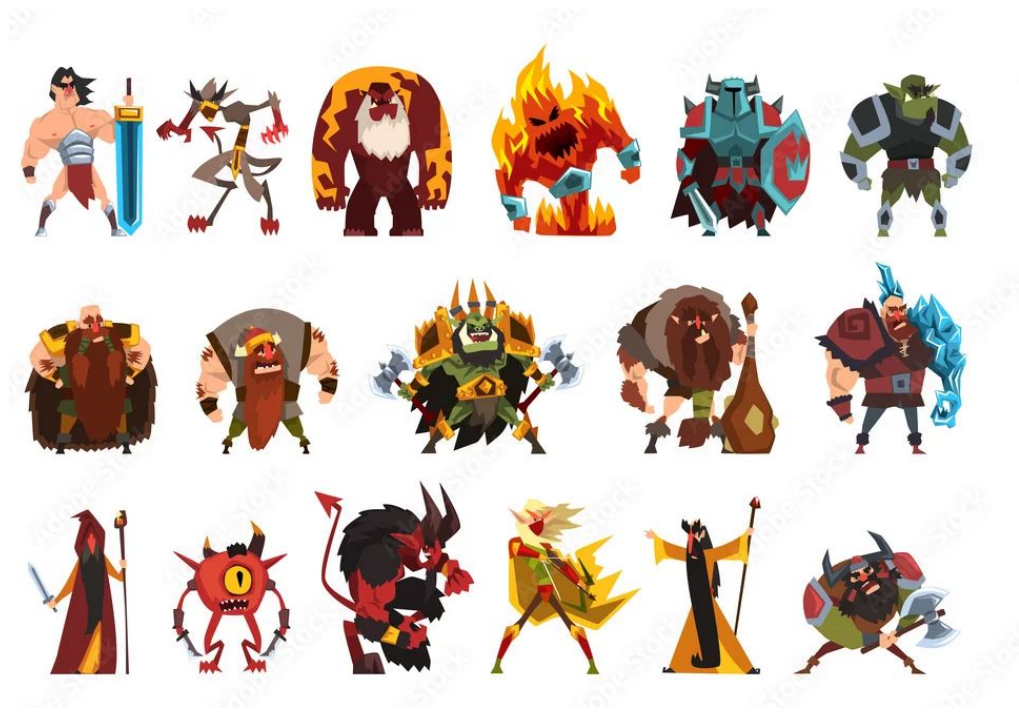


DESAIN KARAKTER GAME UTAMA & PENDUKUNG



PERTEMUAN 6 - 7



Desain **karakter game** adalah salah satu **aspek paling seru** dan **penting** dalam pengembangan game. Karakter yang menarik bisa bikin pemain betah dan terhubung secara emosional dengan game-nya.

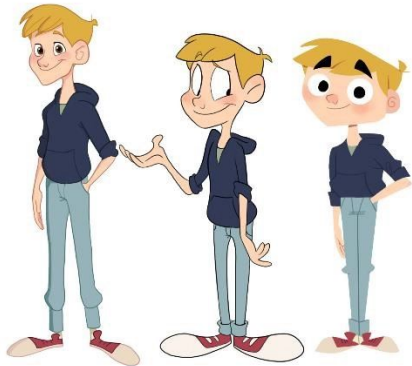
TIPS DESAIN KARAKTER GAME



🎨 Tentukan Gaya Visual (Art Style)

Pilih gaya yang sesuai dengan tone gamenya: **cartoon**, **pixel art**, **realistis**, **anime**, dll.

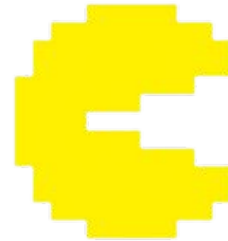
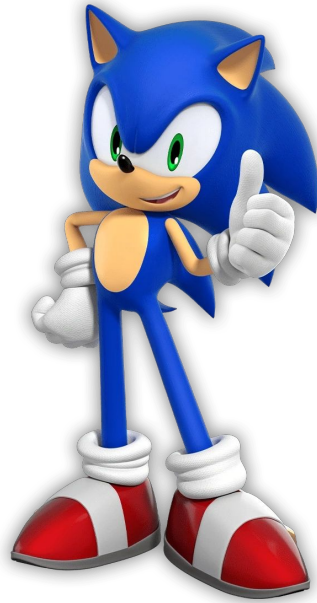
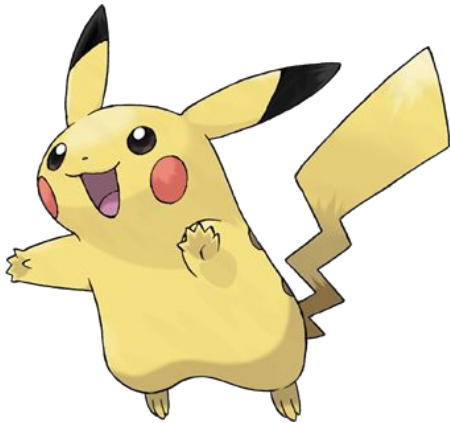
Konsisten semua elemen (karakter, environment, UI) dalam gaya yang sama.



TIPS DESAIN KARAKTER GAME



Ciri Khas



TIPS DESAIN KARAKTER GAME

- Tampak Depan, samping, dan belakang
- Pose-pose penting
- Ekspresi Wajah
- Referensi Warna
- Gaya Berpakaian
- Aksesoris



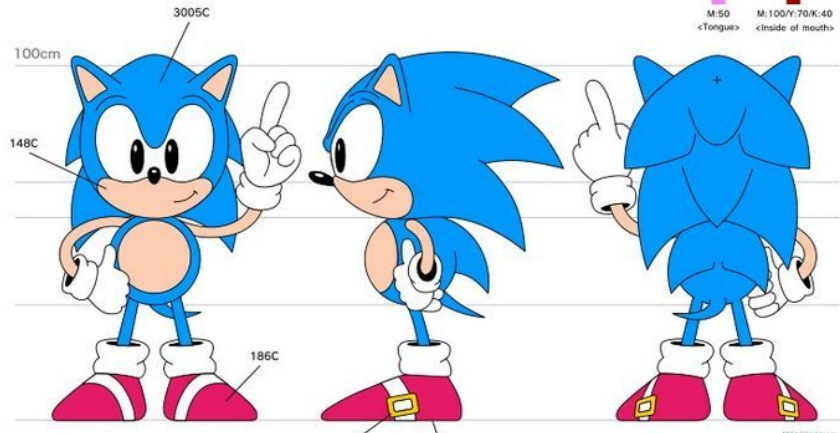
Buat Sheet Karakter



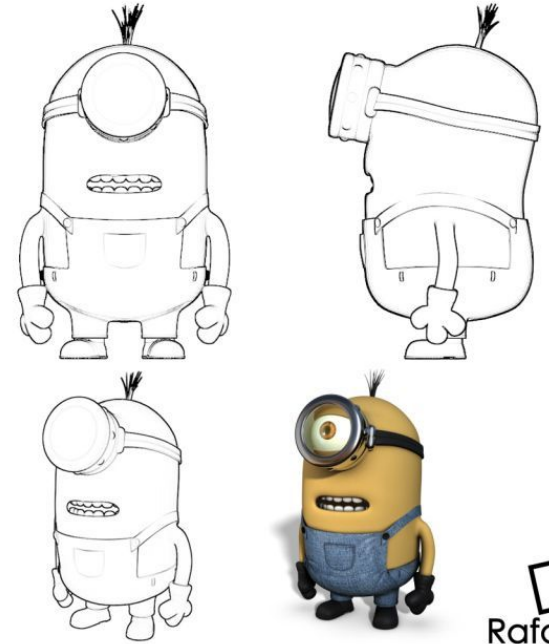
Classic - SONIC (Japan Spec)

■ C:100/M:40
 ■ M:20/Y:30
 ■ W:100
 ■ K:100
 ■ C:10/M:90/Y:60
 ■ M:20/Y:100
 ■ C:10/M:70/Y:60/K:40
 <Shoe sole>

■ M:50
 ■ M:100/Y:70/K:40
 <Tongue> <Inside of mouth>



<Inside of mouth> : 194C
 <Tongue> : 190C



Tugas Selanjutnya

Rancang Karakter Game Sesuai dengan Konsep yang anda pilih.

- 1. Karakter Utama**
- 2. Karakter Pendukung**

Proses

Pertemuan 6 (15 - 21 April)

- Memulai Proses Sketsa

Pertemuan 7 (22 - 25 April)

- Asistensi Karakter Digital