

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 First-Person View pada game Battlefield 1.....	19
Gambar 2.2 Third-Person View pada game Warframe.....	20
Gambar 2.3 Proyeksi Isometrik pada game	21
Gambar 2.4 Objek dengan 4 sudut pandang yang berbeda.....	22
Gambar 3.1 Logo LinerSound.....	24
Gambar 3.2 Logo Path of Identity.....	24
Gambar 3.3 Angklung Buhun	29
Gambar 3.4 Dalam setan seroban dalam Waroge	30
Gambar 3.5 Waroge	32
Gambar 3.6 Cover game Harvest Moon: Back to Nature	34
Gambar 3.7 Logo INheritance: Boundary of Existence.....	38
Gambar 4.1 Proyeksi Isometrik pada karakter dalam game	50
Gambar 4.2 Eksplorasi Wajah Karakter utama Ramadita	53
Gambar 4.3 Referensi wajah karakter utama Ramadita yang terpilih	54
Gambar 4.4 Ekspresi Wajah Karakter Ramadita	55
Gambar 4.5 Konsep awal pakaian karakter utama Ramadita	55
Gambar 4.6 Common suit / pakaian awal karakter Ramadita.....	56
Gambar 4.7 Eksplorasi Transformation suit Karakter Ramadita	56
Gambar 4.8 Storyboard Cutscene	57
Gambar 4.9 warna kulit karakter Ramadita	58
Gambar 4.10 Hasil perancangan pakaian awal Karakter Ramadita.....	59
Gambar 4.11 Hasil perancangan pakaian transformasi karakter Ramadita	60
Gambar 4.12 Beberapa pakaian transformasi alternatif karakter Ramadita.....	60
Gambar 4.13 Hasil final perancangan pakaian transformasi karakter Ramadita	61
Gambar 4.14 Hasil perancangan karakter Ramadita untuk diimplementasikan pada cutscene	62
Gambar 4.15 Hasil perancangan karakter Ramadita pada cutscene	63
Gambar 4.16 Hasil perancangan karakter Ramadita pada Proyeksi Isometrik.....	64

Gambar 4.17 Sketsa karakter pendukung.....	65
Gambar 4.18 Karakter Aki Ogin sebagai karakter pendukung	65
Gambar 4.19 Karakter Ngalagena sebagai karakter pendukung	66
Gambar 4.20 Karakter Nyipohaci sebagai karakter pendukung	67
Gambar 4.21 Karakter Mysterious Voice sebagai karakter pendukung	67
Gambar 4.22 Karakter Batara sebagai karakter pendukung.....	68
Gambar 4.23 Karakter Naga Anta sebagai karakter pendukung	69
Gambar 4.24 Pengaplikasian desain pada Cutscene 1 dan 2	70
Gambar 4.25 Pengaplikasian desain pada Cutscene 3 dan 4	70
Gambar 4.26 Pengaplikasian desain pada Cutscene 5 dan 6	71
Gambar 4.26 Pengaplikasian desain pada Cutscene 5 dan 6	71
Gambar 4.28 Pengaplikasian desain isometrik pada In-game	72
Gambar 4.29 Pengaplikasian desain pada dialogbox	72