

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Empat lapisan dari perancangan karakter.....	16
Gambar 2.2 <i>Pipeline</i> dalam proses pembuatan karakter untuk kebutuhan <i>game</i>	22
Gambar 2.3 <i>Armour Value Charts</i>	29
Gambar 3.1.5.30 <i>Movement</i> berjalan Jacob Frye.....	76
Gambar 3.1.5.31 <i>Movement</i> berlari Jacob Frye.	77
Gambar 3.1.5.32 <i>Movement vault</i> Jacob Frye.....	78
Gambar 3.1.5.33 <i>Movement</i> melompat Jacob Frye.	79
Gambar 4.2 Gaya shaddy silhouette.....	86
Gambar 4.3 Referensi gaya visual pada saat didalam <i>videogame</i>	87
Gambar 4.4 Eksplorasi siluet Tara Ghaja	99
Gambar 4.5 Eksplorasi wajah Tara Ghaja	99
Gambar 4.6 Proporsi tubuh Tara Ghaja	100
Gambar 4.7 Sketsa pakaian Tara Ghaja.	101
Gambar 4.9 Proses Polygon Modelling.....	102
Gambar 4.10 Proses UV <i>Mapping</i>	102
Gambar 4.9 Hasil perancangan Tara Ghaja dengan <i>default outfit</i>	103
Gambar 4.10 Konsep armor berbahan kulit	104
Gambar 4.11 Proses 3D dan implementasi <i>Leather Armour</i>	104
Gambar 4.12 Konsep Armor Naga Balarka	105
Gambar 4.13 Implementasi Armor Naga Balarka	106
Gambar 4.14 Konsep Armor Golden (Garuda).....	107
Gambar 4.15 Konsep Gelang Kundala dan Kalung Mandala	108
Gambar 4.15 Implementasi Kundala Vedhi dan Mandala Eka	109
Gambar 4.17 <i>Movement keys</i> berlari tampak samping.....	110
Gambar 4.18 <i>Movement keys</i> berlari tampak depan	110
Gambar 4.19 <i>Movement keys</i> melompat	111
Gambar 4.20 <i>Movement keys</i> roll depan.....	111
Gambar 4.21 <i>Skill Tree</i> Karakter Tara Ghaja	112
Gambar 4.22 Konsep <i>Magic Skill</i> Bumi	113
Gambar 4.23 Konsep <i>Magic Attack</i> hasta brata api	114
Gambar 4.24 Konsep <i>Magic Attack</i> petir.....	115
Gambar 4.25 <i>Movement Keys Basic Combat</i>	116

Gambar 4.26 <i>Movement Keys Heavy Attack</i>	116
Gambar 4.27 Lingkaran mantra	117
Gambar 4.28 Konsep Senjata.....	120
Gambar 4.29 Hasil Implementasi 3D Konsep Senjata.....	121
Gambar 4.30 Siluet musuh.....	122
Gambar 4.30 Sketsa Enemy Rakhsasa	123
Gambar 4.32 Variasi jenis musuh	124
Gambar 4.33 Siluet Valli.....	127
Gambar 4.34 Sketsa dan Konsep Valli	127
Gambar 4.32 Perbandingan ukuran Valli dengan Tara Ghaja.....	128
Gambar 4.35 Head to Head Karakter dengan Valli	128
Gambar 4.36 Sketsa Konsep Minakhsi.....	130
Gambar 4.37 Konsep Akhir Minakhsi dan Head to Head.....	130
Gambar 4.39 Siluet dan Konsep Sketsa Awal Rajani.....	132
Gambar 4.40 Bentuk Akhir dan Head to Head Rajani.....	133
Gambar 4.41 Konsep dan Sketsa Balarka	135
Gambar 4.42 <i>Head to Head</i> Balarka	136
Gambar 4.43 Eskplorasi Konsep Duryodha.....	138
Gambar 4.44 <i>Head to Head</i> Duryodha.....	139
Gambar 4.45 Siluet Konsep NPC	140
Gambar 4.46 Konsep dan hasil NPC Durta/Petapa.....	141
Gambar 4.47 Beberapa Sketsa NPC	142
Gambar 4.47 Beberapa NPC yang telah diimplementasikan	143
Gambar 4.47 NPC hewan	143