

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.3.1 Apa	4
1.3.2 Siapa	4
1.3.3 Tempat.....	4
1.3.4 Kapan.....	5
1.3.5 Kenapa.....	5
1.3.6 Bagian Mana.....	5
1.4 Rumusan masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.5.1 Tujuan Umum.....	6
1.5.2 Tujuan Khusus.....	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
1.7 Metodologi Perancangan	7
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	7
A. Wawancara	8
B. Observasi.....	8
C. Studi Pustaka.....	8
1.8 Kerangka Perancangan	9
1.9 Pembabakan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Teori Adaptasi	11

2.2 Desain Karakter dalam Game.....	12
2.2.1 <i>Physical of Character</i> (Dimensi Fisik)	13
2.2.2 <i>Sociological of Character</i> (Dimensi Sosiologis)	13
2.2.3 <i>Psychological of Character</i> (Dimensi Psikologis).....	14
2.3 <i>Player Characters</i> (Karakter Pemain).....	15
2.3.1 <i>Visceral</i> (kedalaman)	16
2.3.2 Kognitif	17
2.3.3 <i>Social Affordances</i> (Pendekatan Sosial).....	18
2.3.4 <i>Fantasy Affordances</i> (Pendekatan Fantasi).....	19
2.4 <i>Non-Player Character</i> (NPC)	19
2.4.1 Rescuer	20
2.4.2 Mentor	20
2.4.3 <i>Enemy</i>	21
2.4.4 Archenemy	21
2.4.5 Informant/Trader	21
2.5 <i>Pipeline Perancangan Karakter dalam Game</i>	22
2.5.1 <i>Concept</i> (Konsep).....	22
2.5.1.1 <i>Game Style</i> (Gaya Permainan)	22
2.5.1.2 <i>Character's Type</i> (Tipe Karakter).....	23
2.5.2 <i>Sketch Art</i> (Sketsa)	23
2.5.3 <i>Modeling</i>	23
2.5.4 <i>UV Unwrapping dan Mapping</i>	24
2.5.5 <i>Texturing</i>	24
2.5.6 <i>Skeletal Rigging</i>	24
2.5.7 <i>Animating</i>	24
2.6 Teori Armor.....	24
2.6.1 <i>The Armour Types</i>	26