

ABSTRAK

Video Game terus berkembang, begitu juga dengan aspek-aspek di dalamnya terutama pada game 3 Dimensi, terdapat berbagai disiplin ilmu dalam perancangannya. Dalam perkembangannya *texture* dan *Material* menjadi peranan penting dalam menentukan kualitas grafik dalam game 3D, terutama dalam merancang karakter *non in game* yang tidak terlimitasi oleh kebutuhan dari *engine video game*.

Dalam perancangan tugas akhir ini, perancangan menggunakan menggunakan metode penelitian kualitatif guna mendapatkan data untuk kebutuhan perancangan, Dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan juga studi pustaka.

Dalam perancangan ini, 3D character yang dibuat akan berupa Karakter non in game dengan kualitas resolusi yang tinggi dimana hasil render nya dapat diterapkan pada berbagai media lain yang mendukung video game tersebut. Perancang karakter didasari konsep karakter yang dibuat oleh Concept Artist dari game *video game battle arena* BADAMA! yang karakter nya memuat keragaman kebudayaan di Indonesia.

Kata Kunci : 3D Karakter .Material. Pakaian Tradisional Indonesia