

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
1 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 .Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa.....	4
1.4.3 Dimana	4
1.4.4 Kapan	4
1.4.5 Kenapa.....	4
1.4.6 Bagaimana	5
1.4.7 Bagian Mana.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5

1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
1.7 Metodologi Perancangan.....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan data.....	6
1.7.2 Metode Perancangan.....	8
1.8 Kerangka Perancangan.....	9
1.9 Pembabakan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Kebudayaan	11
2.1.1 Pakaian Tradisional	11
2.1.2 Kain	11
2.1.3 Ragam Hias	11
2.2 Game.....	12
2.2.1 Mobile Game	12
2.3 MOBA.....	12
2.4 3D Character dalam Game	12
2.4.1 Character Artist.....	12
2.4.2 3D Digital Art.....	13
2.4.3 Graphic Style	13
1. Stylized character.....	13
2.4.4 3D Mesh	14
2.4.5 Digital Sculpting.....	14
2.4.6 Texture Map.....	14

2.4.7 PBR Material	15
2.4.8 Clothing.....	16
2.4.9 Light.....	16
2.4.10 Rendering	16
2.5 Pipeline Perancangan Karater dalam Game	16
2.5.1 Modeling.....	16
2.5.2 UV Unwrapping dan Mapping	17
2.5.3 Texturing.....	17
2.5.4 Shader	17
2.5.5 Rigging	17
BAB III DATA ANALISIS MASALAH.....	18
3.1 Data Analisis Objek.....	18
3.1.1. Observasi Pakaian Tradisional	18
3.1.2. Konsep Karakter.....	20
3.1.3 Data dan Analisis Material	28
3.2 Data Khalayak Sasar	38
3.2.1 Wawancara Casual Gamer Remaja.....	38
3.2.2 Wawancara dengan Arya K. Hamdani Selaku Developer Game	39
3.3 Data Analisis Karya Sejenis.....	40
3.3.1 Clash of Clans.....	40
3.3.2 Dota2	43
3.3.3 Overwatch.....	46

3.4 Hasil Analisis.....	51
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	53
4.1 Kosep Perancangan.....	53
4.4.1 Ide Besar.....	53
4.4.2 Konsep kreatif.....	53
4.4.3 Konsep media	54
4.4.4 Konsep Visual.....	55
4.2 Hasil Perancangan.....	55
4.2.1 Losari.....	56
4.2.2 Toba.....	65
4.2.3 Datu.....	70
4.2.4 Mahakam.....	75
4.2.5 Jaya	80
4.2.6 Raden.....	85
4.2.7 Implementasi 3D digital Art.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
Daftar pustaka.....	93
LAMPIRAN.....	95