

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	4
I.3. Rumusan Masalah.....	4
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan Penelitian	5
I.6. Manfaat Penelitian	5
I.7. Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian.....	5
I.8. Metode Penelitian	8
I.9. Kerangka Penelitian.....	10
I.10. Sistematika Penelitian.....	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA VISUAL KARAKTER <i>HERO VIDEO GAME</i> MOBILE LEGENDS: BANG BANG DAN ARENA OF VALOR	13
II.1. <i>Game</i>	13
II.1.1 Unsur-unsur <i>Game</i>	13
II.2. <i>Video game</i>	19
II.2.1. <i>Game Online</i>	19
II.2.1.1 Jenis- jenis <i>Game Online</i>	20
II.2.2. <i>Game Offline</i>	21

II.2.2.1. Jenis-jenis <i>game offline</i>	21
II.3. Tahap Pembuatan <i>Game</i>	22
II.4. MOBA	23
II.5. Komparasi <i>Game</i>	26
BAB III. MOBILE LEGENDS DAN ARENA OF VALOR	29
III.1. Mobile Legends:Bang-Bang	29
III.1.2. Cara Bermain Mobile Legends	30
III.1.3. Karakter di Mobile Legends.....	32
III.2. Arena of Valor.....	37
III.2.1. Cara Bermain	37
III.2.2. Karakter Arena of Valor.....	40
III.3. <i>Hero</i> Kajian.....	42
III.3.1. Minotaur (Mobile Legends) dan Toro (Arena of Valor).....	43
III.3.2. Sun (Mobile Legends) dan Wukong (Arena of Valor)	45
III.3.3. Akai (Mobile Legends) dan Zuka (Arena of Valor)	47
III.3.4. Grock (Mobile Legends) dan Lumburr (Arena of Valor)	50
BAB IV ANALISIS VISUAL KARAKTER <i>HERO</i> MOBILE LEGENDS DAN ARENA OF VALOR	57
IV.1 Minotaur dan Toro	57
IV.1.1 Minotaur.....	57
IV.1.2 Toro.....	60
IV.1.3 Komparasi Minotaur dan Toro.....	62
IV.2 Sun dan Wukong.....	67
IV.2.1 Sun	67
IV.2.2 Wukong.....	70
IV.2.3 Komparasi Sun dan Wukong	73
IV.3 Akai dan Zuka.....	79
IV.3.1 Akai.....	79
IV.3.2 Zuka	81
IV.3.3 Komparasi Akai dan Zuka	84

IV.4 Grock dan Lumburr.....	88
IV.4.1 Grock.....	88
IV.4.2 Lumburr	90
IV.4.3 Komparasi Grock dengan Lumburr	93
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
V.1. Kesimpulan.....	96
V.2. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	101