

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa.....	4
1.4.3 Dimana	4
1.4.4 Waktu	4
1.4.5 Mengapa	4
1.4.6 Bagaimana.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Tujuan Perancangan	5
1.5.2 Manfaat Perancangan	5
1.6 Metode Perancangan	5

1.7	Kerangka Perancangan	7
1.8	Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI		10
2.1	Kecelakaan Lalu Lintas	10
2.2	Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan	11
2.3	Video Game Fiksi Ilmiah bergenre Action	12
2.4	3D Modeling Environment.....	14
2.4.1	<i>Reducing Polygon Counts</i>	18
2.5	Texturing pada Video Game 3D.....	18
2.5.1	Material	19
2.6	Metode Penelitian.....	21
2.6.1	Metode Kualitatif	21
2.6.2	Khalayak Sasaran	21
2.7	Teori Pendukung	22
2.7.1	<i>Lighting</i>	22
2.7.2	<i>Level of Detail</i>	23
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		25
3.1	Data dan Analisis Objek.....	25
3.1.1	Data Hasil Kajian Literatur	25
3.1.2	Analisis Data Kajian Literatur	29
3.1.3	Data Hasil Observasi.....	30
3.1.4	Kesimpulan Analisis Data Observasi.....	41
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	43
3.1.6	Analisis Hasil Wawancara	44
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis	44
3.2.1	<i>Accident</i>	45

3.1.1	<i>Emergency 20</i>	52
3.1.1	Cells at Work! (Hataraku Saibou).....	57
3.2.2	Rangkuman Analisis	60
3.2.3	Kesimpulan Analisis Karya Sejenis.....	62
3.3	Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	63
3.3.1	Geografis	63
3.3.2	Demografis	64
3.3.3	Psikologis	64
3.3.4	Analisis Khalayak Sasar.....	65
3.4	Kesimpulan Analisis Besar	65
3.5	Kata Kunci.....	66
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		67
4.1	Konsep Pesan	67
4.2	Konsep Kreatif	68
4.3	Konsep Media.....	68
4.4	Konsep Visual	68
4.5	Hasil Perancangan	71
4.5.1	Pra-Produksi.....	71
4.5.2	Produksi	71
BAB V PENUTUP		178
5.1	Kesimpulan.....	178
5.2	Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA		180
LAMPIRAN.....		183