

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	1
KATA PENGANTAR	2
ABSTRAK	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Ruang Lingkup	12
1.4.1 Apa	12
1.4.2 Siapa	12
1.4.3 Bagaimana	12
1.4.4 Kapan	12
1.4.5 Dimana	12
1.4.6 Bagian Mana	12
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	12
1.5.1 Tujuan Perancangan	13
1.5.2 Manfaat Perancangan	13
Manfaat Teoritis	13
Manfaat Praktis	13
1.6 Metode Perancangan	14
1.6.1 Metode Penelitian	14
1.6.2 Pengumpulan Data	14
Wawancara	14
1.7 Kerangka Perancangan	16
1.8 Pembabakan	17
BAB I Pendahuluan	17
BAB II Landasan Pemikiran	17
BAB III Data dan Analisis Masalah	17
BAB IV Perancangan	17
BAB V Kesimpulan dan Saran	17

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	18
2.1 Teori Objek	18
2.1.1 Gangguan Kecemasan	18
2.1.2 Gejala Gangguan Kecemasan	18
2.1.3 Penanggulangan Gangguan Kecemasan	19
2.2 Teori Medium	19
2.2.1 <i>Video Game</i>	19
2.2.2 <i>Desain Karakter</i>	20
2.2.3 Kepribadian	20
2.2.4 Anatomi	21
2.2.5 Warna	22
2.2.6 <i>Concept Art</i>	22
2.2.7 <i>Environment</i>	23
2.2.8 <i>Keyarts</i>	24
2.3 Metode Perancangan	25
2.4 Khalayak Sasar	25
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	27
3.1 Uraian Data	27
3.1.1 Data Hasil Wawancara	27
3.1.2 Data Karya Sejenis	32
3.1.3 Data Khalayak Sasar	38
3.2 Analisis Data	38
3.2.1 Analisis Data Wawancara	38
3.2.2 Analisis Karya Sejenis	39
3.2.3 Analisis Data Khalayak Sasar	42
BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN	43
4.1 Konsep Perancangan	43
4.1.1 Konsep Pesan	43
4.1.2 Konsep Kreatif	43
4.1.3 Konsep Media	44
4.1.4 Konsep Visual	44
4.2 Perancangan Karya	44
4.2.1 Penulisan Cerita	44
4.2.2 Pra Produksi	45
4.2.3 Produksi	56
4.3 Hasil Perancangan	61

4.3.1 Hasil Perancangan Visual	61
4.3.2 Media Pendukung	64
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69