

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.3.1 Apa.....	5
1.3.2 Siapa.....	5
1.3.3 Bagaimana.....	5
1.3.4 Tempat	5

1.3.5 Waktu	5
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
1.4.1 Tujuan Perancangan	6
1.4.2 Manfaat Perancangan	6
1.5 Metode Perancangan	6
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.2 Analisis Data	7
1.6 Kerangka Perancangan	9
1.7 Pembabakan	10
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	11
2.1 Teori Utama	11
2.1.1 Pengertian.....	11
2.1.2 Depresi Pada Remaja	11
2.1.3 <i>Psycodynamic Treatment</i>	12
2.1.4 <i>Behavior and Cognitive Behavior Treatment</i>	12
2.2 Teori <i>Game</i>	13
2.2.1 Pengertian <i>Game</i>	13
2.2.2 <i>Genre Game</i>	13
2.2.3 <i>Game Design</i>	14

2.2.4 <i>Game Design Document</i>	14
2.2.5 <i>Platform</i>	15
2.2.6 <i>Game Rules</i>	15
2.2.7 <i>Gameplay Mechanics</i>	16
2.2.8 <i>Story/Plot Elements</i>	17
2.2.9 <i>Level Design</i>	18
2.2.10 <i>Goals</i>	19
2.3 Teori Pendukung	20
2.3.1 Studi Kasus	20
2.3.2 Perkembangan Psikologi Remaja.....	20
2.3.3 Psikopatologi pada Remaja	20
2.3.4 Pemasaran Terpusat	21
BAB III DATA DAN ANALISIS	22
3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	22
3.1.1 Data Faktor Penyebab Depresi.....	22
3.1.2 Jenis-Jenis Terapi.....	22
3.1.3 Data Wawancara	23
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	26
3.2.1 Data Kuesioner.....	27

3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis.....	30
3.3.1 Silent Hill: Shattered Memories.....	30
3.3.2 Yomawari: Night Alone.....	39
3.3.3 Whiteday: A Labyrinth Named School.....	47
3.4 Rangkuman Hasil Analisis.....	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	56
4.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	56
4.1.1 Konsep Pesan	57
4.1.2 Konsep Kreatif	57
4.1.3 Konsep Media	57
4.1.4 Konsep Visual	57
4.2. Hasil Perancangan.....	59
4.2.1 Proses Perancangan.....	59
4.2.1 Proses Akhir Perancangan.....	109
BAB V PENUTUP.....	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	116