

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.3.1 Apa	4
1.3.2 Siapa.....	4
1.3.3 Bagaimana.....	4
1.3.4 Tempat	4
1.3.5 Waktu	4
1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan	5
1.4.1 Tujuan Perancangan.....	5
1.4.2 Manfaat Perancangan	5

1.5	Metode Perancangan.....	5
1.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.2	Analisis Data.....	6
1.6	Kerangka Perancangan.....	8
1.7	Pembabakan	9
BAB II	10
LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1	Depresi	10
1.	<i>Psycodynamic Treatment</i>	10
2.	<i>Behavioral and Cognitive-Behavioral Treatment</i>	11
2.2	<i>Isometric</i>	11
2.3	<i>Creating a World</i>	12
2.4	<i>Environment Illustrations</i>	13
2.5	Warna.....	13
2.5.1	Pengaruh Warna Terhadap Emosi.....	13
2.5.2	Arti Perlambangan Warna.....	14
2.6	<i>Cultural Context</i>	15
2.7	<i>Detail</i>	15
BAB III	16
ANALISIS DATA DAN MASALAH	16
3.1	Data Objek Penelitian	16
3.1.1	Depresi	16
3.1.2	Data Wawancara	17
3.2	Data Khalayak Sasaran	20
3.2.1	Data Kuesioner.....	21
3.3	Data & Analisis Karya Sejenis.....	24
3.3.1	Yomawari.....	24

3.3.2	<i>Evil Within 2</i>	36
3.3.3	<i>Corpse Party</i>	45
3.4	Rangkuman Hasil Analisis Data	51
BAB VI.....		53
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN KONSEP DAN HASIL		
PERANCANGAN		53
4.1	Konsep Perancangan.....	53
4.1.1	Konsep Pesan	53
4.1.2	Konsep Kreatif	53
4.1.3	Konsep Media	55
4.1.4	Konsep Visual	55
4.2	Hasil Perancangan.....	56
4.2.1	Proses Perancangan.....	56
4.2.2	Hasil Aset.....	66
4.2.3	Peta Game	108
4.2.3	Hasil <i>Render Level</i>	112
Bab V.....		133
PENUTUP.....		133
5.1	Kesimpulan	133
5.2	Saran	133
DAFTAR PUSTAKA.....		134
LAMPIRAN		135