

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
<i>Abstract</i>	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.3.1. Apa	3
1.3.2. Siapa.....	3
1.3.3. Dimana	3
1.3.4. Kapan	3
1.3.5. Bagaimana.....	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5.1. Tujuan	4
1.5.2. Manfaat	4
1.6. Metode Perancangan	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2. Metode Analisis Data.....	5
1.6.3. Kerangka Perancangan.....	5
1.7. Pembabakan.....	6
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN.....	7
2.1. <i>Gaming Disorder</i>	7
2.2. <i>Environment</i>	7
2.2.1. <i>Diorama</i>	8
2.2.2. <i>Foreground, Middleground, dan Background</i>	8
2.2.3. <i>Ground, Horizon dan Sky</i>	8

2.2.4.	Narative	8
2.3.	Pencahayaan	9
2.3.1.	Jenis Pencahayaan.....	9
2.3.2.	Bayangan.....	10
2.4.	Atmosfer	10
2.4.1.	Waktu	11
2.5.	Warna	14
2.5.1.	Pengaruh Warna Terhadap Emosi.....	14
2.5.2.	Arti Perlambangan Warna.....	14
2.6.	Teori Pendukung	15
2.6.1.	<i>Minimalist</i>	15
2.6.2.	Fantasi	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		17
3.1.	Data	17
3.1.1.	Gaming Disorder.....	17
3.1.2.	Observasi.....	17
3.2.	Data Khalayak Sasaran.....	21
3.2.1.	Khalayak Sasaran Primer	22
3.2.2.	Khalayak Sasaran Sekunder.....	22
3.3.	Analisis Karya Sejenis.....	22
3.3.1.	GLUED	23
3.3.2.	Soul Worker	27
3.3.3.	<i>Seal Online</i>	29
3.4.	Hasil Analisis	32
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		34
4.1.	Konsep Perancangan	34
4.1.1.	Konsep Pesan	34
4.1.2.	Konsep Kreatif	34
4.1.3.	Konsep Media	34
4.1.4.	Konsep Visual.....	35
4.2.	Hasil Perancangan	35
4.2.1.	Proses Perancangan.....	35
4.2.2.	Hasil Aset.....	40
4.2.3.	Hasil Akhir	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1. Kesimpulan.....	52
5.2. Saran.....	52
Daftar Pustaka	54