

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.4.1. Apa.....	3
1.4.2. Mengapa.....	3
1.4.3. Siapa.....	3
1.4.4. Di mana.....	3
1.4.5. Kapan	4
1.4.6. Bagaimana.....	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1. Tujuan Penulisan.....	4
1.5.2. Manfaat Penulisan.....	4
1.6. Metode Penulisan	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2. Metode Analisis Data.....	6
1.6.3. Sistematika Penulisan	6
1.7. Kerangka Penulisan.....	8
1.8. Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Hiasan Pada Bangunan Candi Hindu Budha.....	10
2.1.2 Pengertian dari Artefak	14
2.1.3 Makna dari Ornamen	14
2.2 Teori Media	15
2.2.1 Arti Pada <i>Video Game</i>	15

2.2.2	Environment Artist.....	16
2.2.3	Desain Konsep <i>Environment</i>	16
2.2.4	Pipeline Konsep Environment	19
2.3	Landasan Penulisan	23
2.4	Segmentasi Pasar.....	25
2.4.1	Remaja sebagai <i>Target Audience</i>	25
BAB III	DATA & ANALISIS	26
3.1	Data dan Analisis Objek Penelitian.....	26
3.2	Data dan Analisis Karya Sejenis	39
3.3	Analisis Khalayak Sasar.....	46
3.4	Hasil Analisis	46
BAB IV	PERANCANGAN.....	49
4.1	Konsep.....	49
4.1.1	Konsep Pesan	49
4.1.2	Konsep Kreatif	50
4.1.3	Konsep Media	50
4.1.4	Konsep Visual	51
4.2	Proses Penulisan Konsep Environment.....	52
4.2.1	Kahyangan	52
4.2.2	Pegunungan Akram.....	56
4.2.3	Desa Abyudaya	60
4.3	Breakdown Konsep Environment	65
4.3.1	Kahyangan	65
4.3.2	Pegunungan Akram.....	67
4.3.3	Desa Abyudaya	69
4.4	Background Environment dan Tileset <i>in-game</i> Demo.....	72
BAB V	KESIMPULAN & SARAN	76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN.....		78