

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	9
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Masalah	11
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Ruang Lingkup	13
1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	13
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	13
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	14
1.6 Metode Perancangan	14
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	15
1.6.2 Metode Analisis Data.....	15
1.7 Kerangka Perancangan	16
1.8 Pembabakan	17
BAB II LANDASAN TEORI	18
2.1 Teori Objek	18
2.1.1 Permainan/ <i>game</i>	18
2.1.2 Komunitas <i>Game Online</i>	20
2.1.3 Toxic Behaviour Dalam <i>Game Online</i>	21
2.2 Teori Medium	23
2.2.1 Animasi	23
2.2.2 Artbook	23
2.2.3 Character Designer.....	24
2.3 Landasan Perancangan	38
2.3.1 Metode Penelitian	38
2.3.2 Metode Penelitian Kualitatif	38
2.4 Khalayak Sasar	39
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	41
3.1 Data dan Analisis Data	41
3.1.1 Data Observasi	41
3.1.2 Analisis Data Observasi	44

3.1.3 Data Wawancara	46
3.1.4 Data Kajian Literatur	49
3.1.5 Analisis Data Kajian Literatur	50
3.1.6 Data dan Analisis Karya Sejenis	51
3.1.7 Data dan Analisis Khalayak Sasar	68
3.2 Hasil Analisis Data	69
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	71
4.1 Konsep Perancangan	71
4.2 Konsep Media	71
4.3 Konsep Kreatif	71
4.4 Konsep Visual	72
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90