

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK.....	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL.....	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
1.1. Latar Belakang Masalah.....	9
1.2. Identifikasi Masalah.....	11
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	11
1.2.2. Rumusan Masalah.....	12
1.3. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	12
1.3.1. Tujuan.....	12
1.3.2. Manfaat.....	12
1.4. Ruang Lingkup.....	13
1.4.1. Apa.....	13
1.4.2. Siapa.....	13
1.4.3. Dimana.....	13
1.4.4. Kapan.....	13
1.4.5. Bagaimana.....	13
1.5. Landasan Perancangan.....	13
1.5.1. Metode Analisis Data (Kualitatif).....	13
1.5.1.1. Analisis Tematik.....	14
1.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	14
a. Studi Pustaka.....	14
b. Observasi.....	15
1.5.3. Target Audience.....	15
1.6. Kerangka Perancangan.....	16
1.7. Pembabakan.....	17
BAB II.....	18
DASAR PEMIKIRAN.....	18
2.1. Film Horror.....	18

2.2. Game Horror.....	21
2.3. Game Development.....	22
2.4. Character Design Process.....	23
2.5. Landasan Perancangan: Tahapan Desain Karakter Gabungan.....	29
BAB III.....	34
DATA DAN ANALISIS.....	34
3.1. Data dan Analisis Objek.....	34
3.1.1. Data dan Analisis Hasil Studi Pustaka (Data Karakter).....	34
3.1.2. Data dan Analisis Hasil Observasi (Data Karakter).....	35
3.1.3. Data dan Analisis Hasil Studi Pustaka (Data World Building Game).....	47
3.1 Analisis Akhir Data Karakter.....	49
3.2. Data dan Analisis Karya Sejenis.....	51
3.3. Data dan Analisis Khalayak Sasar.....	60
3.3.1. Geografis.....	60
3.3.2. Demografis.....	60
3.3.3. Psikografis.....	61
3.3.4. Data Kultural/Kebiasaan Audience.....	61
3.4. Tema Besar.....	61
3.5. Kata Kunci.....	61
BAB IV.....	62
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	62
4.1. Konsep Perancangan.....	62
4.1.1. Background Process.....	62
4.1.2. Foreground Process.....	65
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80