

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PEGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.6 Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1 Subjek Penelitian.....	5
1.6.2 Metode Penelitian.....	5
1.6.3 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.4 Metode Analisis Data	6
1.7 Kerangka Berfikir	7
1.8 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Competitive Game	9

2.2	<i>Trash Talking</i>	13
2.3.1	<i>Trash Talking</i> pada Game Competitive	13
2.3	<i>Game Development</i>	15
2.4.1	Concept Art.....	15
2.4	Character Design Process	17
BAB III Data dan Analisis		24
3.1	Data dan Analisis Objek	24
3.1.1	Trash Talking pada Game Online Kompetitif	24
3.2.4	Analisis Akhir	63
3.3	Data dan Analisis Khalayak Sasar	63
3.3.1	Geografis	63
3.3.2	Demografis	64
3.3.3	Psikografis	64
3.3.4	Data kultural	64
3.3.5	Tema Besar	64
3.3.6	Kata Kunci	64
BAB IV		65
KONSEP HASIL PERANCANGAN		65
4.1	Konsep Perancangan	65
4.1.1	Konsep Pesan.....	65
4.1.2	Konsep Kreatif.....	65
4.1.3	Konsep Media.....	66
4.1.4	Konsep Visual.....	66
4.1.5	Proses dan Hasil Perancangan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Kesimpulan dan Saran	77

5.1.1 Kesimpulan.....	77
5.1.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79