

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	5
1.7 Kerangka Penelitian	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Estetika dan Kebudayaan	9
2.1.1 Pengertian Estetika.....	9
2.1.2 Ruang Lingkup Estetika.....	9
2.1.3 Struktur Estetika.....	9
2.1.4 Estetika Nusantara.....	12
2.1.5 Teori Estetika	13
2.1.6 Pengertian Kebudayaan.....	14
2.1.7 Budaya Visual	14
2.1.8 Budaya Visual dalam <i>Game</i>	15
2.2 <i>Game</i>	15

2.2.1 Jenis Game Berdasarkan Platform	15
2.2.2 <i>Online Multiplayer Games</i>	16
2.2.3 <i>MOBA Games</i>	17
2.2.4 Karakter dalam <i>Game</i>	17
2.2.5 Jenis-jenis Karakter.....	18
2.2.6 Desain Karakter.....	19
2.2.7 Desain Karakter Game	20
2.2.8 Elemen-elemen dalam <i>Character Design</i>	20
2.2.9 <i>Character's Social Equipment</i>	25
BAB III URAIAN DATA.....	30
3.1 Data Objek	30
3.1.1 Ksatriya	32
3.2 Data Pendukung	
3.2.1 Majapahit.....	45
3.2.2 Gambaran Arca dari Zaman Majapahit.....	41
3.2.3 Gatotkaca dalam Cerita Pewayangan Jawa.....	42
3.2.4 Watak dan Ciri Fisik Gatotkaca	43
BAB IV ANALISIS	44
4.2 Estetika Ksatriya Lokapala	53
4.2.1 Jinno	54
4.2.2 Vijaya	59
4.2.3 Nala	64
4.2.4 Ilya.....	69
4.2.5 Kanta	73
BAB V Kesimpulan dan Saran	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	