

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.2 Teknik Analisis Data	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 OCD	9
2.2.1 Tipe-Tipe OCD	9
2.2 Desain Karakter Video Game	9
2.2.1 Archetypes	10
2.2.2 Bentuk Dasar	11
2.2.3 Warna	11
2.2.4 Siluet	13
2.2.5 Gestur	13
2.2.6 Style	13
2.2.7 Manga Matrix.....	14
2.3 Metodologi Penelitian	15
2.3.1 Metode Kualitatif	15
2.3.1.1 Dokumentasi	15
2.3.1.2 Wawancara	15

2.3.1.3 Observasi	15
2.3.1.4 Materi Audiovisual, Sosial Media, dan Digital	16
BAB III DATA DAN ANALISIS	17
3.1 Data Mengenai Obsessive Compulsive Disorder (OCD)	17
3.1.1 Data Wawancara	17
3.1.2 Data Kuesioner.....	18
3.2 Data Mengenai Perancangan Karakter.....	19
3.2.1 Data Observasi	19
3.2.2 Data Wawancara	27
3.2.3 Data Karya Sejenis	29
3.3 Hasil Analisis Data.....	69
BAB IV KONSEP & PERANCANGAN.....	75
4.1 Konsep Perancangan.....	75
4.1 Konsep Pesan	75
4.2 Konsep Media	75
4.3 Konsep Kreatif	75
4.4 Konsep Visual	77
4.2 Perancangan.....	78
4.2.1 Produksi.....	78
BAB V PENUTUP	87
5.2 Saran	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89