

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	2
1.3 RUMUSAN MASALAH	2
1.4 RUANG LINGKUP	3
1.5 TUJUAN PERANCANGAN & MANFAAT PERANCANGAN.....	4
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	4
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6.2 Teknik Analisis Data	5
1.7 KERANGKA PENELITIAN.....	6
1.8 PEMBAKARAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TEORI TERKAIT OBJEK.....	8
2.1.1 Kekerasan Fisik Pada Anak	8
2.1.2 Representasi dan Sensivitas Visual Terhadap Isu	9
2.2 MEDIA	9
2.2.1 Video Game	9
2.2.2 Level Design	10
2.2.3 Enviroment Art.....	12
2.2.4 Unsur Visual.....	13
BAB III DATA & ANALISIS DATA	17
3.1 DATA & ANALISIS OBJEK	17
3.1.1 Data Kekerasan Anak di Bandung	17
3.1.2 Data Kekerasan Anak di Antapani	20

3.1.3	Observasi Rumah di Antapani	21
3.2	DATA & ANALISIS WAWANCARA	25
3.2.1	Narasumber <i>Environment Artist</i>	25
3.2.2	Wawancara Narasumber Psikolog	27
3.2.3	Narasumber Khalayak Sasar	32
3.3	DATA & ANALISIS KARYA SEJENIS.....	34
3.3.1	Tabel <i>Video Game</i>	35
3.3.2	Tabel Level Design	37
3.3.3	Tabel Environmennt Art.....	39
3.3.4	Tabel Unsur Visual.....	42
3.4	HASIL ANALISIS DATA	46
BAB IV	KONSEP & HASIL PERANCANGAN.....	48
4.1	KONSEP PERANCANGAN	48
4.1.1	Konsep Pesan	48
4.1.2	Konsep Media	48
4.1.3	Konsep Kreatif.....	48
4.1.2	Konsep Visual	49
4.3	PROSES PERANCANGAN.....	57
4.2.1	Perancangan Aset	57
4.2.1	Perancangan <i>Environment</i>	63
4.3	HASIL PERANCANGAN <i>ENVIRONMENT</i>	72
BAB V	PENUTUPAN	76
5.1	KESIMPULAN.....	76
5.2	SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA		77