

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Metode Penelitian	4
1.5 Kerangka Penelitian.....	6
1.6 Pembabakan.....	7
BAB 2 PEMBAHASAN TEORI	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 <i>Bullying</i>	8
2.1.2 <i>Cyberbullying</i>	9
2.1.3 <i>Media Game</i>	11
2.1.4 <i>Environment Design</i>	12
2.1.5 Teori Khalayak	22

BAB 3 DATA DAN ANALISIS.....	24
3.1 Pengumpulan Data.....	24
3.1.1 <i>Literature Review</i> (Penelitian Terdahulu).....	24
3.1.2 Wawancara Terstruktur.....	24
3.1.3 Kuisisioner.....	32
3.1.4 Observasi SMA Negeri Bandung	33
3.1.5 Analisis Karya Sejenis	36
3.2 Hasil Analisis.....	43
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANACANGAN.....	45
4.1 Konsep	45
4.1.1 Konsep Cerita	45
4.1.2 Konsep Kreatif.....	45
4.1.3 Konsep Media	46
4.1.4 Konsep Visual.....	46
4.2 Hasil Perancangan	47
4.2.1 <i>Moodboard</i>	47
4.2.2 <i>Sketch</i>	47
4.2.3 Final Render.....	50
BAB 5 Kesimpulan dan saran.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54