

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
I.5.1 Tujuan Perancangan	5
I.5.2 Manfaat Perancangan	5
BAB II. BUDAYA LITERASI MEDIA DIGITAL PADA REMAJA	
II.1 Literasi	6
II.1.1 Medium Literasi	7
II.2 Media Digital	8
II.2.1 Jenis Media Digital	9
II.2.2 Literasi Media Digital	10
II.3 Khalayak Pengguna Media Digital	11
II.3.1 Disinformasi Media Digital Bagi Remaja	12
II.3.2 Disinformasi Hoaks	14

II.3.3 Cara Menghindari Disinformasi Media Digital (Hoaks).....	15
II.4 Analisa.....	17
II.4.1 Media Yang Sudah Ada	17
II.4.2 Kuesioner.....	21
II.4.2.1 Hasil Kuesioner	21
II.5 Resume	26
II.2.2 Solusi Perancangan.....	27

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran	28
III.2 Strategi Perancangan.....	32
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	33
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	34
III.2.3 <i>Mandatory</i>	35
III.2.4 Materi Pesan.....	36
III.2.5 Gaya Bahasa.....	36
III.2.6 Strategi Kreatif.....	37
III.2.7 Strategi Media	39
III.2.8 Strategi Distribusi Dan Waktu Penyebaran Media	47
III.3 Konsep Visual	50
III.3.1 Format Desain	51
III.3.2 Tata Letak.....	51
III.3.3 Tipografi.....	56
III.3.4 Ilustrasi.....	58
III.3.5 Warna	60
III.3.6 Audio.....	61

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS DAN PRODUKSI

IV.1 Proses Perancangan Video Animasi 2 Dimensi GAHOAKS	63
---	----

IV.1.1 Teknik Produksi.....	63
IV.1.2 Hasi Akhir.....	69
IV.2 Media Pendukung.....	74
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1 Kesimpulan.....	85
V.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	95
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PEANCANGAN.....	96
RIWAYAT HIDUP.....	97