

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1.5.1. Tujuan perancangan	4
1.5.2. Manfaat perancangan	4
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERSUASI MENCEGAH PRILAKU <i>TOXIC</i> DALAM BERMAIN <i>GAME ONLINE</i>	5
II.1. Persuasi Sosial.....	5
II.2. <i>Toxic</i>	6
II.2.1. Perilaku/Sikap (<i>Attitude</i>)	8
II.2.2. Contoh Perilaku <i>Toxic</i>	8
II.2.3. <i>Toxic Game</i> pada kalangan <i>Gamers</i>	11
II.2.4. Statistic Perilaku <i>Toxic</i>	12
II.2.5. Ciri – ciri <i>player game toxic</i>	14
II.3. <i>Game Online</i>	15
II.3.1. Jenis - jenis <i>Game Online</i>	16
II.3.2. Dampak – Dampak <i>Game Online</i>	19
II.3.2.1. Dampak Positif	20
II.3.2.2. Dampak Negatif.....	20

II.3.3. Sejarah <i>Game Online</i>	21
II.4. Data Lapangan.....	22
II.4.1. Observasi Lapangan	22
II.4.2. Kuesioner.....	24
II.4.3. Wawancara dengan pemilik warnet.....	30
II.4.4. Resume Data.....	31
II.5. Solusi Perancangan.....	31
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	32
III.1 Khalayak Sasaran	32
III.1.1 Demografis	32
III.1.2 Geografis	33
III.1.3 Psikografis.....	33
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	34
III.1.5 <i>Consumer Insight</i>	36
III.2 Strategi Perancangan.....	36
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	37
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	37
III.2.2.1 Pendekatan Visual.....	37
III.2.2.2 Pendekatan Verbal	38
III.2.3 <i>Mandatory</i>	38
III.2.4 Materi Pesan.....	38
III.2.5 Gaya Bahasa.....	39
III.2.6 Strategi Kreatif	39
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	41
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	41
III.2.6.3 <i>Storyboard</i>	41
III.2.6.4 Visualisasi	42
III.2.7 Strategi Media	42
III.2.7.1 Media Utama.....	42
III.2.7.2 Media Pendukung.....	43
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	44
III.3 Konsep Visual	46
III.3.1 Format Video	46

III.3.2 Tata Letak.....	46
III.3.3 Tipografi.....	47
III.3.4 Animasi 3d	48
III.3.6 Warna	49
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	51
IV.1 Teknis Produksi	51
IV.1.1 Tahap Pra Produksi	51
IV.1.2 Produksi	51
IV.1.3 Tahap Pasca Produksi	54
IV.2 Media Utama.....	55
IV.3 Media Pendukung	56
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
V.1 Kesimpulan	64
V.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	66