

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan	4
I.5.2 Manfaat Perancangan	4
BAB II. DAMPAK BURUK DARI BEKERJA BERLEBIH	5
II.I. Bekerja	5
II.1.1. Pekerja	6
II.2. Objek Penelitian	8
II.2.1. Definisi Bekerja Berlebih	8
II.2.2. Tanda-Tanda Bekerja Berlebih	11

II.2.3. Dampak Buruk Bekerja Berlebih	12
II.2.3.1. <i>Burnout</i>	12
II.3. Analisi Permasalahan	16
II.3.1 Kuesioner.....	16
II.4. Resume	21
II.5. Solusi Perancangan.....	21
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	22
III.1. Khalayak Sasaran	22
III.2. Strategi Perancangan.....	25
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	25
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	26
III.2.3. <i>Mandatory</i>	26
III.2.4. Materi Pesan.....	27
III.2.5. Gaya Bahasa.....	28
III.2.6. Strategi Kreatif	28
III.2.7. Strategi Media	39
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	42
III.3. Konsep Visual	44
III.3.1. Format Desain	44
III.3.2. Tata Letak.....	45
III.3.3. Tipografi.....	45
III.3.4. Ilustrasi.....	46
III.3.5. Warna	49
III.3.6. Audio.....	49

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	50
IV.1. Proses Perancangan Video Animasi 2 Dimensi.....	50
IV.1.1. Teknis produksi.....	50
IV.1.2. Hasil Akhir.....	56
IV.2. Media Pendukung	59
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
V.I. Kesimpulan	73
V.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	77
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN.....	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	79