DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT 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 4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

BAB II. INFORMASI DETEKSI DINI SINDROM ASPERGER MELALUI VIDEO *MOTION GRAPHIC* 5
II.1 Pengertian Sindrom 5
II.1.2 Pengertian Sindrom Asperger 5
II.1.3 Tanda dan Gejala Sindrom Asperger 6
II.1.3.1 Pengertian Sosialisasi 7
II.1.3.2 Tujuan Sosialisasi 8
II.1.3.3 Pengertian Komunikasi 9
II.1.3.4 Pengertian Motorik 10
II.1.3.5 Pengertian Sensorik 11
II.1.4 Definisi Media 12
II.1.5 Definisi Informasi 12
II.1.6 Definisi Media Informasi 12

II.2 Peran Orang Tua dalam Deteksi Dini Sindrom Asperger 13
II.2.1 Penyebab Sindrom Asperger 14
II.2.2 Penanganan yang dapat dilakukan 14
II.3 Analisa Masalah 15
II.3.1 Hasil Kuisioner 15
II.4 Kondisi Khalayak 18
II.5 Kesimpulan dan Solusi 18

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN 20
III.1 Strategi Perancangan 20
III.1.1 Tujuan Komunikasi 20
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 20
III.1.3 Materi Pesan 21
III.1.4 Gaya Bahasa 21
III.1.5 Khalayak Sasaran 22
III.1.6 *Consumer Insight* 22
III.1.7 *Consumer Journey* 22
III.1.8 Pemberi Mandat 24
III.1.9 Strategi Kreatif 24
III.1.9.1 Konten 25
III.1.9.2 *Storyline* 27
III.1.9.3 *Storyboard* 29
III.1.10 Strategi Media 30
III.1.11 Strategi Distribusi 33
III.2 Konsep Visual 33
III.2.1 Format Desain 34
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 35
III.2.3 Huruf 35
III.2.4 Warna 35
III.2.5 Ilustrasi 36
III.2.6 Audio 38

BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 39
IV.1 Teknis Produksi Media 39
VI.2 Media Utama 42
VI.2.1 Pra Produksi 42
VI.2.2 Produksi 44
VI.3 Media Pendukung 52

DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Ilustrasi Gangguan Sindrom Asperger 6
Gambar II.2 Ilustrasi anak sedang bersosialisasi 8
Gambar II.3 Ilustrasi gangguan komunikasi 9
Gambar II.4 Ilustrasi saraf motorik 10
Gambar II.5 Ilustrasi saraf sensorik 11
Gambar II.6 Neurologis 14
Gambar II.7Diagram pengetahuan masyarakat mengenai Sindrom Asperger 16
Gambar II.8 Diagram ketertarikan masyarakat untuk mengetahui tentang Sindrom Asperger 16
Gambar II.9 Diagram pendapat masyarakat mengenai Sindrom Asperger 17
Gambar II.10 Diagram pendapat masyarakat mengenai pentingnya untuk mengetahui gejala dini Sindrom Asperger 17
Gambar II.11 Diagram pendapat masyarakat mengenai pentingnya keberadaan media informasi 18
Gambar II.12 Logo – logo sosial media 19

Gambar III.1 Logo Dwipayana 24
Gambar III.2 *Storyboard* 30
Gambar III.3 Tampilan saat video diputar 34
Gambar III.4 Jenis huruf yang digunakan 35
Gambar III.5 Contoh warna yang digunakan 36

Gambar VI.1 Proses pembuatan karakter Andy 39
Gambar VI.2 Proses pembuatan karakter Sany 40
Gambar VI.3 Proses pembuatan karakter Rudi 40
Gambar VI.4 Proses pembuatan karater Ibu 41
Gambar VI.5 Proses pembuatan karakter Ayah 41
Gambar VI.6 Proses pembuatan karakter Psikolog 42
Gambar VI.7 Storyboard 43
Gambar VI.8 Setting scene 1 44

Gambar VI.9 Setting scene 2 44
Gambar VI.10 Setting scene 3 45
Gambar VI.11 Setting scene 4 45
Gambar VI.12 Setting scene 5 45
Gambar VI.13 Setting scene 6 46
Gambar VI.14 Setting scene 7 46
Gambar VI.15 Setting scene 8 46
Gambar VI.16 Setting scene 9 47
Gambar VI.17 Setting scene 10 47
Gambar VI.18 Proses animasi scene 1 48
Gambar VI.19 Proses animasi scene 2 48
Gambar VI.20 Proses animasi scene 3 48
Gambar VI.21 Proses animasi scene 4 49
Gambar VI.22 Proses animasi scene 5 49
Gambar VI.23 Proses animasi scene 6 49
Gambar VI.24 Proses animasi scene 7 50
Gambar VI.25 Proses animasi scene 8 50
Gambar VI.26 Proses animasi scene 9 50
Gambar VI.27 Proses animasi scene 10 51
Gambar VI.28 Proses penggabungan dan proses memberi audio 51
Gambar VI.29 Proses rendering video yang sudah selesai 52
Gambar VI.30 Poster 53
Gambar VI.31 Brosur bagian luar 53
Gambar VI.32 Brosur bagian dalam 54
Gambar VI.33 Stiker 54
Gambar VI.34 Flyer 55
Gambar VI.35 Kalender 56
Gambar VI.36 Mug 56
Gambar VI.37 X Banner 57
Gambar VI.38 Gantungan kunci 57
Gambar VI.33 Pin 58

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 *Consumer Journey* 23
Tabel III.2 *Storyline* 27
Tabel III.3 Jadwal distribusi 33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Storyboard 59
Lampiran B Sketsa 60