DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ii
SURAT KETERANGAN HAK EKSKLUSIF iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
GLOSSARY..... x
BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah 1
I.2. Identifikasi Masalah 2
I.3. Rumusan Masalah 2
I.4. Batasan Masalah 3
I.5. Tujuan Perancangan 3

BAB II GANGGUAN BIPOLAR (*BIPOLAR DISORDER*) SEBAGAI SALAH SATU GANGGUAN MENTAL YANG BERESIKO TINGGI PADA REMAJA

II.1. Gangguan Bipolar 4
II.1.1. Mania (*Manic*) 5
II.1.2. Depresi 6
II.1.3. Fase Campuran 6
II.1.4. Ciri-ciri Gangguan Bipolar 7
II.1.5. Faktor Penyebab Gangguan Bipolar 8
II.1.6. Cara Penanganan Gangguan Bipolar 12
II.2. Perkembangan Remaja 15
II.2.1. Gangguan Bipolar Pada Remaja 16

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1. Strategi Perancangan 19
III.1.1. Segmentasi 19
III.1.2. Solusi 19
III.1.3. Pendekatan Komunikasi 20
III.1.4. Strategi Komunikasi 21
III.1.5. Strategi Kreatif 22
III.1.5.1. Identitas Kampanye 23
III.1.5.2. Studi Karakter 24
III.1.5.3. Studi Lokasi 24
III.1.5.4. Tema 24
III.1.5.5. Sinopsis 25
III.1.5.6. *Storyline* 25
III.1.5.7. *Storyboard* 26
III.1.6. Strategi Media 27
III.1.7. Strategi Distribusi 28
III.2. Konsep Visual 28
III.2.1. Format Desain 28
III.2.1.1. Ukuran 28
III.2.1.2. Tata Suara 29
III.2.1.3. Musik 29
III.2.1.4. Teknik Pengambilan Gambar 29
III.2.2. Warna 29
III.2.3. Tipografi 32

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Material 33
IV.1.1. *Hardware* 33
IV.1.2. *Software* 33
IV.2. Pra Produksi 34

IV.3. Produksi 34
IV.4. Pasca Produksi 35
IV.5. Media Pendukung 38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN