DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3
I.5.1 Tujuan Penelitian 3
I.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH PERJUDIAN *ONLINE* DI KALANGAN MAHASISWA
II.1 Landasan Teori tentang Objek 5
II.1.1 Tindakan Kriminal 5
II.1.2 Pengertian Perjudian 6
II.2 Objek Penelitian 6
II.2.1 Perjudian *Online* 6
II.2.2 Perjudian *Online* Dari Segi Hukum 11
II.2.3 Pengertian Mahasiswa 12
II.3. Analisa 13
II.4 Resume 20

II.5 Solusi Perancangan 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 23
III.1.1 Demografis 23
III.1.2 Geografis 23
III.1.3 Psikografis 23
III.1.2 *Consumer Journey* 24
III.1.3 *Consumer Insight* 25
III.2.Strategi Perancangan 25
III.2.1 Tujuan Komunikasi 25
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 25
III.2.3 *Mandatory* 26
III.2.4 Materi Pesan 27
III.2.5 Gaya Bahasa 28
III.2.6 Strategi Kreatif 28
III.2.6.1 *Copywriting* 30
III.2.6.2 Visualisasi 30
III.2.7 Strategi Media 32
III.2.7.1 Media Utama 32
III.2.7.2 Media Pendukung 33
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 36
III.3 Konsep Visual 38
III.3.1 Format Desain 38
III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 38
III.3.3 Tipografi 40
III.3.4 Ilustrasi 40
III.3.5 Warna 42

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 44
IV.1.1 Teknis Media Utama 44

IV.1.2 Hasil Akhir Media Utama 53
IV.2 Media Pendukung 56
IV.2.1 Media Informasi..... 56
IV.2.2 Media Seminar..... 61
IV.2.3 Media Pengingat 62

DAFTAR PUSTAKA 67
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... 69
RIWAYAT HIDUP..... 70
LAMPIRAN 72