DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x

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. GAWAI SEBAGAI MEDIA PENYEDIA INFORMASI..... 5
II.1 Gawai dan Informasi 5
II.1.1 Gawai 5
II.1.2 Informasi 6
II.2 Undang-undang Terkait Penggunaan Gawai dan Kasus-kasus yang Pernah Terjadi di Masyarakat Akibat Penggunaan Gawai 8
II.2.1 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) 8
II.2.2 Kasus-kasus yang Pernah Terjadi di Masyarakat Akibat Penggunaan Gawai 10
II.2.3 Hasil Survei Kepada Orang Tua Terkait Penggunaan Gawai Pada Anak 13
II.2.4 Animasi 14
II.3 Analisa Masalah 16

II.4 Target Audiens 18
II.5 Resume dan Solusi 19

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN 21
III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Khalayak Sasaran 21
III.1.2 Strategi Komunikasi 23
III.1.2.1 Materi Pesan 26
III.1.2.2 Gaya Bahasa 26
III.1.3 *Mandatory* 27
III.1.4 Strategi Kreatif 27
III.1.5 Strategi Media 36
III.1.6 Strategi Distribusi 36
III.2 Konsep Desain 37
III.2.1 Format Desain 37
III.2.2 Tata Letak 38
III.2.3 Huruf 39
III.2.4 Warna 40
III.2.5 Ilustrasi 41
III.2.6 Audio 42

BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI 43
IV.1 Media Utama 43
IV.2 Media Pendukung 44
Iv.3 Teknis Produksi 49

DAFTAR PUSTAKA 55
LAMPIRAN 56