DAFTAR ISI

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

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

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH
MENGENAI DAMPAK NARKOBA 4
II.1 Landasan Teori tentang Narkotika, Psikotropika, dan Bahan Adiktif 4
II.1.1 Narkotika 4
II.1.1.1 Jenis – Jenis Narkotika 4
II.1.1.2 Penggolongan Narkotika 5
II.1.2 Psikotropika 6
II.1.2.1 Jenis – Jenis Psikotropika 7
II.1.2.2 Penggolongan Psikotropika 7
II.1.3 Bahan Adiktif 8
II.1.3.1 Jenis- Jenis Bahan Adiktif 8

II.1.4 Kelompok Berdasarkan Efek 10
II.1.5 Dasar Pijakan Pemerintah 11
II.1.5.1 Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 11
II.1.5.2 Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1997 13
II.2 Objek Penelitian 15
II.2.1 Narkoba 15
II.2.1.1 Faktor – Faktor Penyalahgunaan Narkoba 16
II.2.1.2 Dampak dari Penyalahgunaan Narkoba 17
II.2.1.3 Cara Mencegah Penyalahgunaan Narkoba 19
II.3 Analisa 21
II.4 *Resume* 23
II.5 Solusi Perancangan 23

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 24
III.1. Khalayak Sasaran 24
III.1.1. Demografis 24
III.1.2. Geografis 25
III.1.3. Psikografis 25
III.1.4. Consumer Insight 25
III.1.5. Consumer Journey 26
III.2. Strategi Perancangan 27
III.2.1. Tujuan Komunikasi 27
III.2.2. Pendekatan Komunikasi 28
III.2.2.1. Pendekatan Visual 28
III.2.2.2. Pendekatan Verbal 29
III.2.3. Mandatory 29
III.2.4. Materi Pesan 30
III.2.5.Gaya Bahasa 31
III.2.6. Strategi Kreatif 31

III.2.6.1. Copywriting 31
III.2.6.2. Karakter 32
III.2.6.3. Storyline 34
III.2.6.4. Storyboard 36
III.2.6.5. Visualisasi 43
III.2.7. Strategi Media 44
III.2.7.1. Media Utama 44
III.2.7.2. Media Pendukung 45
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 48
III.3. Konsep Visual 50
III.3.1. Format Desain 50
III.3.2. Layout (tata letak) 50
III.3.3. Tipografi 53
III.3.4. Referensi 54
III.3.4.1. Referensi Visual Karakter 54
III.3.4.2. Referensi Karakter 55
III.3.4.3. Referensi Visual *Asset* Lingkungan 56
III.3.4.4. Referensi Lingkungan 57
III.3.5. Ilustrasi 59
III.3.6. Warna 62

BAB IV.MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 65
IV.1. Spesifikasi Media 65
IV.1.1. Media Utama 65
IV.1.2. Media Pendukung 66
IV.1.2.1. Poster 66
IV.1.2.2. X banner 66
IV.1.2.3. Brosur 67
IV.1.2.4. Sticker 68

IV.1.2.5. Kaos 69
IV.1.2.6. Totebag 69
IV.1.2.7. Pembatas Buku 70
IV.1.2.8. Pin 71
IV.1.2.9. Notebook 71
IV.1.2.10. Drawingbook 72
IV.1.2.11. Tempat Alat Tulis 73
IV.1.2.12. Tempat Makan 73
IV.2. *Hardware, Software* dan Teknis Produksi 74
IV.2.1. Hardware 74
IV.2.2. Software 74
IV.2.3. Teknis Produksi 75

DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN 80