DAFTAR ISI

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

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

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH 5
II.1.1 Definisi Internet.....5
II.1.2 Sejarah Munculnya Internet.....5
II.1.3 Manfaat Internet.....6
II.1.4 Penyalahgunaan Internet.....7
II.1.5 Program Pemerintah tentang Penggunaan Internet 8
II.1.5 Definisi Remaja.....8
II.1.6 Remaja Akhir.....9
II.2 Kecanduan / Adiksi.....9
II.2.1 Kecanduan Internet.....9
II.2.2 Kriteria Kecanduan Internet.....11
II.2.3 Dampak Negatif Kecanduan Internet 13
II.2.4 Kasus Kecanduan Internet di Indonesia 13
II.2.5 Kemungkinan Solusi Dari Kecanduan Internet 13
II.2.6 Kampanye.....14

II.2.6.1 Fungsi Kampanye.....14
II.2.6.2 Tujuan Kampanye.....15
II.3 Analisis.....15
II.4 *Resume*.....18
II.5 Solusi Perancangan.....19

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....20
III.1 Khalayak Sasaran 20
III.1.1 Demografis 20
III.1.2 Geografis 20
III.1.3 Psikografis 21
III.2 Strategi Perancangan 21
III.2.1 Tujuan Komunikasi 22
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 22
III.2.2.1 Pendekatan Visual 22
III.2.2.2 Pendekatan Verbal 24
III.2.2.3 Pendekatan Audio 24
III.2.3 *Mandatory* 24
III.2.4 Materi Pesan 26
III.2.5 Gaya Bahasa 27
III.2.6 Strategi Kreatif 27
III.2.7 Strategi Media 32
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 36
III.3. Konsep Visual 40
III.3.1 Format Desain 40
III.3.2 Logo 41
III.3.3 Tata Letak 42
III.3.4 Tipografi 42
III.3.5 Ilustrasi 43
III.3.5.1 Studi Karakter 44
III.3.6 Warna 45
III.3.7 Audio 45

III.3.7.1 *Voice over* 46

BAB IV MEDIA & TENKIS PRODUKSI 47
IV.1 Media Utama 47
IV.1.1 Teknis Produksi..... 47
IV.1.2 Pra Produksi 47
IV.1.3 Produksi 47
IV.1.3 Paska Produksi 52
IV.2 Media Pendukung 55

DAFTAR PUSTAKA 65
LAMPIRAN.....68

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tim Berners-Lee, Penemu World Wide Web (WWW) 6
Gambar II.2 Ilustrasi *Cyber Bullying* melalui Internet.....7
Gambar II.3 Ilustrasi pertumbuhan masa anak ke remaja.....8
Gambar II.4 Ilustrasi Kecanduan Internet.....10
Gambar II.5 Penulis bersama Dewi Kumaladewi.....16

Gambar III.1 Contoh *Flat Design* *23*
Gambar III.2 Logo KOMINFO..... 25
Gambar III.3 Logo ICT Watch..... 26
Gambar III.4 *Storyboard*..... 31
Gambar III.5 Logo Kampanye Sadari Setiap Klik..... 41
Gambar III.6 *Font* Futura..... 43
Gambar III.7 Referensi Video Informasi *Motion Graphic* Kurzgesagt..... 43
Gambar III.8 Karakter pada video perancangan..... 44
Gambar III.9 Referensi karakter dari Anak SMA..... 44
Gambar III.10 Warna..... 45

Gambar IV.I Pembuatan Karakter 48
Gambar IV.2 Karakter tambahan perempuan..... 49
Gambar IV.3 Proses *Rigging*..... 49
Gambar IV.4 Pembuatan *Background*..... 50
Gambar IV.5 Contoh *background* paduan warna..... 50
Gambar IV.6 Pembuatan Properti 51
Gambar IV.7 Properti 51
Gambar IV.8 Proses mengatur *keyframe* animasi 52
Gambar IV.9 Penyatuan animasi, suara, dan musik dalam Premiere Pro CC..... 53
Gambar IV.10 Hasil Akhir Pembuatan Video 54
Gambar IV.11 Poster..... 55
Gambar IV.12 *X-Banner* 56
Gambar IV.13 Sticker..... 57
Gambar IV.14 Gantungan Kunci 57

Gambar IV.15 Kaos 58
Gambar IV.16 *Mousepad* 58
Gambar IV.17 *Totebag*..... 59
Gambar IV.18 Media Sosial..... 60
Gambar IV.19 Poster Digital..... 61
Gambar IV.20 Pin..... 61
Gambar IV.21 *Mug*..... 62
Gambar IV.22 *Backdrop* Panggung..... 62
Gambar IV.23 Spanduk..... 63
Gambar IV.24 *Photobooth*..... 63
Gambar IV.25 *Flagchain*..... 64

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 *Storyline*..... 28
Tabel III.2 Strategi Waktu Penyebaran Media..... 38
Tabel III.3 Strategi Distribusi Penyebaran Media..... 39