

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
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.....	3
BAB II BEGADANG BAGI KESEHATAN TUBUH	
II.1 Landasan Teori	4
II.2 Objek Penelitian	5
II.2.1 Akibat Begadang	6
II.2.2 Cara Agar Tubuh Diperbolehkan Untuk Begadang	7
II.2.3 Meminimalisir Efek Begadang Agar Tidak Menjadi Dua Kali Lipat	8
II.3 Analisa.....	9
II.3.1 Hasil Wawancara.....	10
II.3.2 Hasil Kuesioner	11
II.4 Resume	11
II.5 Solusi Perancangan.....	12

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran	13
III.2 Strategi Perancangan	14
III.2.1 Tujuan Komunikasi	14
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	15
III.2.3 Mandatory	17
III.2.4 Materi Pesan	17
III.2.5 Gaya Bahasa	17
III.2.6 Strategi Kreatif	18
III.2.7 Strategi Media	23
III.2.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media	27
III.3 Konsep Visual	28
III.3.1 Format Desain	28
III.3.2 Tata Letak	29
III.3.3 Tipografi	30
III.3.4 Ilustrasi	31
III.3.5 Warna	36
III.3.6 Audio	37

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama	38
IV.1.1 Tahap Sketsa	38
IV.1.2 Tahap Digital	39
IV.1.3 Gameplay	43
IV.2 Media Pendukung	45
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55