DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT 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 4
I.3 Rumusan Masalah 4
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 5
1.5.1 Tujuan Perancangan 5
1.5.2 Manfaat Perancangan 5

BAB II. EMOSI, GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU, DEFINISI REMAJA, CIRI PSIKOLOGI REMAJA, DEFINISI *SELF-INJURY*
II.1 Definisi Emosi 6
II.1.2 Faktor Timbulnya Emosi 6
II.1.2.1 Faktor Internal 7
II.1.2.2 Faktor Eksternal 7
II.1.3 Gangguan Emosi dan Perilaku 7
II.2 Definisi Remaja 8
II.2.1 Ciri Psikologi Remaja 8
II.3 Definisi *Self-injury* 8
II.3.1 Penyebab *Self-injury* 9

II.3.2 Bentuk-Bentuk *Self-injury* 10
II.3.3 Karakteristik *Self-injury* 11
II.3.4 Faktor-Faktor Penyebab *Self-injury* 12
II.4 Analisa 13
II.4.1 Wawancara dengan Ahli 13
II.4.2 Kuesioner 14
II.5 *Resume* 17
II.6 Solusi Perancangan 18

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 19
III.2 Strategi Perancangan 22
III.2.1 Tujuan Komunikasi 22
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 23
III.2.3 *Mandatory* 24
III.2.4 Materi Pesan 25
III.2.5 Gaya Bahasa 25
III.2.6 Strategi Kreatif 25
III.2.7 Strategi Media 37
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 41
III.3 Konsep Visual 43
III.3.1 Format Desain 43
III.3.2 Tata Letak (*Layout)* 44
III.3.3 Tipografi 45
III.3.4 Ilustrasi 46
III.3.5 Warna 52

BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 54
IV.1.1 Teknis Produksi Media 54
IV.1.2 Pra Produksi 59
IV.1.3 Produksi 59

IV.1.3.1 Tahap Pengambilan Gambar 59
IV.1.4 Paska Produksi 61
IV.1.5 Media Utama 62
IV.2 Media Pendukung 63