DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PENRNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR LAMPIRAN v

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 5
I.3 Rumusan Masalah 5
I.4 Batasan Masalah 6
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan 6

BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PADA *ANIME ECCHI* 7
II.1 Pengertian Sensualitas 7
II.2 Definisi *Anime Ecchi* 8
II.3 Definisi Remaja, Orang Tua, Dan Pengguna Internet di Indonesia 11
II.3.1 Definisi Remaja 11
II.3.2 Definisi Orang Tua 12
II.3.3 Pengguna Internet Di Indonesia 13
II.4 Masalah Mengenai Sensualitas Pada *Anime Ecchi* 15
II.4.1 Hasil Kusioner 15
II.4.2 Wawancara Narasumber Ahli 18
II.4.3 Sumber Tulisan Jurnal Penelitian 26

II.5 Informasi.....28
II.6 Resume.....29
II.7 Solusi Perancangan.....30

BAB III STRATEGI PERANCANGAN MEDIA DAN KONSEP DESAIN.....31
III.1 Khalayak Sasaran.....31
III.1.1 Segmentasi.....31
III.1.2 *Consumer Journey*.....33
III.1.3 *Consumer Inside*.....35
III.2 Strategi Perancangan.....35
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....36
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....36
II.2.2.1 Komunikasi Verbal.....36
II.2.2.2 Komunikasi Visual.....37
II.2.2.3 *Layout* Media.....39
III.2.3 *Mandatory*.....40
III.2.4 Materi Pesan.....40
III.2.5 Gaya Bahasa.....41
III.2.6 Strategi Kreatif.....41
III.2.7 Strategi Media.....43
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....46
III.3 Konsep Visual.....48
III.3.1 Format Desain.....48
III.3.2 Tata Letak (*Layout*).....58
III.3.3 Tipografi.....50
III.4 Foto.....52
III.5 Ilustrasi.....53
III.6 Warna.....54

BAB IV TEKNIS PRODUKSI.....56
IV.1 Konsep Media.....56
IV.2 Teknis Pembuatan.....56

IV.2.1 Konsep Materi Buku 56
IV.2.2 Teknis Pengambilan Foto 57
III.2.3 Teknis Ilustrasi Gambar *Anime* 59
III.2.4 Proses Digital 60
IV.3 Hasil Karya Media Utama 62
III.4 Media Pendukung.....69
DAFTAR PUSTAKA xiii
LAMPIRAN..... xiv