

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	4
I.3. Rumusan Masalah	5
I.4. Batasan Masalah	5
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
I.5.1. Manfaat Perancangan	6
BAB II. PELANGGARAN HUKUM PIDANA MENGENAI NFT YANG MARAK TERJADI DI OPENSEA	7
II.1 <i>Non Fungible Token</i>	7
II.1.2 <i>Blockchain</i> pada NFT	9
II.1.3 Sejarah NFT	9
II.2 Opensea	10
II.2.1 Sejarah Opensea	12
II.3 Hukum Pidana	12
II.3.1 Sejarah KUHP	12
II.4 Pelanggaran Pidana Yang Marak di Opensea	13
II.4.1 Pidana Atas Pencurian Karya	13
II.4.2 Pidana Atas Pemalsuan Identitas	14
II.4.3 Pidana Atas Penjualan Data Kependudukan	14
II.5 Analisis Literatur	15
II.6 Analisis Komunikasi Personal	16
II.7 Analisis Media	17
II.8 Kuesioner	17

II.8.1 Hasil Kuesioner	19
II.9 Resume	21
II.10 Solusi Perancangan.....	22
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	23
III.1 Khalayak Sasaran	23
III.1.1 Demografis	23
III.1.2 Geografis	24
III.1.3 Psikografis.....	25
III.1.4 <i>Consumer Insight</i>	25
III.1.5 <i>Consumer Journey</i>	26
III.2 Strategi Perancangan.....	28
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	29
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	29
III.2.3 <i>Mandatory</i>	31
III.2.4 Materi Pesan.....	31
III.2.5 Gaya Bahasa.....	32
III.2.6 Strategi Kreatif.....	32
III.2.7 Strategi Media	34
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	39
III.3 Konsep Visual	41
III.3.1 Format Desain	41
III.3.2 Alur Baca	42
III.3.3 Tipografi.....	43
III.3.4 Ilustrasi.....	43
III.3.5 Warna	45
BAB. IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	47
IV.1 Media Utama.....	47
IV.2 Media Pendukung	48
IV.3 Teknis Produksi	57