

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	5
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II. <i>PLAYING VICTIM</i> DALAM PSIKOLOGI	6
II.1 Landasan Teori.....	6
II.1.1 Tinjauan Penyakit Mental	6
II.1.2 Tinjauan <i>Playing Victim</i>	8
II.1.3 Diagnosis <i>Playing Victim</i> Dalam Gangguan Kejiwaan	9
II.2 Objek Perancangan.....	10
II.2.1 Ciri- Ciri Perilaku <i>Playing Victim</i>	10
II.2.2 Faktor Utama Penyebab <i>Playing Victim</i>	11
II.2.3 Dampak Terhadap Korban <i>Playing Victim</i>	12
II.2.4 Cara Mengatasi Pelaku <i>Playing Victim</i>	13
II.3 Analisa.....	14
II.3.1 Wawancara	14
II.3.2 Kuisisioner	20

II.4 <i>Resume</i>	24
II.5 Solusi Perancangan	24
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	25
III.1 Khayalak Sasaran.....	25
III.2 Strategi Perancangan.....	28
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	28
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	29
III.2.3 <i>Mandatory</i>	30
III.2.4 Materi Pesan	31
III.2.5 Gaya Bahasa	31
III.2.6 Strategi Kreatif.....	31
III.2.7 Strategi Media.....	57
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	65
III.3 Konsep Visual.....	68
III.3.1 Format Desain.....	69
III.3.2 Tata Letak	75
III.3.3 Tipografi	84
III.3.4 Warna.....	85
III.3.5 Audio	87
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	90
IV.1 Teknis Produksi	90
IV.1.1 Tahap Pra-Produksi	90
IV.1.2 Tahap Produksi	95
IV.1.3 Tahap Pasca Produksi.....	106
IV.2 Final Media Utama	107
IV.3 Final Media Pendukung.....	114
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	127
V.1 Kesimpulan	127
V.2 Saran	127

DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	132
LEMBAR BIMBINGAN.....	143
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	144
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	145