

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PENELITIAN.....	7
2.1 Studi Pustaka	7
2.1.1 Tugas akhir dengan judul “ <i>Visual journaling</i> sebagai Media Emotional Release bagi Kesehatan Mental Remaja di Banyumas”	7
2.1.2 Tugas akhir dengan judul “Perancangan <i>Board Game</i> “ <i>Tile Drop</i> ” untuk Mengurangi Efek Negatif Kecanduan <i>Game online</i> ”	8
2.1.3 Penelitian dengan judul “Perancangan Media Buku Cerita Bergambar (Smart) Tentang Dampak Kecanduan <i>Game online</i> pada Anak Kelas IV SDN 19 di Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu”	9
2.2 Referensi Karya	10
2.2.1 Buku Ini Aku	10
2.2.2 <i>Game Ragnarok Online</i>	12
2.2.3 Referensi Warna dari Akun Instagram Mental Hub Indonesia	13
2.2.4 Referensi Karakter dari akun Youtube.....	15
2.2.5 Referensi <i>Journaling</i> dari Buku <i>The Book Of Dreams</i>	16
2.3 Dasar Teori	17
2.3.1 Landasan Konseptual	17
2.3.2 Landasan Perancangan	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Metode Penelitian	28
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	28
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	29
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	29
3.1.4 Informan Penelitian.....	30
3.2 Identifikasi Data	33
3.2.1 Profile Dinas Keshatan Kabupaten Banyumas.....	33
3.2.2 Hasil Wawancara, Kuesioner, Observasi, dan Dokumentasi	37
3.2.3 Studi Komparasi	54
3.2.4 Analisis SWOT, USP dan <i>Positioning</i>	59
3.3 Kerangka Penelitian	62
3.4 Jadwal Peneliti.....	63
BAB IV KONSEP RANCANGAN	64
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	64
4.2 Konsep Perancangan.....	65
4.2.1 Target <i>Market</i> dan <i>Audience</i>	65
4.2.2 Format Visual Book.....	66
4.2.3 Tema dan Sinopsis	66
4.2.4 Tahapan Visual	67
4.2.5 Realisasi Visual	89
4.3 Media	95
4.3.1 Media Utama	95
4.3.2 Media Pendukung	96
4.3.3 Strategi Media	99
4.3.4 Produksi.....	100
BAB V KONSEP RANCANGAN	101
5.1 Media Utama.....	101
5.2 Media Pendukung.....	105
5.2.1 Poster.....	105
5.2.2 X-Banner.....	106

5.2.3 Ilustrasi pada Totebag.....	107
5.2.4 Desain Baju Kampanye Buku Level Up	108
5.2.5 Desain <i>Keychain</i>	109
5.2.6 Instagram.....	110
BAB VI PENUTUP	111
6.1 Kesimpulan	111
6.2 Saran.....	112
Daftar Pustaka.....	113
LAMPIRAN.....	116