

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Secara Teoritis	4
1.5.2 Manfaat bagi Universitas Pembangunan Jaya.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.5.4 Manfaat bagi Perusahaan	4
1.5.5 Manfaat bagi Pihak Lain	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN UMUM	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Tinjauan Teori.....	10
2.3 Teori Utama	10
2.3.1 Kampanye	10
2.3.2 Strategi Kampanye.....	11

2.3.3	Judi Online	16
2.3.4	Komunikasi Massa	16
2.4	Teori Pendukung	17
2.4.1	Video	17
2.4.2	Video Kampanye.....	17
2.4.3	Sinematografi	20
2.4.4	Teknik Pengambilan Gambar.....	20
2.4.5	Teori Warna	28
2.4.6	<i>Color Grading</i>	41
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori.....	48
BAB III METODOLOGI DESAIN		50
3.1	Sistematika Perancangan.....	50
3.1.1	Penggunaan Theory of Planned Behavior (TPB) dalam Penelitian ..	51
3.1.2	Implementasi TPB dalam Kampanye.....	52
3.1.3	Implementasi Model AISAS dalam Penelitian	52
3.2	Metode Pencarian Data	53
3.3	Analisis Data	55
3.3.1	Analisis Observasi Iklan Judi Online.....	55
3.3.2	Analisis Wawancara dengan Narasumber.....	57
3.3.3	Dokumen Review	60
3.3.4	Analisa Studi Literatur	61
3.3.5	Pengaruh Iklan Judi Online terhadap Perilaku Remaja.....	70
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis.....	70
3.5	Pemecahan Masalah	72
BAB IV STRATEGI KREATIF		74
4.1	Strategi Komunikasi.....	74
4.1.1	Potensi Penempatan dan Kolaborasi Kampanye.....	74
4.2	Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....	74
4.3	Analisis SWOT	77
4.4	Analisis Model 5W+1H	77
4.5	Proses Tahapan Perancangan Video Kampanye	78

4.5.1	Sinopsis Cerita	78
4.5.2	Storyline	79
4.5.3	Storyboard	80
4.5.4	Studi Karakter	85
4.5.5	Studi Properti	86
4.6	Sinematografi	87
4.6.1	Lighting	87
4.6.2	Editing	87
4.6.3	Suara/Sound/Efek	88
4.7	Moodboard	89
4.8	Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner)	89
4.8.1	Tone	90
4.8.2	Manner	90
4.9	Konsep Visual (Berbasis Formula AISAS)	91
4.9.1	Visual Utama	92
4.9.2	Visual Pendukung	92
4.10	Konsep Verbal	92
4.10.1	Tagline / Slogan	92
4.10.2	Headline, Subheadline, dan Bodycopy	93
4.10.3	Tipografi	93
4.11	Konsep Perancangan (Layout & Komposisi)	94
4.12	Final Artwork	95
4.12.1	Media Pendukung	95
4.12.2	Media Utama	97
BAB V	PENUTUP	104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN		108