

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	v
SURAT PERNYATAAN .....	vii
MENGENAI ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
RINGKASAN .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR TABEL .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	3
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	3
1.5 Sistematika Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Teori Design .....	5
2.2 Tipografi .....	5
2.3 Infografis .....	6
2.4 Poster .....	6
2.5 <i>Motion Graphic</i> .....	6
2.5.1 <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Edukasi .....	7
2.6 Teori Audio Visual .....	7
2.7 Animasi .....	8
2.8 Media Edukasi .....	8
2.9 Kampanye .....	9
2.9.1 Definisi Kampanye Mental Health .....	10
2.9.2 Jenis - Jenis Kampanye Mental Health .....	10
2.10 Definisi Kesehatan Mental .....	11
2.10.1 Faktor Kesehatan Mental .....	11

2.10.2	Kasus Kesehatan Mental Pada Remaja Di Indonesia.....	12
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI DESAIN.....</b>	<b>13</b>
3.1	Sistematika Perancangan .....	13
3.2	Desain Penelitian.....	14
3.2.1	Pendekatan Kualitatif .....	14
3.2.2	Metode Pengumpulan Data .....	14
3.3	Hasil Pengumpulan Data .....	15
3.3.1	Wawancara Lembaga Kampong Hening.....	15
3.4	Metode Pencarian Data .....	19
3.4.1	Data Pengguna dan Target Audiens/Khalayak Sasaran .....	19
3.4.2	Survei dan Wawancara .....	20
3.4.3	Studi Visual.....	20
3.5	Paparan Data .....	26
3.5.1	Hasil Kuesioner .....	26
3.5.2	Hasil Studi Konten.....	27
3.5.3	Hasil Studi Visual .....	28
3.6	Kesimpulan Hasil Analisis .....	29
3.7	Hasil Analisis.....	29
3.6	Prosedur Pelaksanaan.....	30
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>33</b>
4.1	Strategi.....	33
4.1.1	Strategi Pesan.....	33
4.1.2	Strategi Kreatif.....	34
4.1.3	Strategi Visual.....	34
Dan karakter pendukung, yaitu Firman adalah seorang teman Darren sebagai tempat berceritanya Darren.....		37
4.2	Hasil Perancangan .....	37
4.2.1	Pembuatan Naskah .....	38
4.2.2	Pembuatan Sketsa Karakter .....	39
4.2.3	Pembuatan Latar Belakang pada <i>Storyboard</i> Animasi.....	40
4.2.4	Pembuatan <i>Animatic Storyboard</i> .....	43
4.2.5	Pembuatan <i>Intro</i> dan <i>Outro</i> .....	43
4.2.6	Pembuatan Poster.....	44

4.2.7	Proses <i>Editing</i> .....	45
4.2.8	Hasil Akhir.....	45
BAB V PENUTUP .....		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran .....	47
Daftar Pustaka.....		49

