

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Siapa	3
1.3.3 Bagaimana	3
1.3.4 Tempat	3
1.3.5 Kapan	3
1.4 Tujuan & Manfaat	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Metode Perancangan	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7

BAB II : LANDASAN PEMIKIRAN	8
2.1 Gangguan Jiwa	8
2.1.1 Gangguan Depresi	8
2.1.2 Upaya Meningkatkan Kekebalan	8
2.1.3 Jenis dan Gejala Depresi	9
2.1.4 Penanganan Depresi	13
2.2 Media	13
2.2.1 Multimedia	14
2.2.2 Komponen Multimedia	14
2.3 Motion Graphic	15
2.3.1 Unsur-Unsur Visual	16
2.3.2 Prinsip Gerak Motion Graphic	17
2.4 Komunikasi	18
2.4.1 Konseptualisasi Komunikasi	18
2.4.2 Model Komunikasi Lasswell	20
2.5 Psikologi Perkembangan Remaja	20
2.5.1 Pengertian	20
2.5.2 Periodisasi	20
2.5.3 Ciri-Ciri Masa Remaja	21
2.6 Khalayak Sasaran	22
2.6.1 Target Primer	22
2.6.2 Target Sekunder	22
BAB III : DATA DAN ANALISIS	24
3.1 Data Objek	24
3.1.1 Depresi dan Gangguan Jiwa	24
3.1.2 Prevalensi Gangguan Jiwa	25
3.2 Data Khalayak Sasaran	27
3.2.1 Kuesioner Pengetahuan Kesehatan Jiwa	27
3.2.2 Kuesioner Media Motion Graphic	29
3.2.3 Kuesioner Preferensi Konten <i>Motion Graphic</i>	30
3.3 Data Karya Sejenis	32
3.3.1 <i>What is Depression?</i>	32

3.3.2	<i>What is Bipolar Disorder?</i>	33
3.3.3	<i>What is Death? Is Death Real?</i>	34
3.4	Data Pendukung	35
3.4.1	Data Wawancara 1	35
3.4.2	Data Wawancara 2	37
3.4.3	Data Wawancara 3	39
3.5	Analisis Data	42
3.5.1	Analisis Data Objek	42
3.5.2	Analisis Data Khalayak Sasaran	43
3.5.3	Analisis Data Karya Sejenis	44
3.5.4	Hasil Analisis Data	47
	BAB IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
4.1	Praproduksi	49
4.1.1	Garis Besar Konsep	49
4.1.2	Konsep Pesan	49
4.1.3	Penggunaan Visual	50
4.1.4	Konsep Media	50
4.1.5	Konsep Visual	51
4.1.6	Deskripsi dan Ide Cerita	57
4.1.7	<i>Storyline dan Storyboard</i>	58
4.2	Produksi	62
4.2.1	Desain Ilustrasi	62
4.2.2	<i>Animating & Rigging</i>	66
4.3	Pascaproduksi	67
4.3.1	<i>Compositing</i>	67
4.3.2	<i>Editing</i>	68
	BAB V : PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN	73