

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.1.1 Jurnal berjudul “Perancangan Informasi Dampak <i>Body Shaming</i> Di Media Sosial Instagram Pada Kesehatan Mental Dan Hukum Bagi Pelaku Melalui Media Video <i>Motion Graphic</i> ”	6
2.1.2 Jurnal berjudul “Rancang Bangun <i>Motion Graphic</i> ”Cukup” Sebagai Media Edukasi Pencegahan <i>Body Shaming</i> Untuk Remaja”	7

2.1.3 Jurnal Berjudul “Perancangan Kampanye Sosial Cegah <i>Body Shaming</i> Terhadap Laki-Laki Melalui Animasi 2D”	7
2.2 Referensi Video <i>Motion Graphic</i>	8
2.2.1 Channel Youtube Kok Bisa?	8
2.2.2 Vidico	8
2.2.3 Video <i>Motion Graphic</i> “ <i>Stop Bullying – Stop Kekerasan di Sekolah</i> ” .	9
2.3 Dasar Teori	10
2.3.1 <i>Motion Graphic</i>	10
2.3.2 <i>Flat Design</i>	12
2.3.3 Warna	12
2.3.4 Tipografi	14
2.3.5 <i>Storyboard</i>	16
2.3.6 Pengertian <i>Body Shaming</i>	17
2.3.7 Kesehatan Mental	19
2.3.8 Media Edukasi	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.1.1. Jenis Pendekatan	22
3.1.2. Objek dan Subjek Penelitian	23
3.1.3. Jenis Data dan Sumber Data	23
3.1.4. Informan Penelitian	24
3.1.5. Teknik Pengumpulan Data	24
3.1.6. Metode Analisis Data	26
3.2 Identifikasi Data	27
3.2.1. Profil Instansi DPPKBP3A Pemerintah Kabupaten Banyumas	27
3.2.2. Hasil Wawancara	31

3.2.3 Studi Komparasi	32
3.2.4 Analisis Hasil SWOT, USP dan <i>Positioning</i>	34
3.2.5 Target Audiens	36
3.2.6 Kerangka Penelitian	37
3.2.7 Jadwal Penelitian	38
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	39
4.1 Pendahuluan	39
4.2 Ide Dasar Perancangan	39
4.2.1 Konsep Kreatif	39
4.2.2 Konsep Media	41
4.2.3 Konsep Visual	41
4.3 Konsep Perancangan	42
4.3.1 Pra Produksi	42
4.3.2 Produksi	56
4.3.3 Pasca Produksi	58
4.4 Media	60
4.4.1 Media Utama	60
4.4.2 Media Pendukung	60
4.4.3 Penempatan Media	61
4.5 Biaya Produksi	61
4.5.1 Rincian Biaya	61
BAB V VISUALISASI	62
5.1 Media Utama	62
5.2 Media Pendukung	63
5.2.1 Poster	63
5.2.2 <i>X-Banner</i>	64

5.2.3 <i>Feed</i> Instagram dan Facebook	65
5.2.4 Kaos	66
5.2.5 <i>Tote Bag</i>	67
BAB VI PENUTUP	68
6.1 Kesimpulan.....	68
6.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
Lampiran 1 : Mockup Media	72
1. Poster	72
2. <i>X-Banner</i>	73
3. <i>Feed</i> Instagram dan Facebook.....	74
4. Kaos.....	75
5. <i>Tote Bag</i>	76
Lampiran 2 : Data Pengguna Media Sosial Berdasarkan Umur dan Gender di Indonesia Tahun 2023	77
Lampiran 3 : Data Kasus Perlindungan Anak dari Media Tahun 2023	78
Lampiran 4 : Hasil Cek Plagiarisme Turnitin	79