

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DATA SKEMA/BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	5
1.2.1. Identifikasi Masalah	5
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Perancangan	6
1.5.1. Manfaat Praktis	6
1.5.2. Manfaat Akademis	6
1.6. Metode Perancangan.....	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2. Metode Analisa Data	6
1.7. Kerangka Perancangan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Anak-anak.....	9

2.1.1. Tahap Perkembangan Anak-anak	9
2.2. Pornografi	10
2.2.1.Jenis-jenis Pornografi	10
2.2.2.Faktor Mengapa Pria Menonton Pornografi	12
2.2.3.Dampak Pornografi	13
2.2.4.Tahap Kecanduan Pornografi.....	17
2.2.5.Mengatasi Kecanduan Pornografi	18
2.3. Media Baru	19
2.4. Permainan	19
2.5. Educational Game	20
2.5.1.Jenis-jenis Education Game	20
2.5.2.Faktor-faktor yang Mempengaruhi Education Game	22
2.6. Board Game.....	24
2.6.1.Fungsi Board Game.....	24
2.6.2.Jenis-jenis Board Game	26
2.7. Teori Ilustrasi.....	27
2.7.1.Fungsi Ilustrasi	28
2.7.2.Jenis Ilustrasi	28
2.8. Desain Karakter	28
2.9. Teori Desain Komunikasi Visual	29
2.9.1.Warna	29
2.9.2. <i>Layout</i> (Tata Letak)	31
2.9.3.Tipografi.....	32
 BAB III DATA DAN ANALISIS.....	34
3.1. Data Institusi Pemberi Proyek	34
3.2. Data Produk	35

3.3. Bahaya Pornografi	36
3.4. Data KhalayakSasaran	37
3.5. Data Proyek Sejenis.....	38
3.6. Data Observasi.....	39
3.6.1.Pornografi Pada Game Digital	39
3.6.2.Pornografi Pada Komik.....	41
3.6.3.Pornografi Pada Animasi & Film.....	45
3.6.4.Pornografi Di Internet	47
3.6.5.Pornografi dan Penyimpangan Seksual.....	52
3.6.6.Kasus Akibat Terpapar Pornografi.....	54
3.7. Analisa Produk Sejenis.....	57
3.8. Analisa SWOT.....	58
 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4.1. Konsep	60
4.1.1.Konsep Pesan (Ide Besar)	60
4.1.2.Sasaran Komunikasi.....	61
4.2. Strategi Komunikasi	61
4.3. Konsep Kreatif.....	62
4.4. Konsep Media.....	63
4.5. Konsep Visual	63
4.6. Konsep Bisnis	67
4.7. Hasil Perancangan	69
4.8. Media Pendukung.....	74
 BAB V PENUTUP.....	83
5.1.Kesimpulan.....	83

5.2.Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85