

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Metode Perancangan	7
1.7.1 Pengumpulan Data	7
1.7.2 Analisis Data	8
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	9
1.8 Kerangka Perancangan	10
1.9 Pembabakan	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Program <i>Short Feature</i>	12
2.1.1 Program <i>Feature</i>	12

2.1.2 Karakteristik, Jenis, dan Fungsi <i>Feature</i>	13
2.1.3 <i>Feature</i> sebagai Media Informasi yang inovatif	17
2.2 Konten Produk Lokal Indonesia	18
2.2.1 Konsumsi dan Produktivitas Lokal	18
2.2.2 Konten Produk Lokal	19
2.3 Penyutradaraan.....	20
2.3.1 Pendekatan	21
2.3.2 Gaya/Pengayaan.....	22
2.3.3 Bentuk	23
2.3.4 Struktur.....	24
2.3.5 Tugas dan Fungsi	24
BAB III ANALISIS DATA	
3.1 Data dan Analisis Objek Produk Lokal Wajit Cililin	27
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasaran.....	35
3.2.1 Observasi.....	35
3.2.2 Wawancara.....	36
3.2.3 Khalayak Sasaran	37
3.2.4 <i>Short Feature</i> di Youtube.....	39
3.3 Data dan Analisis Karya <i>Short Feature</i> Sejenis.....	42
3.3.1 Great Big Story dan Analisis	42
3.3.2 VICE Indonesia dan Analisis	50
3.3.3 Kumparan dan Analisis	58
3.4 Hasil Analisis	65
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1 Konsep	71
4.1.1 Konsep Media	71

a. Format Program	71
b. Segmentasi Program	72
4.1.2 Konsep Visual	74
a. Gaya Penceritaan	74
b. Visualisasi Program	76
4.2 Perancangan	76
4.2.1 Pra Produksi	76
4.2.2 Produksi	101
4.2.3 Pasca Produksi	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	108