

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Batasan Masalah	6
1.5.1 Apa	6
1.5.2 Siapa.....	6
1.5.3 Bagaimana.....	7
1.5.4 Dimana	7
1.5.5 Kapan	7
1.5.6 Mengapa.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.7 Metode Penelitian	9
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	9
1.7.2 Metode Analisis Data.....	12
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	12
1.8 Kerangka Perancangan	14
1.9 Pembabakan.....	15
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	16
2.1 Teori Obyek	16

2.1.1	Peran Orang Tua Generasi Alfa	16
2.1.2	Dampak Kecanduan	17
2.1.3	Generasi alfa	18
2.1.4	<i>Smartphone</i> Dan Gim.....	20
2.1.5	<i>Target Audience</i>	22
2.2	Teori Media	23
2.2.1	Film	23
2.2.2	Klasifikasi Film.....	24
2.2.3	Film Pendek	25
2.2.4	Sutradara	26
2.2.5	Penyutradaraan.....	30
2.3	Teori Pendekatan	31
2.3.1	Psikolog Perilaku (<i>Behavioristik</i>)	31
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		32
3.1	Data Dan Analisis Data	32
3.1.1	Data Objek Penelitian	32
3.1.2	Analisis Data Objek	37
3.1.3	Hasil Analisis Data Objek.....	39
3.2	Sasaran Khalayak.....	40
3.2.1	Geografis	40
3.2.2	Demografis.....	41
3.2.3	Psikografis.....	41
3.2.4	Dampak Konsumen.....	41
3.3	Wawancara	42
3.3.1	Wawancara Terstruktur.....	42
3.3.2	Wawancara Tidak Terstruktur	45
3.4	Data Dan Analisis Karya Sejenis.....	49
3.4.1	Film 1	49
3.4.2	Film 2	52
3.4.3	Film 3	55
3.5	Hasil Analisis Karya Film Sejenis	57
3.6	Tema Besar	58
3.7	Kata Kunci	58
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		59
4.1	Konsep perancangan.....	59

4.1.1	Ide Besar	60
4.1.2	Konsep Kreatif	60
4.1.3	Konsep Visual	61
4.2	Perancangan	61
4.2.1	Pra Produksi	61
4.2.2	Produksi	77
4.2.3	Pasca Produksi	92
BAB V	PENUTUP	94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	95
	Daftar Pustaka	96
	Lampiran	99