

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	1
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data	5
1.6.2 Analisis Perancangan.....	6
1.6.3 Sistematika Perancangan	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II.....	10
2.1 Dunia Bermain bagi Anak.....	10
2.1.1 Permainan Tradisional	10

2.2 Psikologi Perkembangan Anak	12
2.2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak	12
2.3 Film	13
2.3.1 Jenis Film.....	13
2.3.2 Genre Film.....	14
2.3.3 Penokohan dan Struktur Tiga Babak pada Penulisan Cerita Film.....	15
2.3.4 <i>Storyboard</i>	17
2.3.5 Prosedur dan Teknik Kerja Sutradara.....	17
2.4 Penelitian Kualitatif.....	20
2.4.1 Pendekatan Fenomenologi.....	20
BAB III	22
3.1 Data	22
3.1.1 Data Statistik Pengguna Internet di Indonesia.....	22
3.1.2 Hasil Observasi.....	25
3.1.3 Hasil Wawancara.....	26
3.1.4 Data Karya Sejenis	30
3.1.5 Analisis Karya Sejenis.....	42
3.2 Hasil Analisis	43
3.3 Tema Besar.....	43
3.4 Kata Kunci.....	44
BAB IV	45
4.1 Konsep Perancangan	45
4.1.1 Ide Besar	45
4.1.2 Konsep Kreatif.....	46
4.1.3 Konsep Film	47
4.2 Perancangan	49
4.2.1 Pra Produksi.....	49

5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56