

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB 1 PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Ruang Lingkup	13
1.5 Tujuan Perancangan.....	13
1.6 Manfaat Perancangan.....	14
1.7 Metode Perancangan.....	14
1.7.1 Pengumpulan Data	14
1.7.2 Analisis Data	15
1.8 Kerangka Perancangan	16
1.9 Pembabakan	17
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	18
2.1 Kekerasan Berbasis Gender	18
2.1.1 Kekerasan Berbasis Gender Online	19
2.1.2 <i>Blackmail</i> Siber	19
2.1.3 Dampak <i>Blackmail</i> Siber	20
2.2 Film Sebagai Media Hiburan	21
2.2.1 Media Film	22
2.2.2 Desainer Produksi	23
2.2.3 <i>Setting</i> dan <i>property</i> pada film.....	23
2.2.4 Kostum dan tata rias	24
2.3 <i>Realisme</i>	24
2.4 Psikologi Warna.....	25
BAB III DATA DAN ANALISIS	27
3.1 Data dan Analisis Objek Perancangan	27
3.1.1 Data Kekerasan Berbasis Gender Siber	27
3.1.2 Analisis Data Kekerasan Berbasis Gender Siber	28

3.1.3 Data Wawancara.....	29
3.1.4 Analisis Data Wawancara	30
3.1.5 Data Observasi	30
3.1.6 Analisis Data Observasi.....	33
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	33
3.2.1 Data Khalayak Sasar	33
3.2.2 Analisis Khalayak Sasar	38
3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis	39
3.3.1 Data Karya Sejenis	39
3.3.2 Analisis Karya Sejenis.....	42
3.3.3 Hasil Analisis Tiga Karya Sejenis	45
3.4 Hasil Analisis dan Kata Kunci	45
3.4.1 Hasil Analisis	45
3.4.2 Tema Besar	46
3.4.3 Kata Kunci.....	46
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	47
4.1 Konsep Perancangan.....	47
4.1.1 Ide Besar	47
4.1.2 Konsep Kreatif.....	48
4.1.3 Konsep visual.....	48
4.2 Perancangan Karya	49
4.2.1 Pra-Produksi	49
4.2.2 Produksi.....	71
4.2.3 Pasca Produksi	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83