

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Ruang Lingkup	5
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	6
1.7.2 Teknik Analisis Data	7
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	10
2.1 Kekerasan Berbasis Gender Siber (KBGS)	10
2.1.1 Bentuk-bentuk KBGS	11
2.1.2 Dampak Psikologis dan Sosial	12
2.1.3 Cyber Blackmail.....	13
2.2 Film sebagai Media Hiburan	16
2.2.1 Elemen-elemen Film yang Menghibur.....	16
2.2.2 Jenis-jenis Film Hiburan	17
2.2.3 Penyutradaraan	18
2.3 Khalayak Sasar	20
2.4 Pendekatan Tematik.....	20

BAB III DATA DAN ANALISIS	21
3.1 Data Perancangan	21
3.1.1 Data Wawancara	21
3.1.2 Data Observasi	23
3.1.3 Data Karya Sejenis	25
3.1.4 Data Khalayak Sasar	35
3.2 Analisis Data.....	41
3.2.1 Analisis Wawancara dan Observasi	41
3.2.2 Analisis Karya Sejenis	42
3.2.3 Analisis Khalayak Sasar.....	45
3.3 Hasil Analisis.....	45
3.3.1 Tema Besar.....	46
3.3.2 Keyword.....	46
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	47
4.1 Konsep	47
4.1.1 Konsep Pesan	47
4.1.2 Konsep Kreatif	48
4.2 Konsep Penyutradaraan	48
4.2.1 Pendekatan Verbal.....	48
4.2.2 Pendekatan Visual	49
4.2.3 Konsep Media	49
4.3 Proses Perancangan	49
4.3.1 Pra-Produksi	49
4.3.2 Produksi.....	57
4.3.3 Pasca Produksi.....	64
4.4 Hasil Perancangan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71