

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN DAN TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.4.1 Mengapa	5
1.4.2 Apa	6
1.4.3 Siapa.....	6
1.4.3 Kapan	6
1.4.5 Dimana	6
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	7
1.7 Metode Perancangan	7
1.7.1 Pengumpulan Data	8
1.7.2 Analisa Data	9
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	9
1.8 Kerangka Perancangan.....	11
1.9 Pembabakan	12

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	13
2.1 Gaya Hidup dan Studi Kasus dalam Hypebeast.....	13
2.1.1 Gaya Hidup	13
2.1.2 Konsumerisme	14
2.1.3 Studi Kasus.....	15
2.2 Pengertian Film	16
2.2.1 Unsur Pembentuk Film	16
2.2.2 Jenis Film	17
2.2.2 Genre Film	18
2.3 Sutradara Dalam Film	19
2.3.1 Sutradara Dalam Film Mockumentary	19
2.3.2 Prosedur dan Teknik Kerja Sutradara	20
BAB III DATA & ANALISIS	23
3.1 Data dan Analisis Objek Gaya Hidup Hypebeast	23
3.1.1 Data Objek	24
3.1.2 Analisis Objek Perancangan	29
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	31
3.2.1 Data Khalayak Sasar	31
3.2.2 Analisis Khalayak Sasar.....	32
3.3 Data dan Analisis Karya sejenis.....	32
3.3.1 Data Karya Sejenis.....	32
3.3.2 Analisis Karya Sejenis	35
3.4 Hasil Analisis	44
3.4.1 Tema Besar.....	45
3.4.2 Keyword.....	46
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	47
4.1 Konsep Perancangan	47
4.1.1 Ide Besar.....	47
4.1.2 Konsep Kreatif	48
4.1.3 Konsep Visual	49
4.1.4 Konsep Audio dan Musik.....	49

4.1.5 Perancangan Media	49
4.1.6 Media Pendukung.....	50
4.2 Hasil Perancangan.....	50
4.2.1 Pra Produksi	50
4.2.2 Produksi.....	79
BAB V	86
KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89