

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 <i>Video</i>	7
2.2 <i>Features</i>	8
2.2.1 Karakteristik <i>Features</i>	9
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Features</i>	10
2.2.3 <i>Features</i> Interpretatif.....	10
2.2.4 Langkah-Langkah Membuat <i>Features</i>	12
2.3 Kota Surabaya.....	13
2.4 Bermain.....	14
2.5 Permainan Tradisional.....	15
2.6 Macam-Macam Permainan Tradisional.....	16
2.7 Congklak.....	17
2.8 Engklek.....	20
2.9 Nilai Permainan Tradisional Engklek.....	22
2.10 Nilai Permainan Tradisional Congklak.....	24
2.11 Nilai-nilai Terapiutik Dalam Bermain.....	24
2.12 Faktor Penyebab Hilangnya Permainan Tradisional.....	25
2.13 Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun.....	27

2.14 Komposisi Gambar	28
2.15 Teknik Pergerakan kamera.....	30
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	34
3.1 Metodologi.....	34
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3 Analisa Data.....	42
3.4 Studi Eksisting	45
3.5 STP.....	47
3.6 Keyword.....	49
3.7 Analisa Warna.....	50
3.8 Perancangan Karya	51
3.8.1 Pra Produksi	52
3.8.2 Produksi	58
3.8.3 Pasca Produksi	58
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	59
4.1 Produksi	69
4.2 Pasca Produksi	60
4.3 Publikasi.....	63
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
BIODATA PENULIS.....	75
LAMPIRAN.....	76