

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Prosedur Pengumpulan Data	4
1.8 Jadwal Penelitian	5
1.9 Sistematika Penulisan	5
1.10 Peta Konsep	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian E-sport	8
2.2 Sejarah E-sport Dunia	8
2.3 Sejarah E-sport Indonesia	10
2.3.1 Jenis-Jenis Pertandingan E-sport.....	11
2.4 Mobile Legends	12
2.5 FOS E-SPORT.....	14
2.6 IESPA (Indonesia E-sport Association).....	15
2.7 Film Dokumenter.....	15
2.7.1 Definisi Film Dokumenter	16
2.7.2 Gaya Bertutur Film Dokumenter.....	17

2.7.3	Model-model Pembuatan Film Dokumenter Berkaitan Dengan Data-data Visual	18
2.8	Sutradara	20
2.8.1	Hubungan antara Sutradara dan DoP (<i>Director of Photography</i>) ...	21
2.8.2	Kepemimpinan	21
2.8.3	Karakter.....	23
2.8.4	Tahap Pra Produksi.....	23
2.8.5	Tahap Produksi.....	24
2.8.6	Tahap Paska Produksi.....	24
2.9	Referensi Karya	25
BAB III RANCANGAN KARYA.....		28
3.1	Tahapan Pengkaryaan	28
3.1.1	Persiapan Penelitian.....	28
3.1.2	Pendekatan Penelitian	28
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.2	Proses Pengkaryaan	34
3.2.1	Tahapan Produksi	35
3.2.2	Tahap Produksi.....	36
3.2.3	Tahap PascaProduksi.....	37
BAB IV PENGKARYAAN.....		39
4.1	Pra Produksi	39
4.1.1	Data Riset	39
4.1.2	Shot List	41
4.2	Produksi	42
4.3	Paska Produksi.....	45
4.3.1	Editing Offline.....	45
4.3.2	Editing Online	46
BAB V PENUTUP.....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....		50

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal penelitian dan pengkayaan film	5
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Konsep.....	7
Gambar 2. 1 Film League of Legends Origins.....	25
Gambar 2. 2 Film Free To Play.....	26
Gambar 2. 3 Tim Liquid: <i>Breaking Point</i>	27
Gambar 3. 1 E-sport Indonesia Sumbang 30T setahun.....	34
Gambar 3. 2 Tim E-sport Indonesia yang Menjadi Juara Dunia.....	34
Gambar 4.1 <i>editing offline</i>	46
Gambar 4.2 <i>editing online</i>	46