

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah	
1.2.1 Rumusan Masalah.....	7
1.2.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Kegunaan Penelitian	
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	8
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	8
1.5 Ruang Lingkup & Pengertian Istilah	
1.5.1 Ruang Lingkup.....	9
1.5.2 Pengertian Istilah.....	9
1.6 Kerangka Pemikiran	
1.6.1 Kerangka Pemikiran.....	11
1.6.2 Bagan Kerangka Pemikiran.....	17
1.7 Metodologi Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	
1.7.1 Metodologi Penelitian.....	18
1.7.2 Pemilihan Satuan Analisis.....	19
1.7.3 Konstruksi Kategori.....	20
1.7.4 Populasi dan Sampel.....	22
1.7.5 Reliabilitas Koding.....	22
1.7.6 Teknik Pengumpulan Data.....	26

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Komunikasi	
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	29
2.1.2 Sifat Komunikasi.....	30
2.1.3 Unsur Komunikasi.....	31
2.1.4 Fungsi dan Tujuan Komunikasi.....	32

2.1.5	Bentuk-bentuk Komunikasi.....	32
2.2	Komunikasi Massa	
2.2.1	Pengertian Komunikasi Massa.....	33
2.2.2	Karakteristik Komunikasi Massa.....	34
2.2.3	Bentuk-bentuk Komunikasi Massa.....	35
2.3	Pengertian Film	
2.3.1	Film.....	36
2.3.2	Sejarah Film.....	37
2.3.3	Ide Film.....	38
2.3.4	Perfilman Indonesia.....	40
2.3.5	Karakteristik Film.....	41
2.3.6	Jenis-jenis Film.....	42
2.3.7	Film Fiksi dan Film Non Fiksi.....	44
2.4	Motivasi	
2.4.1	Pengertian Motivasi.....	46
2.4.2	Teori Tiga Kebutuhan David McClelland.....	47
 BAB III OBJEK PENELITIAN		
3.1	Columbia Picture.....	53
3.2	Produksi Film Soul Surfer.....	54
3.3	Penghargaan Film Soul Surfer.....	56
3.4	Komponen Film Soul Surfer	
3.4.1	Sutradara Film Soul Surfer.....	55
3.4.2	Produser Film Soul Surfer.....	58
3.4.3	Crew Film Soul Surfer.....	58
3.4.4	Casting Film Soul Surfer.....	59
3.5	Sinopsis Film Soul Surfer.....	59
3.6	Profil Bethany Hamilton.....	60
 BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Uji Intercoder.....	63

4.1.1	Uji Reliabilitas Koding Kategori <i>Need for Achievement</i>	
4.1.1.1	Adegan yang menggambarkan dorongan untuk meraih kemajuan.....	65
4.1.1.2	Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk meraih prestasi sesuai standar yang ditentukan.....	67
4.1.2	Uji Reliabilitas Koding Kategori <i>Need for Power</i>	
4.1.2.1	Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk mempengaruhi orang lain.....	69
4.1.2.2	Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk menunjukkan persepsi ketergantungan terhadap orang lain.....	70
4.1.3	Uji Reliabilitas Koding Kategori <i>Need for Affiliation</i>	
4.1.3.1	Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk berada dalam situasi yang bersahabat.....	72
4.1.3.2	Adegan yang menggambarkan kebutuhan untuk menghindari suasana dalam persaingan.....	73
4.2	Temuan dan Analisis.....	75
4.2.1	Kategori <i>Need for Achievement</i>	77
4.2.2	Kategori <i>Need for Power</i>	81
4.2.3	Kategori <i>Need for Affiliation</i>	87
4.3	Keterkaitan Teori dan Unsur Komunikasi.....	90
BAB V KESIMPULAN		
5.1	Rangkuman.....	91
5.2	Kesimpulan.....	93
5.3	Saran	
5.3.1	saran akademik.....	96
5.3.2	saran praktik.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN-LAMPIRAN (Termasuk Riwayat Hidup Penyusun).....		100