

**PENCiptAAN PROGRAM MAGAZINE “RÓKr” (Rumah Orang Kreatif)
dengan PENOKOHAN HUMORIS Sebagai PENGANTAR INFORMASI
Episode Kertas**

KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Siti Rohimah
0910405032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013

PENCIPTAAN PROGRAM MAGAZINE "ROKr" (Rumah Orang Kreatif)
dengan PENOKOHAN HUMORIS Sebagai PENGANTAR PESAN
EPISODE KERTAS

KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NV	4.305/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	04-09-2013
ITD	CA



Disusun oleh:
Siti Rohimah
0910405032



JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2013



HALAMAN PENGESAHAN

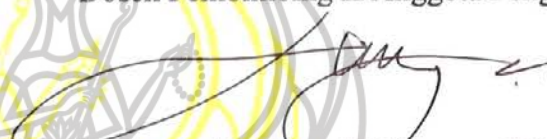
Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal.....dan telah diuji, serta dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing I/Anggota Penguji



Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A.
NIP : 19771011 200212 2 001

Dosen Pembimbing II/Anggota Penguji



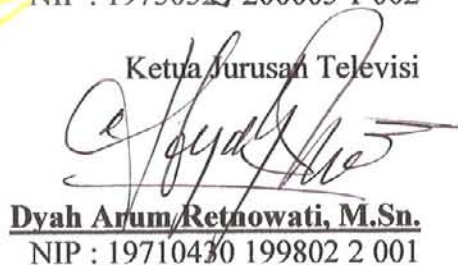
Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
NIP : 19820821 201012 1 003

Cognate/ Penguji Ahli



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP : 19750529 200003 1 002

Ketua Jurusan Televisi



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP : 19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.
NIP : 19580912 198601 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni ini dengan baik. Tugas akhir yang berjudul “ROK_r” (Rumah Orang kreatif) berupa program televisi yaitu *magazine* yang mengangkat tema kreatif yang disajikan dengan penokohan humoris dalam beberapa rubrik. Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan proses pembelajaran dalam jenjang strata 1 dan memperoleh gelar sarjana strata 1 pada program studi Televisi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan laporan tugas akhir ini tidak akan lancar, oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah S.W.T
2. Babe dan Ibu Jumari tercinta
3. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.t., S.U. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta periode 2011-2016
4. Drs. Alexandri Luthfi. R, M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
6. Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A, selaku Dosen Pembimbing I
7. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku *cognate* dalam ujian Tugas Akhir.
9. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Dosen wali
10. Bapak dan Ibu Dosen, segenap staf pengajar serta seluruh karyawan Jurusan Televisi FSMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Saudara kembarku Ima dan adik-adikku Syarif dan Amin
12. Teman yang selalu mendukungku Yuli Krisdyanto
13. Mbak Desti “Doddolide” *paper quilling*

14. Bu Nunuk “Boneka Kertas” *paper toy*
15. Pinandika Decko selaku pembawa acara.
16. Lili, Evi dan Miki *talent* penantang dalam rubrik adu kreatif.
17. Lintang, Hasbi, Desi, Awin, Gilang, Ayu *Talent vox pop* di rubrik kepo.
18. Teman – teman angkatan 2009.
19. Teman – teman angkatan 2010 dan seluruh kerabat yang sudah membantu proses produksi tugas akhir ini.

Demikian yang dapat disampaikan, dengan harapan penciptaan karya seni tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembacannya. Penulis menyadari karya tugas akhir ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, maka kritik dan saran demi kesempurnaannya penulis harapkan untuk menyempurnakan karya tugas akhir ini di kemudian hari. Semoga karya dan laporan pertanggungjawaban karya ini bisa bermanfaat bagi para penikmatnya



Yogyakarta,

Penulis

Siti Rohimah

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tua – JUMARI & WAGINEM

Saudara kembarku Siti Chotimah, adikku Syarif dan Amin

Selalu mendukungku tanpa lelah, memberi semangat

dan cinta yang tak lekang oleh waktu

Spesial buat yang selalu dihati, untuk semua pengorbananmu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR FOTO	xi
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Tinjauan Karya	5
1. Program <i>Magazine</i> “Moccachino”	5
2. Program <i>reality show</i> “Gengges”	7
3. Program <i>Magazine</i> “Brownies”	8
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	10
B. Analisis Objek	11
1. ROKr	11
2. Penokohan Humoris	11
3. Kertas	13
a. <i>Paper toys</i>	14
b. <i>Paper quilling</i>	15
c. <i>Recycle paper</i>	16

BAB III LANDASAN TEORI

A. Televisi	18
B. <i>Magazine</i>	19
C. Naskah	21
D. Penyutradaraan	22
E. Karakter Pembawa Acara	25
F. <i>Vox Pop</i>	27
G. Videografi	28
H. Tata Cahaya	30
I. Tata Artistik	31
J. Tata Suara	31
K. <i>Editing</i>	32

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Karya	34
1. Konsep Penyutradaraan	35
2. Konsep Naskah	36
3. Konsep Videografi	39
4. Konsep Pencahayaan	39
5. Konsep Penata Artistik	40
6. Konsep Tata Suara	40
7. Konsep <i>Editing</i>	41
B. Desain Program	41
C. Desain Produksi	42
D. Konsep Teknis	44
1. Penyutradaraan	44
2. Penata Kamera	45
a. <i>Framing</i>	45
b. Gerak kamera	45
c. Sudut pengambilan gambar	45
d. Table daftar peralatan kamera	46

3. Tata Artistik.....	46
4. Tata Cahaya.....	47
5. Tata Suara.....	47
6. <i>Editing</i>	48

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya	49
1. Praproduksi.....	49
a. Pencarian Ide	49
b. Riset.....	50
c. Naskah.....	51
d. Rapat Produksi	52
e. Hunting Lokasi.....	53
f. <i>Casting</i> Pembawa Acara	54
g. Jadwal Produksi.....	56
2. Produksi.....	56
a. Pengambilan Gambar	56
b. Liputan	57
c. Pengadeganan.....	58
d. <i>Loading File</i>	58
3. Pascaproduksi.....	59
a. <i>Editing Offline</i>	59
b. Ilustrasi Musik.....	60
c. <i>Editing Online</i>	60
d. <i>Mixing Audio</i>	60
e. <i>Mastering</i>	61
B. Pembahasan Karya	61
1. Pembahasan Program	61
a. Judul Program	61
b. Target Penonton	62
c. Format Acara.....	62

d. Gambar atau Visual	63
e. Ilustrasi musik	63
f. Pembawa acara	63
2. Pembahasan Segmentasi Program.....	64
a. <i>Opening</i>	64
b. <i>Bumper in - out</i>	66
c. <i>Segment 1</i>	68
d. <i>Segment 2</i>	72
e. <i>Segment 3</i>	76
f. <i>Segment 4</i>	78
g. <i>Closing</i>	80
3. Pembahasan Visual Program.....	80
a. <i>Mise en scene</i>	80
b. Sinematografi	86
c. <i>Grafis</i>	89
d. <i>Editing</i>	91
e. <i>Kendala</i>	93
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR FOTO

Foto 01. <i>Paper toys</i>	15
Foto 02. <i>Paper quilling</i>	16
Foto 03. <i>Recycle Paper</i>	17
Foto 04. Calon pembawa acara	54
Foto 05. Calon pembawa acara	55
Foto 06. Pembawa acara.....	55
Foto 07. Kostum dan <i>make up talent vox pop</i>	84

DAFTAR CAPTURE

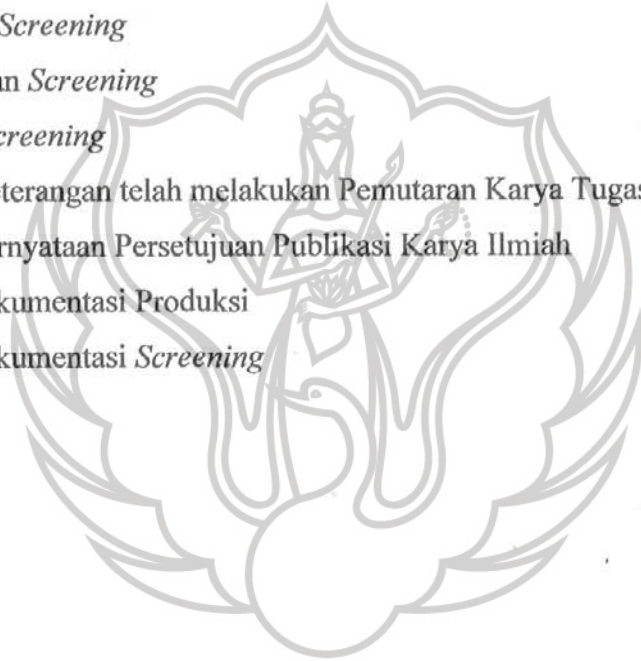
<i>Capture</i> 01. Logo acara Moccachino	6
<i>Capture</i> 02. Detail objek program Moccachino	6
<i>Capture</i> 03. Detail Ekspresi wajah program Moccachino	6
<i>Capture</i> 04. Logo Program acara Gangges	8
<i>Capture</i> 05. Adegan dalam program Gangges.....	8
<i>Capture</i> 06. Adegan dalam program Gangges.....	8
<i>Capture</i> 07. Logo Program acara Brownies.....	9
<i>Capture</i> 08. Brownies episode yang akan dibahas.....	9
<i>Capture</i> 09. Brownies episode yang akan dibahas.....	9
<i>Capture</i> 10. Aktivitas Masyarakat Jogja.....	65
<i>Capture</i> 11. Bangunan Cagar Budaya Jogja	65
<i>Capture</i> 12. Kesenian jalanan Jogja.....	65
<i>Capture</i> 13. Hasil kreativitas masyarakat Jogja	65
<i>Capture</i> 14. Pembawa acara dilempar kertas.....	65
<i>Capture</i> 15. Mendapat petunjuk dari kertas.....	65
<i>Capture</i> 16. Bumper ID program	67
<i>Capture</i> 17. Pusat Grafika Indonesia	69
<i>Capture</i> 18. Grafik konsumsi kertas	69
<i>Capture</i> 19. Pohon ditebang.....	69
<i>Capture</i> 20. Tumpukan kertas.....	69

<i>Capture 21.</i> Tumpukan sampah kertas.....	69
<i>Capture 22.</i> Lokasi pembawa acara memberikan <i>statement</i>	70
<i>Capture 23.</i> Pembawa acara memberikan <i>statement</i>	70
<i>Capture 24.</i> Animasi hujan kertas.....	70
<i>Capture 25.</i> Rubrik “Kepo”	71
<i>Capture 26.</i> Adegan jahil dan aktif pembawa acara	71
<i>Capture 27.</i> Pembawa acara mewawancarai masyarakat.....	72
<i>Capture 28.</i> Rubrik Teropong	72
<i>Capture 29.</i> Decko menerpong	72
<i>Capture 30.</i> Objek yang diteropong.....	72
<i>Capture 31.</i> Decko berada di Boneka Kertas.....	73
<i>Capture 32.</i> Wawancara dengan pemilik.....	73
<i>Capture 33.</i> <i>Insert video</i> Danbo.....	74
<i>Capture 34.</i> <i>Insert video</i> Danbo.....	74
<i>Capture 35.</i> <i>Insert Animasi</i> peta	75
<i>Capture 36.</i> <i>Paper quilling</i>	76
<i>Capture 37.</i> Wawancara pemilik Doddolide.....	76
<i>Capture 38.</i> <i>Bumper rubrik for your information</i>	76
<i>Capture 39.</i> Pembawa acara memberikan informasi	77
<i>Capture 40.</i> <i>Insert video</i>	77
<i>Capture 41.</i> <i>Insert Animasi</i>	78
<i>Capture 42.</i> <i>Insert Animasi</i>	78
<i>Capture 43.</i> <i>Insert Animasi</i>	78
<i>Capture 44.</i> Rubrik Adu Kreatif	78
<i>Capture 45.</i> Pembawa acara membuka rubrik adu kreatif.....	79
<i>Capture 46.</i> Pembawa acara beradu kreatif dengan penantang.....	79
<i>Capture 47.</i> <i>CU</i> tangan pembawa acara dan penantang.....	80
<i>Capture 48.</i> Decko menyimpulkan dan menutup acara	80
<i>Capture 49.</i> <i>Setting Showroom</i> Boneka kertas.....	81
<i>Capture 50.</i> <i>Setting Showroom</i> Doddolide.....	81
<i>Capture 51.</i> Properti kertas saat adegan dilempar kertas.....	81

<i>Capture 52. Setting lokasi di taman saat adegan dilempar kertas</i>	82
<i>Capture 53. Lokasi di sekitar Sunday morning saat voxpop</i>	82
<i>Capture 54. Lokasi di sekitar Sunday morning saat adu kreatif</i>	83
<i>Capture 55. Properti untuk adu kreatif</i>	83
<i>Capture 56. Properti sleyer untuk rubrik adu kreatif</i>	83
<i>Capture 57. Lokasi Graha Shaba, saat memberikan informasi</i>	83
<i>Capture 58. Tata rias dan kostum pembawa acara “Decko”</i>	84
<i>Capture 59. Kostum dan make up Lili, miki dan evi talnet adu kreatif</i>	84
<i>Capture 60. Kostum dan tata rias narasumber paper quilling “Desti”</i>	85
<i>Capture 61. Kostum dan tata rias narasumber paper Toys “Nunuk, Aini”</i> 85	
<i>Capture 62. Pencahayaan natural out door pada pembawa acara</i>	85
<i>Capture 63. Pencahayaan In door menggunakan lampu ruangan</i>	86
<i>Capture 64. Adegan Pembawa Acara dilempar kertas</i>	87
<i>Capture 65. Adegan Pembawa Acara mendapat petunjuk</i>	87
<i>Capture 66. Aini membuat paper toy karakter pengantin jawa</i>	88
<i>Capture 67. Shot size Long Shot</i>	88
<i>Capture 68. Shot size Medium Shot</i>	88
<i>Capture 69. Shot size Medium Close Up</i>	88
<i>Capture 70. Shot size Close Up</i>	88
<i>Capture 71. Shot size Two Shot</i>	88
<i>Capture 72. Shot size Grup shot</i>	88
<i>Capture 73. Bumper rubrik “Kepo”</i>	89
<i>Capture 74. Bumper rubrik Teropong</i>	90
<i>Capture 75. Bumper rubrik For Your Information</i>	90
<i>Capture 76. Bumper rubrik adu kreatif</i>	91
<i>Capture 77. Caption Pembawa acara</i>	91
<i>Capture 78. Caption Narasumber paper Toy</i>	91
<i>Capture 79. Caption Narasumber paper quilling</i>	91
<i>Capture 80. Caption penantang rubrik adu kreatif</i>	91
<i>Capture 81. Gambar sebelum di coloring</i>	92
<i>Capture 82. Gambar setelah di coloring</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

1. Form kelengkapan I - VII
2. Naskah *magazine* “ROKr”
3. Jadwal Produksi
4. Jadwal *timeline* mingguan
5. *Editing Script*
6. Poster Karya *Magazine* “ROKr”
7. *Cover* dan Lebel DVD *Magazine* “ROKr”
8. Katalog *Screening*
9. Undangan *Screening*
10. Poster *Screening*
11. Surat Keterangan telah melakukan Pemutaran Karya Tugas Akhir
12. Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah
13. Foto Dokumentasi Produksi
14. Foto Dokumentasi *Screening*



ABSTRAK

Penciptaan Program *Magazine* “ROK_r” (Rumah Orang Kreatif) Dengan Penokohan Humoris sebagai Pengantar Informasi. Episode “Kertas”

Karya Seni Program Televisi *Magazine* ini mengemas tentang kreativitas yang berasal dari barang atau benda yang berada disekitar dan dekat dengan masyarakat. Tujuan program ini memberikan tayangan yang menjadi inspirasi dan mengenalkan barang-barang disekitar dan dekat masyarakat yang masyarakat sendiri belum mengetahuinya. Program “ROK_r” ini memiliki target segmentasi remaja tetapi tidak menutup kemungkinan bagi semua umur.

Kertas adalah benda yang dekat dan selalu digunakan oleh masyarakat. Kertas dapat dibuat menjadi sebuah karya sesuai dengan ide kreatif dari pembuatnya. Karakteristik kertas yang mudah dibentuk, seperti dilipat, digulung, digunting, disobek dll menjadi kertas dapat dibuat bermacam-macam kerajinan. Sampah kertas pun dapat dirubah menjadi sebuah kerajinan, tanpa proses daur ulang sampah kertas dapat dimanfaatkan menjadi sebuah kerajinan sesuai dengan ide kreatif pembuatnya. Diharapkan penonton dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan karya baru yang dapat bermanfaat untuk masyarakat.

Karya *Magazine* ini menggunakan penokohan humoris pada pembawa acara sebagai pengantar pesan. Pembawa acara dengan penokohan humoris yang aktif dari segi tingkah laku dan ucapan, serta memiliki sifat humoris dan rasa ingin tahu yang tinggi. Konsep naratif dari pembawa acara yang jalan-jalan mencari kreativitas yang berada dimasyarakat untuk diinformasikan kepada penonton, sehingga dapat menarik perhatian penonton dari bentuk penyajian acaranya.

Kata kunci : *Magazine*, Kreatif, kertas, penokohan humoris.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Televisi merupakan media komunikasi yang menyediakan berbagai informasi yang *update*, dan menyebarkannya kepada khalayak umum. Televisi juga dapat didefinisikan sebagai hasil produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk audio visual. Isi pesan audio visual gerak memiliki kekuatan yang sangat tinggi untuk mempengaruhi mental, pola pikir, dan tindak atau tingkah laku khalayak. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa televisi mampu menciptakan daya rangsang yang kuat dan akhirnya menyebabkan terjadinya perubahan atau terpengaruh, karena televisi dapat menyajikan informasi dan hiburan yang menarik melalui audio visual.

Program televisi berdasarkan kategorinya terbagi menjadi dua yaitu *news* dan hiburan. *News* terbagi menjadi dua yaitu *hard news* dan *soft news*. *Hard news* adalah program acara yang menyajikan informasi atau berita yang *actual* dan *factual*, sedangkan program *soft news* adalah program acara yang menyajikan berita ringan yang *actual* dan memiliki daya tarik tersendiri. salah satu program *soft news* adalah *magazine*.

Magazine adalah format acara televisi yang mempunyai format menyerupai majalah (media cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *timeless* (tidak terikat waktu) sesuai minat dari target penontonnya. (Naratama, 2004: 171)

Hal yang menarik dari format program acara *magazine* adalah program tersebut dapat menampilkan tayangan berita atau informasi yang beragam dan cara penyajiannya bisa diolah secara artistik bila dibandingkan dengan program *hard news*. Format *magazine* ini memberikan berragam variasi gambar disertai oleh *voice over* untuk membantu memperjelas informasi yang sedang disajikan. Program acara *Magazine* ini memadukan berita dan hiburan, sehingga penonton

tanpa sadar akan dibawa kepada informasi-informasi yang disampaikan melalui alur cerita penokohan humoris dari pembawa acara.

Program acara *magazine* "ROK_r" dalam penyampaian informasinya antar *segment* akan menggunakan penokohan humoris oleh pembawa acara, diharapkan dengan penokohan humoris mampu memberi hiburan dan warna baru dalam program acara *magazine* ini. Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh. Sedangkan humoris adalah orang yang (mempunyai rasa) suka berjenaka (melucu). Pembawa acara dengan karakter humoris ini berfungsi untuk membantu menyampaikan pesan kepada penonton. Beberapa bentuk penyajian yang akan digunakan adalah rubrik-rubrik acara, cerita penokohan humoris pada pembawa acara, liputan, *voxpop*, animasi, grafis. Bentuk penyajian yang beragam ini di maksudkan dapat membangkitkan lagi *mood* dan menarik perhatian penonton dalam setiap bahasan sub-sub tema yang akan dihadirkan.

Keunggulan program acara *magazine* yang berjudul "ROK_r" (Rumah Orang Kreatif) yaitu memiliki tema besar kreatif, dengan tema tersebut program ini akan membahas tentang kreativitas-kreativitas masyarakat dalam memanfaatkan bahan atau barang di sekitar mereka yang kebanyakan orang belum mengetahuinya. Kreativitas yang akan dibuat setiap episodenya akan berganti-ganti, sesuai dengan rumah orang kreatif yang akan dikunjungi. Program ini dibuat dengan harapan memberikan informasi yang positif serta dapat menghibur sehingga dapat bermanfaat untuk para penonton khususnya remaja. Target primer penonton pada program acara *magazine* ini adalah remaja berusia 12 tahun ke atas, karena remaja berusia 12 tahun mudah untuk diberi tayangan-tayangan yang positif karena sifat penonton yang heterogen.

Episode pertama yang akan dibuat dalam program *magazine* "ROK_r" adalah kreativitas yang dihasilkan dari kertas. Kertas adalah barang lembaran dibuat dari bubur rumput, jerami, kayu, dan sebagainya, yang biasa ditulisi atau untuk pembungkus, dan sebagainya. Melihat realitas tersebut akan menjadi menarik kiranya bila kertas sebagai sesuatu yang erat dengan masyarakat bisa ditelusuri, sehingga bisa jadi akan ditemukan hal-hal menarik yang sebelumnya

B. IDE PENCIPTAAN KARYA

Ide membuat program *magazine* ini berawal dari bentuk penyajian berita ringan yang bisa dipadukan dengan hiburan tanpa menghilangkan informasi fakta dan tidak terikat waktu. Program *magazine* ini menjadi format program yang akan diproduksi untuk memberikan informasi seputar kreativitas masyarakat. Ide dari munculnya tema kreatif tersebut berawal dari kurang pemanfaatan barang-barang disekitar oleh masyarakat, yang sebenarnya bisa dimanfaatkan menjadi sebuah hasil kreativitas. Selain itu pengangguran di Indonesia yang tidak ada solusinya, menyebabkan program ini perlu untuk direalisasikan karena program tentang kreatif ini akan memberikan informasi tentang pemanfaatan barang oleh seseorang yang bisa menjadi informasi yang bermanfaat untuk penonton. Sasaran remaja dipilih karena remaja zaman sekarang, kurang mendapatkan informasi-informasi ringan yang positif karena tayangan-tayang televisi yang kurang memberikan nilai pendidikan. Ini menjadi salah satu alasan penting untuk memberi informasi tentang kreativitas kepada penonton remaja agar mereka bisa mengetahui, melihat dan memperoleh informasi ringan yang positif dan bermanfaat tentang kreativitas-kreativitas yang ada dimasyarakat.

ROK_r (Rumah Orang Kreatif) adalah judul program acara *magazine* ini. Terbentuknya judul tersebut, karena program ini akan mendatangi rumah-rumah orang kreatif setiap episodenya sesuai dengan tema yang akan dibahas. Akhirnya terpilih judul ROK_r, agar judul ini mudah diingat oleh penonton. ROK_r ini akan dipandu oleh pembawa acara humoris sehingga informasi yang diberikan tidak membosankan karena berisi informasi melulu. Pembawa acara dalam program ini akan mengantarkan informasi yang akan disajikan dengan hiburan dari tingkah lakunya. Ide awal pemilihan karakter pembawa acara yang humoris dimulai dari melihat sebuah program acara jalan-jalan yang pembawa acaranya memiliki ciri khas dan selalu teringat dengan pembawa acara tersebut, karena menarik dari segi penyajian karakternya.

Akhirnya ide pembuatan Program *magazine* dengan penokohan humoris sebagai pengantar informasi pada pembawa acara ini terbentuk. Diharapkan dengan konsep program tersebut dapat memberikan informasi yang positif, bermanfaat dan menghibur bagi penonton. Episode pertama ini akan mengangkat tentang kertas. Alasan memilih kertas karena penggunaan kertas yang mengalami peningkatan tetapi tidak diimbangi dengan pemanfaatannya oleh masyarakat. Padahal kertas sendiri dapat dibentuk berbagai macam kerajinan sesuai dengan kreativitas pembuatnya dan bisa bermanfaat untuk masyarakat. Objek dari kertas yang akan dibuat dalam program ini adalah *paper craft*. Objek dari *paper craft* yang akan dibahas adalah *Paper toy*, *paper quiling* dan *recycle paper*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan program *magazine* “ROK”

1. Memberikan alternatif program yang bersifat menghibur.
2. Memberikan informasi tentang kreativitas-kreativitas yang berada di masyarakat.
3. Memberikan informasi tentang kegiatan positif yang ringan.

Manfaat program *magazine* “ROK”

1. Menjadi sebuah program referensi tontonan yang menghibur.
2. Tidak hanya menjadi tayangan yang informatif tetapi juga memberikan sajian hiburan dari penokohan humoris sang pembawa acara.

D. TINJAUAN KARYA

1. Program *Magazine* Moccachino yang ditayangkan pada hari kamis pukul 11.30 WIB di Trans Tv.

Program *magazine* Moccachino adalah suatu program *magazine* yang ringan, hangat dan inspiratif khusus bagi pemirsa wanita muda. Program ini menampilkan informasi seputar dunia wanita dari *fashion*, kecantikan, kuliner, wisata, hobi dan gaya hidup yang dipandu oleh Tya Ariestya dan Gracia Indri sebagai pembawa acara. Salah satu episode, program moccachino ini membahas tentang tempat wisata Aldepos *silent* kampung *resort* Bogor. Moccachino

menampilkan liputan wisata, kerajinan di Bogor tersebut, liputan kuliner dari Surabaya, juga menampilkan acara instruksional masak memasak, dan cara membuat kerajinan.

Program ini dibawakan oleh seorang pembawa acara yang secara langsung menyapa dan mengajak pemirsanya. Program *moccachino* ini yang menjadi acuan untuk program *magazine* “ROK_r” adalah Pengambilan gambar objek yang akan disajikan pada program *magazine* *Moccachino*. Pengambilan gambar akan diambil dengan berbagai *shot* seperti *medium shot*, *long shot*, *full shot*, *medium close up* dan *close up* dll. Pengambilan gambar dengan beragam *shot size* ini menambah variasi gambar dalam program ROK_r ini. Kelengkapan gambar sangat menunjang untuk memberikan informasi mengenai objek itu sendiri.



Capture 01. Logo Acara



Capture 02. Detail objek program Moccachino



Capture 03. Detail ekspresi wajah program Moccachino

2. Program Gengges yang ditayangkan setiap hari sabtu dan minggu pukul 15.30 WIB di Trans Tv.

Program Gengges merupakan sebuah program yang dikemas dengan konsep *reality show*, John Martin akan berperan sebagai pembawa acara yang jahil dan selalu ingin tahu tentang apapun. Pembawa acara akan menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan narasumber. Komentar dan ekspresi narasumber dengan kelakuan pembawa acara yang sangat mengganggu “gengges” akan menambah kelucuan dalam acara ini. Salah satu episodenya John Martin akan mewawancarai artis tentang kabar terbaru, bongkar tas, dompet atau segala hal yang berkaitan dengan narasumber. *Segment* kuis pengetahuan masyarakat, pembawa acara memberikan pertanyaan seputar pengetahuan umum.

Program Gengges ini yang menjadi acuan program *magazine* “ROK_r” adalah kejenakaan dari pembawa acaranya yang bernama John Martin Pantau. Menghadirkan aksi-aksi seru dalam mewawancarai sejumlah selebriti tanah air, wawancara yang dilakukan ini tidak biasa karena para selebriti akan dibuat tidak berdaya oleh berbagai pertanyaan dan kejahilan dari John Pantau yang tidak terduga namun tetap kocak. Karakter seperti Jhon yang akan dibangun dalam program “ROK_r”, tetapi bentuk penyajiannya berbeda dari segi penampilan dan gaya bertuturnya.

Program *magazine* “ROK_r” mengambil referensi pembawa acara seperti John Martin. Pemilihan karakter pembawa acara yang seperti ini diharapkan mampu menarik perhatian penonton untuk menonton program ini. Karakter pada pembawa acara ROK_r ini berpenampilan seperti anak muda pada umumnya yaitu menggunakan celana panjang, kaos dan kemeja dengan tingkah lakunya yang aktif, gaul, jahil, humoris dan rasa ingin tahunya tinggi. Suasana yang akan dibangun adalah pembawa acara yang menghadirkan aksi-aksi seru dari tingkah lakunya yang akan mengantarkan penonton ke dalam rubrik-rubrik setiap *segment* acara pada program *magazine* “ROK_r”. Pembawa acara disini akan menjadi salah satu daya tarik, untuk menarik perhatian penonton.



Capture 04. Logo program acara



Capture 05. Adegan dalam program Gengges

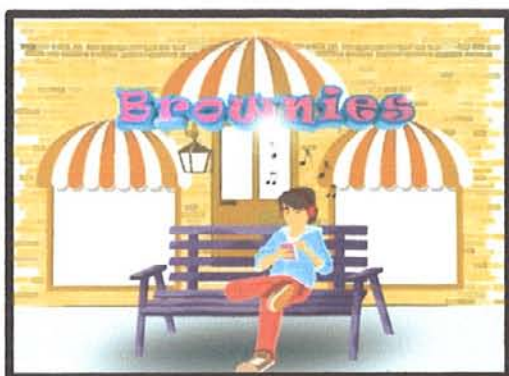


Capture 06. Adegan dalam program Gengges

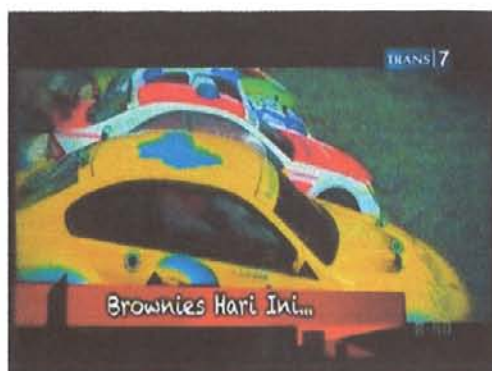
3. Program Brownies yang ditayangkan setiap hari senin s/d kamis pukul 14.15 WIB di Trans 7.

Program Brownies merupakan program *magazine* yang menyajikan informasi terkini seputar anak muda, komunitas seru, *event-event terupdate*, serba serbi dan gaya hidup. Acara informatif yang dikemas secara menarik ini menghadirkan Rio Indrawan sebagai pembawa acara. Setiap episodenya, Brownies menghadirkan beragam topik yang dikupas secara tuntas.

Program brownies yang menjadi acuan adalah rubrik dalam program yang dibatasi tiap segmennya tanpa menampilkan tulisan rubrik sedangkan dalam program “ROK_r” rubrik di bagi dari beberapa sub tiap *segment*. Pemberian informasi pengganti rubrik dalam program “ROK_r” akan menggunakan animasi berisi informasi rubrik yang dibahas.



Capture 07. Logo program acara



Capture 08. Brownies episode yang akan dibahas



Capture 09. Brownies episode yang akan dibahas