# PENGGUNAAN PARALLEL EDITING SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATIK PADA PENCIPTAAN PROGRAM ACARA REALITY SHOW "THE HUNTER" EPISODE "APA PROFESIMU?"

# SKRIPSI PENCIPTAAN SENI Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film



PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM JURUSAN TELEVISI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2017

#### **LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul:

# PENGGUNAAN PARALLEL EDITING SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATIK PADA PENCIPTAAN PROGRAM ACARA REALITY SHOW "THE HUNTER" EPISODE "APA PROFESIMU?"

yang disusun oleh **Banner Iwan Kurniawan** NIM 1210002132

Pembimbing I/Anggota Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn. NP 19760422 200501 1 002

Pembimbing A/Anggota Penguji

Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. NIP 1980 1027 200604 2 001

Cognate/Penguji Ahli

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

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**NIP 19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,

Fakultas Seni Madia Rekam

**Marsudi, S.Kar., M.Hum.** NIP 19610710 198703 1 002

#### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Banner luga korntanun

NIM

: 121 000 2132

Judul Skripsi : Penggunoan Porallel Editing Schagar Penditung Dra-

mach Pada Pencapasan Pragram Acora Reality Show The

Hunce & Epsade Apa Pragaciono ?

Dengan ini menyatakan bahwa dafam Skupsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahai tidak benar.

> Dibuat di : Yogyakarta Pada tanggal: 20 Desember 2016

Yang Menyatakan,

METERAL TEMPEL 00207ADF959308685

> Nama Banner Iwan Kurntavan NIM (21 000 2132

#### **MOTTO**



"Usaha yang gigih tak pernah mengkhianati siapapun, tapi impian menipu banyak orang. Memang bekerja keras tidak menjamin kau mencapai impian mu. dan kenyataannya memang banyak yang tidak berhasil. Tetapi setidaknya, bekerja keras dan mencapai sesuatu dari nya sudah merupakan hal yang dapat di maklumi. Selama masih ada sinar di dalam hati, kita tidak akan pernah kehilangan jalan. I CAN and I WILL"

# HALAMAN PERSEMBAHAN



# Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

- Bapak Sugito & Ibu Triworo yang selalu memberikan semangat dan do'a ;
  - Kedua adik laki-laki, serta semua keluarga;
  - dan semuanya yang membantu proses tugas akhir ini.

#### **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelancaran-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan Tugas Akhir sebagai syarat dalam mencapat gelar S-1 di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat wajib kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dan syarat wajib kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan. Adanya penciptaan karya dan sebuah pertanggung jawaban dalam wujud tulisan juga bertujuan untuk mengembangkan wawasan kreativitas dalam mewujudkan konsep menjadi sebuah karya.

Proses penyelesaian Tugas Akhir dengan judul "Penggunaan *Parallel Editing* Sebagai Pendukung Dramatik Pada Penciptaan Program Acara Reality Show The Hunter Episode Apa Profesimu?" berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 3. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 4. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H, LL.M., selaku Dosen Pembimbing II.
- 5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Wali.
- 6. Seluruh Dosen Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 7. Seluruh Karyawan Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 8. Bapak Sugito dan Ibu Triworo, selaku kedua orang tua.
- 9. Yoshua dan Yoga, selaku dua adik.

- 10. Bapak Slamet dan Ibu Tuti, selaku pemilik dari UD. Agung Santoso
- 11. Bapak Purwanto, Ibu Mardini, Mas Yosef dan Beni, selaku pengusaha pembuat ember seng.
- 12. Bapak Supardi, selaku pemilik UD Adam Wijaya.
- 13. Apfia Karismatika, selaku seorang yang sudah menemani dalam keadaan senang ataupun susah.
- 14. Seluruh *crew* yang membantu produksi program acara *reality show* The Hunter dan pelaksanaan *Screening*.
- 15. Seluruh teman-teman ANGRAL 2012.
- 16. Seluruh teman-teman Televisi 2012.
- 17. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap hasil karya program acara *reality show* "The Hunter" yang telah dibuat dapat bermanfaat bagi semua orang dan tentunya untuk perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia.

Yogyakarta, 27 Desember 2016

Banner Iwan Kurniawan

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Ide Penciptaan Karya	
C. Tujuan dan Manfaat	
D. Tinjauan Karya	
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISI	
A. Objek Penciptaan	
B. Analisis Objek Penciptaan	
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Game Show	
B. Penyutradaraan	
C. Editing	
D. Parallel Editing	
E. Multi-camera	
F. Dramatik	
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan	
B. Desain Produksi	

BAB V	. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A.	Tahapan Perwujudan Karya	52
B.	Pembahasan Karya	72
BAB V	I. KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan	86
B.	Saran	87
DAFTA	R PUSTAKA	88
LAMP	TRAN	



# DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1.1 Poster Running Man.
2.	Gambar 1.2 Poster Barefoot Friend.
3.	Gambar 1.3 Poster Capture.
4.	Gambar 1.4 Poster Hell's Kitchen
5.	Gambar 2.1 UD Agung Santoso
6.	Gambar 2.2 Begel
7.	Gambar 2.3 UD Adam Wijaya
8.	Gambar 2.4 Ember Seng.
	Gambar 4.1 Buruh Begel
	Gambar 4.2 Pembuat Ember Seng.
11.	Gambar 4.3 Referensi seragam peserta
	Gambar 4.4 Referensi pakaian host
	Gambar 4.5 Referensi koper The Hunter
14.	Gambar 4.6 Referensi kertas petunjuk peserta
15.	Gambar 4.7 Referensi grafis hitungan waktu mundur
	Gambar 4.8 Referensi grafis nama peserta
17.	Gambar 5.1 Bahan membuat begel
18.	Gambar 5.2 Alat membuat begel
19.	Gambar 5.3 Alat membuat ember seng
20.	Gambar 5.4 Bahan membuat ember seng
21.	Gambar 5.5 UD Agung Santoso
22.	Gambar 5.6 Lokasi pembuatan begel
23.	Gambar 5.7 UD Adam Wijaya
24.	Gambar 5.8 Lokasi pembuatan ember
25.	Gambar 5.9 Lokasi Persawahan.
26.	Gambar 5.10 Jalanan pencarian lokasi
27.	Gambar 5.11 Eman Aditya Sebagai Host
28.	Gambar 5.12 Amosrhea sebagai peserta

29. Gambar 5.13 Yakub Wisnu sebagai peserta	
30. Gambar 5.14 Jane Cristia sebagai peserta	
31. Gambar 5.15 Dhana sebagai peserta	
32. Gambar 5.16 Patras sebagai karyawan pembuat begel	
33. Gambar 5.17 Yosef sebagai karyawan pembuat ember seng	
34. Gambar 5.18 Bapak-bapak bermain burung	
35. Gambar 5.19 Yuli Fatmawati sebagai peserta	
36. Gambar 5.20 Reading <i>Host</i> dan Peserta	
37. Gambar 5.21 Peserta berlatih membuat ember seng	. <b>.</b>
38. Gambar 5.22 Peserta berlath membuat begel	
39. Gambar 5.23 Proses <i>shooting</i> pembuatan begel	
40. Gambar 5.24 Proses <i>shooting</i> pembuatan ember seng	
41. Gambar 5.25 Proses <i>shooting</i> menemukan lokasi begel	. •
42. Gambar 2.26 Proses <i>shooting</i> menemukan lokasi ember seng	•
43. Gambar 2.27 Proses <i>shooting</i> penilaian ember seng	-
44. Gambar 2.28 Proses <i>shooting</i> mencari lokasi	•
45. Gambar 2.29 Proses shooting mencari lokasi	•
46. Gambar 2.30 Beberapa <i>crew</i> dan pemain The Hunter	
47. Gambar 2.31 Potongan <i>Teaser</i> "The Hunter" episode 7	
48. Gambar 5.32 Potongan grafis bumper dan adegan segmen 1	
49. Gambar 5.33 Potongan adegan pada segmen 1	
50. Gambar 5.34 Potongan adegan pada segmen 2	
51. Gambar 5.35 Potongan adegan pada segmen 2	
52. Gambar 5.36 Potongan adegan pada segmen 2	
53. Gambar 5.37 Potongan adegan pada segmen 2	•
54. Gambar 5.38 Potongan adegan pada segmen 3	•
55. Gambar 5.39 Potongan adegan pada segmen 3	
56. Gambar 5.40 Potongan adegan pada segmen 3	
57. Gambar 5.41 Potongan adegan pada segmen 4	
58. Gambar 5.42 Potongan adegan pada segmen 4	
59. Gambar 5.43 Potongan teaser episode 9	

# DAFTAR TABEL

1.	Tabel 4.1 Treatment "The Hunter"	43
2.	Tabel 4.2 Jadwal Shooting Sabtu 29 Oktober 2016	47
3.	Tabel 4.3 Jadwal Shooting Minggu 30 Oktober 2016	48
4	Tabel 4.4 Jadwal Shooting Minggu 6 November 2016	<b>4</b> C



#### **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Skenario Program Acara *Reality Show* "The Hunter" episode "Apa Profesimu?"
- Lampiran 2 Poster Karya Tugas Akhir
- Lampiran 3 Poster Publikasi Screening Karya Tugas Akhir Sebelas Duabelas
- Lampiran 4 Poster Publikasi Screening Karya Tugas Akhir Sebelas Duabelas online
- Lampiran 5 Undangan Screening Karya Tugas Akhir Sebelas Duabelas
- Lampiran 6 Desain Katalog Screening Karya Tugas Akhir Sebelas Duabelas
- Lampiran 7 Dokumentasi Screening Karya Tugas Akhir
- Lampiran 8 Dokumentasi Proses Produksi Program Acara *Reality Show* "The Hunter Episode Apa Profesimu?"

Lampiran 9 Form Kelengkapan Syarat Tugas Akhir

#### **ABSTRAK**

Manusia bila ingin bertahan hidup, maka manusia harus bekerja. Pekerjaan sangat diperlukan oleh setiap masunia agar mereka mendapatkan upah untuk bertahan hidup. Terdapat pekerjaan yang sangat menguras tenaga, diantaranya adalah pembuat begel dan pembuat ember seng. Pembuat begel dan pembuat ember seng adalah beberapa pekerjaan yang menguras tenaga namun hanya mendapatkan upah yang bisa dikatakan cukup sedikit. Upah yang didapat memang tak sebanyak pekerja-pekerja kantoran, namun pembuat begel dan pembuat ember seng mampu memaksimalkan upah yang didapat untuk bertahan hidup.

Melalui kegigihan para karyawan pembuat begel dan karyawan pembuat ember seng tersebut, muncul sebuah ide untuk menciptakan sebuah karya *audio* visual "Penggunaan *Parallel Editing* Sebagai Pendukung Dramatik Pada Penciptaan Program Acara *Reality Show The Hunter* Episode Apa Profesimu?". Pembuat begel dan pembuat ember seng sangat cocok dijadikan sebagai tantangan dalam sebuah *reality show* yang berjenis *competition show*.

Karya seni berbentuk program acara *reality show*. *Reality show* adalah sebuah program acara yang mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata (*real*) dengan cara yang sealamiah mungkin tanpa rekayasa. Konsep penciptaan karya seni program acara *reality show* ini menggunakan metode *parallel editing*. *Parallel editing* bertujuan untuk meningkatkan dramatik cerita dengan menampilkan kejadian yang berlangsung dalam satu waktu namun di tempat yang berbeda. *Parallel editing* berfungsi juga untuk pendukung sebuah tangga dramatik di dalam cerita, tak terkecuali cerita dalam program acara *reality show*. Program acara *reality show* "The Hunter" episode "Apa Profesimu?" diwujudkan dengan *parallel editing* sebagai pendukung dramatik dengan cara menampilkan perbedaan proses peserta dalam menjalani tantangan ditampilkan secara bergantian dengan teknik *parallel editing*.

Kata Kunci: Reality Show, Parallel Editing

# **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang

Kajian yang sudah cukup banyak tentang televisi pada umumnya cenderung kepada kesimpulan bahwa media televisi melebihi media massa yang lain dalam mempengaruhi sikap maupun perilaku khalayak. Kelebihan televisi dalam mempengaruhi sikap maupun perilaku khalayak karena televisi bersifat lihat dan dengar (audiovisual), cepat mencapai khalayak yang relatif tidak terbatas jumlahnya, televisi memiliki ciri-ciri personal yang lebih besar dari media massa lainnya, atau menyerupai komunikasi tatap muka.

Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962 saat TVRI menayangkan langsung upacara hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia ke-17 pada tanggal 17 Agustus 1962. Siaran langsung itu masih terhitung sebagai siaran percobaan. Siaran resmi TVRI baru dimulai 24 Agustus 1962 jam 14.30 WIB yang menyiarkan secara langsung upacara pembukaan *Asian Games* keempat dari stadion utama Gelora Bung Karno. Tahun 1898 pemerintah memberikan izin operasi kepada kelompok bimantara untuk membuka stasiun televisi RCTI yang merupakan televisi swasta pertama di Indonesia disusul kemudian dengan SCTV, Indosiar, ANTV, dan TPI.

Televisi merupakan hiburan yang telah meresap dalam kehidupan masyarakat, merata di seluruh geografis, etnis, kelas, dan keanekaragaman budaya. televisi memberikan beragam program seperti drama, komedi, olah raga, berita, *game show*, *talk show* dan masih banyak lagi.

Reality show merupakan program yang menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan, atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya, tanpa skenario dan arahan. Realitasnya, program reality show tetap fleksibel dalam proses kreatif sebagai tontonan yang menghibur dapat diberikan efek visual dan audio termasuk menyusun skenario cerita untuk membangung suasana dramatik dan artistik.

Program acara *reality show* memang sudah banyak ada di Indonesia ini sebagai contoh *Indonesian* Idol, The Voice, AFI, *Master Chef* Indonesia, *Hells Kitchen* Indonesia dan masih banyak lagi. *Reality show* "The Hunter" ini akan memberikan sedikit nuansa baru bagi acara *reality show* yang ada di Indonesia, kebanyakan masyarakat Indonesia lebih menyukai *reality show* yang berjenis *hidden camera* seperti Termehek-mehek, Katakan Putus, Ups Salah, Kena Deh dan lain sebagainya, selain jenis *hidden camera* masyarakat juga menyukai jenis *competition show* seperti *Indonesian Idol, Hells Kitchen* Indonesia, *Master Chef* Indonesia dan yang lain.

Judul "The Hunter" dipilih karena memiliki arti sang pemburu, setiap peserta yang akan bersaing dalam acara reality show ini memiliki satu tujuan yang sama yaitu memburu hadiah uang tunai sebesar Rp 15.000.000. setiap peserta akan mengumpulkan nilai dari setiap tantangan yang ada layaknya seorang pemburu yang selalu ingin mendapatkan mangsa di tempat berburunya.

Program-program yang ditayangkan stasiun televisi memiliki dua bentuk yaitu format-dominant (dominasi format) dan star-dominant (dominasi bintang) (Latief dan Utud, 2015: 57). Star-dominant adalah suatu program yang ditayangkan dengan menonjolkan bintang utamanya, sedangkan format-dominant lebih menonjolkan jalan cerita dan konsep yang menarik. "The Hunter" akan menerapkan bentuk format-dominant (dominasi format). Format-dominant diterapkan karena yang menjadi kekuatan utama dalam format-dominant adalah jalan cerita, dengan rekayasa teknologi dan pengkarakteran pemainnya. Format-dominant adalah bentuk program yang menonjolkan kelebihan kemasan, rancangan, atau konsepya yang berhubungan dengan penyajiannya. "The Hunter" akan menonjolkan unsur kekuatan format yang berarti program ini akan mononjolkan kelebihan pada kemasan, rancangan, atau konsepnya yang berhubungan dengan cara penyajiannya.

"The Hunter" merupakan sebuah *reality show* yang berjenis *competition show* tentang uji kecerdasan, kecakapan, ketrampilan dan kecepatan. Program ini akan dibawakan oleh satu *host* dan diikuti oleh enam peserta yang sudah terpilih melalui proses audisi yang diselenggarakan. Episode satu sampai lima peserta

akan bermain sebagai tim, setiap tim terdiri dari dua peserta. Episode enam sampai sepuluh peserta akan bermain secara individu. "The Hunter" akan ditayangkan seminggu sekali pada hari Minggu pukul 10.00 WIB. Sesi kali ini "The Hunter" akan berlangsung di Daerah Istmewa Yogyakarta, Klaten, Solo dan Magelang. Selama sepuluh episode peserta akan mendapatkan tantangan yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Peserta akan mendapatkan tantangan mulai dari ketangkasan hingga kecerdasan.

"The Hunter" akan memiliki sepuluh episode yang masing-masing berjudul Tim berkumpul (Yogyakarta), Belajar ayo belajar (Magelang), *Back to nature* (Magelang), Sehat ala The Hunter (Solo), *Hunting* Kuliner (Solo), Persaingan dimulai (Solo), Bermain air (Klaten), Apa Profesimu? (Klaten), Cuci mata (Klaten), dan Satu lawan satu (Yogyakarta). Episode yang akan dibuat adalah episode delapan yang berjudul Apa Profesimu?. Judul Apa Profesimu? digunakan karena tantangan pada episode ini berhubungan dengan pekerjaan. Episode delapan dipilih untuk dibuat karena pada episode delapan menyisakan empat peserta menunjukan persaingan menuju perburuan selanjutnya yang merupakan jalan menuju perburuan final "The Hunter".

"The Hunter" episode "Apa Profesimu?" terinspirasi dari beberapa pekerjaan yang sering dipandang sebelah mata yaitu pembuat begel dan pembuat ember seng. Proses pembuatan begel dan ember bisa dikatakan susah namun gaji dari pembuat begel dan pembuat ember tidak sebesar yang dibayangkan. Hal ini yang membuat "The Hunter" episode "Apa Profesimu?" tercipta. Fenomena dimana banyak orang ingin mendapatkan gaji yang besar dengan pekerjaan yang mudah, hal ini tidak berlaku bagi para pembuat begel dan pembuat ember. Pembuat begel dan pembuat ember harus bekerja keras untuk mendapatkan gaji yang dapat mecukupi kebutuhan mereka selama berhari-hari. Episode ini peserta akan di beri tantangan untuk menjadi pembuat begel dan pembuat ember, yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada peserta agar selalu bekerja keras dalam melakukan semua pekerjaan.

"The Hunter" episode "Apa Profesimu?" akan menggunakan konsep parallel editing. Parallel editing digunakan karena dalam episode ini peserta

akan mendapatkan tugas untuk mejadi pembuat ember dan pembuat begel yang berada di lokasi berbeda. *Parallel editing* di acara ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa para peserta melaksanakan tantangan di tempat yang berbeda namun dalam waktu yang bersamaan. *Parallel editing* di program "The Hunter" ini juga berfungsi sebagai pendukung dramatik dengan cara menampilkan keadaan peserta di masing-masing lokasi secara bergantian. Perbedaan peserta dalam melaksanakan tantangan ditampilkan secara bergantian menggunakan teknik *parallel editing*. Kecepatan dalam perpindahan gambar dari lokasi satu ke lokasi yang lain akan membuat kenaikan tangga dramatik.

"The Hunter" akan diproduksi untuk menambah jumlah mahasiswa pertelevisian yang membuat sebuah karya *reality show* berjenis *competition show* dan memberikan alternatif tontonan bagi masyarakat. "The Hunter" juga dapat memberikan semangat bagi mahasiswa pertelevisian untuk membuat sebuah program *reality show* yang menarik dan dapat memberikan informasi tentang hal-hal yang ada dalam program "The Hunter" kepada penonton, selain itu program ini juga menunjukan bahwa mahasiswa mampu untuk membuat sebuah acara *reality show* yang menerapkan konsep *parallel editing* dengan menarik dan menghibur.

#### B. Ide Penciptaan Karya

Program *Reality Show* "The Hunter" terinspirasi saat menonton sebuah acara *game-variety show* yang berasal dari Korea Selatan yang berjudul *Running Man* dan *Barefoot Friend*, acara yang memiliki konsep yang menarik pada setiap episode dan juga selalu terdapat tantangan-tantangan baru. Peserta dan pengisi acaranya pun juga menjadi daya tarik tersendiri karena selalu menunjukan ekspresi wajah yang apa adanya jika dihadapkan dengan hal-hal yang sedang mereka alami. Kemudian pemberian efek-efek animasi dan suara membuat acara ini tidak membosankan.

Program acara dari Amerika Serikat yaitu Capture dan Hell's Kitchen juga menjadi salah satu sumber ide penciptaan program reality show "The

Hunter" ini, konsep yang diusung dalam reality show asal amerika ini sangat menarik dikarenakan menampilkan teknik bertahan dari pemburu dan juga teknik bertahan hidup selama beberapa hari di dalam sebuah hutan, di dalam setiap permainannya pun selalu ada kejutan, seperti adanya sebuah titik keuntungan pada area tertentu sehingga membuat peserta menjadi lebih bersemangat dan tentu saja membuat penonton merasa penasaran.

Ide *reality show* ini juga muncul dari kehidupan sehari-hari dan fenomena-fenomena yang banyak terjadi di masyarakat. Mulai dari permainan tradisional, pekerjaan yang dilakukan oleh masyarakat sampai dengan hal yang digemari oleh masyarakat luas. "The Hunter" episode "Apa Profesimu?" terinspirasi dari pekerjaan pembuat begel dan pembuat ember yang bekerja dengan giat dan teliti namun gaji yang didapatkan tidak terlalu besar. Pekerjaan sebagai pembuat begel dan pembuat ember seng termasuk pekerjaan yang sulit, namun gaji para pembuat begel dan pembuat ember tidaklah seberapa.

# C. Tujuan dan Manfaat Program

- a. Tujuan
  - 1) Menciptakan program acara reality show yang berjenis competition show.
  - 2) Menerapkan parallel editing pada sebuah program acara reality show.
  - 3) Memberikan suasana baru dalam program acara reality show.

#### b. Manfaat

- Memberikan alternatif tontonan kepada masyarakat sebuah *reality show* yang dapat menjadi program hiburan serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat.
- 2) Memberikan tambahan referensi karya bagi mahasiswa yang ingin membuat program acara *reality show*.

# D. Tinjauan Karya

Pembuatan acara *Reality Show* "The Hunter" terinspirasi dari beberapa karya audio visual, di antara lain :

# a. Running Man



Gambar 1.1 Poster Running Man Sumber: https://www.dramafever.com

Judul : Running Man

Jenis : Game-Variety Show, Komedi

Produser : Jo Hyo-jin & Im Hyung-taek

Durasi : 85 - 95 menit per episode

Produksi : SBS

Sinopsis :

Running Man merupakan sebuah acar game-variety dari Korea Selatan. Program ini menampilkan beberapa permainan yang dilakukan pertim, dapat dua tim, tiga tim bahkan empat tim. Kadang seorang pemain berbuat curang untuk dapat memenangkan sebuah permainan, namun tim produksi sering menyatakan bahwa itu merupakan sebuah pelanggaran. Di antara pemain yang ada terdapat juga seorang *video jocky*, yang selalu mendampingi pemain dalam jalannya permainan.

Sejak episode 48, anggota dan bintang tamu mengambil bagian dalam serangkaian misi untuk menjadi pemenang di akhir lomba. Format

acara itu bergerak menjauh dari format "misi perlombaan & misi lain" ke pertandingan panjang yang ketat dengan misi balapan.

Running Man di beberapa episode memakai konsep parallel editing sebagai pendukung dramatik sama dengan "The Hunter episode Apa Profesimu?". Banyak pilihan gambar karena terdapat beberapa kamera di setiap lokasi kompetisi berlangsung dan potongan gambar yang pas menjadikan parallel editing dengan membantu dalam pendukung dramatik.

Persamaan "The Hunter" dengan *Running Man* yaitu akan menggunakan format pertandingan panjang yang ketat dengan sebuah misi untuk mendapatkan pemenang di akhir pertandingan. Perbedaan "The Hunter" dengan *Running Man* yaitu pertandingan yang dilakukan di program *Running Man* bukanlah sebuah kompetisi yang akan memperebutkan hadiah di akhir episode.

Program acara *Running Man* dijadikan sebagai tinjauan karya karena sampai sekarang program acara *Running Man* masih diminati masyarakat Korea Selatan dan di beberapa negara lain seperti Indonesia. Konsep acara yang menarik dan tidak monoton membuat program *Running Man* tetap diminati. Grafis yang dipakai dalam program acara *Running Man* juga membuat daya tarik tersendiri bagi penonton. Pemain dalam program acara *Running Man* juga memperlihatkan ekspresi yang apa adanya seperti saat mereka melakukan kegiatan sehari-hari. Pemain dari program acara *Running Man* juga memperlihatkan sifat lapang dada saat mengalami kekalahan, rasa totalitas, kompetitif dan pemain perempuan satu-satunya dalam *Running Man* yaitu Ji Hyo memiliki jiwa pejuang dan pemberani.

# b. Barefoot Friends



Gambar 1.2 Poster Barefoot Friend Sumber: https://www.kshowonline.com

Judul : Barefoot Friends

Jenis : Reality Show, Variety Show

Produser : Jang Hyuk-jae

Durasi : 70 - 80 menit per episode

Produksi : SBS

**Sinopsis** 

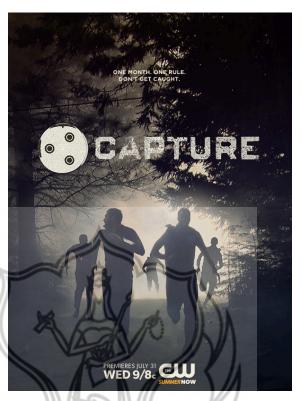
Barefoot friends merupakan sebuah acara reality show yang berasal dari Korea Selatan. Program ini merupakan program yang bertujuan untuk memberikan berbagai kesulitan outdoor yang nyata supaya setiap pemain dapat merasakan kebahagiaan yang nyata melalui setiap tantangan yang dijalani. Episode satu sampai enam merupakan Sebuah pengalaman hidup baru bertemu orang-orang baru di tempat baru, dan menjelajahi warisan budaya dan lingkungan alam gaib di tempat lain. Para anggota melakukan perjalanan ke luar negeri untuk mengalami "kebahagiaan sejati" dengan penduduk setempat. Tidak seperti liburan pada umumnya, mereka hidup seperti penduduk setempat dan mengalami apa yang dilakukan oleh penduduk sehari-hari. Anggota harus menyediakan segalanya sendiri karena tidak ada dukungan yang diberikan oleh staff produksi.

Peserta akan merasakan esensi dari budaya, makanan, musik, alam, dan gaya hidup saat hidup sendiri di negara asing. Program ini adalah berbagai program nyata dibedakan memberikan kasih sayang dan pencerahan kepada pemirsa. Episode tujuh sampai 31 para anggota lebih berpartisipasi dalam berbagai tantangan berdasarkan tema yang berbeda-beda (menyelam, menulis lagu, memasak, dan lain-lain)

Sama dengan *Running Man*, program acara *Barefoot* friend juga memakai konsep *parallel editing* dikarenakan proses berlangsungnya tantangan berada di lokasi-lokasi berbeda. *Reality show* "The Hunter" ini akan memiliki konsep yang hampir sama ketika *barefoot friends* masih berada pada episode satu sampai enam, yaitu para peserta akan mengalami hal-hal yang baru dengan menjalani tantangan yang berbeda pada setiap episodenya. Perbedaan dengan program "The Hunter" adalah pada program *Barefoot Friends* tidak ada proses eliminasi di setiap episodenya, sedangkan di program "The Hunter" proses eliminasi akan di mulai pada episode enam sampai dengan episode sembilan.

Program acara *Barefoot Friend* dijadikan sebagai tinjauan karya karena pada acara *Barefoot Friend* tantangan yang diberikan pada peserta lebih kepada keberanian, ketangkasan, dan lebih membaur kepada masyarakat di sekitar lokasi tantangan. Peserta setiap harinya diberi tantangan yang berbeda dari hari sebelumnya agar para peserta dapat mendapatkan pengalaman baru di dalam kehidupan mereka. Episode yang dijadikan sebagai tinjauan karya yaitu saat *Barefoot Friend* mengunjungi kota Yogyakarta. Tantangan sebagai buruh gendong, pencuci sepeda motor, petugas restoran, nelayan udang adalah beberapa contoh tantangan yang ada dalam episode *Barefoot Friend* di Yogyakarta.

# c. Capture



Gambar 1.3 Poster Capture
Sumber: http://onwatchseries.to

Judul : Capture

Jenis : Reality Show

Produser : Brady Connel, David Garfinke, Jay Renfoe, Sean Foley,

Shye Sutherlan

Durasi : 42 menit per episode

Produksi : Blackbird Television, Renegade 83 Entertainment, Warner

Horizon Television

Sinopsis

Capture, diikuti oleh 12 tim untuk mengikuti kompetisi berburu di sebuah area seluas 4.000 hektar, setiap episode satu tim akan tereliminasi, kompetisi ini berlangsung selama satu bulan, dan tim yang mengikuti kompetisi ini akan tinggal di sebuah *camp* kecil dan diberikan sedikit makanan untuk bertahan hidup, dan juga selama proses berburu ketrampilan

dan strategi sangat diperlukan. Selama proses kompetisi berburu masingmasing pemain memakai rompi khusus yang dipasang dengan kamera *overthe-shoulder*, serta alat yang bisa digunakan untuk menampilkan peta area, lokasi tim saat ini, dan informasi lainnya selama kompetisi.

Sama dengan Running Man dan Barefoot friend program acara Capture juga memakai konsep parallel editing. Reality show "The Hunter" akan memiliki sedikit konsep yang sama seperti program Capture selama lima episode pertama, yaitu peserta akan dibagi dalam tim yang beranggotakan dua peserta, selain itu pada reality show ini akan ada scene yang memperlihatkan peserta sedang bercerita tentang keadaan saat menjalani tantangan. Perbedaan "The Hunter" dan Capture yaitu pada episode enam sampai sembilan "The Hunter" akan menerapkan permainan secara individu.

Program acara *Capture* dijadikan sebagai tinjauan karya karena program acara ini memiliki konsep yang menarik ketika tim pemburu memburu tim lain. Penggunaan teknik *handheld* membuat penonton seolaholah ikut merasakan menjadi pemburu atau tim yang diburu. Grafis yang digunakan menunjukan bahwa program acara *Capture* merupakan acara berburu dan grafis peta dalam acara *Capture* memberikan informasi kepada penonton tentang posisi dari setiap tim yang mengikuti proses berburu. Konsep *parallel editing* dalam program acara *Capture* diterapkan dengan pas sehingga membuat program acara *Capture* menarik. Momen saat tim pemburu melihat tim lain yang akan mereka buru diperlihatkan secara bergantian agar meningkatkan tangga dramatik dalam program acara *Capture*.

#### d. Hell's kitchen



Gambar 1.4 Poster Hell's Kitchen Sumber: http://www.toptvshows.me

Judul : Hell's Kitchen

Jenis : Reality Show

Produser : Gordon Ramsey, Arthur Smith, Kent Weed

Durasi : 41 sampai 44 menit per episode

Produksi : ITV Studios America, A. Smith & Co. Productions

Sinopsis :

Hell's kitchen merupakan ajang pencarian bakat memasak dari Amerika Serikat. Setiap episode akan terdapat tantangan yang berbeda namun pada setiap episode akan ada dinner service untuk menguji peserta yang akan dijadikan head chef di salah satu restoran ternama Amerika.

"The Hunter" akan memiliki sedikit persamaan dengan *Hell's Kitchen*, yaitu penggunaan *parallel editing* untuk menunjukan adegan yang terjadi dalam waktu yang sama namun ditempat yang berbeda, sama halnya dengan program acara *Running Man*, *Barefoot Friend* dan *Capture*. Penggunaan *cut to cut* saat proses eliminasi program *Hell's Kitchen* juga menjadi inspirasi saat proses eliminasi program "The Hunter". *Cut to Cut* memberikan efek menengangkan sehingga teknik *cut to cut* sangat pas jika diterapkan pada saat

proses eliminasi peserta berlangsung. Perbedaan "The Hunter" adalah pemberian tantangan untuk eliminasi selalu berbeda, sedangkan *Hell's Kitchen* selalu menjadikan *dinner service* sebagai acuan untuk mengeliminasi peserta.

Program Acara Hell's Kitchen digunakan sebagai tinjaun karya dalam pembuatan program acara "The Hunter" karena penggunaan parallel editing saat tantangan dinner service membuat penonton mengetahui keadaan di dapur merah dan dapur biru. Parallel editing pada program acara Hell's Kitchen juga menjadi pendukung dramatik karena terdapat adegan salah satu peserta di sisi dapur berbuat kesalahan, namun peserta di sisi dapur lain mengerjakan tugasnya dengan baik.

Running Man, Barefoot Friend, Capture dan Hell's Kitchen dijadikan sebagai tinjauan karya "The Hunter Episode Apa Profesimu?" karena di setiap acara memiliki ciri khas dan keunggulan masing-masing. Pengadeganan, sinematografi, editing, grafis, artsitik dan aspek-aspek lain di kemas secara menarik di empat program acara tersebut. Hal ini membuat empat acara tersebut di minati oleh penonton di lokasi penayangan masing-masing program acara.

"The Hunter Episode Apa Profesimu?" menggunakan tinjauan karya Running Man, Barefoot Friend, Capture, dan Hell's Kitchen namun tidak meniru apa yang ada dalam acara tersebut. "The Hunter Episode Apa Profesimu?" dan empat program acara tersebut hanya akan memiliki beberapa persamaan saja. Konsep-konsep teknis dari empat program acara tersebut hanya akan dijadikan referensi dan tidak akan ditiru. Hal ini dikarenakan "The Hunter episode "Apa Profesimu?" merupakan suatu program acara yang belum pernah di produksi oleh siapapun.

Berdasarkan beberapa tinjauan karya yaitu *Hell's Kitchen, Capture, Running Man*, dan *Barefoot Friends*. Perancangan karya program acara *reality show* "The Hunter" episode "Apa Profesimu?" yang akan dibuat merupakan sebuah program acara yang belum pernah dibuat sebelumnya. Program acara reality show "The Hunter" episode "Apa Profesimu?" merupakan program acara *original*.