

JURNAL

**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**



**Disusun Oleh:
Banner Iwan Kurniawan
NIM: 1210002132**

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

2017

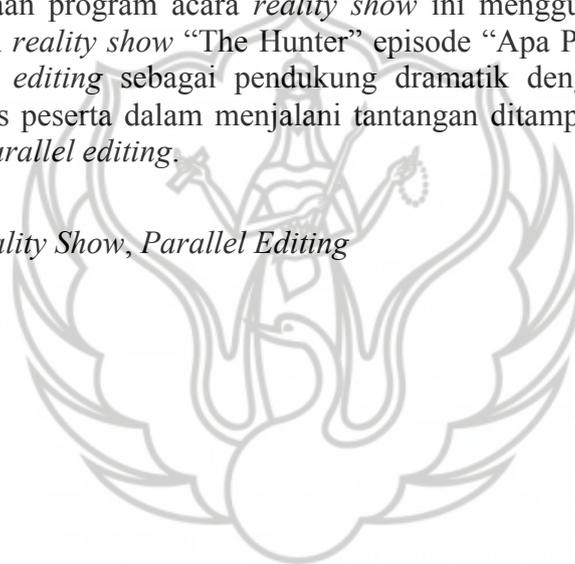
ABSTRAK

Pekerjaan sangat diperlukan oleh setiap manusia agar mereka mendapatkan upah untuk bertahan hidup. Pembuat begel dan pembuat ember seng adalah pekerjaan yang menguras tenaga namun hanya mendapatkan upah cukup sedikit. Upah yang didapat tak sebanyak pekerja kantor, namun pembuat begel dan pembuat ember seng mampu memaksimalkan upah yang didapat untuk bertahan hidup.

Melalui kegigihan pembuat begel dan karyawan pembuat ember seng 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?”.

Reality show adalah sebuah program acara yang mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata (*real*) dengan cara yang sealamiah mungkin tanpa rekayasa. Konsep penciptaan program acara *reality show* ini menggunakan metode *parallel editing*. Program *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*



PENDAHULUAN

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 membangun suasana dramatik dan artistik.

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 konsepnya yang berhubungan dengan penyajiannya. “The Hunter” akan menonjolkan unsur kekuatan format yang berarti program ini akan menonjolkan 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 Istimewa 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 menunjukkan 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 mencukupi kebutuhan mereka selama sehari-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 menunjukkan bahwa mahasiswa mampu untuk membuat sebuah acara *reality show* yang menerapkan konsep *parallel editing* dengan menarik dan menghibur.

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 menunjukkan 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.

Reality show “The Hunter” episode “Apa Profesimu?” akan menggunakan sistem produksi *multi-camera*. *multi-camera* ini akan sangat membantu penonton untuk menikmati acara secara dinamis dan tidak membosankan, karena dalam *multi-camera* perpindahan gambar (pemotongan gambar) yang dilakukan secara langsung tanpa pengulangan akan menghasilkan visualisasi yang beragam, dari variasi angle camera, dan variasi tata cahaya.

Produksi *multi-camera* pada program *reality show* memakai filosofi penyutradaraan adegan (*scene directing*). Dengan kata lain yang direkam langsung menggunakan *multi-camera* adalah *scene* (adegan) bukan *shot* (gambar) sehingga tidak perlu menggunakan *storyboard* yang menggambarkan setiap detail adegan, yang dibutuhkan adalah *breakdown* dari *rundown* acara atau *breakdown* skenario. Hal ini disebabkan adegan dalam setiap program non-drama bersifat spontan dan tidak terduga. Pencahayaan atau tata lampu, *reality show* ini akan banyak menggunakan *available light* di setiap shot yang ada, namun jika diperlukan cahaya tambahan maka akan digunakan beberapa cahaya dari lampu guna membantu pencahayaan.

Reality show dibuat seolah-olah apa adanya dan sesuai realitas, namun di dalam program *reality show* tetap membutuhkan tata artistik. Tata artistik dalam program acara “The Hunter Episode Apa Profesimu?” akan dibuat natural, layaknya di kehidupan sehari-hari para buruh begel dan pembuat ember seng.

Natural bukan berarti tidak merubah apapun di lokasi tetapi tetap diubah sesuai dengan kelayakan untuk ditampilkan ke penonton. Beberapa lokasi yang diubah adalah UD Agung Santoso sebagai tempat pembuatan begel dan UD Adam Wijaya sebagai tempat pembuatan ember seng. Perubahan yang dilakukan pada UD Agung Santoso adalah menambah beberapa tumpukan begel yang sudah jadi untuk

menunjukkan bahwa lokasi yang dipakai adalah tempat pembuatan begel. Perubahan di UD Adam Wijaya banyak diubah karena tempat ini merupakan tempat penjualan seng bukan tempat pembuatan ember seng. Ember-ember seng ditambahkan ke UD Adam Wijaya untuk memperlihatkan bahwa UD Adam Wijaya juga memproduksi ember seng.

Metode *editing* yang dilakukan pada *reality show* ini adalah digital komputerisasi atau *nonlinier editing*. Jenis *editing* program yang dipakai yaitu *parallel editing*, dalam *parallel editing* potongan-potongan gambar pada dua lokasi disusun seperti layaknya sedang terjadi bersamaan sehingga tersusun sebuah cerita yang diinginkan. *Parallel editing* juga bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton tentang perbedaan para peserta dalam mencari petunjuk untuk menuju ke lokasi tantangan untuk pembuatan begel maupun ember seng. *Parallel editing* juga memberikan informasi kepada penonton bahwa para peserta melaksanakan tantangan di tempat yang berbeda yaitu UD Adam Wijaya dan UD Agung Santoso, namun tantangan dilakukan dalam waktu yang relatif 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*.

PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN

Program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” banyak menggunakan konsep *parallel editing*. Berikut adalah pembahasan karya dari program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” :

a. Pembahasan segmen 1

Segmen satu diawali dengan *teaser* program acara *reality show* “The Hunter” episode tujuh. Teaser disini memakai konsep *multi-camera* yang bertujuan untuk memperbanyak variasi *shot*.

Teaser bertujuan untuk memberikan sedikit informasi tentang episode sebelumnya pada program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?”. Selama *teaser* ditunjukkan kegiatan peserta mulai dari pemberian tantangan hingga proses eliminasi peserta. Episode tujuh program acara *reality show* “The Hunter” yang berjudul bermain air ditunjukkan pada adegan sedang mencari sebuah petunjuk di dalam kolam air.

Segmen satu dilanjutkan dengan grafis *bumper* kemudian adegan peserta berkumpul di depan *host*, dilanjutkan *monolog* keempat peserta yaitu Dhana, Amos, Wisnu dan Jane yang bertujuan untuk menunjukkan semangat dan kesiapan keempat peserta yang akan menghadapi episode delapan yaitu episode apa profesimu?. Grafis nama peserta dan umur digunakan saat peserta melakukan *monolog*, yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton tentang nama peserta.

Segmen satu menggunakan konsep teknik *multi-camera* atau biasa yang disebut dengan penyutradaraan adegan (*scene directing*). *Multi-camera* digunakan agar setiap kamera dapat menangkap gambar *host* dan *peserta* secara bersamaan. Adegan peserta mengambil kertas dalam tabung, peserta menunjukkan kertas, *host* memberikan informasi tentang “The Hunter Episode Apa Profesimu?” dan peserta berlari meninggalkan *host* dilakukan dengan proses *multi-camera* sehingga membuat adegan tidak banyak mengambil *shot* tambahan.

b. Pembahasan segmen 2

Segmen dua program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” diawali dengan grafis peta dan kode petunjuk tempat yang harus didatangi oleh keempat peserta. Grafis peta dan kode petunjuk bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai kode apa saja yang didapatkan oleh keempat peserta.

Peserta mulai berpisah berdasarkan profesi yang didapat saat keempat peserta menemukan jalan yang terdapat dua jalur. Peserta Jane dan Dhana mendapatkan tantangan sebagai pembuat begel, sedangkan peserta Amos dan Wisnu mendapatkan tantangan sebagai pembuat ember seng.

“The Hunter” episode “Apa Profesimu?” mulai menggunakan *Parallel* pada segmen dua. *Parallel editing* digunakan untuk menunjukkan perbandingan antara peserta Amos dan Wisnu yang cekatan menemukan petunjuk berikutnya, dengan peserta Jane dan Dhana yang tampak kesulitan dalam menemukan petunjuk berikutnya.

Peserta sama sekali tidak mengetahui apa yang sedang terjadi kepada peserta yang lain karena lokasi yang berbeda. Penonton mendapatkan informasi lebih banyak karena *parallel editing* yang menunjukkan kedua pihak peserta di lokasi yang berbeda namun dalam waktu yang relatif bersamaan. Peserta Amos dan Wisnu lebih unggul dari peserta Dhana dan Jane, karena dalam pencarian petunjuk Amos dan Wisnu lebih cepat daripada Dhana dan Jane.

Parallel editing pada program acara *reality show* “The Hunter episode “Apa Profesimu?” juga berfungsi sebagai peningkat dramatik salah satunya saat peserta Amos dan Wisnu sudah menemukan lokasi pembuatan ember seng yaitu UD Adam Wijaya, namun peserta Jane dan Dhana masih dalam tahapan proses mendapatkan petunjuk untuk dapat sampai ke lokasi pembuatan begel yaitu UD Agung Santoso.

Penonton disuguhkan gambar yang berbeda yaitu Amos dan Wisnu sudah menemukan lokasi pembuatan ember seng, sedangkan Dhana dan Jane masih mendapatkan petunjuk untuk dapat menuju ke lokasi tantangan. Penonton akan merasakan sedikit meraskann kegelisahan disaat gambar yang Amos dan

Wisnu menemukan lokasi tantangan ditampilkan secara bergantian dengan Dhana dan Jane yang masih mendapatkan petunjuk menuju lokasi pembuatan begel.

Parallel editing kembali digunakan sebagai perbandingan antara Amos dan Wisnu sudah mendapatkan arahan untuk membuat ember seng dari salah satu karyawan pembuat ember seng di UD Adam Wijaya, namun Dhana dan Jane baru menemukan lokasi pembuatan begel yaitu UD Agung Santoso. Penggunaan *parallel editing* kali ini memiliki fungsi yang sama seperti penggunaan sebelumnya yaitu membuat penonton semakin merasa gelisah karena Amos dan Wisnu sudah selangkah didepan, mereka sudah mulai mengerjakan ember seng namun Dhana dan Jane belum mengerjakan tantangan mereka sebagai pembuat begel.

c. Pembahasan segmen 3

Segmen tiga diawali dengan adegan Jane dan Dhana dimarahi oleh instruktur atau karyawan pembuat begel UD Agung Santoso karena waktu overtime mereka berdua sudah terlalu banyak. Overtime terjadi karena disaat pencarian petunjuk lokasi tantangan Dhana dan Jane tampak kesulitan. Dhana dan Jane kesulitan karena mereka merasa bahwa petunjuk awal yang mereka dapatkan terdapat beberapa kesalahan.

Amos dan Wisnu sudah menjalankan tantangan untuk membuat ember seng,. Amos tampak tidak mengalami kesulitan disaat awal-awal proses pembuatan ember seng namun Wisnu melakukan kesalahan karena saat proses pemukulan seng Wisnu salah dalam menekuk dan memukul seng. Amos merasa bahwa membuat 3 ember dalam waktu 120 menit adalah pekerjaan yang berat, Wisnu juga merasa bahwa pekerjaan membuat ember adalah pekerjaan yang susah dilakukan bagi seorang pemula.

Dhana dan Jane kemudian mendapatkan arahan dari instruktur atau karyawan pembuat begel UD Agung Santoso mengenai cara pembuatan begel. Jane sedikit ragu-ragu apakah bisa mengerjakan 5 kg begel dalam waktu 90

menit, sedangkan Dhana tampak yakin ia dapat mengerjakan 5 kg begel dalam waktu 90 menit.

Parallel editing digunakan untuk membangun tangga dramatik pada segmen tiga. Segmen tiga banyak memperlihatkan kegiatan peserta baik peserta pembuat ember seng di UD Adam Wijaya dan pembuat buruh begel di UD Agung Santoso secara bergantian.

Pertengahan segmen tiga peserta Jane mengalami insiden yaitu tangan terjepit alat pembuat begel atau yang biasa disebut dengan pangkon. Pengemasan adegan ini juga menggunakan *parallel editing* yaitu dengan menunjukkan potong-potongan gambar proses membuat ember seng dan proses pembuatan begel secara bergantian kemudian diakhiri dengan adegan tangan Jane terjepit. *Parallel editing* disini juga memiliki fungsi sebagai salah satu peningkat dramatik cerita.

Parallel editing juga digunakan sebagai perbandingan setelah kejadian tangan Jane terjepit pangkon. Amos dan Wisnu tidak berbicara satu sama lain karena terlalu fokus dalam pembuatan ember seng. Instruktur atau karyawan pembuatan ember seng juga memberikan bahan-bahan yang harus dipasang saat Amos dan Wisnu sedang melakukan proses tantangan pembuatan ember seng. Instruktur atau karyawan pembuat ember seng juga mengatakan bahwa pekerjaan Wisnu lebih bagus daripada pekerjaan yang dilakukan oleh Amos. Wisnu berhasil mempelajari apa yang harus ia lakukan melalui kesalahan yang ia buat di awal-awal proses pembuatan ember seng. Dhana dan Jane diperlihatkan sempat mengobrol satu sama lain tidak seperti Amos dan Wisnu. Dhana dan Jane saling menanyakan hasil sudah sampai sejauh mana dan memberikan semangat satu sama lain bahwa mereka akan berhasil dalam melaksanakan tantangan mereka yaitu membuat 5 kg begel dalam waktu 90 menit.

Penonton akan merasa kegelisahan mereka berganti kepada Amos dan Wisnu karena mereka saling berdiam satu sama lain. Dhana dan Jane walaupun sempat tertinggal di awal-awal tantangan yaitu saat proses pencarian petunjuk

dan sempat terjadi insiden Jane terjepit pangkon, namun mereka dapat melakukan tantangan sebagai pembuat begel dengan cukup baik.

Adegan terakhir dari segmen tiga yaitu proses *finishing* ember seng dan begel. *Parallel kali* ini digunakan agar memberikan ketegangan dan meningkatkan tangga dramatik cerita, karena saat *finishing* dan menuju ke penilaian peserta dibuat untuk menyelesaikan pekerjaan yang belum selesai selama 10 detik. Proses *finishing* ember seng dan begel menjadi semakin menarik ketika diberikan potongan gambar yang cepat dan mengikuti ilustrasi musik yang sesuai dengan konsep menambah ketegangan.

d. Pembahasan segmen 4

Segmen empat diawali dengan adegan penilaian dan pengerjaan soal oleh keempat peserta yaitu Amos, Dhana, Jane dan Wisnu. Proses ini tetap dilakukan dengan *parallel editing* karena lokasi dari penilaian ini masih terpisah yaitu di UD Agung Santoso dan UD Adam Wijaya. *Parallel editing* digunakan pada saat peserta yang mengerjakan soal ditampilkan secara bergantian hingga mereka selesai dan pergi menuju lokasi awal bertemu untuk mengikuti proses eliminasi.

Proses eliminasi pada segmen empat menggunakan konsep teknik *multi-camera*. *Multi-camera* digunakan agar setiap kamera dapat menangkap gambar *host* dan *peserta* secara bersamaan, sama halnya pada saat segmen satu. Adegan eliminasi peserta, peserta memilih tabung, dan peserta berjalan meninggalkan host dilakukan dengan proses *multi-camera*.

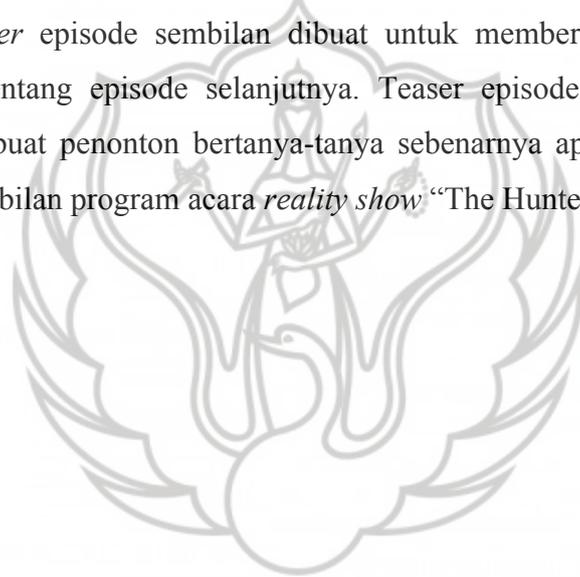
Host memilih Amos dan Wisnu untuk masuk ke zona tidak aman karena mereka berdua walaupun sempat unggul di awal tantangan namun mereka mengalami penurunan saat tantangan proses pembuatan ember seng berlangsung. Wisnu juga merasa kurang yakin dengan apa yang dia kerjakan selama melakukan proses tantangan sebagai pembuat ember seng. Ketidakyakinan Wisnu membawa dirinya pada zona tidak aman. Amos masuk kedalam zona tidak aman karena selama proses pembuatan ember seng dia tidak mengalami peningkatan dibanding dengan Wisnu yang berhasil belajar dari kesalahannya. Amos juga terburu-buru dalam proses pembuatan ember seng

yang membuat ember seng yang dihasilkan kualitasnya dibawah apa yang dibuat oleh Wisnu.

Amos harus meninggalkan kompetisi “The Hunter” karena saat *Host* bertanya kepada Amos, Amos terlalu banyak menyalahkan Wisnu karena Wisnu melakukan kesalahan yang membuat ia tidak fokus dalam mengerjakan tantangan sebagai pembuat ember seng. Sifat egois inilah yang membuat Amos tidak layak untuk mendapatkan koper “The Hunter”.

Adegan penutup pada segmen empat adalah *host* juga ikut pergi meninggalkan lokasi dengan suara *voice over* yang menjelaskan alasan peserta Amos harus tereliminasi pada episode kali ini.

Teaser episode sembilan dibuat untuk memberikan informasi kepada penonton tentang episode selanjutnya. *Teaser* episode sembilan juga dibuat untuk membuat penonton bertanya-tanya sebenarnya apa yang akan terjadi di episode sembilan program acara *reality show* “The Hunter”.



KESIMPULAN

Proses pembuatan sebuah program acara melewati beberapa tahapan terlebih dahulu dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” diawali dengan ketertarikan dengan objek yang ada di lingkungan sekitar. Pembuat ember seng dan pembuat begel adalah pekerjaan yang sering dianggap remeh dan bahkan tidak banyak orang tahu.

Program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” mencoba memperkenalkan pekerjaan sebagai pembuat ember seng dan buruh begel kedalam sebuah program acara televisi. Memperkenalkan dengan cara dijadikan sebagai tantangan untuk peserta program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?”.

Proses pra produksi yang dilakukan dengan melalui beberapa tahap seperti pencarian ide, riset, penulisan sinopsis, *treatment*, naskah, rapat produksi, persiapan alat-alat, serta *rehearsel* membuat proses produksi yang terbilang lancar. Seorang sutradara tidak akan dapat membuat sebuah program acara televisi seorang diri, maka diperlukan kerabat kerja yang ikut membantu dalam proses pembuatan program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?”. Kerja sama antar kerabat kerja sangat mempengaruhi proses produksi sebuah program acara televisi maupun produksi film.

Produksi yang melibatkan seorang karyawan begel dan karyawan ember seng sungguhan memang memiliki sedikit kendala dalam hal pengadeganan pemain, namun karena latihan dan bantuan dari rekan-rekan hal ini dapat teratasi. Proses produksi memang tidaklah mudah, namun dengan adanya kerabat kerja sebuah produksi akan terasa menjadi lebih ringan.

Penggunaan *parallel editing* sangat membantu dalam memperkenalkan pekerjaan ini, karena dalam satu segmen dapat menampilkan proses pembuatan ember maupun proses pembuatan begel secara bergantian dan memiliki alur yang jelas. *Parallel editing* juga cocok sebagai salah satu cara untuk meningkatkan tangga dramatik, karena dalam *parallel editing* dapat memasang adegan sesuai dengan

naskah dan tentu saja meningkatkan tangga dramatik cerita dari sebuah program acara.

Penggunaan *parallel editing* dalam tugas akhir program acara *reality show* “The Hunter Episode Apa Profesimu?” diharapkan mampu menyampaikan makna atau pesan yang hendak disampaikan oleh sutradara kepada penonton, sekaligus menjadikan karya ini terlihat lebih dinamis dan menarik untuk disajikan dan di pertanggung jawabkan ke khalayak umum.



DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David. dan Thompso, Kristin. 2013. *Film Art: An Introduction Tenth Edition*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Latief, Rusman. dan Utud, Yusiatie. 2015. *Siaran Televisi Nondrama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lutters, Elisabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multicam*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Panduan Praktis Aktng untuk Film dan Teater Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Suprpto, Tommy. 2013. *Berkarier di Bidang Broadcasting*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Servive).
- Wibowo, Fred. 2014. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Grasia Book Publisher.

Daftar rujukan online :

https://www.dramafever.com/drama/3970/Running_Man/ diakses pada tanggal 18 Januari 2016 pukul 02.48 WIB

<http://kshowonline.com/category/40/barefoot-friends> diakses pada tanggal 28 Februari 2016 pukul 16.47 WIB

[http://onwatchseries.to/serie/Capture_\(2013\)](http://onwatchseries.to/serie/Capture_(2013)) diakses pada tanggal 24 Maret 2016 pukul 12.45 WIB

<http://toptvshows.me/hells-kitchen/hells-kitchen-season-15-download-episodes> diakses pada tanggal 28 Maret 2016 pukul 13.12 WIB

<https://asiaaudiovisualexc09adibganteng.wordpress.com/host-pembawa-acara-program/> diakses pada tanggal 10 desember 2016 pukul 21.00 WIB

<https://www.youtube.com/channel/UCh8qITGkBVXKsR1Byln-wA/videos> diakses pada tanggal 19 desember 2016 pukul 21.00 WIB

<http://www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-monolog/> diakses pada tanggal 22 desember 2016 pukul 19.00 WIB

