

JURNAL
PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE
“WORKOUT MAGZ” EPISODE “FAT AND BURN IT”
DENGAN GAYA VISUAL POP

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



Disusun oleh
Asna Fredy Santoso
NIM : 1110576032

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

2017

JURNAL
PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*
“*WORKOUT MAGZ*” EPISODE “*FAT AND BURN IT*”
DENGAN GAYA VISUAL POP

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



Disusun oleh
Asna Fredy Santoso
NIM : 1110576032

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

2017

PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*
 “*WORKOUT MAGZ*” EPISODE “*FAT AND BURN IT*”
 DENGAN GAYA VISUAL POP

Asna Fredy Santoso

ABSTRAK

Tidak memperhatikan kandungan gizi dalam makanan akan berdampak pada metabolisme tubuh dan dapat terlihat pada postur tubuh, misalnya obesitas. Obesitas terjadi akibat dari penimbunan lemak dalam tubuh yang berlebihan tanpa diimbangi dengan pembakaran lemak yaitu kegiatan olahraga. Olahraga bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Banyak olahraga yang mudah dilakukan tanpa persiapan peralatan dan tempat khusus. Berdasarkan hal tersebut, program acara televisi yang menghadirkan informasi seputar kesehatan dan olahraga sangat dibutuhkan sebagai acuan dalam menjalankan gaya hidup yang lebih sehat.

Program acara televisi yang membahas seputar kesehatan dan olahraga akan disajikan dengan format *magazine* dengan judul program “*Workout Magz*”. Format *magazine* dipilih agar dalam satu episode dapat memberikan beberapa informasi berdasarkan rubrik yang di tentukan. Gaya visual pop dipilih sebagai daya tarik visual program, supaya menghilangkan kesan kaku dan ilmiah dalam bidang kesehatan dan olahraga.

Program televisi *magazine* “*Workout Magz*” dikemas dalam empat rubrik yang menarik yaitu yaitu “*Do You Know?*”, “*Workout Inspiratif*”, “*Let’s Workout*” dan “*Workout News*”. Setiap rubrik tersebut bertujuan untuk memberikan informasi mengenai permasalahan kesehatan dan olahraga, memberikan fakta atas permasalahan tersebut dan memberikan jalan keluar dalam menghadapi permasalahan dalam kesehatan dan olahraga. Gaya pop diterapkan dalam beberapa aspek yaitu gaya penyampaian melalui naskah, visual pendukung informasi dan *setting*.

Kata kunci: Program Televisi *Magazine*, Kesehatan dan Olahraga, Gaya Visual Pop

PENDAHULUAN

Bagi setiap orang menaikkan atau menurunkan berat badan bukan hal yang mudah. Setiap orang menginginkan berat badan proposional, namun melihat gaya hidup yang semakin mudah menjadikan apa yang diinginkan lebih mudah didapat seperti dalam hal makanan. Saat ini terdapat berbagai layanan *delivery order* makanan yang bisa melayani melalu telepon, *smartphone* dan *website online*. Semakin mudah, orang semakin malas untuk bergerak dan melakukan kegiatan.

Sedikit waktu yang dimiliki membuat makan cepat saji dipilih untuk santapan, tanpa memperhatikan gizi yang terkandung dan dampak bila terlalu sering dikonsumsi. Jika tidak memperhatikan gizi yang terkandung dalam makanan akan berdampak pada metabolisme tubuh dan dapat terlihat pada postur tubuh.

Postur tubuh yang gendut atau obesitas merupakan salah satu dampak dari tidak memperhatikan kandungan gizi yang terkandung dalam makanan yang dikonsumsi dan seberapa sering makanan itu dikonsumsi. Seseorang dikatakan gemuk salah satunya karena ketidakseimbangan antara asupan kalori dengan pengeluaran energi. Jika seseorang mengonsumsi banyak kalori sementara pembakarannya energi kurang, maka cadangan kalori akan disimpan dalam bentuk lemak yang akan membuat berat badan orang tersebut meningkat.

Lemak adalah nama suatu golongan senyawa organik yang meliputi sejumlah senyawa yang terdapat di alam yang semuanya dapat larut dalam pelarut-pelarut organik tetapi sukar larut atau tidak larut dalam air. Lemak (*lipid*) merupakan makronutrien penghasil energi kedua, yang terus mengalami perkembangan. Lemak yang cukup dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas. Lemak juga merupakan zat terpenting dalam proses metabolisme tubuh. Beberapa contoh kegunaan dari lemak adalah sebagai pelindung tubuh dari serangan penyakit, sumber energi, pembentuk sel dalam tubuh, sumber asam lemak esensial, menghemat protein yang digunakan, alat angkut vitamin pelarut lemak, memberikan rasa kenyang dan kelezatan, memelihara suhu tubuh, dan sebagai pelumas.

Asupan lemak yang cukup dapat bermanfaat baik bagi tubuh. Konsumsi lemak yang berlebihan dapat meningkatkan kolesterol, darah tinggi, diabetes, dan juga masalah berat badan. Maka dari itu banyak orang yang sering menghindari makanan berlemak karena lemak dapat membuat tubuh gemuk dan beresiko terserang penyakit.

Tidak mengonsumsi makanan berlemak saja tidak cukup, tetapi perlu mengatur pola makan dan olahraga. Olahraga tidak harus di tempat-tempat yang dikhususkan untuk berolahraga seperti tempat fitness, stadion olahraga, maupun dengan alat-alat mahal yang harus dimiliki. Ada beberapa olahraga yang bisa

dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas umum yang biasanya tersedia di taman-taman kota. Olahraga seperti itu biasanya dikenal dengan *street workout*. *Street workout* adalah nama modern dari *body weight exercise* yaitu latihan yang menggunakan tubuh sebagai beban saat latihan. Olahraga ini biasanya dilakukan di taman-taman maupun area terbuka. Olahraga yang mudah untuk dilakukan tanpa menggunakan alat misalnya, lari atau yang sekarang sering dikenal dengan *running*.

Running umumnya dilakukan di lapangan, stadion, atau jalanan. Seiring dengan kepopuleran *running*, muncul varian baru untuk olahraga satu ini yaitu, *trail running*. *Trail running* adalah salah satu variasi lari yang berbeda karena menggunakan alam sebagai *track* larinya. Indonesia merupakan negara dengan potensial keindahan alam yang bisa di jelajahi lebih jauh dengan olahraga jenis ini.

Masyarakat Indonesia sendiri kurang akrab dengan jenis olahraga ini, atau olahraga lain yang sebenarnya mudah untuk dilakukan sehari-hari tanpa peralatan khusus tertentu. Ketidaktahuan ini bisa ditanggulangi dengan cara adanya program televisi yang mengangkat isu tentang kesehatan dan olahraga untuk masyarakat umum. Televisi sendiri adalah benda yang sangat akrab dengan kebiasaan masyarakat. Jika fakta tentang kesehatan dan olahraga dibuat secara lebih menarik, program televisi diharapkan mampu menjadi tayangan yang tidak hanya menghibur tapi juga bermanfaat.

Program acara dalam televisi yang mengulas kesehatan sangat dibutuhkan di tengah program acara hiburan yang mulai banyak diproduksi. Informasi seputar kesehatan yang akan dihadirkan kepada penonton dikemas dan disajikan dalam bentuk program *magazine*. Format *magazine* dipilih agar memberikan nuansa baru dalam program baru yang mengangkat tema kesehatan dan olahraga yang biasanya dihadirkan dengan format talkshow. Program televisi *magazine* yang diberi judul “*Workout Magz*” akan membahas mengenai permasalahan – permasalahan yang sering dialami oleh anak muda, karena anak muda mulai tidak memperhatikan kesehatannya dan bisa dikatakan mulai acuh dengan kesehatan. Mereka mulai tersadar apabila suatu penyakit sudah terjadi. Mengambil permasalahan –

permasalahan dalam anak muda sebagai program penolong anak muda dalam memahami cara mewujudkan gaya hidup sehat dan lebih sadar terhadap kesehatan.

Gaya visual mempunyai pengaruh dalam penyampaian sebuah informasi dan sebagai pendekatan kepada penonton agar mendapatkan informasi. Gaya visual pop dipilih sebagai daya tarik visual program yang ingin menghilangkan kesan kaku dan ilmiah dalam bidang kesehatan dan olahraga. Gaya pop banyak menjadi acuan seniman muda dalam berkarya, hal itu juga yang mempengaruhi dalam desain visual. Berbagai gaya seni rupa yang dikenal, gaya pop adalah gaya visual yang paling mudah kita temui di dalam dunia mereka. Pengaplikasian sering tampak dalam sampul, kaset, poster, kaos, tas, iklan, pada media cetak dan televisi. Bahkan grup-grup band masa kini menggunakan gaya pop dalam kemasan video klip dan desain posternya.

Budaya visual di dalam abad informasi dewasa ini memperlihatkan kecenderungan perkembangan yang semakin pesat. Perkembangan ini disebabkan ketergantungan yang sangat besar aspek sosial, ekonomi, politik, kebudayaan, pendidikan pada keberadaan teknologi visual, seperti televisi, komputer, video, internet dan aneka wujud visual dan produk visual lainnya. Perkembangan visual ini menciptakan sebuah gaya visual dalam berbagai media, termasuk televisi.

Gaya visual yang dijadikan acuan dalam program ini adalah gaya pop yang bersumber dari karya-karya desain grafis yang dihasilkan oleh para desainer Barat, yakni desainer yang berdomisili di Eropa, Amerika Utara, maupun Amerika Latin. Ciri-ciri visualnya menampilkan warna-warna yang mencolok mata dan kontras, komposisi yang cenderung acak dan bebas, tampilan tipografi yang beraneka ragam dan cenderung ekspresif, serta ilustrasi pada karya desain grafis yang tampil dengan kuat, memenuhi bidang desain, serta memiliki peran penting dalam upaya penyampaian pesan, sekalipun bersifat non-verbal. Selain itu, ilustrasi yang ditampilkan tidak hanya berupa tulisan tangan, tetapi juga hasil fotomontase, serta hasil fotografi yang diolah lagi dengan program komputer. Karya-karya yang digunakan sebagai referensi karya-karya yang dipengaruhi oleh karya-karya seniman pop pada tahun 1960an, seperti Andy Warhol, Richard

Hamilton, Jasper John, Roy Lichtenstein, yang ditampilkan secara lebih kontemporer.

Berbagai kelebihan dari gaya pop membuat gaya visual tersebut dapat diaplikasikan ke dalam berbagai media termasuk televisi. Kekuatan dan kecanggihan media televisi dapat memberikan keuntungan, pengemasan terhadap pesan-pesan khusus tentang seni kontemporer yang biasa diungkapkan media dengan bahasa yang sulit bagi masyarakat awam dapat ditampilkan dengan bahasa populer dan visualisasi khusus. Gaya pop dalam program ini terdapat pada penggunaan properti dari *setting* ruang pembawa acara, warna-warna yang mencirikan gaya pop yaitu warna-warna cerah dan menonjol. Selain itu, dalam grafis dan bumper juga menggunakan gaya pop, dan memberikan kolase gambar dalam editing sebagai variasi gambar yang menarik.

OBJEK PENCIPTAAN

A. KESEHATAN

Ketika berbicara tentang kesehatan, tidak hanya tentang tubuh yang sehat tetapi juga tentang mental yang sehat. Kesehatan yang baik dapat digambarkan sebagai kondisi dimana tubuh serta pikiran berfungsi dengan baik. Penyebab utama kondisi kesehatan yang buruk adalah penyakit, pola makan yang tidak tepat, cedera, stress mental, kurangnya kebersihan, gaya hidup tidak sehat, dan sebagainya. Kesehatan merupakan salah satu faktor penting untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu kita tidak boleh meremehkan kesehatan badan. Banyak orang memiliki berbagai keluhan kesehatan akibat tidak memperdulikan kesehatan tubuhnya baik itu keluhan yang ringan hingga keluhan yang berat seperti kegemukan, diabetes, penyakit jantung, masalah pencernaan, dan sebagainya.

Sehat adalah sebuah kondisi maksimal, baik dari fisik, mental dan sosial sehingga dapat melakukan suatu aktivitas yang menghasilkan sesuatu. Kondisi tubuh yang sehat pada manusia dapat kita lihat dari kebugaran tubuh. Dalam sebuah lingkungan masyarakat terkadang mengalami beberapa masalah kesehatan masyarakat, baik muda, tua, wanita, pria.

B. OLAHRAGA

Olahraga mengandung arti akan adanya sesuatu yang berhubungan dengan peristiwa mengolah yaitu mengolah raga atau mengolah jasmani, jika ditinjau dari ilmu faal olahraga maka olahraga didefinisikan sebagai serangkaian gerak yang teratur dan terencana yang dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya (Giriwijoyo, 2007:31). Salah satu ciri dari olahraga adalah adanya aktivitas jasmani atau gerakan, gerak sendiri merupakan kebutuhan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, gerak bahkan sudah dilakukan manusia sejak dalam kandungan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan demi kelangsungan hidup.

Olahraga merupakan kebutuhan untuk hidup, tetapi dengan revolusi industri seperti saat ini dimana mesin mesin canggih mulai menyelesaikan pekerjaan manusia, sehingga manusia menjadi kurang aktif, ditambah lagi pada tataran pendidikan yang memang menanamkan pola bahwa kemampuan psikomotor selalu berada di bawah kemampuan kognitif, sehingga dikemudian hari bisa saja muncul generasi jenius namun tidak sehat baik itu sehat jasmani maupun rohani.

LANDASAN TEORI

A *Magazine*

Magazine show 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 aktual atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penonton (Naratama, 2004: 171). Program *Magazine* menampilkan informasi ringan namun mendalam. *Magazine* ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program berita. *Magazine* lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya. (Morissan, 2010: 28)

Magazine memiliki sifat-sifat dari berita atau jurnalistik yaitu memiliki prinsip kejujuran dan kebenaran, artinya informasi yang disampaikan tidak boleh bertentangan dengan fakta, penyampaian informasi tidak hanya bersumber dari

satu fakta tetapi juga fakta-fakta lain yang saling berhubungan harus dikumpulkan, diolah dan disaring sehingga kejujuran dan kebenarannya terjamin. (Wibowo, 2007: 89)

B Kesehatan

Menciptakan kondisi sehat memerlukan suatu keharmonisan dalam menjaga kesehatan tubuh. Menurut Hendrick L. Blumm bahwa,

Ada empat faktor utama yang mempengaruhi derajat kesehatan masyarakat. Keempat faktor tersebut merupakan faktor determinan timbulnya masalah kesehatan yaitu, Keempat faktor tersebut terdiri dari faktor perilaku atau gaya hidup (*lifestyle*), faktor lingkungan (sosial, ekonomi, politik, budaya), faktor pelayanan kesehatan (jenis cakupan dan kualitasnya), dan faktor genetik (keturunan). Keempat faktor tersebut saling berinteraksi yang mempengaruhi kesehatan perorangan dan derajat kesehatan masyarakat. Diantara faktor tersebut, faktor perilaku manusia merupakan faktor determinan yang paling besar dan sukar ditanggulangi, disusul dengan faktor lingkungan.

C Gaya Pop

Gaya pop pada media, Krisna Murti mengatakan masuknya gaya pop ke dalam media televisi, sudah terlihat dari prespektifnya, pop menjadi satu-satunya aspek yang patut dari postmodernisme, di dalam pop kita melihat uraian lukisan masuk kedalam televisi dan iklan (Murti, 1999 :45). Media televisi dilihat sebagai media yang menarik untuk aplikasi seni rupa, apalagi media televisi memberikan sebuah nilai tambah dengan adanya audio dan gambar bergerak. Seni rupa video sebagaimana karya seni rupa, ia sekedar fenomena gambar, visual, dan teknologi video mampu mendukungnya secara optimal. Media video pada *frame* atau *scene* yang sama bisa menggunakan sejumlah gaya seni lukis sekaligus: *impresionisme*, *abstrakisme*, *kubisme*, *pop art*, *surialisme* dan masih banyak lagi.

Gaya Pop yang atraktif sangat cocok diterapkan pada program televisi terutama dengan sasaran anak muda. Seni pop memperlihatkan semangat manifestasi dari budaya pop yang terlihat dari warna-warna cerah, kadangkala

susah didefinisikan melalui pendekatan artistik. Budaya jalanan rendah, kolase, komik, *graffity*, dan *montase* foto atau gambar adalah beberapa elemen tipikal yang sering digunakan oleh desainer dan seniman.

D Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan (Sachari, 2001:70). Media yang menerapkan grafis bertujuan sebagai sarana informasi yang dapat dilihat dan dapat menginformasikan suatu maksud atau pesan yang ingin di sampaikan.

E Animasi

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Artinya kurang lebih adalah: “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

D Penyutradaraan

Sutradara harus memahami betul hal yang akan dibahas melalui riset yang telah dilakukan oleh tim riset. Menjelaskan konsep dan ide keratif kepada seluruh *crew* menjadi sangat penting agar ketika pengambilan gambar, audio dan editing dapat bekerja sesuai konsep yang telah ditentukan. Tetapi tidak serta merta seorang sutradara bisa bekerja sendiri, tetap diperlukan *crew* pendukung dalam memproduksi sebuah tayangan televisi baik itu drama mupun non drama. Seorang sutradara bertanggungjawab penuh atas keseluruhan isi program, sutradara

merangkap di tiga pekerjaan sekaligus praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Selain itu sudah selayaknya seorang sutradara mengerti hal-hal yang bersifat teknis. Menurut Naratama definisi sutradara televisi sebagai berikut :

Sutradara Televisi adalah seseorang yang menyutradarai Program Acara Televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari Pra hingga Pascaproduksi, baik untuk Drama maupun Nondrama dengan lokasi di studio (*In-Door*) maupun Alam (*Out-Door*), dan menggunakan sistem produksi Single dan/atau Multi Kamera Tayangan Komedi. (Naratama, 2004:15)

F Produksi Televisi

Memproduksi program televisi merupakan tugas dalam mengembangkan gagasan bagaimana materi produksi itu selain menghibur, dapat menjadi suatu sajian yang bernilai, dan memiliki makna. Perencanaan dalam suatu program acara memerlukan sebuah tahapan yang harus dilalui. Tahapan produksi yang baik dan teratur dapat membuat proses produksi sebuah program menjadi lebih tertaur, dalam buku *Television Production* oleh Alan Wurtzel menguraikan prosedur kerja dalam memproduksi sebuah acara televisi dapat disebut dengan *four stage of television production*, ke empat tahapan itu adalah *pre production planning, Setup and rehearsal, Production, Post Production*.

KONSEP KARYA

A. KONSEP ESTETIS

Selain penuturan yang ringan dan menarik, program ini menggunakan konsep visual pop yang akan diwujudkan melalui *setting* yang akan digunakan dan pada grafis. Konsep ini dipilih dengan tujuan mempermudah penyampaian informasi dan menjadikan daya tarik visual program dalam memvisualisasikan materi program.

Pengemasan visual pop dalam liputan-liputan yang disajikan dalam program *magazine "Workout Magz"* menggunakan beberapa karakteristik yang dimiliki dari gaya visual pop. Beberapa karakteristik terdiri dari bebas dan

ekspresif dalam gambar yang dihasilkan, penggunaan warna-warna cerah, tipografi yang menonjol, penggunaan grafis, suara sebagai elemen pendukung visual. *Editing* sebagai media penggabungan unsur-unsur tambahan seperti penggunaan kolase gambar dengan teknik *split screen*, *motion graphic* dan animasi diharapkan dapat memberikan variasi visual serta kesan pop dalam tayangan ini.

B. KONSEP TEKNIS

Proses pengerjaan teknis yang sudah dirancang pada tahap praproduksi dilaksanakan pada tahapan produksi dan pascaproduksi. *Magazine* akan lebih menarik apabila mempunyai variasi objek sebanyak-banyaknya. Walaupun hanya menggunakan satu kamera, harus mampu membuat kamera tersebut mempunyai angle yang beragam. Terutama pada liputan lapangan dimana memerlukan *stock shot* dari lokasi. Dalam membuat *stock shot* bukanlah durasi panjang yang diperlukan atau keindahan *angle* terhadap objek, melainkan variasi atas objek yang direkam lebih menentukan. (Naratama, 2004:175)

PEMBAHASAN

Gaya visual pop merupakan alternatif yang baik untuk sebuah program televisi *magazie show*. Karakteristik gaya visual pop yang sering digunakan dalam pembahasan mengenai musik dan *fashion*, karena banyak unsur estetik dari objek tersebut. Namun kali ini telah diterapkan dalam pembahasan kesehatan dan olahraga. Kesan *fun*, *fresh*, dan ekspresif dari gaya visual pop dapat menjembatani dalam memahami hal-hal tentang dunia kesehatan dan olahraga. Gaya visual pop dalam program televisi *magazine "Workout Magz"* diterapkan di beberapa aspek seperti sinematografi, editing dan artistik. Pembahasan penerapan gaya visual pop dalam program televisi *magazine "Workout Magz"*, mengacu pada beberapa karakteristik gaya visual pop.

1. Bebas dan ekspresif

Karakter pop art yang cenderung bebas dan ekspresif memberikan eksistensinya yang bervariasi terhadap desain-desain yang diciptakan. Pada

program televisi magazine “*Workout Magz*” menerapkan beberapa visual yang membuat acara ini terkesan bebas dan ekspresif.



Dibangun dari naskah yang *fun* dan *fresh* membahas tema-tema kesehatan dan olahraga, didukung dengan *acting host* yang ekspresif sehingga terkesan menarik. Selain itu didukung dengan *cutting on beat* dan *editing* kolase menggunakan teknik *split screen* menambah kebebasan visual semakin menarik.

2. Multimaterial Media

Multimaterial media pada program “*Workout Magz*” juga diterapkan untuk memaksimalkan informasi yang disampaikan. Mengkombinasikan beberapa media seperti video dan foto / gambar untuk memberikan gambaran ilustrasi dari *statement* narasumber. Selain itu juga menggabungkan *social media* Instagram untuk memberikan petunjuk dalam menjawab *quiz*.





3. Menghibur



Pop art memiliki karakter yang memberikan sifat humor yang menghibur. Humor yang muncul dapat berupa satire maupun parodi dari suatu peristiwa. Tidak hanya pada pop art, media massa seperti televisi juga memiliki fungsi menghibur, informatif dan edukatif sesuai Pasal 36 ayat 1 UU No. 32 Tahun 2012 tentang penyiaran. Sifat menghibur dari program “*Workout Magz*” dibangun dari setiap adegan-adegannya yang dibuat, ditambahkan beberapa informasi mengenai kesehatan dan olahraga sehingga mengandung edukatif dan informatif.

4. Penggunaan warna-warna cerah

Program televisi *magazine* “*Workout Magz*” menerapkan beberapa warna cerah untuk membangun gaya pop dan menghindari warna-warna gelap. Penggunaan warna-warna cerah diaplikasikan pada properti yang digunakan

seperti sofa dan meja. Selain itu juga pada properti pendukung seperti cermin, lampu, dan pernik pernik lainnya.



5. Pengulangan (Repetisi)



Seni pop terutama dalam karya Andy Warhol seringkali menggunakan pengulangan (repetisi). Pengulangan (repetisi) digunakan dalam variasi visual melalui *editing* dengan teknik *split screen*.

6. Tipografi yang menonjol



Tipografi dan ilustrasi menjadi hal yang sangat penting dalam gaya pop art, karakter gaya pop yang ekspresif dapat tercemin dari tipografi dan ilustrasi. Tipografi pada program “*Workout Magz*” diterapkan pada saat pengucapan *tagline* program yang memberikan pesan untuk menjaga kesehatan dalam kehidupan sehari-hari.





7. Penggunaan kolase



Gaya pop merupakan aliran yang menggunakan multiteknik, salah satunya adalah teknik kolase gambar, yaitu menggabungkan lebih dari satu gambar sehingga menjadi sebuah kesatuan utuh. Program “*Workout Magz*” banyak menerapkan kolase gambar sebagai variasi visual. Tujuan menerapkan kolase gambar selain gambar menjadi variatif juga dapat mempersingkat durasi sehingga informasi dan visual yang disampaikan menjadi efektif dalam permasalahan durasi program.



KESIMPULAN

Program *magazine* merupakan sebuah karya jurnalistik yang sangat terbuka dalam bentuk penyajian selama tidak terlepas dari nilai faktualitasnya, karena *magazine* termasuk dalam program *soft news* atau berita ringan, disebut berita ringan karena penyampaian berita atau informasinya dikemas dengan cara yang santai dan menghibur. Sentuhan khusus yang akan di berikan dalam program *magazine* bisa dilakukan dengan berbagai cara, baik dari aspek penyampaian, visual, audio, naskah dan sebagainya. Program “*Workout Magz*” memberikan sentuhan khusus tersebut dengan mengaplikasikan gaya visual pop. Penggunaan gaya visual pop bukan serta merta berhenti pada sebuah aplikasi visual, namun merupakan sebuah penerapan yang melewati proses penyesuaian tema dan tujuan program, serta sebagai bahan daya tarik kepada *audience* yang ditujukan kepada anak muda yang bersifat bebas dan ekspresif. Gaya penyampaian ini diharapkan menjadi suatu bentuk baru yang menarik, memberikan informasi, dan menyentuh emosional penontonnya agar merasa lebih dekat dengan informasi yang ditayangkan.

Program televisi *magazine* “*Workout Magz*” merupakan sebuah terobosan baru dalam penyampaian informasi mengenai kesehatan dan olahraga. Pengemasan dengan gaya visual pop akan menjadi sebuah poin menarik bagi “*Workout Magz*” untuk menjadi program acara kesehatan dan olahraga bagi anak muda, karena anak muda cenderung menyukai hal-hal yang ringan dan dekat dengan keseharian mereka. Informasi kesehatan dan olahraga diharapkan bisa menjadi tuntunan dalam menjalankan kehidupan yang lebih berkesadaran, mulai dari kesehatan, lingkungan sekitar dan kebutuhan untuk diri sendiri. Kesehatan dan olahraga yang kadangkala menjadi sebuah pembahasan yang berat karena bersifat medis dan ilmiah karena menyangkut keadaan fisik, mental, sosial kesejahteraan dan bukan hanya ketiadaan penyakit atau kelemahan akan menjadi terasa ringan bila dikemas dengan gaya visual pop.

SARAN

Proses persiapan dalam praproduksi akan menjadi sangat penting dalam menghasilkan sebuah karya program televisi *magazine* yang baik karena jika

proses persiapan tidak disiapkan secara teratur sesuai dengan SOP (*Standart Operating Procedure*) maka hasil yang maksimal tidak akan tercapai. Pemahaman tentang ide dan gagasan yang akan di pilih sebagai tema harus dipelajari dan di kuasai sebanyak mungkin untuk memudahkan sutradara membuat alur cerita dan konsep penyutradaraan. Program televisi *magazine* yang bertemakan kesehatan dan olahraga membutuhkan riset yang mendalam dan data-data yang akurat dan ilmiah karena kesehatan dan olahraga bukan tema yang ringan karena memuat atau mengolah data-data ilmiah dan persoalan medis dari ahli di bidangnya. Persiapan peralatan juga harus diperhatikan agar pada jalannya proses produksi berjalan dengan lancar.

Proses produksi dilakukan setelah semua perisapan telah tercapai maksimal dan sebaiknya diberikan pengarahan terlebih dahulu kepada seluruh narasumber dan *crew* yang terlibat. Sutradara harus mampu mengarahkan dan memimpin jalannya produksi sampai kebutuhan gambar yang dibutuhkan tercukupi. Variasi-variasi *shot* sangat banyak dibutuhkan untuk memberikan gambaran detail dalam materi segmen yang akan di tampilkan.

Setelah seluruh kebutuhan gambar tercukupi, membuat alur penceritaan di setiap rubrik harus dibangun semenarik mungkin untuk menghindari kesan monoton dan membosankan dalam pembahasan kesehatan dan olahraga. Visualisasi yang menarik harus di tonjolkan dalam proses editing dengan menggunakan gaya visual pop. Pemanfaatan gaya visual pop harus dimaksimalkan karena sebagai daya tarik pengantar program agar kesan ilmiah, medis dan teoritis tidak terlalu mendominasi dan digantikan dengan penyampaian yang menarik dan menghibur dengan gaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Blum, Hendric L. 1974. *Planing for Health, Development and Aplication of Social Change Theory*. New Yoark: Human Sciences Press
- Darwanto. 2010. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Effendy, Heru. 2009. *Bagaimana Memulai Shooting: Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga
- Giriwijoyo, Santoso. 2007. *Ilmu Faal Olahraga*. Bandung: FPOK UPI Bandung
- Kleden, Ignas. 1987. *Sikap Ilmiah dan Kritik Kebudayaan*. Jakarta: LP3ES
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Mansjoer, Arif. 1999. *Kapita Selekta Kedokteran*. Jakarta: Media Aesculapius
- Marcelli, Joseph V. 1977. *The Fife C's of Cinematography*, tej. H.M.Y. Biran. A.S.C, C Grafic Publications
- Morissan. 2010. *Jurnaistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Kencana
- Murti, Krisna. 1999. *Video Publik*. Yogyakarta: Kamisius
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single Dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Pratista, Himawan. 2000. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Pyke, Magnus. 2010. *Nutrition: International Family Health Encyclopedia*. California: Afe Press
- Sachari, Agus. 2001. *Budaya Visual Indonesia*. Bandung: Erlangga
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. *"Nirmana" Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Soedarso. 1986. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

- Sparke, Penny. 1998. *A Century of Design: Design Pioners of 20th Century*. London: Mitchell Beazley
- Suhardjo. 2003. *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Jakarta: EGC
- Tinarbuko, Sumbo. 2013. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Wibowo, Fred. 2009. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus
- Wrutzel, Alan and Stephen R., Acker. 1989. *Television Production*. Great Britain:Focal Press

DAFTAR JURNAL

- Rumida. 2010. *Pengaruh Prilaku Makanan dan Aktivitas Fisik terhadap Kejadian Obesitas pada Pelajar SMU Methodist Medan 2009*. Medan: Universitas Sumatera Utara

DAFTAR WEBSITE

- www.getpopart.com (diakses pada 20 Februari 2016 pukul 20:49 WIB)
- http://republika.co.id/koran_detail.asp?id=330352&kat-id_16&kat_idl=kat_id2=
(diakses pada 1 Februari 2016 pukul 19.28 WIB)
- <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/pop-art.htm> (diakses pada 10 Maret 2016 pukul 15.16 WIB)

DAFTAR NARASUMBER

1. Nama : Febrilian Dwiki Bayu Darmawan S.Gz.
Umur : 25
ID Line : bayudwiky
Profesi : Ahli Gizi
2. Michael Bennard (L-Men Community Semarang)

Umur : 27

No. Telp. : 08978261990

Profesi : Mahasiswa S2 / Wirausaha

3. Adri Maulana (Freeletics Yogyakarta)

Umur : 25

No. Telp. : 082187702856

Profesi : Mahasiswa S2

4. Bobby Wicaksono (Freeletics Yogyakarta)

Umur : 26

No. Telp. : 087772227048

Profesi : Mahasiswa S2

5. Roostian Gamananda (Playon Jogja)

Umur : 27

No. Telp. : 08112555251

Profesi : Banker

