

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Televisi sebagai media auditif visual sangat dengan mudah dapat menghantarkan pesan dan informasi, bahkan kini televisi sudah bisa melampaui batasnya sebagai alat komunikasi. Televisi sudah bisa menjadi pengantar budaya dan bisa mengubah pola pikir penontonnya. Di tengah gencarnya program hiburan yang kurang mendidik dan informasi bagi anak muda, perlulah adanya sebuah program yang informatif dan bermanfaat namun dikemas sesuai dengan gaya anak muda. Penciptaan program ini bertujuan untuk memberikan tayangan alternatif yang tidak hanya menghibur namun juga informatif.

Penciptaan program televisi yang membicarakan mengenai desain bergaya *pop art* dan modern menuntut pencipta program untuk memberi perlakuan khusus dalam pembuatannya. Tentunya hal ini berlaku bagi segala tema dalam penciptaan program televisi, setiap materi yang disajikan dalam program televisi memerlukan perlakuan khusus sesuai dengan karakteristik dan spesifikasinya. Penyajian sebuah program televisi tidak bisa terlepas dari sebuah format program acara. Format program acara yang menyajikan beberapa format sekaligus dirasa cocok untuk menyajikan program “Kapan Ke Jogja Lagi?”. Penciptaan program ini mengambil teknis penciptaan dengan gaya performatif. Performatif dalam program ini akan lebih ditunjukkan dengan teknis videografi, penataan artistik dan *editing*.

Pemilihan gaya performatif bukanlah sekedar ingin menampilkan visual yang menarik dan bagus, namun pemilihan gaya ini telah melewati proses penyesuaian dengan tema dan tujuan program, format program, target *audience*, serta penghitungan nilai informasi dan daya jual program itu sendiri. Gaya performatif yang didukung oleh permainan grafis bergaya modern dan *pop art* akan menjadi poin yang menarik bagi penonton yang dikhususkan bagi para remaja dan dewasa yang mempunyai jiwa muda. Penyampaian mengenai seni

rupa dan bahasa plesetan akan disampaikan dengan ringan menyesuaikan dengan visualnya yang sangat ringan dan menghibur.

Program *feature* “Kapan Ke Jogja Lagi?” sebagai program yang berbicara mengenai budaya dan seni menjadi suatu terobosan baru dalam penyampaian budaya dan seni di Indonesia. Untuk menghasilkan program yang menarik, proses penciptaan program ini mengikuti tahapan-tahapan dalam *Standar Operating Procedur* (SOP). Tahapan-tahapan itu dijalankan dengan semaksimal mungkin, untuk menghadirkan ketepatan dalam pengemasannya.

## **B. Saran**

Proses persiapan atau praproduksi menjadi hal yang sangat penting dalam pembuatan program *feature*, baik persiapan secara teknis maupun materi program. Riset yang mendalam menjadi hal yang pokok dalam menciptakan suatu program jurnalistik. Pemilihan teknis pengemasan dalam penciptaan program dilakukan setelah mendalami objek, pemilihan gaya performatif ini juga menyesuaikan dengan objek dan materi yang disampaikan dalam *feature* ini.

Program harus mempunyai ciri yang khas dengan program itu sendiri, tidak hanya monoton dan sama dengan program sejenis lainnya. Karakter dan ciri tersebut akan menambah nilai jual program dan menarik bagi penonton. Perencanaan harus dibuat dengan sedetail mungkin, konsep program disusun secara matang dan berbeda. Program “Kapan Ke Jogja Lagi?” ini adalah alternatif tayangan program *feature* yang membahas mengenai suatu karakter industri kreatif yang kemudian disangkut pautkan dengan gaya *pop art* dan modern serta bahasa plesetan. Program yang membicarakan tentang budaya dan seni rupa di Indonesia sangatlah kurang, diharapkan kedepannya akan muncul program-program yang sejenis dan lebih baik. Sehingga pembicaraan mengenai seni rupa dan bahasa plesetan tidak hanya terbatas pada pembicaraan internal bagi pelaku seni, namun juga menyentuh masyarakat umum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., J. Alan, 2006. *“Video Editing Profesional Menggunakan Pinnacle Studio Plus 10”*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Alloway, Lawrence. 1974. *“American Pop Art”*. New York: Macmillan Publishing Co.
- Ariel Heryanto. 1996. *“Pelecehan dan Kesewenang-wenangan Berbahasa Plesetan dalam Kajian Berbahasa dan Politik di Indonesia”* dalam PELLBA 9: Linguistik Lapangan. Yogyakarta: Kanisius.
- Ayawaila, Gerzon R. . 2009. *“Dokumenter Dari Ide Sampai Produksi”*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Bahari, Nooryan. 2008. *“Kritik Seni, Wacana, Apresiasi, dan Kreasi”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Batas, Anang. 2013. *“Plesetbook #2”*. Yogyakarta: Indie Book Corner.
- Burton, Graeme. 2007. *“Membicarakan Televisi”*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Danandadja, James. 1994. *“Folklor Indonesia”*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
- Effendy, Onong Uchajana. 2003. *“Ilmu, Teori dan Komunikasi”*. Bandung : PT Citra Aditya Bakti
- Herawati. 2007. *“Wacana Humor Dalam Bahasa Jawa”*. Yogyakarta: Gama Media.
- Isnawijayani. 2013. *“Pengantar Penulisan Feature”*. Widya Padjadjaran.
- Jatmika, Sidik. 2009. *“Urip Mung Mampir Ngguyu, Telaah Sosiologis Folklor Jogja”*. Yogyakarta: Kanisius
- Kayam, Umar. 1981. *“Seni, Tradisi, Masyarakat”*. Jakarta: Sinar Harapan
- Keliison, Catherine. 2006. *“Producing for TV and Video a Real-World Approach”*. London: Focal Press.
- Kilmer, Rosemary, W. Otie Kilmer. 1992. *“Designing Interiors”*. USA: Wadsworth.

- Kleiner, Fred S. 2012. *"Gardner's Art Through The Ages The Western Perspective Fourteenth Edition"*. Canada: Neilson Education.
- Kleon, Austin. 2014. *"Steal Like an Artist"*. Jakarta: Noura Books
- Koentjoroningrat. 2002. *"Pengantar Ilmu Antropologi"*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ks, Usman. 2009. *"Television News Reporting & Writing, Panduan Praktis Menjadi Jurnalis Televisi"*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muda, Deddy Iskandar. 2003. *"Jurnalistik Televisi, Menjadi Reporter Profesional"*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Maschelli, Joseph V. . 1977. *"The Five C's Of Cinematography"*. Terjemahan H.M.Y. Biran. Jakarta: Yayasan Citra
- M. Olson, Alan. 1991. *"Video Icon & Value"*. New York: Sunny Press.
- Morrisan. 2005. *"Media Penyiaran, Strategi Mengolah Radio & Televisi"*. Tangerang: Ramdina Prakasa
- Naratama. 2004. *"Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera"*. Jakarta: Grasindo.
- Nichols, Bill. 2001. *"Introduction Documentary"*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Peransi, D.A., 2005. *"Film/Media/Seni"*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Pintoko, Wary Wahyu, Diki Umbara. 2010. *"How To Become a Cameraman"*. Yogyakarta: Interprebook.
- Pujiriyanto. 2005. *"Desain Grafis Komputer"*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Purwanti. 2006. *"Analisis Wacana Plesetan Pada Kaos Dagadu Djokdja (Kajian Pragmatik)"*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Pratista, Himawan. 2008. *"Memahami Film"*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rabiger, Michael. 2004. *"Directing The Documentary"*. Oxford: Focal Press.
- Rahardiyati, Siska. 2009. *"Gaya Visual Pop Dalam Program Feature EXBT"*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Sachari, Agus. 2001. *"Budaya Visual Indonesia"*. Bandung: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *"Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)"*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Sastro Subroto, Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saverin, Werner J. & W. Tankard Jr, James (Ed). 2005. *"Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa"*. Jakarta: Prenada Media.
- Smarapradhipa, Galih. 2002. *"Makna Dalam Desain Kaus Dagadu Djokdja"*. Skripsi. Depok: Fakultas Sastra, Universitas Indonesia.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *"Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi"*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Tanzil, Chandra, Rhino Ariefiansyah, Tonny Trimarsanto. 2010. *"Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah"*. Jakarta: In-Docs.
- Thomson, Roy, Chirstopher Bowen. 2009. *"Grammar Of The Edit"*. Oxford: Focal Press.
- Thomson, Roy, Chirstopher Bowen. 2009. *"Grammar Of The Shot"*. United States Of America: Focal Press.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- , Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 3. 2006. *"Semiotika Desain Oblong Dagadu Djokdja"*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Tjipto, Sudjadi R. 2012. Jurnal Komunikasi Visual Wimba Volume 04. *"Konsep Plesetan sebagai 'Visual-pun' Lokal Pada Media Promosi Luar Ruang Usah Kuliner Masyarakat Yogyakarta"*. Bandung: Kelompok Keilmuan Komunikasi Visual dan Multimedia.
- Tunstal, Jeremy. 1993. *"Television Producer"*. Canada: Routledge USA
- Wibowo, Fred. 2007. *"Teknik Produksi Program Televisi"*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Wijana, I Dewa Putu. 2003. *"Wacana Dagadu, Permainan Bahasa dan Ilmu Bahasa"* disampaikan dalam Pidato Pengukuhan Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada. Yogyakarta

Wijana, I Dewa Putu. 2004. "*Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*".  
Yogyakarta: Ombak.

*Online :*

Santoso, Akhmad. 2010. "*Pop Cultural dan Visual Art*" dalam makalah Diskusi Seni Rupa yang diadakan Dewan Kesenian Jawa Timur, (*Online*), (<http://indonesiaartnews.or.id/artikeldetil.php?id=70>), diakses 28 Mei 2014 pukul 15:40 WIB.

Jmhartstudio.etsy.com. "*Pop-Art Movement, Histoty, Characteristics of Popular-Culture Arts Style*", (*Online*), (<http://visual-arts-cork.com/history-of-art/pop-art.htm>), diakses 20 April 2014 pukul 12:03 WIB.

