

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE SHOW*
“TEKNO TIME”
DENGAN GAYA VISUAL *FLAT DESIGN*
(Episode: Satu)**

KARYA SENI

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



disusun oleh :
Deka Pratama Satya Alam
NIM: 1010477032

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

2014

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE SHOW*
“TEKNO TIME”
DENGAN GAYA VISUAL *FLAT DESIGN*
(Episode: Satu)**

KARYA SENI

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



disusun oleh :
Deka Pratama Satya Alam
NIM: 1010477032

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

2014



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Deka Pratama Satya Alam
No.Mahasiswa : 1010477032
Angkatan Tahun : 2010
Judul Perancangan Karya : **Penyutradaraan Program Televisi Magazine Show “Tekno Time” Dengan Gaya Visual Flat Design, Episode: Satu**

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian/perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 3 Juli 2014

Yang Menyatakan

Deka Pratama Satya Alam

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kedua orang tua tercinta
Drs. Moelyono dan Retno Wulandari
Juga Adikku tersayang
Nesia Setia Nurani*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat rohani dan jasmani sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, tugas ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R.,M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam dan selaku Dosen Penguji Ahli.
3. Bapak Pamungkas Wahyu S., M.Sn, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
4. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
6. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum selaku Dosen Wali.
9. Seluruh tim produksi yang terlibat dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan.
11. Teman-teman Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
12. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi kesempurnaan penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, 3 Juli 2014

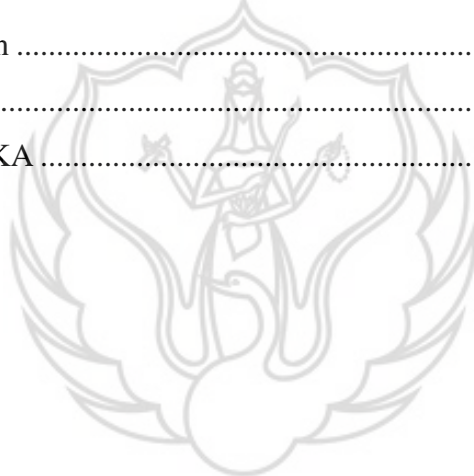
Deka Pratama Satya Alam



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR <i>CAPTURE</i>.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	3
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Tinjauan karya.....	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN	10
A. Objek Penciptaan.....	10
B. Analisis Objek	14
BAB III LANDASAN TEORI.....	16
A. Televisi.....	16
B. <i>Magazine</i>	17
C. Naskah.....	19
D. Sutradara	20
E. Videografi.....	22
F. Tata Cahaya	23

G. Tata Artistik	24
H. Tata suara	25
I. Editing	26
BAB IV KONSEP KARYA.....	27
A. Konsep Estetik	27
B. Konsep Teknis.....	29
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	56
A. Tahapan Perwujudan karya	56
B. Pembahasan Karya.....	62
C. Pembahasan tiap segment.	67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik Gfk. Asia yang menunjukkan penggunaan <i>smartphone</i>	4
Gambar 1.2	<i>Screenshot</i> acara ‘Tekno’	7
Gambar 1.3	<i>Screenshot</i> program televisi ‘BBC Top Gear’	8
Gambar 1.4	<i>Screenshot</i> program televisi ‘Metro TV Otoblitz’	9
Gambar 4.1	Contoh <i>Flat Design</i>	32
Gambar 4.2	<i>Swiss Style</i> yang merupakan cikal bakal Flat Design.....	33
Gambar 4.3	Pengaplikasian <i>Lighting</i> pada <i>Green Screen</i>	15
Gambar 5.1	Pengaplikasian <i>Lighting</i> pada <i>Green Screen</i>	15



DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 5.1 Close Up Shot</i>	66
<i>Capture 5.2 Bumper ‘Tekno Time’</i>	67
<i>Capture 5.3 Slide Transition</i>	68
<i>Capture 5.4 Hasil Chroma Key pada sesi presenter ‘Tekno Time’</i>	68
<i>Capture 5.5 Grafis Keterangan Spesifikasi ‘Nokia X’</i>	69
<i>Capture 5.6 Grafis Review Next Rubrik</i>	69
<i>Capture 5.7 Grafis ‘iOS 7.1’ compatibility</i>	70
<i>Capture 5.8 Grafis transisi akhir rubrik</i>	70
<i>Capture 5.9 Grafis ‘iPad’ price</i>	72
<i>Capture 5.10 Grafis Transisi materi rubrik</i>	73
<i>Capture 5.11 Rubrik ‘Tekno Tips’</i>	75
<i>Capture 5.12 Rubrik ‘Tekno Top Apps’</i>	75
<i>Capture 5.13 Grafis transisi ‘Tekno Top Apps’</i>	77



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> program ‘Tekno Time’	41
Tabel 4.2 <i>Rundown</i> program ‘Tekno Time’	42
Tabel 4.3 Naskah Narasi program <i>magazine</i> ‘Tekno Time’	46
Tabel 5.1 Kamera dan <i>supports</i>	63
Tabel 5.2 Daftar penggunaan alat pada perekaman suara.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto dokumentasi produksi <i>host session</i>	82
Lampiran 2. Disain undangan pemutaran	84
Lampiran 3. Disain Poster.....	85
Lampiran 4. Foto Dokumentasi proses produksi	86
Lampiran 5. <i>Screenshot e-mail permission</i> dari ‘Apple’ dan ‘Microsoft’	87
Lampiran 6. Kelengkapan <i>Form</i>	88



ABSTRAK

Teknologi merupakan sesuatu yang sifatnya terus berkembang sesuai perkembangan zaman dan juga kreatifitas dari manusia sampai akhir zaman. Teknologi bersifat determinisme yang artinya perubahan yang terjadi dalam perkembangan teknologi sejak zaman dahulu sampai saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap masyarakat (Sally Wyatt, 2008 :168-169). Pengaruh teknologi tersebut salah satunya sangat berguna untuk membantu dalam kegiatan manusia sehari-hari. Dengan sifat dan kegunaan tersebut secara langsung maupun tidak langsung manusia sangat membutuhkan teknologi untuk membantu kegiatan sehari-hari. Salah satu teknologi yang berguna dalam kegiatan sehari-hari adalah komputer dan *mobile gadget*

Objek Penciptaan Karya seni ini *gadget* dan komputer dengan mengambil tema besar yang berhubungan dengan teknologi. Pada program tersebut berisi informasi-informasi yang akan disampaikan melalui empat rubrik utama yaitu 'Tekno News', 'Tekno Review', 'Tekno Tips' dan 'Tekno Top Apps' dengan kemasan program *magazine show*.

Karya Seni *audio visual* dengan judul Penyutradaraan Program *Magazine* Televisi 'Tekno Time' dengan tema teknologi episode satu ini bertujuan memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi dan *gadget* khususnya untuk masyarakat luas

Kata Kunci: Teknologi, Televisi, *Magazine Show*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Teknologi merupakan sesuatu yang sifatnya terus berkembang sesuai perkembangan zaman dan juga kreatifitas dari manusia sampai akhir zaman. Teknologi bersifat determinisme, artinya perubahan yang terjadi dalam perkembangan teknologi sejak zaman dahulu sampai saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap masyarakat (Sally Wyatt, 2008: 168-169). Pengaruh teknologi tersebut salah satunya sangat berguna untuk membantu dalam kegiatan manusia sehari-hari. Dengan sifat dan kegunaan tersebut, secara langsung maupun tidak langsung manusia sangat membutuhkan teknologi untuk membantu kegiatan sehari-hari. Salah satu teknologi yang berguna dalam kegiatan sehari-hari adalah komputer dan *mobile gadget*.

Perkembangan teknologi belakangan ini sangat pesat. Pengaruh dan manfaatnya sangat bisa dirasakan. Masyarakat sangat antusias untuk mengikuti perkembangan tersebut. Hal ini membuat kebutuhan masyarakat modern akan teknologi terbaru menjadi semakin tinggi, terlebih dengan banyaknya produk komputer dan *gadget* yang semakin beragam untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Produsen dari perusahaan *hardware* teknologi yang menyuguhkan dan memberikan pengemasan unik dan menarik semakin membuat konsumen atau masyarakat tertarik untuk membelinya. Spesifikasi dan juga fungsi dari masing-masing produk yang ditawarkan perusahaan *hardware* semakin hari semakin beragam dan juga semakin *reasonable* atau layak dibeli dengan mengeluarkan uang yang tidak terlalu banyak.

Beberapa masyarakat kurang paham akan fungsi teknologi yang pada akhirnya masyarakat tersebut serta merta membeli dan sekedar mengikuti tren yang sedang naik daun. Maka dari itu perlu adanya pembahasan secara mendetail tentang perkembangan *mobile gadget* saat ini yang sedang naik daun sehingga masyarakat lebih selektif dalam memilih produk teknologi sesuai dengan kebutuhannya. Sementara itu, dengan sifat teknologi yang berkembang terus-

menerus sesuai dengan perkembangan zaman dan penemuan-penemuan revolusioner dari hasil pemikiran kreatif manusia akan membuat daya konsumtif masyarakat tidak terbelenggu tanpa adanya filter yang bersifat sebagai acuan mengenai produk hasil perkembangan teknologi.

Sebagian masyarakat yang lainnya paham akan fungsi teknologi tersebut dengan mengambil informasi baik dari majalah, koran, internet, maupun media masa yang lainnya sebagai referensi. Pada saat ini, hampir semua kalangan masyarakat memiliki televisi dan dengan sifatnya yang gratis (*free to air*) menjadikan televisi sebagai media yang efektif untuk menampilkan informasi dan fungsi teknologi melalui program acara televisi itu sendiri.

Bentuk atau format karya yang diciptakan adalah berupa '*Magazine Show*'. *Magazine* adalah format acara televisi yang mempunyai format menyerupai majalah (media cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *timeless* (tidak terikat waktu) sesuai minat dari target penontonnya (Naratama, 2004: 171). *Magazine show* dipilih karena pembawaan informasi dari genre program ini ringan namun mendalam dan lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi.

Dewasa ini program *magazine show* sudah mulai diminati dan mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat. Hal ini terlihat dari berbagai program *magazine show* yang dapat dinikmati oleh masyarakat melalui siaran dari stasiun-stasiun televisi di Indonesia seperti 'Black in News' (ANTV), 'One Stop Football' (Trans 7), 'Otbliz' (MetroTV) dan masih banyak program *magazine show* lainnya. *Magazine Show* 'Tekno Time' berisi rubrik seputar informasi teknologi, komputer dan *gadget* diangkat menjadi lebih menarik dan informasinya sangat jelas karena melalui media *audio-visual* yang lebih mendetail. Program ini menganut tema teknologi, maka semua konsep dasar program ini terutama aspek '*mise en scene*'-nya sarat akan nuansa futuristis, modern, dan sangat berhubungan dengan teknologi terkini. Misalnya pada saat *host* menyampaikan isi rubrik dari segmen yang ditayangkan, latar belakang dari *host* tersebut menggunakan animasi dengan efek futuristis dan juga *co-host* membawa sebuah tablet komputer dan juga *gadget* sebagai kesan bahwa program tersebut menyajikan tren teknologi

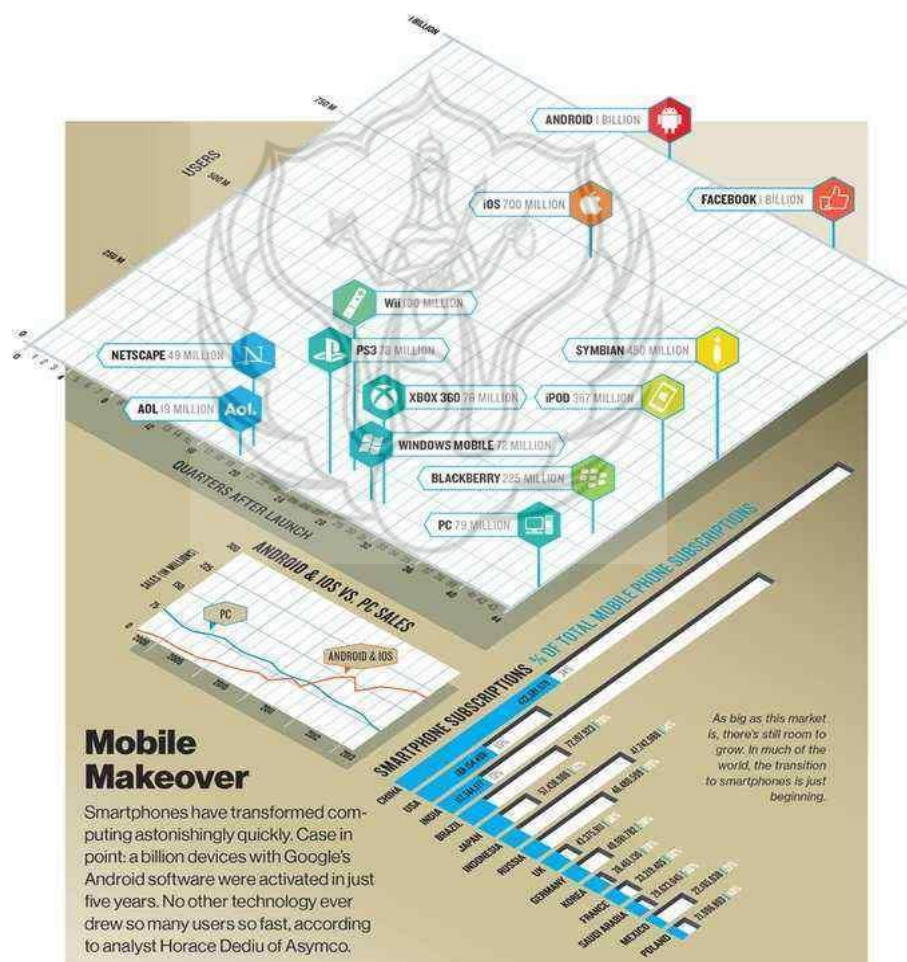
yang teraktual. Dengan format tersebut, penonton diharapkan menikmati program sambil menyerap informasi sebanyak-banyaknya guna menambah wawasan.

B. IDE PENCIPTAAN

Ide penciptaan karya ini berawal dari kesukaan terhadap tren perkembangan teknologi. Pada awalnya muncul ketertarikan terhadap perkembangan teknologi *console game* yang menghasilkan grafis luar biasa pada zamannya. Lalu perkembangan dari *console game* dan juga *mobile computer* membuat industri komputer terus berinovasi untuk membuat *PC Desktop* lebih fungsional daripada perangkat teknologi lainnya. Alhasil, fungsional komputer lambat laun menjadi populer berkat perkembangan spesifikasi yang sangat pesat. Salah satu efeknya adalah pasar *gaming* yang tadinya khusus untuk *console*, kini hadir pada *platform PC Desktop* karena spesifikasinya yang sudah memenuhi untuk menjalankan grafis animasi *game* khas *console*. Untuk masyarakat awam yang gemar mengikuti perkembangan teknologi, maka dibutuhkan sebuah media yang menjadi acuan untuk sekedar mencari informasi atau memperluas wawasan mengenai perkembangan teknologi. Salah satu media yang mewadahi informasi tersebut adalah majalah. Pada saat itu, majalah merupakan media yang sangat menarik untuk menyampaikan informasi yang fokus pada objek tertentu dengan pembawaan materi yang ringan, berbobot namun tetap mendetail. Seperti misalnya majalah 'Chip Indonesia' terbitan PT. Gramedia Indonesia, yang terbit satu bulan sekali dan fokus membahas tentang perkembangan teknologi. Namun seiring berkembangnya media internet, aktualitas dari majalah kalah cepat dengan informasi yang ada pada internet. Dari situ muncul ide membuat program televisi sebagai media alternatif lainnya untuk mengemas informasi yang aktual dan faktual, dikemas sedemikian rupa dengan format *magazine show* sehingga menarik, tidak terlalu formal dan sangat informatif bagi pemirsa yang melihatnya.

Selain itu bahasan ini layak untuk diangkat atas dasar fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Kebutuhan pengguna yang semakin hari semakin menuntut mobilitas tinggi membuat '*mobile gadget*' semakin diminati konsumen. Hampir semua kalangan sekarang dapat menikmati *mobile gadget "low-end"*

dengan segudang fitur canggih dan harganya yang semakin terjangkau. Bukan tidak mungkin pamor *mobile gadget* yang semakin hari semakin diminati konsumen akan berdampak pada perilaku masyarakat yang sangat konsumtif dan tidak seimbang dengan perilaku produktif. Data dari riset ‘Gfk. Asia’ (lembaga riset internasional tentang pasar global terbesar nomor empat di dunia), menunjukkan bahwa periode Januari hingga September 2013, Indonesia merupakan negara nomor satu yang paling konsumtif dalam hal penggunaan perangkat mobile di Asia Tenggara, dan nomor enam di dunia (data dapat dilihat pada Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Grafik dari Gfk. Asia yang menunjukkan penggunaan *smartphone* di dunia.

Sumber : <http://harianti.com/infografik-indonesia-pengguna-smartphone-terbesar-nomor-6-di-dunia-setelah-jepang/>

Hal tersebut berdampak kepada produsen teknologi *mobile gadget* yang gencar membidik Indonesia sebagai salah satu target utama pemasaran produk mereka. Akhirnya masyarakat semakin terlena dengan berbagai macam produk yang tersedia di pasaran dan perilaku konsumtif masyarakat akan naik.

Bahasan yang menarik diperoleh dari objek dan contoh singkat tersebut, karena hal tersebut menjadi tren, mendapat perhatian khalayak banyak, dan akan terus berkembang sampai beberapa periode ke depan. Bahasan secara spesifik yakni mengenai segala hal yang berhubungan dengan teknologi '*mobile gadget*' dan komputer. Tentu hal tersebut sangat berkaitan dengan Teknologi yang menjadi tren masyarakat kini.

Magazine show merupakan format program televisi yang mempunyai format seperti majalah (media cetak) yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema, disajikan dalam reportase aktual atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penontonnya (Naratama, 2006: 171). *Magazine show* dipilih karena pembawaan informasi dari genre program ini ringan namun mendalam dan lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi mengenai perkembangan teknologi, komputer dan *mobile gadget*.

Pemilihan judul 'Tekno Time' berasal dari kata bahasa Inggris yaitu '*tekno*' dan '*time*'. '*Tekno (techno-technology)*' yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah teknologi. Definisi dari teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dari definisi tersebut, teknologi erat kaitannya dengan *gadget* dan juga komputer. Lalu untuk kata '*time*' jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah waktu. Penggunaan kata '*time*' erat kaitannya dengan periode, waktu, proses dan masa perkembangan. Jadi judul '*Tekno Time*' bisa didefinisikan sebagai proses dari perkembangan teknologi (*gadget* dan komputer) yang sedang berlangsung.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Dengan menggunakan media program televisi yang berformat *magazine show* dan dikemas sedemikian rupa, masyarakat diharapkan tertarik untuk mengikuti rangkaian dari informasi yang terkandung di dalamnya sehingga masyarakat sadar akan informasi dan kebutuhan teknologi secara rasional dan realistis. Informasi dan makna yang ingin disampaikan kepada masyarakat dapat memperluas wawasan mengenai teknologi informasi dan komunikasi, dalam hal ini perkembangan *mobile gadget* dan juga komputer. Lebih rincinya, tujuan mengangkat program televisi ini adalah :

1. Penerapan informasi perkembangan teknologi dalam program televisi dengan format *magazine show*.
2. Sumber referensi perkembangan teknologi serta memperlihatkan secara detail tentang informasi perkembangan teknologi, komputer, dan *mobile gadget* terkini.
3. Menunjukkan kepada pemirsa teknologi tepat guna sehingga meminimalisir perilaku konsumtif masyarakat.

Manfaat penciptaan *magazine show* ini adalah :

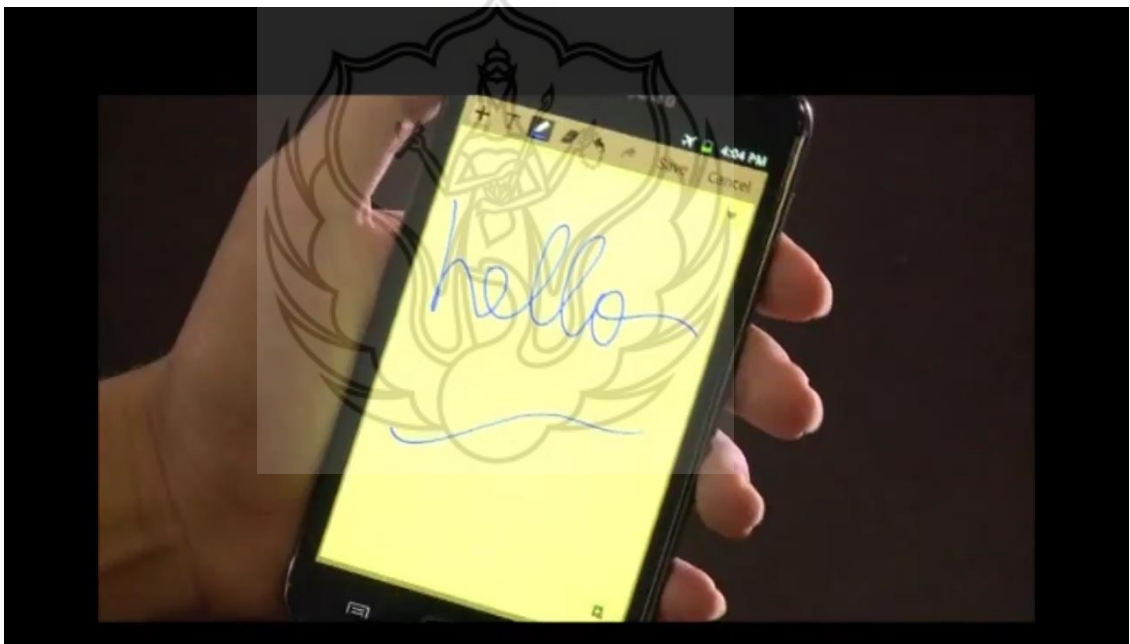
1. Membuka wawasan penonton tentang perkembangan teknologi, komputer dan *mobile gadget* saat ini.
2. Masyarakat menyadari pentingnya teknologi tepat guna untuk menekan perilaku konsumtif.
3. Penonton mendapatkan tontonan yang lebih berbobot dan informatif.

D. TINJAUAN KARYA

Penciptaan karya ini didukung oleh beberapa karya sejenis yang bisa digunakan sebagai acuan untuk referensi dan sebagai sumber inspirasi semata. Referensi tersebut selain digunakan sebagai sumber inspirasi juga dikembangkan sedemikian rupa sehingga terbentuk alur-alur maupun konten yang layak untuk ditonton dan terus dinikmati oleh para pemirsanya.

Banyak karya program televisi yang menjadi acuan dalam pembuatan karya ini seperti acara televisi pada *Kompas TV* yang berjudul ‘Tekno’ yang

membahas perkembangan teknologi. Program ini menggunakan narasi sebagai penjelas informasi yang terdapat di dalam video. Gambar 1.2 merupakan *screenshot* program ‘Tekno’ episode ‘Tablet dan Android’ yang menunjukkan salah satu *shot* dari sebuah *mobile gadget*. Sinematografi yang sangat indah dan enak untuk dipandang menjadi salah satu kunci utama untuk menarik minat pemirsanya selain dari segi konten maupun isi informasinya. Cara membangun liputan untuk menggali informasi tidak terlalu berat, namun pencapaian informasi yang jelas dapat dirasakan penonton. Teknik sinematografi, pengemasan informasi dan beberapa aspek *editing* dari program ‘Tekno’ Kompas TV ini yang menjadi acuan dalam beberapa aspek dalam program ini. Yang membedakan adalah struktur program dan rubrikasi.



Gambar 1.2 *Screenshot* acara ‘Tekno’

Identitas Program :

1. Judul Program : Tekno
2. Stasiun TV : Kompas TV
3. Jadwal : Setiap Sabtu, 11.30 WIB
4. Durasi : 30 menit
5. Tema : Informasi Teknologi
6. Target Audience : Remaja – Dewasa

Program terkenal lainnya adalah ‘*Top Gear*’ dari stasiun televisi Inggris ternama, yaitu ‘BBC’. Program ini menyajikan sebuah ulasan mengenai seputar dunia otomotif secara intens ataupun mendalam dengan pembawaan materi yang ringan dan menyenangkan. Hal yang dijadikan sebagai percontohan dari program ini adalah cara mengemas materi mengenai otomotif menjadi lebih detail dengan aspek sinematografi yang sangat bagus dan cantik, juga ditambahi dengan musik ilustrasi dan penambahan elemen naratif yang menarik sangat membantu pemirsa untuk terus mengikuti, menikmati dan memahami tentang konten yang terkandung di dalamnya. Gambar 1.3 menunjukkan tentang salah satu program ‘*Top Gear*’ episode ‘Ferrari Enzo’. Yang membedakan program ini dan program *magazine* ‘Tekno Time’ adalah struktur program dan rubrikasinya.



Gambar 1.3 Screenshot program televisi BBC ‘Top Gear’

Identitas Program :

1. Judul Program : Top Gear
2. Stasiun TV : BBC TV
3. Durasi : 60 menit
4. Tema : Otomotif
5. Target Audience : Remaja – Dewasa

Dari sisi struktur program, *magazine show* ‘Tekno Time’ mengacu pada program televisi berbasis *ototainment* yang berjudul ‘Otblitz’. Otblitz merupakan program televisi yang membahas otomotif dan tayang di Metro TV setiap hari Rabu pukul 21.30 WIB. Pengemasan program ini terbilang sederhana namun kaya akan materi dan informasi. Acara dibuka dengan *host* wanita yang menjelaskan materi pada segmen tertentu, lalu setelah itu masuk ke dalam inti materi yang berupa *Video Tape (VT)*, dengan narasi dan juga musik yang mengiringi sajian materi tersebut. Struktur program inilah yang nantinya dijadikan acuan untuk produksi program *magazine show* ‘Tekno Time’. Yang membedakan adalah aspek sinematografi, aspek naratif dan juga pengemasan informasi.



Gambar 1.4 Screenshot program televisi Metro TV ‘Otblitz’

Identitas Program :

1. Judul Program : Otblitz
2. Stasiun TV : Metro TV
3. Jadwal : Setiap Rabu , 21.30 WIB
4. Durasi : 30 menit
5. Tema : Otomotif
6. Target Audience : Remaja – Dewasa