

**MEMPERKENALKAN POTENSI KULINER DI INDONESIA MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE SHOW*
“*KULINERIAN*” DENGAN GAYA *NEW WAVE*
EPISODE YOGYAKARTA**

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



Disusun oleh
Fitri Rizky Aningsih
NIM : 1310048132

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

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**MEMPERKENALKAN POTENSI KULINER DI INDONESIA MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE SHOW*
"KULINERIAN" DENGAN GAYA *NEW WAVE* EPISODE YOGYAKARTA**

yang disusun oleh
Fitri Rizky Aningsih
NIM 1310048132

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal 09 JAN 2018

Pembimbing I/Anggota Penguji

Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIP 19690209 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP 19750529 200003 1 002

Cognate/Penguji Ahli

Deddy Setiawan, M.Sn.
NIP 19760729 200112 1 002

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

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

Mengetahui
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam
Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Rizky Aningsih
NIM : 1310048132
Judul Skripsi : Mengenalkan Potensi Kuliner Di Indonesia Melalui
Penyutradaraan Program Televisi Magazine Show
"Kulinerian" Dengan Gaya New Wave Episode Yogyakarta.

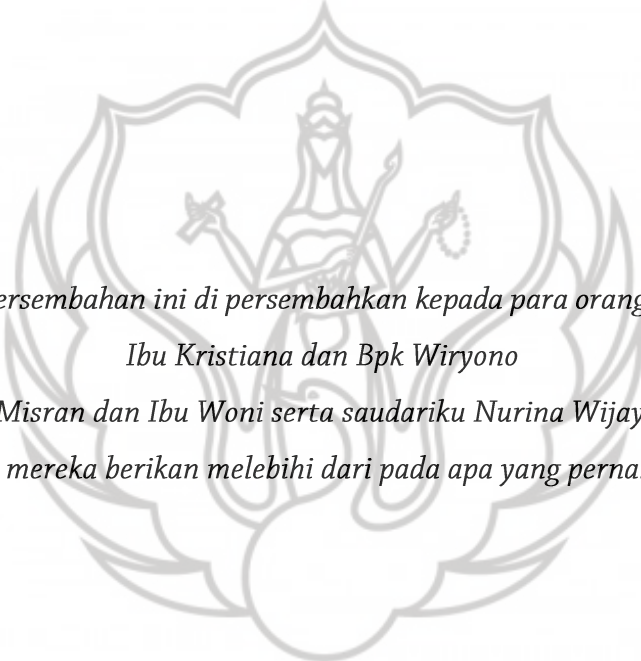
Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis 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 diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 Desember 2017
Yang Menyatakan,



Fitri Rizky Aningsih
NIM 1310048132



*Lembar persembahan ini di persembahkan kepada para orang tua saya,
Ibu Kristiana dan Bpk Wiryono
Bpk Misran dan Ibu Woni serta saudariku Nurina Wijayanti.
Apa yang telah mereka berikan melebihi dari pada apa yang pernah aku inginkan.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wrb.Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir S1 Televisi dan Film. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis berterimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesempatan untuk menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir S1 Televisi dan Film.
2. Keempat Orang Tua tercinta.
3. Nurina Wijayanti selaku kakak terkasih.
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S1 Televisi dan Film.
6. Deddy Setyawan, M.Sn. sebagai Penguji Ahli.
7. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum. sebagai Dosen Pembimbing I.
8. Andri Nur Patrio, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing II.
9. Seluruh tim produksi yang terlibat.
10. Jurusan Televisi Angkatan 2013 yang terus mendukung.
11. Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan penuh.

Akhir kata, masih terdapat banyak kekurangan dalam Skripsi Penciptaan Seni ini. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan untuk kebaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan mampu menginspirasi penulis ataupun pembaca. Terimakasih.

Wassalamualaikum Wb., Wb.

Yogyakarta, 29 Desember 2017

Penulis

Fitri Rizky Aningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	6
1. Tujuan Penciptaan	6
2. Manfaat Penciptaan	6
D. Tinjauan Karya	6
1. <i>OKFood</i>	6
2. <i>Weekend List</i>	7
3. <i>Wonderfood</i>	8
4. <i>Look Out</i>	9
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	11
A. Objek Penciptaan.....	11
1. Kuliner	12

2. Yogyakarta	13
3. Episode Kulinerian	13
B. Analisis Objek	15
1. Rubrik ‘Rasa Lokal’	15
2. Rubrik ‘Kekinian’	16
3. Rubrik ‘Populer’	17
4. Rubrik ‘Tips Kulineran’	18
BAB III LANDASAN TEORI	21
A. Penyutradaraan	21
B. <i>Magazine Show</i>	22
C. <i>French New Wave</i>	23
D. Naskah	24
E. Videografi.....	24
F. Tata Cahaya	27
G. Tata Artistik.....	27
H. Tata Suara	28
I. <i>Editing</i>	28
J. <i>New Wave</i>	29
K. Jurnalistik	30
BAB IV KONSEP KARYA	31
A. Konsep Penciptaan	31
1. Konsep Penyutradaraan	31
2. Konsep Videografi	35
3. Konsep Pencahayaan	36
4. Konsep Penataan Artistik	36
5. Konsep Tata Suara.....	38
6. Konsep <i>Editing</i>	38
B. Desain Produksi	39
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	47
A. Proses Perwujudan.....	47
1. Praproduksi	48

2. Produksi	54
3. Pasca Produksi	57
B. Pembahasan Karya	58
1. Pembahasan Program	58
2. Pembahasan Segmen Program	59
3. Penyutradaraan Unsur Sinematik	66
4. Penerapan Gaya <i>New Wave</i>	72
BAB VI PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 <i>Screenshot shot okfood 1</i>	7
2. Gambar 1.2 <i>Screenshot shot okfood 2</i>	7
3. Gambar 1.3 <i>Screenshot shot</i> liputan yang menarik dan indah	8
4. Gambar 1.4 <i>Screenshot shot size medium shot</i> dengan <i>angle</i> kamera	9
5. Gambar 1.5 <i>Screenshot shot motion graphic 1</i>	9
6. Gambar 1.6 <i>Screenshot shot motion grapich 2</i>	9
7. Gambar 1.7 <i>Screenshot shot</i> contoh <i>motion grapich 3</i>	10
8. Gambar 1.8 <i>Screenshot shot</i> contoh <i>motion grapich 4</i>	11
9. Gambar 2.1 Beragam kuliner khas Indonesia	11
10. Gambar 2.2 Kota Yogyakarta	11
11. Gambar 2.3 Kuliner tradisional khas Yogyakarta	15
12. Gambar 2.4 Kuliner terbaru dengan beragam inovasi	16
13. Gambar 2.5 Toean Watiman yang ramai pengunjung	17
14. Gambar 2.6 Makanan yang disajikan di Toean Watiman.....	17
15. Gambar 2.7 Oseng-oseng mercon bu Narti	19
16. Gambar 2.8 Menu oseng mercon	19
17. Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> karya poster Wolfgang Weingart dengan <i>font</i> yang tegas	30
18. Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> karya poster Wolfgang Weingart Dengan <i>superimposition</i>	30
19. Gambar 4.1 Contoh <i>setting</i> artistik dengan gaya <i>new wave</i>	36
20. Gambar 4.2 Contoh <i>setting</i> artistik demham gaya <i>new wave</i>	37
21. Gambar 4.3 Contoh referensi <i>wardrobe host</i> pria.....	37
22. Gambar 4.4 Contoh referensi <i>wardrobe host</i> wanita	38
23. Gambar 4.5 Contoh palet warna yang akan digunakan.....	38
24. Gambar 4.6 Contoh desain <i>Kinetic Typography</i>	40
25. Gambar 5.1 Proses pencarian ide melalui internet.....	49
26. Gambar 5.2 Riset beberapa tempat makan di Yogyakarta.....	50
27. Gambar 5.3 Proses diskusi perijinan dengan pihak Manggar Manding	52
28. Gambar 5.4 <i>Host</i> program Kulinerian (Afif Arian dan Astrid Waworuntu)	53
29. Gambar 5.5 Proses <i>reading</i> naskah dengan <i>host</i>	54
30. Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> suasana di objek rasa lokal	54
31. Gambar 5.7 Proses pengambilan gambar rubrik “Populer”	55
32. Gambar 5.8 Proses pengambilan gambar rubrik “Kekinian”	55
33. Gambar 5.9 Proses pengambilan gambar di Studio	56

34. Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> Id program “Kulinerian”	58
35. Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> adegan Afif datang menghampiri Astrid	60
36. Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> adegan Afif dan Astrid <i>opening</i> program	60
37. Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> cuplikan rubrik rasa lokal	61
38. Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> Afif <i>closing</i> segmen	61
39. Gambar 5.15 <i>Screenshot fullshot</i> rubrik kekinian	62
40. Gambar 5.16 <i>Screenshot fullshot</i> Astrid <i>closing</i> segmen rubrik kekinian	63
41. Gambar 5.17 <i>Screenshot fullshot</i> rubrik populer	64
42. Gambar 5.18 <i>Screenshot closing</i> segmen rubrik populer Oleh dua <i>host</i>	64
43. Gambar 5.19 <i>Screenshot fullshot</i> rubrik tips kulineran	66
44. Gambar 5.20 <i>Screenshot closing</i> program oleh kedua <i>host</i>	66
45. Gambar 5.21 Proses pengambilan gambar di studio	68
46. Gambar 5.22 Proses Lokasi di <i>Sky-Wiz Woodpecker Pavilion</i> setelah dirubah menjadi <i>setting basecamp “Kulinerian”</i>	68
47. Gambar 5.23 <i>Screenshot multicam</i> dalam proses pengambilan gambar <i>host</i> di studio	69
48. Gambar 5.24 <i>Screenshot</i> grafis yang digunakan pada <i>Opening Billboard (OBB)</i>	70
49. Gambar 5.25 <i>Screenshot bumper in dan out</i> pada program <i>Kulinerian</i> ...	70
50. Gambar 5.26 <i>Screenshot bumper id</i> rubrik yang digunakan pada program <i>Kulinerian</i>	71
51. Gambar 5.27 <i>Screenshot</i> penggunaan warna <i>soft</i> pada <i>wardobe host</i> , grafis dan tipografi	72
52. Gambar 5.28 <i>Screenshot</i> penggunaan <i>kinetic</i> <i>typography</i> pada program <i>Kulinerian</i>	73
53. Gambar 5.29 <i>Screenshot</i> pergerakan kamera <i>follow</i> di program <i>Kulinerian</i>	74
54. Gambar 5.30 <i>Screenshot</i> contoh penggunaan <i>split</i> <i>screen</i> pada di program <i>Kulinerian</i>	75
55. Gambar 5.31 <i>Screenshot</i> penggunaan <i>motion graphic</i> di <i>Kulinerian</i>	75
56. Gambar 5.32 <i>Screenshot</i> penggunaan repetisi <i>shot</i> pada elemen editing di <i>Kulinerian</i>	76
57. Gambar 5.33 <i>Screenshot</i> penggunaan kolase pada elemen editing	77

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Daftar Episode program tv *magazine show* “*Kulinerian*” 14
2. Tabel 4.1 Daftar Episode program tv *magazine show* “*Kulinerian*” 42
3. Tabel 4.2 Rubrik program *magazine show* “*Kulinerian*” 43
4. Tabel 4.3 *Treatment* rubrik program *magazine show* “*Kulinerian*” 44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Kelengkapan Administratif

Lampiran 2. *Budgeting*

Lampiran 3. *Timetable* Produksi

Lampiran 4. *Call Sheet* Produksi

Lampiran 5. Naskah Presenter “Kulinerian”

Lampiran 6. Foto Dokumentasi Produksi

Lampiran 7. Poster Karya

Lampiran 8. DVD & Label Karya

Lampiran 9. Poster Acara *Screening* “PESONA”

Lampiran 10. Katalog *Screening*

Lampiran 11. Undangan *Screening*

Lampiran 12. Publikasi *Screening*

Lampiran 13. Foto Dokumentasi *Screening*

Lampiran 14. Buku Tamu *Screening*

Lampiran 15. Resume *Screening*

Lampiran 16. *Rundown* Acara *Screening*

ABSTRAK

Program televisi memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan menghibur, terutama dalam program acara *magazine show*. Program televisi “*Kulinerian*” adalah sebuah program *magazine show* yang bertemakan kuliner di suatu daerah atau kota dengan memfokuskan satu episode hanya satu kota atau daerah. Episode yang akan diproduksi kali ini ialah Yogyakarta sebagai salah satu episode dari *season* pertama dari program *Kulinerian*. Adapun alasannya dipilihnya Yogyakarta karena kota yang kaya dengan kuliner yang khas serta inovatif yang masih belum terekspose. Kota Yogyakarta dikenal dengan salah satu kota pariwisata yang mempunyai berbagai macam jenis kuliner yang unik dan menarik.

Informasi-informasi rekomendasi lokasi tempat kuliner yang ada di suatu kota atau daerah, khususnya di daerah kota Yogyakarta diwujudkan melalui 4 macam rubrik yaitu ‘Rasa Lokal’, ‘Kekinian’, ‘Populer’ dan ‘Tips Kulineran’ dalam format *magazine show* dengan pengemasan bergaya *new wave*.

Program televisi *audiovisual* dengan judul Mengkenalkan Potensi Kuliner Di Indonesia Melalui Penyutradaraan Program Televisi *Magazine Show* “*Kulinerian*” episode Yogyakarta dengan Gaya *New Wave* yang berkonsepkan penerapan pergerakan kamera yang dinamis, *fresh* serta penggunaan warna & grafis desain yang menarik. Bertujuan untuk memberikan informasi rekomendasi tempat kuliner yang ada di suatu kota kepada para pecinta kuliner agar dapat menikmati dan memaksimalkan liburan untuk berkuliner di kota atau daerah tersebut.

Kata Kunci : Program Televisi *Magazine Show*, Yogyakarta, *New Wave*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Genre dan format program bagi kebanyakan orang produksi di bidang televisi sangat penting untuk perencanaan produksi program televisi. Karena dua hal tersebut merupakan titik awal dari sebagai identitas dari sebuah program. Apabila dilihat dari sebuah sudut pandang yang karya jurnalistik dan artistik, format program televisi dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu program informasi (*hardnews*, *softnews*) dan program hiburan (drama, permainan / *game*, musik, pertunjukan).

Jenis-jenis program acara tersebut salah satunya yaitu *magazine show*, format program *magazine show* masuk ke kategori program informasi. Di Indonesia, format *magazine show* cukup populer dan memiliki rating tinggi yang cukup baik. *Magazine* berarti majalah. Selayaknya majalah yang dijual di berbagai tempat, targetnya pembacanya pun bermacam-macam. Contohnya, majalah Kartini yang sarat dengan muatan berita aktual tentang segala hal yang berhubungan dengan wanita dan ditunjukkan untuk pembaca wanita. Memahami format majalah akan sangat mudah memahami maksud dan tujuan dari program acara *magazine show*. Sederhananya, *magazine show* berarti tayangan majalah atau gelaran majalah. Definisi lebih lengkapnya adalah sebagai berikut :

Magazine show adalah format acara TV yang mempunyai format menyerupai majalah (Media Cetak), yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *actual* atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penontonnya. (Naratama, 2013 : 192)

Kuliner menjadi dasar utama tema dari *magazine show* “*Kulinerian*”, untuk era modern saat ini kuliner sangat berkembang pesat dan menjadi hal yang *happening* di lingkungan masyarakat. Inovasi terbaru tentang kuliner bisa ditemui

dari semakin beragamnya jenis makanan, ataupun penyajiannya dengan rasa yang masih lokal atau yang sudah terbaru. Menjadikan kuliner merupakan salah satu bagian dari *lifestyle* masyarakat sekarang. Para remaja terutama menjadikan kuliner bukan sekedar untuk menikmati jenis makanannya, tetapi menjadi salah satu gaya hidup untuk mereka dalam bersosial di masyarakat. Mulai dari pemilihan tempat makan, yang bisa dipromosikan melalui sosial media, beberapa tempat makan atau kuliner sekarang juga lebih mementingkan dekorasi dari tempat mereka. Tempat makan yang asik untuk bagi anak muda, dan juga untuk *hangout* bersama keluarga. Macam-macam makanan yang bisa diperkenalkan lewat sosial media menjadi tujuan utama dalam industri kuliner saat ini. Sehingga membuat kuliner menjadi salah kebutuhan yang dapat menunjang gaya hidup bagi sebagian masyarakat.

Dalam penyajiannya program *magazine* ini akan menggunakan gaya *new wave*. Penggunaan gaya *new wave* dalam penyajian ini yaitu dengan membuat sebuah program *magazine* yang *fresh*, dari pengambilan gambar yang dinamis dengan banyak pergerakan tidak monoton dan terlalu banyak gambar yang *still* atau diam, penggunaan tipografi yang lebih menonjol dan menarik, grafis desain yang lebih berantakan atau abstrak sesuai dengan konsep gaya *new wave*, penggunaan warna-warna yang cerah dan *soft* tetapi tidak terlalu mencolok seperti warna pop, editing dengan trasisi *jump cut* lalu tambahan *motion graphic*, dan juga musik yang cenderung bernuansa *new wave* melengkapi pengemasan program.

New Wave yang paling jelas adalah visual mereka yang kasual. banyak sekali melakukan pergerakan: *panning*, *tracking* mengikuti karakter atau menangkap situasi di sekitar subjek. (Bordwell, 1997 : 420).

Penyampaian informasi dalam *magazine* ini yaitu memusatkan semua rekomendasi kuliner yang ada di satu kota, program ini akan membagikan informasi rekomendasi kuliner di kota atau daerah yang terbagi menjadi rekomendasi kuliner rasa lokal, kuliner terbaru, kuliner yang terkenal atau

populer, hingga *tips* dalam memilih tempat kuliner yang menarik serta enak di kota atau daerah tersebut.

Memfokuskan satu kota sebagai objek tunggal pembahasan di tiap episodenya akan sangat berguna untuk memberikan kesan yang bagus untuk penonton. Khususnya para pecinta kuliner yang hendak berpergian atau berkunjung, bahkan berlibur ke kota atau daerah tersebut. Mengingat setiap kota atau daerah memiliki keistimewaan yang berbeda dari cita rasa kuliner dan menarik untuk diinformasikan kepada penonton. Seperti beberapa kota yang cukup terkenal dengan kulinernya yang khas yaitu kota Bali, Bandung, Jakarta, Yogyakarta, Medan, Makasar, dan lain-lain.

Memilih kota Yogyakarta sebagai episode kali ini, dikarenakan kota Yogyakarta merupakan salah satu destinasi kota wisata yang cukup terkenal oleh masyarakat Indonesia atau mancanegara. Memiliki bermacam-macam tempat wisata, dan juga memiliki beragam macam kuliner yang khas. Kuliner yang khas juga merupakan daya tarik tersendiri dari kota yang kental akan unsur budayanya. Ada salah satu jenis kuliner yang menjadi ikon dari kota Yogyakarta yaitu kuliner Gudeg. Tetapi selain makanan gudeg, sebenarnya masih banyak sekali jenis makanan khas lainnya yang ada di kota Yogyakarta. Seperti Bakmi Jawa, Sate Klathak, Bakpia Pathok, dan lain sebagainya. Salah satu kota yang kaya akan kulinernya yang khas, membuat kota Yogyakarta tetap menjadi kota favorit untuk dikunjungi oleh wisatawan lokal atau mancanegara.

Tujuan yang ingin dicapai dalam program ini adalah memberikan rekomendasi berbagai hal yang menarik dari tempat-tempat kuliner yang khas cita rasa, kuliner terbaru, kuliner dengan rekomendasi yang baik, dan hal-hal menarik lainnya tentang kuliner. Selain menambah informasi, hal itu sangat berguna untuk penonton atau para pecinta kuliner, yang bingung dalam memilih jenis kuliner atau tempat kuliner di suatu kota atau daerah.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan program “*Kulinerian*” ini berasal dari keinginan untuk menciptakan sebuah program yang mempromosikan tempat-tempat kuliner di suatu kota atau daerah. Hal itu diwujudkan dengan memberikan rekomendasi tempat-tempat kuliner yang ada di suatu kota atau daerah baik itu kuliner dengan cita rasa lokal, kuliner kekinian, kuliner yang populer, tips berkuliner dan hal-hal menarik lainnya. Tak hanya itu, program ini juga muncul karena melihat banyaknya fenomena di masyarakat yang masih bingung mengenai hal-hal dalam memilih tempat kuliner yang harus penonton lakukan ketika berkunjung atau berlibur di suatu kota atau daerah.

Pemilihan judul “*Kulinerian*” di karenakan objek utama yang akan dibahas dalam setiap episode adalah segala hal tentang kuliner dari jenis makanan, hingga tempat makan yang berbeda dan menarik dari sebuah kota atau sebuah daerah. Sesuai judulnya, program ini akan sepenuhnya membahas berbagai hal-hal menarik tentang kuliner yang ada di suatu kota atau daerah sehingga dapat menjadi rekomendasi untuk masyarakat khususnya bagi para pencinta kuliner dalam mencari tempat-tempat kuliner, selain berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang kuliner.

Secara garis besar, program “*Kulinerian*” adalah sebuah program *magazine show* yang bertemakan tentang kuliner baik di kota atau daerah dengan konsep memfokuskan satu episode tentang berbagai jenis makanan dari sebuah kota atau daerah. Setiap episodanya, seluruh rubriknya hanya akan memberikan informasi mengenai kota atau daerah terkait, tanpa memberikan informasi mengenai kota atau daerah lainnya. Hal itu bertujuan selain memberikan informasi yang detail, program ini juga akan menjadi program *magazine show* yang dapat membantu mempromosikan dan mensosialisasikan potensi kuliner yang ada di suatu kota atau daerah dengan maksimal.

Episode yang akan diproduksi kali ini ialah Yogyakarta. Salah satu kota yang memiliki nilai unsur kebudayaan yang sangat tinggi, memang sudah sering

dipublikasikan untuk masyarakat, tetapi banyak juga hal yang belum terpublikasikan untuk masyarakat dengan rekomendasi yang baik dan menarik. Dipilihnya kota Yogyakarta itu, dikarenakan Yogyakarta adalah kota yang cukup potensial baik dari segi budaya, kuliner, pariwisata dan lainnya. Selain itu untuk memberikan pandangan baru bahwa Indonesia tidak hanya terkenal dengan kota-kota metropolitan seperti Jakarta saja, sehingga cukuplah bijak jika memilih lokasi-lokasi lain yang juga potensial untuk menjadi lokasi program ini.

Adapun sumber yang menginspirasi penciptaan karya seni ini adalah adanya program *magazine show* di Indonesia berjudul ‘*OKFood*’ dan ‘*Weekend List*’ NET TV. *OKFood* merupakan program kuliner dengan konsep *traveler* yang memberikan rekomendasi kuliner yang menarik dari berbagai kota dan berbagai jenis makanan. Adapun *Weekend List* adalah program *magazine show* yang menampilkan referensi lokasi, kuliner, tips dan lainnya yang berguna untuk menghabiskan akhir pekan agar menjadi lebih menyenangkan dengan dibawakan oleh dua orang presenter.

Hal yang membedakan program “*OKFood*” dan “*Weekend List*” dengan program *magazine show* “*Kulinerian*” adalah program ini secara umum menggabungkan konsep segmen presenter di studio dan *shot on location* yang ada di program “*OKFood*” dan konsep liputan materi rubrik yang ada di program “*Weekend List*” yang menyegarkan. Tak hanya itu, program “*Kulinerian*” setiap episodenya hanya akan membahas informasi yang ada di satu kota atau daerah, sehingga hal tersebut menjadi inovasi terbaru yang berbeda dari dua program inspirasi tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan program “*Kulinerian*” sebagai berikut;

- 1) Menciptakan program *magazine show* bertemakan kuliner di kota atau daerah.
- 2) Membantu penonton atau para pecinta kuliner agar mendapatkan referensi tempat makan dan jenis makanan yang akan dapat mereka santap ketika berlibur atau berada di suatu kota atau daerah.
- 3) Mempromosikan keistimewaan kuliner tiap kota atau daerah kepada penonton.

2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat penciptaan program “*Kulinerian*” antara lain sebagai berikut;

- 1) Memberikan referensi tempat atau macam-macam jenis kuliner yang menarik dari suatu kota atau daerah.
- 2) Mempromosikan dan mensosialisasikan keistimewaan macam-macam kuliner tiap kota atau daerah.
- 3) Penonton bisa mengambil suatu pembelajaran dari informasi yang ditayangkan dalam program ini serta mengambil nilai positif dari setiap episodenya.

D. Tinjauan Karya

1. OKFood

- 1) Judul Program : OKFood
- 2) Stasiun TV : NET
- 3) Jadwal : Senin-Jumat, 14.30 WIB
- 4) Durasi : 30 menit
- 5) Tema : Informasi kuliner
- 6) Target Audience : Remaja – Dewasa

7) Deskripsi Program :

OKFood adalah program *magazine* yang memberikan informasi mengenai macam-macam jenis kuliner di setiap kota / daerah. Program ini membahas mengenai jenis-jenis makanan yang dapat dinikmati dari berbagai kota, dari mulai jenis makanan berat sampai *dessert* yang akan diulas oleh *host* mengenai asal muasal tempat makan atau menu makanannya. Program ‘OKFood’ sendiri terbagi menjadi 3 segmen dan dibawakan oleh seorang *host* di liputan lapangan dan juga sebagai pengantar informasi. Penggunaan seorang *host* di liputan lapangan sebagai pengantar informasi inilah yang menjadi inspirasi dalam pemilihan konsep penggunaan *host* di program ‘Kulinerian’.



Gambar 1.1 Screenshot gambar interview 1.
(Sumber : dokumen youtube)



Gambar 1.2. Screenshot gambar interview 2.
(Sumber : dokumen youtube)

2. *Weekend List*

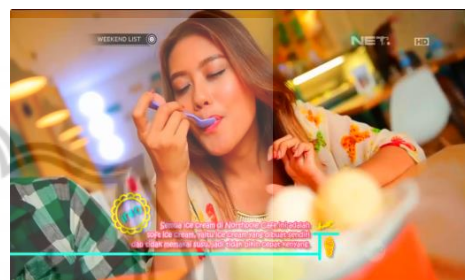
- 1) Judul Program : *Weekend List*
- 2) Stasiun TV : NET
- 3) Jadwal : Sabtu-Minggu, 10.00 WIB
- 4) Durasi : 30 menit
- 5) Tema : Informasi liburan akhir pekan
- 6) Target Audience : Remaja – Dewasa
- 7) Deskripsi Program :

Weekend List adalah program *magazine* yang membahas *event-event* seru, lokasi-lokasi menarik, tempat makan yang keren, berbagi tips, resensi,

musik dan semua hal yang perlu diketahui oleh penonton untuk menghabiskan akhir pekan yang lebih menyenangkan. Program ini memberikan inspirasi program “*Kulinerian*” mengenai cara menyajikan liputan rubrik yang menarik dan informatif. *Weekend List* menyampaikan liputan rubriknya terdiri dari penggunaan *host* yang berpenampilan menarik dan komunikatif, teknik pengambilan gambar yang tidak membosankan, dan keselarasan narasi dengan visual.



Gambar 1.3. *Screenshot shot* liputan yang menarik dan indah.
(Sumber : dokumen youtube)



Gambar 1.4. *Screenshot shot size medium shot* dengan *angle* kamera.
(Sumber : dokumen youtube)

3. *Wonderfood*

- 1) Judul Program : *WONDERFOOD*
- 2) Stasiun TV : NET
- 3) Jadwal : Senin-Jumat, 14.00 WIB
- 4) Durasi : 30 menit
- 5) Tema : Informasi fakta & mitos makanan
- 6) Target Audience : Remaja – Dewasa
- 7) Deskripsi Program :

Wonderfood adalah sebuah acara *magazine* yang berisi ulasan-ulasan menarik tentang makanan dan tips tentang kuliner yang berkaitan dengan mitos, fakta, dan kesehatan yang tematik dengan berbagai video (*courtesy of Youtube*). Tema dan topik yang selalu menarik dengan konsep pembahasan persegmen tematik ini menjadi menarik dan menjadi *trendsetter* acara *magazine* kuliner di televisi Indonesia. Tak hanya konsep acara yang simpel dan informatif, *design layout* yang menarik dan *colour full* dalam program ini

juga sangat berpengaruh sehingga menginspirasi program ‘*Kulinerian*’ dalam membuat *design layout* yang baik dan menarik agar program magazine ini juga lebih menarik.



Gambar 1.5. Screenshot contoh *motion graphic* 1.
(Sumber : dokumen youtube)



Gambar 1.6. Screenshot contoh *motion graphic* 2.
(Sumber : dokumen youtube)

4. *Look Out*

- 1) Judul Program : *Look Out*
- 2) Stasiun TV : Lokal
- 3) Jadwal : Jumat, 19.00 – 19.30 WIB
- 4) Durasi : 30 menit
- 5) Tema : Informasi mengenai hal yang menunjang *lifestyle* remaja
- 6) Target Audience : Remaja – Dewasa
- 7) Deskripsi Program :

LOOKOUT merupakan program magazine dengan gaya visual *new wave* yang membahas mengenai *lifestyle* dikalangan remaja dari segmentasi program tentang *fresh spot*, *community*, *latest event*, *local business*, *local her*, dan *indie on chart*. Karya Dian Anita Arwanti Putri mahasiswi program studi Televisi dan Film angkatan 2011 ini menggunakan gaya visual *new wave* yang dimana menggunakan jenis penekanan pada tipografi dan desain grafis visual *new wave*. Sehingga membuat program ini sangat berpengaruh dalam menginspirasi program “*Kulinerian*” yang juga menggunakan gaya *new wave*. Perbedaan yang terdapat dalam program “*Kulinerian*” dengan program

LOOKOUT yaitu terletak pada pemilihan warna-warna yang akan digunakan, isi konten yang berbeda, dan desain grafis yang berbeda. Sehingga program '*Kulinerian*' akan dibuat lebih menarik lagi.



Gambar 1.7. Screenshot contoh motion graphic 3.
(Sumber : dokumen pribadi)



Gambar 1.8. Screenshot contoh motion graphic 4.
(Sumber : dokumen pribadi)

