

PENCIPTAAN PROGRAM *MAGAZINE* TELEVISI "AKTIVIS.ORG"

DENGAN GAYA GRAFIS *FLAT DESIGN*

(Episode : Pendidikan Anak)

SKRIPSI KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program studi Televisi dan Film



disusun oleh :

Hana Resila

NIM: 1010453032

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

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE "AKTIVIS.ORG"*
DENGAN GAYA GRAFIS *FLAT DESIGN*
(Episode : Pendidikan Anak)**

yang disusun oleh
Hana Resila
NIM 1010453032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi SI Televisi dan Film FSMF ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal



Pembimbing I / Anggota Penguji

Nurung Rakhmad Hidayat, M.Sn.
NIP.19660510 199802 1 006

Pembimbing II / Anggota Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506200501 2 001

Cognate/Penguji Ahli

Drs. M. Suparanta, M.Sn.
NIP.1955 111 981031006

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, 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

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HANA RESILA
NIM : 1010453032
Judul Skripsi : PENCIPTAAN PROGRAM MAGAZINE TELEVISI
"AKTIVIS.ORG" DENGAN GAYA GRAFIS FLAT
DESIGN (Episode : Pendidikan Anak)

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 : 30 MARET 2017
Yang Menyatakan,



HANA RESILA
NIM. 1010453032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HANA RESILA

NIM : 1010453032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul PENCIPTAAN PROGRAM MAGAZINE TELEVISI "AKTIVIS.ORG" DENGAN GAYA ERATIS FANTASIS (Episode : Pendidikan Anak)

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30 MARET 2017
Yang Menyatakan,




HANA RESILA
NIM. 1010453032

Halaman Persembahan

“Ojo rumongso biso, nanging bisoho rumongso”

Jangan merasa bisa, namun bisalah merasa.

Tulisan ini saya persembahkan untuk :

Kedua orangtuaku tercinta, Yudhiana. S dan Mida Sahara

Suamiku terkasih, Ahmad Afandi

Anandaku tersayang, Launa Key Mounira

Kata Pengantar

Puji dan syukur terhadap Tuhan YME, akan nikmat jasmani dan rohani dalam kehidupan sehingga dengan perkuliahan ini dapat berjalan lancar hingga dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan orang-orang disekitar, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, tugas ini tidak akan berlangsung dengan baik. Melalui tulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Kedua Orang tuaku, Yudhiana Sutrisno dan Mida Sahara.
2. Ahmad Afandi, sahabat hidupku yang selalu menemani dan mendukung selama proses perkuliahan hingga selesai.
3. Launa Key Mounira, sumber semangatku untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Bapak Pamungkas Wahyu S., M.Sn, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam.
6. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Arif Sulistiyono M.Sn, selaku seketaris jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
8. Bapak Nanang Rakhmat Hidayat M. Sn, selaku dosen pembimbing I.
9. Ibu Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si, selaku dosen wali.
10. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn.
11. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
12. Seluruh Tim Oninyon *Software Solution*.
13. Seluruh *Crew* yang terlibat dalam proses produksi.
14. Teman-teman jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

15. Seluruh staf pengajar dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
16. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu segala proses dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang memerlukannya. Kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini dan proses berkarya selanjutnya.

Yogyakarta, April 2017



Hana Resila

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	viii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	x
<u>DAFTAR CAPTURE</u>	xi
<u>DAFTAR TABEL</u>	xii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiii
<u>ABSTRAK</u>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Ide Penciptaan</u>	4
C. <u>Tujuan dan Manfaat</u>	5
D. <u>Tinjauan Karya</u>	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	
A. <u>Objek Penciptaan</u>	11
B. <u>Analisis Objek</u>	17
BAB III LANDASAN TEORI	
A. <u>Program Magazine</u>	21
B. <u>Penyutradaraan</u>	22
C. <u>Jurnalistik</u>	23
D. <u>Videografi</u>	23
E. <u>Editing</u>	24
F. <u>Flat Design</u>	25

BAB VI KONSEP KARYA

- A. [Konsep Penciptaan](#)..... 27
- B. [Desain Produksi](#)..... 36

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

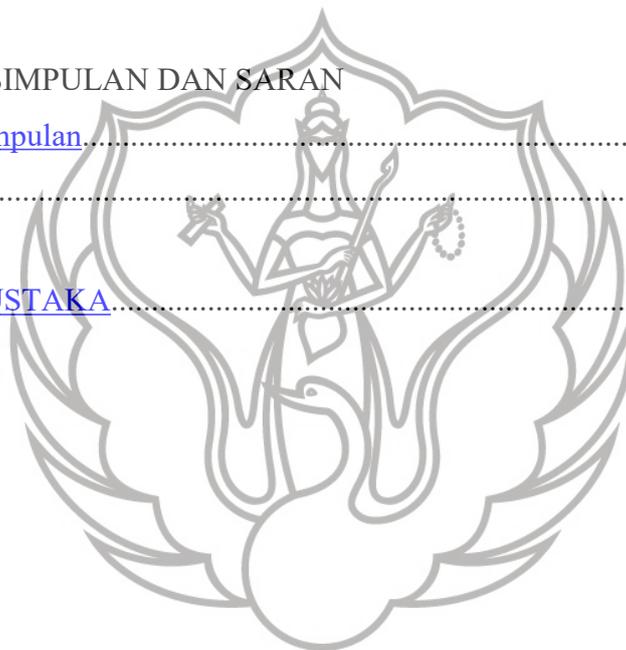
- A. [Tahapan Perwujudan Karya](#)..... 43
- B. [Pembahasan Karya](#)..... 58
- C. [Kendala Perwujudan Karya](#)..... 79

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

- A. [Kesimpulan](#)..... 81
- B. [Saran](#)..... 82

[DAFTAR PUSTAKA](#)..... 83

[LAMPIRAN](#)



DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 (a-b) Kegiatan edukasi anak AFJ.....</u>	12
<u>Gambar 2.2 Ibu Peni dan Ibu Endang.....</u>	15
<u>Gambar 2.3 Gedung serba guna TK Kyai Mojo.....</u>	15
<u>Gambar 2.4 Kedai Wedangan.....</u>	16
<u>Gambar 4.1 <i>Colour swatches flat design</i>.....</u>	28
<u>Gambar 4.2 Rancangan kaos yang digunakan <i>host</i>.....</u>	32
<u>Gambar 4.3 Rancangan <i>Bumper in dan out</i>.....</u>	34
<u>Gambar 4.4 Rancangan desain dan penempatan <i>title</i>.....</u>	34
<u>Gambar 4.5 Contoh rancangan desain pemecahan <i>shot</i> dan <i>screenshot website</i>.....</u>	35
<u>Gambar 4.6 Rancangan pecahan <i>shot</i>.....</u>	35
<u>Gambar 4.7 Rancangan bumper segmen.....</u>	35
<u>Gambar 5.1 (a-b) Riset di kedai wedangan, 3 november 2016 & TK Kyai Mojo 2 november 2016.....</u>	46
<u>Gambar 5.2 (a-b) Hunting lokasi.....</u>	47
<u>Gambar 5.3 (a-b) <i>Host</i> Hana Resila dan Made Agastya Ardhana.....</u>	48
<u>Gambar 5.4 (a-c) narasumber relawan AFJ Nomen, Ina, dan Ibu Guru Puri....</u>	51
<u>Gambar 5.5 (a-d) Proses liputan AFJ di Milas <i>green school</i>.....</u>	52
<u>Gambar 5.6 (a-b) Narasumber relawan AFJ Tarna dan Nisa.....</u>	53
<u>Gambar 5.7 (a-d) Liputan <i>magazine</i> aktivis.org.....</u>	54
<u>Gambar 5.8 (a-c) Narasumber TK Kyai Mojo Ibu Peni, Ibu Endang, Ibu Umi</u>	54
<u>Gambar 5.9 (a-d) Proses liputan di TK Kyai Mojo.....</u>	55
<u>Gambar 5.10 (a-d) narasumber kampung edukasi.....</u>	56
<u>Gambar 5.11 (a-d) Proses liputan di Watu Lumbang.....</u>	57
<u>Gambar 5.12 (a-f) <i>closeup, medium closeup, medium shot, low angel, extreme closeup, full shot</i>.....</u>	61

DAFTAR *CAPTURE*

<u><i>Capture 1.1</i></u> tampilan <i>flat design</i> pada windows 8.....	3
<u><i>Capture 1.2</i></u> Pecahan <i>shot</i> program D’sign, dan <i>tittle</i>.....	7
<u><i>Capture 1.3</i></u> Contoh pemilihan font.....	7
<u><i>Capture 1.4</i></u> <i>Presenter Black in news</i>.....	8
<u><i>Capture 1.5</i></u> Contoh penempatan tampilan website.....	9
<u><i>Capture 2.5</i></u> Website www.aktivis.org.....	18
<u><i>Capture 5.13 (a-g)</i></u> Grafis <i>opening bumper</i>.....	63
<u><i>Capture 5.14 (a-d)</i></u> Grafis <i>bumper episode</i>.....	64
<u><i>Capture 5.15 (a-d)</i></u> <i>bumper up next</i>.....	64
<u><i>Capture 5.16 (a-b)</i></u> <i>Bumper in/out ‘aktivis.org’</i>.....	65
<u><i>Capture 5.17 (a-c)</i></u> <i>Bumper segmen</i>.....	66
<u><i>Capture 5.18</i></u> Grafis <i>aktivis pantau</i>.....	67
<u><i>Capture 5.19 (a-c)</i></u> <i>Tittle</i>.....	68
<u><i>Capture 5.20 (a-d)</i></u> Grafis <i>capture instagram</i>.....	69
<u><i>Capture 5.21 (a-b)</i></u> Transisi pecahan <i>shot</i>.....	70
<u><i>Capture 5.22</i></u> <i>Opening host</i>.....	72
<u><i>Capture 5.23 (a-d)</i></u> Liputan Program <i>aktivis</i>.....	73
<u><i>Capture 5.24</i></u> <i>Capture media sosial AFJ</i>.....	74
<u><i>Capture 5.25 (a-d)</i></u> Liputan program <i>aktivis 2</i>.....	75
<u><i>Capture 5.26 (a-f)</i></u> Liputan <i>Ibu Peni</i>.....	76
<u><i>Capture 5.27 (a-h)</i></u> Liputan <i>Watu Lumbang</i>.....	77
<u><i>Capture 5.28 (a-d)</i></u> Grafis <i>segmen aktivis pantau & website</i>.....	78
<u><i>Capture 5.29 (a-b)</i></u> Liputan <i>segmen 5</i>.....	79

\

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> episode pendidikan anak	38
Tabel 4.2 <i>Rundown</i> episode pendidikan anak	39
Tabel 4.3 Rencana anggaran	42



DAFTAR LAMPIRAN

Naskah

Rundown Liputan

Desain Case & Label DVD

Desain Poster



ABSTRAK

Perkembangan jaringan sosial media, banyak dimanfaatkan oleh para pelaku aktivis atau komunitas untuk menarik masa dari pergerakan mereka, salah satunya pada website www.aktivis.org. Namun informasi yang disampaikan hanya terbatas pada sesama pengguna jaringan internet saja. Program *Magazine* televisi 'aktivis.org', memberikan informasi bernilai edukatif yang telah dituliskan para pengguna akun, mengenai hal sosial di lingkungan masyarakat berkaitan dengan 3 kepedulian terhadap manusia, satwa, dan lingkungan. Episode 'Pendidikan Anak' yang diangkat pada program *magazine*, memberikan informasi mengenai pergerakan para aktivis, orang inspiratif, dan masyarakat yang peduli dalam memberikan pendidikan terhadap anak-anak melalui berbagai macam cara dalam lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Program ini dikemas dengan ringan, santai dan menyenangkan. Peliputan dan wawancara oleh *host* dilakukan langsung di lokasi narasumber berkegiatan, sehingga penonton dapat turut merasakan suasana dari kegiatan narasumber tersebut.

Penggunaan grafis dengan gaya *flat design* digunakan sebagai pendukung visual *magazine* "aktivis.org", agar mendekati tampilan websitenya tersebut. Program *magazine* ini adalah tayangan yang memberikan informasi menarik, edukatif, dan menginspirasi.

Kata Kunci : Program *Magazine* Televisi, *Aktivis.org*, *Flat Design*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan internet telah melahirkan suatu jaringan baru yang dikenal dengan sebutan *social media* (media sosial). Kurun waktu beberapa tahun terakhir penggunaan media sosial meluas hingga ke dalam ranah mobilisasi massa, pengumpulan opini masyarakat, dan petisi contohnya pada situs *change.org*. Media sosial, semua orang bisa saja menuliskan hal yang ada dalam pikirannya ke arena publik, bebas, dari mana, dan kapan saja. Berbagai komunitas dan organisasi banyak memanfaatkan media sosial karena lebih dimudahkan dalam mencari informasi, membuka forum diskusi, menuangkan gagasan dan menjaring pertemanan ke masyarakat luas.

Aktivis.org adalah *platform* media sosial pertama di Indonesia yang memfasilitasi para aktivis untuk menyuarakan pergerakannya dan berfokus pada kepedulian terhadap kemanusiaan, alam, dan satwa.

Media sosial memberikan ruang kepada pengguna untuk menyuarakan pikiran dan opininya dalam proses demokratisasi. Perangkat yang ada di media sosial seolah-olah memberikan panggung kepada pengguna sebagai warga negara untuk turut serta menyampaikan apa yang menjadi perhatian mereka yang selama ini tidak terdengar (Nasrullah, 2015:128).

Berbagai cara kreatif dilakukan para pelaku aktivis dalam kampanye mereka melalui program edukasi, pameran seni, acara sosial, *workshop*, sampai tempat wisata yang mendukung keberlangsungan program mereka. Tidak semua lapisan masyarakat mampu menjangkau informasi yang mereka sebarkan dalam media sosial. Dibutuhkan perangkat khusus seperti *gadget* atau komputer serta kuota internet untuk dapat mengaksesnya. Sehingga informasi yang disampaikan para aktivis di media sosial aktivis.org tersebut menjadi terbatas dan hanya dapat dijangkau oleh sesama pengguna jaringan internet saja.

Menurut Baksin (2006:39), “Media televisi sebagai entitas politik, dipercaya memiliki kemampuan yang kuat untuk mempengaruhi masyarakat dan membentuk opini publik. Jika keberadaan ijin dimanfaatkan secara optimal, maka televisi bisa menjadi sarana untuk mempengaruhi proses pengambilan keputusan (*decision making proses*) dalam sebuah masyarakat.” Melalui televisi informasi yang terdapat pada *platform* aktivis.org akan disebarluaskan lebih luas lagi. Sejauh ini televisimasih merupakan media informasi dan hiburan yang paling mudah dijangkau oleh masyarakat dalam berbagai golongan, dikarenakan sifatnya yang ekonomis. Program televisi yang akan diciptakan pada tugas akhir ini berbentuk *magazine*. Isi konten pada setiap rubrik yang diangkat dalam program ini diambil dari seluruh pergerakan aktivis dalam situs aktivis.org.

Segala yang berhubungan dengan kegiatan aktivis dari komunitas dan organisasi yang ada di Indonesia tidak akan habis untuk dibahas. Setiap daerah di Indonesia memiliki permasalahan yang berbeda-beda serta keinginan untuk bangkit dan berubah menjadi lebih maju. Melalui program *magazine*, informasi yang mereka tulis dalam media sosial aktivis.org akan lebih meluas dan dapat dijangkau oleh masyarakat yang tidak dapat mengakses internet. Hal yang menarik dalam program *magazine* adalah program acara tersebut dapat menampilkan tayangan berita atau informasi yang beragam dengan penyajiannya bergaya lebih santai bila dibandingkan dengan *hard news*.

Menurut Arifin S. Harahap (2006:99), “Fokus sajian majalah udara adalah materi yang bersifat berita berkala, dan *feature*, termasuk *human interest*. Uraian fakta dan pendapat dapat lebih terperinci karena waktu yang tersedia lebih lama”. Topik pembahasan dalam program *magazine* ini adalah uraian fakta serta opini yang didapati masyarakat dilingkungan sekitar mereka dan ditulis pada media sosial aktivis.org. Kualitas cerita maupun penyajian yang terkonsep secara menarik, akan mampu mendorong motivasi masyarakat untuk ikut bersama-sama meningkatkan taraf hidup bangsa dengan ikut memanfaatkan media sosial www.aktivis.org sebagai wadah menuangkan ide dan aspirasi terkait hal sosial disekitarnya.

Informasi yang dikemas dalam program *magazine* 'Aktivis.org' tidak hanya menyoroti satu pokok permasalahan, tema besar yang di angkat dalam *magazine* ini adalah segala pergerakan aktivis yang berkaitan pada 3 aspek yaitu kemanusiaan, lingkungan, dan satwa. Informasi tersebut dipilih untuk dijadikan sebuah sajian yang menarik serta edukatif untuk ditonton. Maka dengan majalah udara informasi yang diberikan akan terkemas secara ringan, menarik dan sesuai pada sasaran *audience*. Setiap rubrik dalam program *magazine* ini, mengajak penonton untuk ikut terlibat aktif pada tayangan program 'Aktivis.org' melalui websitenya tersebut. Isi konten pada rubrik dalam program *magazine* ini di ambil berdasarkan informasi yang ditulis para pengguna media sosial 'Aktivis.org' yang kemudian diolah menjadi informasi audio visual. Pada rubrik terakhir akan menampilkan foto beserta *caption* dari *followers* aktivis di Instagram yang sesuai dengan tema setiap episodenya.

Guna mendukung tampilan yang khas dan berkarakter, maka penggunaan *flat design* akan dimanfaatkan sebagai pendukung visual pada desain grafisnya, mengikuti tampilan asli pada situs resminya. Gaya visual *flat design* telah di aplikasikan pada website *aktivis.org* sebagai *icon*, *user interface*, *user experience*, dan logo. Gaya ini juga telah banyak digunakan pada sistem operasi komputer maupun aplikasi pada *gadget*. *Windows* adalah salah satu yang mempopulerkan tampilan *Flat Design* pada peluncuran *windows 8*.



Capture 1.1 tampilan *flat design* pada windows 8

'Microsoft was one of those responsible for pushing this kind of minimalistic look forward with the launch of the Zune music player in 2006' (Antonio Pratas, 2014:16). Gaya desain ini terlihat lebih fungsional, minimalis dan sederhana, namun tidak membuat bosan. Gaya tersebut juga telah banyak di adaptasi sebagai pendukung pada karya audio visual, sebagai animasi 2 dimensi atau grafis. Penggunaan *flat design* pada program *magazine*, untuk memberikan aksen tampilan yang dekat dengan tampilan *website*. Penggunaan tablet sebagai *hand property* akan digunakan oleh *host* sebagai referensi saat membacakan lokasi dan tujuan liputan, serta pengambilan gambar dengan multi kamera pada liputan untuk mendukung keseluruhan konsep grafis *flat design* yang akan diolah pada proses editing.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide dari penciptaan karya program *magazine* ini berawal dari ketertarikan untuk mengangkat, dan lebih memperkenalkan pergerakan para aktivis dalam aktivitas kerelawanan mereka yang tertulis di media sosial baik secara komunitas atau organisasi. Selain itu, banyak juga masyarakat yang telah bekerja secara individu untuk memberikan perubahan bagi lingkungan sekitarnya, dan sangat menginspirasi orang-orang disekitarnya. Informasi tersebut dapat menjadi berita yang sangat inspiratif apabila dapat dibagikan kepada masyarakat lebih luas lagi melalui media televisi. Perubahan gaya hidup masyarakat modern saat ini akan kecanggihan teknologi komunikasi internet, menjadikan jaringan sosial media telah banyak dimanfaatkan untuk berbagi informasi, termasuk pergerakan para aktivis tersebut.

Berdasarkan pengalaman selama terjun dalam kegiatan sosial dan aktivitas kerelawanan. Mengetahui banyaknya informasi dari para aktivis yang tertulis dalam jejaring media sosial di Indonesia, timbul gagasan yang menarik untuk berbagi informasi tersebut lebih meluas dan mengangkatnya menjadi sebuah program televisi *magazine*. *Magazine* 'Aktivis.org' akan menayangkan kegiatan

dan informasi para aktivis pada www.aktivis.org, dengan satu tema pada setiap episode namun akan menampilkan informasi yang berbeda pada tiap rubrik.

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki ragam permasalahan yang berbeda-beda dalam setiap daerah, kemudian melahirkan pergerakan dari komunitas masyarakat sendiri yang menginginkan suatu perubahan serta kemajuan bagi daerahnya dan tentunya negara Indonesia. Banyak manfaat edukatif dari tayangan ini yang diperoleh apabila memahami pengetahuan ini. Pokok bahasan dari kegiatan aktivis yang ditayangkan adalah segala kegiatan aktivis yang berkaitan pada 3 bidang yaitu kemanusiaan, satwa, dan lingkungan. Dalam setiap episode akan menayangkan satu tema besar yang terbagi dalam empat rubrik, yaitu profil aktivis, *event* aktivis, spot aktivis dan aktivis pantau yang seluruhnya merujuk pada situs www.aktivis.org. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki ragam permasalahan yang berbeda-beda dalam setiap daerah, kemudian melahirkan pergerakan dari komunitas masyarakat sendiri yang menginginkan suatu perubahan serta kemajuan bagi daerahnya dan tentunya negara Indonesia. Pada episode pertama pada *magazine* aktivis.org akan mengangkat tema 'pendidikan anak' yang berlokasi di Yogyakarta.

Penggunaan grafis *flat design* akan digunakan sebagai grafisnya. Gaya tersebut mewakili tampilan situs aslinya. Format akhir hasil karya ini adalah sebuah program televisi *magazine* yang berdurasi 24 menit ditambah dengan *commercial break*.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

1. Mengenalkan berbagai kegiatan, tempat positif serta inspiratif dari berbagai komunitas sosial dan aktivitas kerelawanan yang ada di Indonesia

2. Mengeplorasi gaya *flat design* pada program *magazine* yang disesuaikan dengan tampilan platform media sosial 'aktivis.org' sebagai penekanan karakter visual
3. Mengenalkan *platform* media sosial aktivis.org melalui program *magazine*

b. Manfaat

1. Membuka wawasan penonton tentang perkembangan dan kemandirian masyarakat Indonesia dalam mencapai sebuah perubahan
2. Memperluas informasi dan jaringan bagi para aktivis dalam kegiatan yang dapat mendukung program kerja mereka

D. Tinjauan Karya

Menciptakan sebuah konsep penyajian pada program *magazine* televisi, tentunya diperlukan banyak referensi dari program yang telah lebih dulu diciptakan, khususnya yang telah ditayangkan di televisi. Hal tersebut dapat menjadi acuan untuk membuat tayangan yang lebih menarik atau menciptakan gaya baru dari program yang telah ada sebelumnya. Beberapa gaya penyajian pada program lain di Televisi, menjadi inspirasi bagi terciptanya *magazine* aktivis.org untuk dikembangkan sesuai dengan alur dan konten yang akan disuguhkan. Referensi yang ada akan meAdapun beberapa referensi program televisi yang digunakan sebagai berikut.

a. Dsign

Identitas Program:

1. Judul Program : D'sign
2. Stasiun Tv : Net Tv
3. Jadwal : Sabtu, 09.30 WIB

4. Durasi : 30 Menit
5. Tema : Informasi *Design* arsitektur dan interior
6. Target *Audience* : Remaja - Dewasa



Capture 1.2 Pecahan *shot* program D'sign, dan *title*

Sumber : <https://www.youtube.com/channel/UCAvWhUKc-bV8gYILQV3irAw>



Capture 1.3 Contoh pemilihan *font*

Sumber : <https://www.youtube.com/channel/UCAvWhUKc-bV8gYILQV3irAw>

Program *magazine* ini mengulas tentang karya dunia desain, baik karya arsitektur yang unik dan menarik, ide desain interior yang inspiratif, desain *furniture* yang kreatif, hingga berbagai gaya seni yang menjadi referensi gaya desain arsitektur. Penggunaan *multi camera* yang berguna sebagai tampilan pemecahan *shot* pada program D'sign menjadi referensi dalam *magazine* 'Aktivis.org'. Tampilan visual akan terlihat lebih enerjik dan hidup, dengan dimasukkan ilustrasi musik yang mendukung transisi visualnya. Penggunaan

motion graphic sebagai *framing* pada pemecahan *shot*, serta penempatan tulisan-tulisan grafis sebagai penambahan informasi liputan yang dihadirkan dalam program ini menjadi referensi bagi tayangan *magazine* ‘Aktivis.org’, yang akan ditempatkan pada beberapa pecahan *shot* pada sesi wawancara.

b. *Black in News*

Identitas Program:

1. Judul Program : *Black in news*
2. Stasiun Tv : Global Tv
3. Jadwal : Jumat, 23.30 wib
4. Durasi : 30 Menit
5. Tema : Informasi life style kaum urban
6. Target *Audience* : Dewasa



Capture 1.4 Presenter *Black in news*

Sumber : <https://www.youtube.com/user/djarumblackinnews>

Black in news mengulas gaya hidup kaum urban, dengan meliput tempat-tempat nongkrong, musik dan gaya kaum menengah ke atas. Pembawa acaramembawakannya langsung dari lokasi liputan, mengeksplorasi lokasi dan mewawancarai secara langsung narasumber dalam liputan tersebut. Gaya peliputan dan pembawa acara yang akan membawakan informasinya secara langsung di lokasi (*on the spot*) menjadi referensi untuk program *magazine* ini.

Gaya pembawa acara ketika bernarasi dalam liputan-liputannya dengan ceria dan atraktif menciptakan suasana keakraban sehingga penonton merasakan terjun langsung ke lokasi bersama pembawa acara.

Pembawa acara *Black in news* biasa membawa *microphone* dalam liputannya mewawancarai narasumber. Untuk program ‘Aktivis.org’ penggunaan *gadget* sebagai *hand property* pembawa acara, digunakan sebagai rujukannya untuk mengunjungi tempat-tempat yang akan di liput sekaligus sebagai pendukung visual *flat design* dalam proses editing.

c. *Breakout*

Identitas Program:

1. Judul Program : *Breakout*
2. Stasiun Tv : Net Tv
3. Jadwal : Senin-Jumat jam 01.00, 03.30, 15.00
4. Durasi : 60 menit
5. Tema : Kumpulan musik dari seluruh mancanegara
6. Target Audience : Remaja dan Dewasa



Capture 1.5 Contoh penempatan tampilan website
 Sumber : <https://www.youtube.com/user/BREAKOUTNET>

Breakout mengulas segala informasi tentang musik dari seluruh mancanegara. Pembawa acara bersama dengan bintang tamu akan membahas dan menyanyikan lagu-lagu terkenal sesuai dengan tema yang di angkat pada setiap episodenya. Peletakkan *screen capture* dari artikel-artikel *website* yang dibahas pada program tersebut juga menjadi referensi. Pada *magazine* 'aktivis.org' pembawa acara akan membuka artikel dan laporan yang ditulis oleh pengguna akun sebagai tujuan liputan pada episode, *screen capture* dari laporan di *website* aktivis akan diletakkan di samping *frame* pembawa acara. Sehingga tampilan tersebut menjadi pecahan *shot* yang menggambarkan sudut pandang pembawa acara.

