

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE “LOOKOUT”
DENGAN GAYA VISUAL *NEW WAVE***

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



diajukan oleh
Dian Anita Arwanti Putri
NIM: 1110573032

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

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni Penyutradaraan Program Televisi *Magazine* “LOOKOUT” Dengan Gaya Visual *New Wave* ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Program Studi Televisi dan Film Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal

Dosen Pembimbing I

Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn
NIP :19760729 200112 1 001

Dosen Pembimbing II

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP : 19760123 200912 2 003

Cognate

Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP : 19750529 250003 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP :19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Marsudi, S.Kar,M.Hum.
NIP: 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN



HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan Karya Tugas Akhir ini
Untuk semua orang yang menanti kelulusanku*

*Teristimewa kepada Ayah, Ibu dan Keluarga atas doa dan
semangat yang terus mengalir*

Para dosen untuk segala bimbingannya

*dan
Sahabat-sahabat yang selalu menguatkan*

MOTTO



“Do your best at any moment that you have”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita limpahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayahNya laporan Tugas Akhir karya seni program televisi yang berjudul “LookOut” ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Marsudi, S.Kar,M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Andri Nur PATrio, M.Sn., selaku *cognate*.
3. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si., selaku Dosen Wali.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf karyawan Akmawa Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Mama, Papa, almh. Mbak Tyas dan semua keluarga besar Wasito Tarwi Sastrowardoyo.
10. Semua teman-teman *talent* dan tim produksi “LookOut”.
11. Teman-teman Jurusan Televisi angkatan 2004 – 2014 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Rizky Julian Permana.

Akhir kata, semoga karya program televisi “LookOut” diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi program televisi, pengamat program televisi dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran yang segar dan menghibur melalui media televisi. Adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Juni 2016



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	11
B. Analisis Objek.....	15
BAB III LANDASAN TEORI	
A. <i>Magazine</i>	21
B. <i>Visual New Wave</i>	22
C. Desain Grafis	24
D. Penyutradaraan	25
a. Naskah.....	27
b. Pembawa Acara.....	27
c. Tata Artistik.....	29

BAB IV	KONSEP KARYA	
A.	Konsep Penciptaan.....	31
	a. Penyutradaraan.....	32
	b. Naskah.....	33
	c. Videografi.....	34
	d. Tata Artistik.....	34
	e. Tata Suara.....	35
	f. <i>Editing</i>	35
B.	Desain Program.....	36
C.	Desain Produksi.....	36
	a. Tema	37
	b. Episode.....	37
	c. Judul.....	37
	d. Karakter Pembawa Acara.....	38
	e. Sinopsis.....	38
	f. <i>Treatment</i>	39
	g. Naskah.....	40
D.	Konsep Teknis.....	51
	a. Penyutradaraan.....	52
	b. Naskah.....	52
	c. Videografi.....	52
	d. Tata Artistik.....	53
	e. Tata Suara.....	55
	f. <i>Editing</i>	55
BAB V	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A.	Tahapan Perwujudan Karya.....	56
	a. PraProduksi.....	56
	b. Produksi.....	60
	c. PascaProduksi.....	62
B.	Pembahasan Karya.....	64
	a. Pembahasan Program.....	65
	b. Pembahasan Segmen Program.....	67
	c. <i>Bumper</i>	74
	d. <i>Setting</i>	76

e. Transisi.....	79
f. Panel Komik.....	80
g. Kolase.....	81
C. Kendala Dalam Perwujudan Karya.....	81
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Program “d’sign”	6
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> referensi <i>editing</i>	6
Gambar 1.3 Logo Program “Black In News”	7
Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> referensi <i>angle</i> di studio	7
Gambar 1.5 <i>Screenshot</i> referensi <i>shot</i> liputan	8
Gambar 1.6 <i>Screenshot</i> referensi <i>shot</i>	8
Gambar 1.7 <i>Screenshot</i> referensi <i>editing</i> pada rubrik instruksional	9
Gambar 1.8 <i>Screenshot</i> referensi <i>text</i> pada rubrik instruksional	9
Gambar 1.9 Logo “Breakout”	10
Gambar 2.1 Logo <i>AceHouse Collective</i>	12
Gambar 2.2 Logo <i>Joe’s Foodtruck</i>	14
Gambar 2.3 Logo <i>Sneaky footwear treatment and custom</i>	14
Gambar 2.4 Foto Wahana Jogja Bay	15
Gambar 2.5 Foto Pintu masuk Jogja Bay	16
Gambar 2.6 Foto Acara di <i>ace house</i>	17
Gambar 2.7 Foto Pameran <i>ace house</i>	17
Gambar 2.8 Foto Suasana <i>Foodtruck Parade</i>	17
Gambar 2.9 Foto Salah satu <i>Foodtruck</i>	17
Gambar 2.10 Foto Wawancara <i>co-host</i> dengan narasumber	18
Gambar 2.11 Mila menari topeng	19
Gambar 2.12 Foto Mila Rosinta	19
Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> karya poster Wolfgang Weingart dengan <i>superimposition / overlay</i>	24
Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> karya poster Wolfgang Weingart dengan font tegas	24
Gambar 3.3 <i>Screenshot</i> karya poster Wolfgang dengan <i>font</i> yang mengikuti <i>grid horizontal / vertical</i>	25
Gambar 4.1 Foto <i>host</i> studio	38
Gambar 4.2 Foto <i>host</i> studio	38
Gambar 4.3 Foto <i>host</i> studio	38

Gambar 4.1 Tabel Treatment Program ”LookOut”	39
Gambar 4.2 Tabel Naskah Program ”LookOut”	40
Gambar 4.3 <i>floorplan</i> tata artistik	53
Gambar 5.1 <i>Screenshot Master Camera</i>	67
Gambar 5.2 <i>Screenshot Close Up Host</i>	67
Gambar 5.3 <i>Screenshot Close Up Host</i>	68
Gambar 5.4 <i>Screenshot VT of the day</i>	68
Gambar 5.5 <i>Screenshot Reporter</i>	69
Gambar 5.6 <i>Screenshot a-d VT rubrik fresh spot</i>	69
Gambar 5.7 <i>Screenshot grafis dengan superimposition</i>	70
Gambar 5.8 <i>Screenshot grafis dengan kinetic typography</i>	70
Gambar 5.9 <i>Screenshot a-b VT project acehouse collective</i>	70
Gambar 5.10 <i>Screenshot a-b suasana foodtruck parade</i>	71
Gambar 5.11 <i>Screenshot VT dari Aribox</i>	72
Gambar 5.12 <i>Screenshot video instruksional shoes treatment</i>	72
Gambar 5.13 <i>Screenshot Pembawa acara dan Bintang Tamu</i>	73
Gambar 5.14 <i>Screenshot Two shot host dan bintang tamu</i>	73
Gambar 5.15 <i>Screenshot grafis rubrik indie on chart</i>	74
Gambar 5.16 <i>Screenshot a-c penggunaan warna yang sedikit dan soft serta tipografi yang sesuai dengan gaya new wave dalam bumper</i>	75
Gambar 5.17 <i>Screenshot Bumper In-Out</i>	75
Gambar 5.18 <i>Screenshot a-f Bumper rubrik</i>	76
Gambar 5.19 <i>Screenshot Master Camera</i>	77
Gambar 5.20 <i>Screenshot a-b Close Up kedua host</i>	78
Gambar 5.21 <i>Screenshot shot yang menggunakan track right</i>	78
Gambar 5.22 <i>Screenshot a-d suasana liputan di beberapa lokasi</i>	79
Gambar 5.23 <i>Screenshot a-b transisi</i>	80
Gambar 5.24 <i>Screenshot Penggunaan panel komik</i>	80
Gambar 5.25 <i>Screenshot Penggunaan teknik kolase</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto Produksi
- Lampiran 2. *Design Poster*
- Lampiran 3. *Cover dan label DVD*
- Lampiran 4. *Booklet*
- Lampiran 5. *Breakdown budgeting*



ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni “Penyutradaraan Program Televisi “LookOut” dengan gaya visual *new wave* menyajikan sebuah karya audio visual dengan penerapan kajian gaya visual *new wave* dan memberikan sentuhan estetis dari aplikasi metode gaya visual *new wave*. Mengekplorasi gaya desain seni rupa kedalam gaya visual pada program televisi. Berharap Penonton dapat menikmati program televisi dengan gaya penyajian yang baru. Program televisi “LookOut” tidak hanya sekedar menampilkan informasi saja namun menyajikan hal yang dapat menginspirasi para remaja yang ditunjang dengan desain visual yang sesuai dengan era saat ini.

Program televisi *magazine* terdapat aspek yang terpenting, diantaranya gaya penyajian / gaya visual yang digunakan. Gaya visual pada program televisi *magazine* sangat diutamakan untuk menarik penonton sama halnya dengan gaya desain yang digunakan pada majalah cetak.

Gaya visual *new wave* memiliki beberapa karakteristik yaitu digital era, efek fotografis, efek animasi, desain berlapis, dan eksperimen terhadap gambar dan huruf. Tipografi yang digunakan pada gaya desain *new wave* memiliki *font* yang tegas, spasi yang berantakan dan diatur oleh *grid*.

Kata kunci : *Magazine*, Gaya Desain Visual, *New Wave*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masyarakat pasca-modern di era sekarang, berlomba-lomba bagaimana seseorang menampilkan dirinya dihadapan orang lain, dan bagaimana seseorang membangun identitas dihadapan lingkungan sosialnya. Banyak hal dipengaruhi oleh gaya hidup dan konstruksi dirinya menyikapi tuntutan masyarakat dan kepentingan yang melatarbelakanginya.

Berbicara mengenai *lifestyles* atau gaya hidup pasti tidak akan ada habisnya, karena setiap orang memiliki gaya hidup yang berbeda-beda. *Lifestyles* sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Sejalan dengan berkembangnya zaman yang semakin maju secara tidak langsung tuntutan dari gaya hidup akan semakin bertambah, maka semakin berkembang luas pula penerapan gaya hidup oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kemunculan gaya hidup dipengaruhi oleh keberadaan masyarakat yang ingin bermetamorfosis.

Dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang meliputi sikap, kepribadian, motif, konsep diri dan persepsi. Kelompok referensi, keluarga, kelas sosial dan kebudayaan menjadi faktor eksternal dari sebuah gaya hidup (Chaney 2009,42). Gaya hidup seseorang berkaitan langsung dengan status sosial, pembentukan identitas diri, dan pemahaman akan lingkungan sekitar. Keberadaan gaya hidup erat kaitannya dengan perkembangan budaya masyarakat, khususnya budaya konsumtif. Gaya hidup dan generasi muda adalah satu kesatuan yang melekat dalam masa pertumbuhan dalam kehidupannya, gaya merupakan proses transformasi atau peralihan dari keyakinan tentang kreativitas, dan dari kreativitas tersebut timbulah berbagai pandangan hidup yang menjadi ciri anak muda.

Setiap orang dari anak-anak, remaja hingga dewasa memiliki gaya hidupnya masing-masing. Remaja adalah salah satu kalangan yang akan selalu mengikuti *trend lifestyles*. Tren gaya hidup remaja selalu menuntut sebuah perubahan yang cepat. Masa remaja merupakan suatu masa marjinal, remaja

belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status anak-anak (Monks 1998, 253). Remaja adalah generasi yang paling mudah terpengaruh oleh era globalisasi atau era modern yang menyebabkan remaja sangat konsumtif (Kunto 1999,87). Praktis, efisien dan *fresh* adalah hal yang sangat digandrungi remaja Indonesia masa kini khususnya Yogyakarta yang merupakan salah satu kota pelajar yang mayoritas penduduknya adalah remaja. Remaja di Yogyakarta juga bisa disebut dengan kaum urban yang masyarakatnya akan selalu mengikuti perkembangan zaman. Mengikuti *trend* memiliki dampak positif yang bisa diambil contohnya para remaja akan menjadi lebih *up to date* akan suatu hal yang baru. Sebagian besar kalangan remaja menikmati gaya hidup dengan berbagai kegiatan. Menurut Clarke, subkultur remaja dapat diidentifikasi dari sistem simboliknya, yaitu pakaian, musik, bahasa, dan penggunaan waktu luang.

Aktifitas yang sering dilakukan oleh para remaja masa kini yaitu bergaul. Sekedar ngobrol bersama teman di tempat yang baru, unik atau sedang *hits*. Mendatangi berbagai *event* menarik sangat mendukung remaja memperoleh informasi baru. Sekarang ini para remaja sedang berlomba dalam menciptakan lapangan kerja atau berwirausaha. Menjadi *young entrepreneur* adalah salah satu *lifestyles* di Yogyakarta saat ini. Remaja di Yogyakarta termasuk remaja yang produktif dan memiliki banyak kreatifitas, tidak sedikit berbagai komunitas seni, olahraga, ilmu pengetahuan muncul sebagai wadah para remaja untuk mengeksplorasi bakat dan minat mereka. Musik dan *fashion* tidak terlepas juga dari kehidupan para remaja masa kini.

Banyak hal yang dapat diinformasikan mengenai gaya hidup anak muda melalui media cetak ataupun elektronik. Salah satunya melalui media elektronik yaitu program televisi *magazine*. *Magazine* adalah format acara televisi yang menyerupai majalah (media cetak), yang didalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *timeless* (tidak terikat waktu) sesuai minat dari target penontonnya (Naratama 2004,171).

Target dari program *magazine* “LookOut” yaitu kalangan remaja khususnya di Yogyakarta. Program *magazine* “LookOut” dirancang untuk memberikan informasi baru yang menunjang gaya hidup remaja itu sendiri.

Remaja sudah bisa memperoleh banyak informasi baru dan *fresh* selama sepekan karena dikemas ke dalam enam rubrik yang terdapat dalam satu program “LookOut”. Banyak hal yang dapat disampaikan untuk menunjang *lifestyles* remaja di Yogyakarta. Kalangan remaja dari dalam maupun luar kota yang cukup mendominasi dan menetap di Yogyakarta mendorong kota ini untuk memenuhi semua kebutuhan gaya hidup yang semakin maju. Hal tersebut seperti tempat makan, *event* atau acara yang dibuat, komunitas dan lain-lain.

Selain menginformasi terdapat juga rubrik yang dapat menginspirasi para remaja. Pengemasan yang ringan dan *catchy* menjadi tolak ukur dari pembuatan program “LookOut” mengingat sasaran segmentasinya adalah remaja. Program *magazine* “LookOut” dibuat dalam beberapa rubrik sehingga tayangan yang tersaji lebih variatif. Durasi program 30 menit akan dibagi kedalam enam rubrik menarik seperti *fresh spot*, *latest event*, *community*, *local business*, *local hero* dan *indie on chart*.

Isi dari rubrik yang ada yaitu, merekomendasikan tempat *hangout* yang baru, unik dan sesuai dengan *image* remaja masa kini. Ditambah informasi *event* yang berlangsung dalam sepekan, menginspirasi para remaja dengan adanya rubrik *local business* dimana akan dibahas tuntas mengenai sebuah usaha anak muda dari merintis hingga bisa berkembang dan sukses. Musik yang menjadi salah satu *lifestyles* anak muda akan di kemas dalam rubrik *Indie on chart* yang juga akan menginformasikan tentang tangga lagu musik *band indie* Yogyakarta. Kota Yogyakarta banyak menghasilkan seniman, *sineas*, *designer*, musisi, dan lain-lain untuk mengenal lebih dekat salah satu tokoh tersebut dalam rubrik *local hero* akan ada wawancara langsung di studio yang di set sesuai dengan tema program “LookOut”.

Program “LookOut” memberikan satu paket lengkap informasi yang ringan dan menghibur sesuai dengan karakter dari remaja. Bertujuan untuk menginspirasi para remaja, menumbuhkan kreatifitas dan menjadi sarana informasi yang terbaru.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide awal dalam menciptakan program *magazine* “LookOut” yaitu dari kedekatan gaya hidup diri sendiri dengan lingkungan sekitar sebagai masyarakat urban khususnya remaja. Mayoritas bagi para remaja selalu bersosialisasi dengan teman dan sering bingung untuk memilih tempat *hangout* atau ingin sekedar liburan dalam kota. Layaknya remaja tidak dipungkiri membutuhkan sarana sosialisasi seperti tempat *hangout*, informasi tentang musik, *fashion*, dan kegiatan lain yang tentunya *up to date*. Biasanya, ide datang dari sebuah pengalaman pribadi yang menarik, cerita yang didengar, sesuatu yang dibaca dalam sebuah buku atau surat kabar, beberapa kejadian menarik yang memberi ide untuk produksi. Langkah selanjutnya setelah ide yaitu mulai merumuskan tujuan dan objek (Naratama 2004,65)

Beberapa tahun terakhir ini juga marak *entrepreneur* muda yang berlomba untuk menciptakan peluang usaha. Keresahan-keresahan tersebut yang menjadi ide awal ingin menciptakan program *magazine* yang dikhususkan untuk para remaja, karena dirasa perlunya informasi yang dapat menunjang *lifestyles* remaja sekarang khususnya di Yogyakarta.

Konsep yang mengusung gaya visual *new wave* akan dibawakan dalam studio oleh dua orang *host* yang komunikatif dan memiliki kedekatan dengan dunia remaja. *Gesture* santai dan penggunaan bahasa yang ringan menjadi satu hal penting dalam program “LookOut”. *Headlight* tempat *hangout* atau tempat wisata, *latest event*, informasi tentang komunitas yang ada di Yogyakarta, acara musik dan menyuguhkan *profile* dari *young entrepreneur* serta *talkshow* dengan salah satu narasumber di setiap episodenya. Informasi tentang *lifestyles* tersebut akan dirangkum dalam format program televisi *magazine* bernama “LookOut”.

Keseluruhan konten akan dibagi menjadi enam rubrik. Rubrik *fresh spot*, *latest event*, *community*, *local business*, *local hero*, dan *indie on chart* akan mewakili tema yang diangkat. *Setting* yang akan digunakan ditunjang dengan properti yang minimalis dan memiliki karakteristik warna yang dominan putih, abu-abu, hitam atau warna-warna *soft* seperti warna pastel. Adapun warna cerah namun tidak mendominasi dari warna dari set dan properti yang digunakan.

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan

- a. Menciptakan program *magazine* yang bisa menjadi pilihan tontonan bermutu dan positif bagi para remaja.
- b. Memberikan informasi mengenai berbagai hal dalam menunjang *lifestyles* kepada penonton.
- c. Menciptakan program *magazine* yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga inspiratif.

Manfaat

- a. Sebagai referensi untuk penonton dalam melakukan kegiatannya.
- b. Menjadi salah satu alternatif sajian hiburan yang membahas *lifestyles* remaja masa kini.
- c. Menjadi sumber pengetahuan bagi penonton dalam memilih gaya hidup.
- d. Upaya untuk memperkenalkan tempat, budaya dan kearifan lokal kota Yogyakarta.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan program televisi yang menyuguhkan informasi factual menuntut ketelitian di dalam pembuatannya, karena di dalam setiap aspek produksinya bukan tidak mungkin program tersebut akan menyinggung berbagai disiplin keilmuan. Penciptaan program *magazine* “LookOut” tentunya mempunyai tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi dalam segi teknis, visual, maupun naratif. Meniru bukan berarti karya yang akan dibuat 100% sama dengan tinjauan karyanya namun dari situlah ide untuk mengembangkan ataupun membuat lebih menarik lagi dapat muncul. Beberapa karya yang menjadi tinjauan karya program *magazine* adalah sebagai berikut :

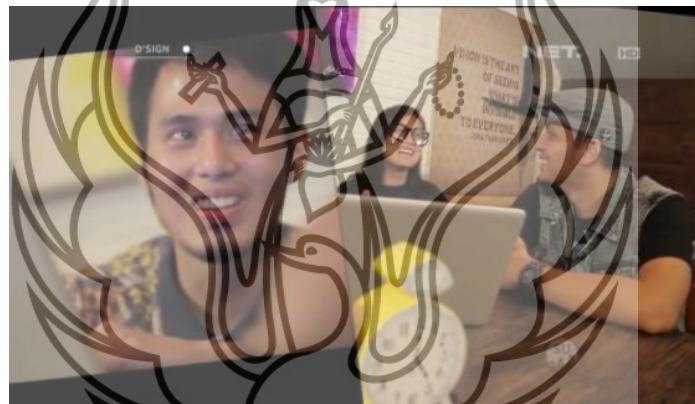
a. d'SIGN – NET TV

Program d'SIGN adalah sebuah program majalah yang mengulas tentang karya dunia desain, baik karya arsitektur yang unik dan menarik, ide desain interior yang inspiratif, desain furnitur yang kreatif, hingga berbagai gaya seni

yang menjadi referensi gaya desain. Program ini tayang setiap Sabtu dan Minggu pukul 16.00 WIB di NET TV.



Gambar 1.1 Logo Program “d’sign”



Gambar 1.2 Screenshot referensi editing

Pengambilan gambar program d’SIGN yang banyak menyisipkan varian gambar dan *shot size* yang diambil dari beberapa *angle* berbeda akan menjadi referensi dalam pengambilan gambar program *magazine* “LookOut” *indoor* maupun *outdoor*. Visual yang menarik dalam program *magazine* “LookOut” akan menggunakan *editing* kolase dan *split screen* sebagai variasi gambar yang berbeda seperti refrensi. Di beberapa *frame* juga akan ditambahkan *superimposition / overlay*.

b. Black in News – ANTV

Program “Black In News” menjadi salah satu referensi dalam penciptaan program “LookOut”. Program ini ditayangkan setiap hari Senin pukul 23.00 WIB,

yang disiarkan oleh ANTV. Black In News adalah program yang bertemakan gaya hidup, *fashion* dan musik dengan target penonton remaja menengah keatas dan merupakan salah satu program *magazine* yang tersaji dengan rubrik yang tetap atau sama setiap minggu tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda tiap episodenya. Konsep rubrik yang tetap tersebut akan menjadi salah satu referensi yang akan disajikan dalam program *magazine* “LookOut”. Selain itu penggunaan dua *host* juga akan diterapkan dalam program “LookOut”.



Gambar 1.3 Logo Program “Blacki in News

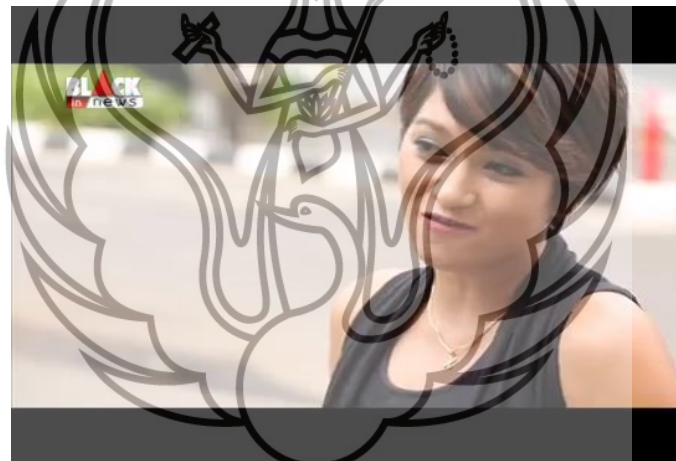


Gambar 1.4 Screenshot referensi *angle* di studio

Gambar 1.4 digunakan sebagai referensi pengambilan gambar *full shot* saat *host* di studio. Perbedaan program “Black in News” dengan program “LookOut” terletak pada teknik pengambilan gambar saat di studio. Program *magazine* “LookOut” akan lebih dinamis dengan beberapa variasi *shot*. Pada proses *editing* ditambah dengan kolase dan *split screen*.



Gambar 1.5 Screenshot referensi *shot* liputan

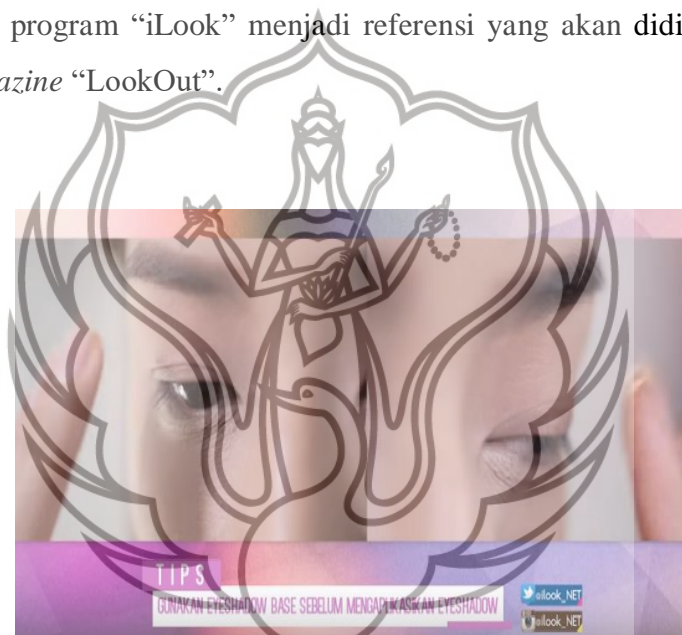


Gambar 1.6 Screenshot referensi *shot*

Opening rubrik saat liputan menggunakan *full shot* seperti gambar 1.5 untuk memperlihatkan keadaan di sekitar atau tempat yang disedang akan diliput. Ditambah dengan variasi *shot close up (CU)* saat *host* sedang *opening* rubrik. Selain itu set studio program “Black in News” didominasi warna merah hitam yang merupakan warna terang dan primer. Program “LookOut” penggunaan warnanya lebih *soft* seperti putih, abu-abu dan krem. Properti yang digunakan yaitu bahan industrial seperti aluminium, kaca, besi dan kayu.

c. iLook – NET TV

“iLook” adalah program yang membahas berbagai pernak-pernik yang berhubungan dengan *fashion*. “iLook” dibawakan oleh host yang bernama Kimmy Jayanti, tayang setiap hari Sabtu dan Minggu. “iLook” memberikan tips yang bermanfaat dan dapat dijadikan acuan *fashion* bagi masyarakat Indonesia. Acara ini menginspirasi beberapa penonton dalam memperhatikan dan mengetahui *trend fashion* masa kini. Pengemasan program dengan menggunakan *motion graphic* dalam melengkapi informasi yang disampaikan menambah ketertarikan program ini. Penggunaan *motion graphic* berupa *text*, *bumper*, kolase gambar dan *split screen* dalam program “iLook” menjadi referensi yang akan digunakan dalam program *magazine* “LookOut”.



Gambar 1.7 Screenshot referensi *editing* pada rubrik instruksional



Gambar 1.8 Screenshot referensi *text* pada rubrik instruksional

Seperti gambar 1.7 penjelasan detail gambar pada rubrik instruksional menggunakan *split screen*. Perbedaannya pada rubrik instruksional, *text* yang digunakan seperti gambar 1.8 untuk memperjelas informasi dari program magazine “LookOut” lebih menggunakan font yang tegas. Grafis yang digunakan juga tidak menggunakan banyak warna.

d. Breakout- NET TV

Rancangan pembuatan karya program *magazine* “LookOut” program televisi yang menjadi salah satu referensi yakni program “Breakout”. “Breakout” adalah program acara musik di NET TV yang menghadirkan kumpulan video klip musik dari Indonesia dan mancanegara. Info tentang musik tersebut akan dibahas oleh kedua *host* dan menghadirkan narasumber untuk terlibat langsung di studio. Program Breakout ditayangkan setiap Senin-Minggu pukul 14.30 WIB. Program acara ini dibawakan oleh Sheryl Sheinafia dan Boy William.



Gambar 1.9 Logo “Breakout”

“Breakout” memiliki satu segmen dimana akan membaca *chart* dari lagu dalam negeri dan mancanegara dengan menyisipkan cuplikan video klipnya. Program “LookOut” disalah satu rubrik *indie on chart* juga akan membacakan tangga lagu *band indie* Yogyakarta dengan menampilkan *profile band* dan cuplikan dari lagunya, dikemas dengan *motion graphic* yang menarik sesuai dengan identitas program “LookOut”.