

**PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*  
“*FOODISM MAGZ*” EPISODE “*HEALTHY FOOD AND PLATTING*”  
DENGAN GAYA *VISUAL FEAST***

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



Disusun oleh

Ariel Karunia Yuda

NIM : 1310666032

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

**2018**

## LEMBAR PENGESAHAN

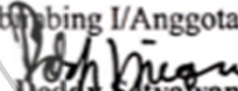
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

### **PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE "FOODISM MAGZ" EPISODE HEALTHY FOOD AND PLATTING DENGAN GAYA VISUAL FEAST**


yang disusun oleh  
**Ariel Karunia Yuda**  
NIM 1310666032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi S1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada  
tanggal ..... **05 JUL 2018** .....

Pembimbing I/Anggota Penguji

  
**Deddy Setyawan, M. Sn.**  
NIP 1976029 200112 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Andri Nur Patrio, M. Sn.**  
NIP 19750529 2000031 002

  
Cognata/Penguji Ahli

**Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19660510 199802 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

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

Mengetahui





**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARIEL KARUNIA YUDA

NIM : 1310666032

Judul Skripsi : PENCIPTAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE  
"FOODISM MAGZ" EPISODE *HEALTHY FOOD AND  
PLATTING*" DENGAN GAYA VISUAL FEAST

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 : 22 Juni 2018  
Yang Menyatakan,



Nama ARIEL KARUNIA YUDA  
NIM 1310666032



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARIEL KARUNIA YUDA

NIM : 1310666032

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 TELEVISI MAGAZINE "FOODISM MAGZ" EPISODE HEALTHY FOOD AND PLATTING** DENGAN GAYA VISUAL FEAST 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 : 22 Juni 2018  
Yang Menyatakan,

Nama ARIEL KARUNIA YUDA  
NIM 1310666032



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang maha esa yang telah memberikan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tugas akhir penciptaan dalam program televisi dengan judul Penciptaan Program televisi magazine “*FOODISM MAGZ*” Episode *Healthy food and Plating* dengan Gaya *visual Feast*. Berbagai hal serta pengalaman pribadi yang menarik penulis selama proses penulisan skripsi dan pembuatan karya tugas akhir sebagai pembelajaran serta pengalaman yang baru bagi penulis sehingga dapat digunakan di masa depan dan berdampak bagi masyarakat. Penulisan laporan dan pembuatan karya tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna menyanggah gelar sarjana seni.

Tugas akhir serta penciptaan karya seni program televisi “*Foodism magz*” merupakan langkah awal untuk mencapai sebuah tujuan dalam kehidupan pribadi, sehingga dapat diterapkan untuk sebuah masa depan yang lebih baik. Proses penulisan hingga penciptaan program televisi *magazine* sangatlah panjang dan penuh perjuangan dalam pencapaiannya. Penyusunan dan penciptaan program televisi merupakan sarana untuk menambah ilmu dalam pengarahannya program televisi yang baik serta menambah kreativitas dalam bidang pertelevisian. Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini belum terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak baik relasi ataupun dosen pengampu. Rasa terimakasih dan penghargaan yang pantas penulis berikan kepada keluarga yang memberikan dukungan baik material maupun spiritual. Ucapan terimakasih serta penghargaan yang pantas penulis haturkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan anugerahnya.
2. Ayah, ibu dan adik terkasih atas doa yang sudah diberikan serta dukungan penuh baik material maupun spiritual.

3. Marsudi, S.Kar, M.Hum, selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam.
5. Deddy Setyawan, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
6. Andri Nur Patrio, M.Sn selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Arif Sulistyono, M.Sn selaku Dosen Wali
8. Staff Pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
9. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Tim Riset dan Tim Produksi : Pintoko, Dievo, Hendi satria, Megawanto dan semua yang terlibat dalam proses pembuatan karya tugas akhir Program Televisi *Magazine “Foodism Magz”*
11. Semua pihak yang terlibat dalam produksi program televisi magazine *“foodism magz”* yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung proses terlaksananya tugas akhir program televisi *“foodism magz”*.

Penulis menyadari dalam penyusunan serta pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran sangat diharapkan, sebagai media pembelajaran serta perubahan kearah yang lebih baik. Harapan dalam laporan dan karya tugas akhir program televisi magazine yang berjudul *“Foodism Magz”* dapat bermanfaat bagi semua pihak yang menyaksikan serta dapat memberikan dampak yang positif bagi masyarakat dalam kehidupan yang sehat.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2018

Ariel Karunia Yuda

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan.....	9
C. Tujuan dan Manfaat.....	12
D. Tinjauan Karya .....	12

### **BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS**

<b>A. Objek Penciptaan.....</b>	<b>18</b>
1. Kesehatan .....	20
2. Makanan .....	20
<b>B. Analisis Objek Penciptaan.....</b>	<b>21</b>
1. Rubrik <i>Good Food</i> .....	22
2. Rubrik <i>Food for Life</i> .....	26
3. Rubrik <i>sweet spot</i> .....	26
4. Rubrik <i>Foodgram Corner</i> .....	27

### **BAB III LANDASAN TEORI**

A. Penyutradaraan.....	28
B. <i>Magazine</i> .....	30
C. Produksi Televisi.....	31

D. Tata Artistik.....	33
E. Visual Feast.....	33
F. Makanan.....	35

#### **BAB IV KONSEP KARYA**

A. Konsep Penyutradaraan.....	39
B. Konsep Penulisan Naskah .....	42
C. Konsep Estetis .....	42
1. Videografi .....	42
2. Tata Artistik .....	44
3. Tata Suara.....	46
4. Editing.....	46
D. Desain Program .....	47
E. Desain Produksi .....	48
F. Karakter Pembawa Acara .....	50
G. Sinopsis .....	50
H. Treatment .....	51

#### **BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA**

<b>A. Tahapan Perwujudan Karya .....</b>	<b>54</b>
<b>1. <i>Pre Production Planning</i>.....</b>	<b>54</b>
a. Penentuan Ide.....	55
b. Riset dan Pengenalan.....	56
c. Naskah.....	57
d. Kerabat Kerja .....	57
e. Rapat Produksi .....	59
f. <i>Hunting</i> Lokasi .....	59
g. <i>Floor Plan</i> .....	64
h. <i>Casting Host</i> dan Pemilihan Narasumber .....	65
i. Persiapan Artistik.....	69
j. <i>Budgeting Planning</i> .....	70



k. Jadwal Produksi .....	71
<b>2. Setup and Rehearsal .....</b>	<b>71</b>
<b>3. Production .....</b>	<b>72</b>
<b>4. Post Production .....</b>	<b>75</b>
<b>B. Pembahasan Karya.....</b>	<b>78</b>
<b>1. Pembahasan Program Televisi Magazine “Foodism Magz”.....</b>	<b>78</b>
a. Judul Program .....	78
b. Format Acara .....	79
c. Target Penonton .....	80
d. Visual .....	81
e. Naskah .....	81
<b>2. Penyutradaraan .....</b>	<b>81</b>
<b>3. Unsur Sinematik .....</b>	<b>83</b>
a. <i>Mise en Scene</i> .....	83
b. Sinematografi.....	86
c. Penataan Suara .....	87
d. <i>Editing</i> .....	87
<b>C. Pembahasan Rubrik Program.....</b>	<b>88</b>
1. Rubrik Pertama ( <i>Good Food</i> ).....	88
2. Rubrik Kedua ( <i>Food For Life</i> ).....	91
3. Rubrik Ketiga ( <i>Sweet Spot</i> ).....	94
4. Rubrik Keempat ( <i>Foodgram Corner</i> ).....	98
5. Opening Bumper Break( <i>OBB</i> ).....	100
6. Penerapan Visual Feast.....	101
<b>D. Kendala Dalam Perwujudan Karya.....</b>	<b>103</b>
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshot Bumper In Neighbourhood eats</i> .....	13
Gambar 1.2. <i>Screenshot Host</i> sedang mencicipi makanan bersama koki..	13
Gambar 1.3. <i>Screenshot host Neighbourhood eats</i> .....	13
Gambar 1.4. <i>Screenshot Host</i> berdialog bertemu dengan koki.....	13
Gambar 1.5. <i>Screenshot OBB Weekend List</i> .....	14
Gambar 1.6. <i>Screenshot Karya liputan Weekend List</i> .....	14
Gambar 1.7. <i>Screenshot Wawancara Weekend List</i> .....	14
Gambar 1.8. hasil karya dari tempat rekomendasi <i>Weekend List</i> .....	14
Gambar 1.9. <i>Screenshot</i> Proses pembuatan makananan dari bahan.....	15
Gambar 1.10. <i>Screenshot</i> Proses persiapan pembuatan makanan.....	15
Gambar 1.11. <i>Screenshot</i> Proses pemasakan pembuatan makanan.....	16
Gambar 1.12. <i>Screenshot</i> Proses pemasakan pembuatan makanan.....	16
Gambar 1.13. <i>Screenshot</i> Proses <i>Plating</i> .....	16
Gambar 1.14. <i>Screenshot</i> Proses <i>Plating</i> .....	16
Gambar 1.15. <i>Screenshot</i> Koki membawa makanan disajikan.....	16
Gambar 1.16. <i>Screenshot</i> Koki membawa makanan disajikan.....	16
Gambar 1.17. <i>Screenshot</i> Host memandu masak.....	17
Gambar 1.18. <i>Screenshot</i> Detail.....	17
Gambar 1.19. <i>Screenshot Closeup Host</i> .....	17
Gambar 1.20. <i>Screenshot Closeup Frying Pan</i> .....	17
Gambar 3.1. Film Thomas A edison.....	34
Gambar 4.1. Contoh identitas program .....	45
Gambar 4.2. Contoh <i>Kitchen set</i> .....	45
Gambar 4.3. Contoh <i>Kitchen set</i> .....	46
Gambar 4.3. Contoh <i>Kitchen set</i> .....	46
Gambar 5.1. <i>Setting</i> caliber coffee sebelum <i>dressing</i> .....	60
Gambar 5.2. <i>Setting</i> Pasar Mustokoweni .....	60
Gambar 5.3. <i>Lokasi</i> Wawancara Anjar Kacang ijo Moveon .....	61
Gambar 5.4. <i>Lokasi</i> Festival <i>Foodtruck</i> .....	61

Gambar 5.5. Lokasi rumah Organik Yogyakarta.....	62
Gambar 5.6. Lokasi rumah Organik Yogyakarta.....	62
Gambar 5.7. Lokasi rumah Organik Yogyakarta.....	62
Gambar 5.8. Lokasi rumah Organik Yogyakarta.....	62
Gambar 5.9. <i>Setting Kitchen Set Dressing Meja Masak</i> .....	63
Gambar 5.10. Lokasi <i>Videotape Fotografer di Café Brick</i> .....	64
Gambar 5.11. <i>floor plan</i> rubrik <i>Good Food</i> .....	64
Gambar 5.12. <i>floor plan</i> rubrik <i>food for life</i> .....	64
Gambar 5.13. <i>floor plan</i> rubrik <i>sweet spot</i> .....	65
Gambar 5.14. <i>floor plan</i> rubrik <i>foodgram corner</i> .....	65
Gambar 5.15. Denta Aditya .....	66
Gambar 5.16. <i>Dyah Darmastuti</i> .....	66
Gambar 5.17. Vegetarian .....	67
Gambar 5.18. Vegetarian .....	67
Gambar 5.19. Vegetarian .....	67
Gambar 5.20. Vegetarian .....	67
Gambar 5.21. Anjar owner Kacang ijo moveon .....	68
Gambar 5.22. Arie chef Letusee .....	68
Gambar 5.23. Wimbo Prakoso <i>Food photographer</i> .....	68
Gambar 5.24. <i>Setting foodism magz</i> .....	70
Gambar 5.25. Identitas program <i>foodism magz</i> .....	70
Gambar 5.26. <i>Aprrone</i> .....	70
Gambar 5.27. Identitas program <i>foodism magz</i> .....	70
Gambar 5.28. <i>Typography foodism magz</i> .....	78
Gambar 5.29. <i>Preview Sutradara menggunakan monitor</i> .....	82
Gambar 5.30. <i>Setting Bar Kitchen</i> .....	83
Gambar 5.31. Meja Masak .....	83
Gambar 5.32. <i>Aprrone</i> yang dikenakan host .....	86
Gambar 5.33. <i>Gaya Visual Feast</i> .....	89
Gambar 5.34. <i>Sayuran Jatuh Kebawah</i> .....	89
Gambar 5.35. <i>Episode Grafis</i> .....	89



Gambar 5.36. <i>Statement Dyah</i> .....	90
Gambar 5.37. <i>Statement Denta</i> .....	90
Gambar 5.38. Pengantar <i>VT Street Food</i> .....	91
Gambar 5.39. <i>VT street food</i> jalanan Tugu.....	91
Gambar 5.40. <i>Opening VT</i> .....	91
Gambar 5.41. Dyah dan denta mengantar <i>VT Food for life</i> .....	91
Gambar 5.42. Liputan <i>Foodtruck</i> .....	92
Gambar 5.43. liputan <i>Foodtruck</i> .....	92
Gambar 5.44. Wawancara Owner Kacang ijo .....	93
Gambar 5.45. <i>Videotape Memasak Eksotis</i> .....	95
Gambar 5.46. <i>Closeup Bahan baku Memasak Eksotis</i> .....	95
Gambar 5.47. <i>Top Angle Memasak</i> .....	95
Gambar 5.48. <i>Videotape Memasak Eksotis</i> .....	95
Gambar 5.49. <i>Chef Membawa Makanan disajikan</i> .....	95
Gambar 5.50. <i>Closeup Makanan</i> .....	95
Gambar 5.51. <i>Memasak Burger Vegan</i> .....	96
Gambar 5.52. <i>food processor</i> .....	96
Gambar 5.53. <i>Semi Grill Patty tempe</i> .....	97
Gambar 5.54. <i>Semi Grill Patty tempe</i> .....	97
Gambar 5.55. Burger Siap saji.....	97
Gambar 5.56. <i>Platting Burger</i> .....	97
Gambar 5.57. Grafis <i>tracking</i> .....	97
Gambar 5.58. Grafis <i>tracking</i> .....	97
Gambar 5.59. Grafis <i>tracking</i> .....	98
Gambar 5.60. Grafis <i>tracking</i> .....	98
Gambar 5.61. Denta Memotret .....	98
Gambar 5.62. Denta Memotret .....	98
Gambar 5.63. Wimbo memberikan tips .....	99
Gambar 5.64. Wimbo Praktek Memotret .....	99
Gambar 5.65. Wawancara Wimbo .....	100
Gambar 5.66. Wimbo Persiapan.....	100

Gambar 5.67. <i>Platting</i> .....	100
Gambar 5.68. Grafis Sosial Media .....	100
Gambar 5.69. <i>Pergerakan Buah</i> .....	101
Gambar 5.70. Pergerakan Coklat .....	101
Gambar 5.71. <i>Stopmotion</i> buah .....	101
Gambar 5.72. Pergerakan Sayur .....	101
Gambar 5.73. Pergerakan Buah .....	102
Gambar 5.74. Luapan Cream .....	102
Gambar 5.75. Luapan Cream .....	102
Gambar 5.76. Warna <i>Foodism Magz</i> .....	102
Gambar 5.77. Penerapan <i>Visual Feast</i> Kacang ijo move on.....	102



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form Kelengkapan Syarat Administratif
- Lampiran 2. *Budgeting plan*
- Lampiran 3. *Working Schedule*
- Lampiran 4. Foto *Behind The Scene*
- Lampiran 5. Naskah *Foodism Magz*
- Lampiran 6. Berkas *Screening*
- Lampiran 7. Foto Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 8. Scan Daftar Tamu
- Lampiran 9. *Booklet Flyer Screening*
- Lampiran 10. *Design DVD Case & Label*





*“Kesempatan datangnya seperti awan berlalu  
Oleh karena itu pergunakanlah selagi ia tampak dihadapanmu”  
Ali bin Abi Thalib*



## ABSTRAK

Gaya hidup semakin mewah, hingga makanan yang dikonsumsi sangat tidak memberikan dampak baik bagi kesehatan tubuh. Gaya hidup masa kini dipengaruhi oleh segala sesuatu yang disaksikan oleh masyarakat. Keinginan kemampuan untuk diakui dalam lapisan masyarakat adalah faktor utama dalam menjaga citra seseorang. Ketidakpedulian terhadap kesehatan hari ini akan berdampak lima hingga sepuluh tahun mendatang. Kesehatan tubuh dipengaruhi oleh segala makanan yang dikonsumsi. Konsumsi makanan dimulai dari nilai gizi hingga takaran yang digunakan. Tidak memperhatikan pola makan dan kandungan gizi yang terdapat pada makanan dapat mempengaruhi kesehatan. Penjagaan pola makan, hingga mengerti kandungan gizi bisa dilakukan oleh siapa saja. Berdasarkan hal tersebut, program televisi yang menghadirkan informasi seputar kesehatan makanan sangat dibutuhkan sebagai acuan dalam menjaga kesehatan tubuh sebagai gaya hidup yang modern.

Program acara televisi yang membahas makanan sehat akan disajikan dalam format *magazine* dengan judul "*Foodism Magz*". Format *magazine* dipilih agar dalam satu episode dapat memberikan beberapa informasi yang menarik berdasarkan rubrik yang disajikan. Gaya *visual feast* dihadirkan sebagai daya Tarik *visual* program sehingga program yang disajikan memiliki identitas sebagai program yang menyajikan makanan bukan hanya enak dan lezat tetapi juga memberikan dampak yang sehat bagi kesehatan tubuh.

Program televisi *magazine* "*Foodism Magz*" dikemas dalam empat rubrik yang menarik. Dalam empat rubrik masing-masing rubrik akan menyajikan informasi seputar makanan sehat dan bagaimana cara mengkonsumsi makanan tersebut dengan baik. Empat rubrik tersebut adalah "*Good Food*", "*Food for Life*", "*Sweet Spot*" dan "*foodgram Corner*". Setiap rubrik tersebut memberikan informasi mengenai kesehatan makanan serta bagaimana cara mengkonsumsi makanan tersebut dan memberikan tips hidup sehat. Gaya *Visual feast* diterapkan dalam beberapa aspek yaitu mulai dari grafis, *artistic, movement*, dan *cinematography*.

Kata Kunci : Program Televisi *Magazine*, Makanan Sehat, Gaya *Visual Feast*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap orang memerlukan banyak referensi dalam melakukan segala aktivitas merupakan sebuah gaya hidup di masa sekarang ini. Mulai dari hobi, cara berpakaian, makanan yang dimakan, kesehatan hingga *style* kendaraan yang mereka pergunakan serta masih banyak hal lainnya. Gaya hidup yang akan diterapkan dalam kehidupan sangat dipengaruhi oleh *content* yang disaksikan. Televisi hingga tayangan youtube menjadi faktor utama dalam menjalani hidup dalam era sekarang ini. Mulai dari anak-anak hingga dewasa bahkan tua sangat membutuhkan referensi dalam menjalani hidup mereka.

Keinginan untuk diakui dalam lapisan masyarakat menjadi faktor utama seseorang sangat memperhatikan gaya hidup, tanpa memikirkan dampak untuk masa yang akan datang. Gaya hidup yang sehat sangat marak dikalangan orang tua saat ini. Namun merambahnya keinginan untuk hidup sehat juga ingin dilakoni oleh anak muda yang peduli akan kesehatannya. Kepedulian tersebut dilakoni ketika anak muda melihat kehidupan para orang tua mereka yang sakit-sakitan, oleh karena itu untuk mengantisipasi anak muda era modern memilih menjaga hidupnya melalui pola makan.

Gaya hidup pada era modern merupakan gambaran bagi setiap orang seberapa besar nilai moral dari orang tersebut dalam kehidupan masyarakat. Sebagai contoh jika seseorang yang memiliki *fashion* atau *style* baju yang keren masa kini akan dianggap oleh orang lain adalah sesuatu yang "*Hits*", begitu juga makanan yang dikonsumsi semakin mahal dan semakin hits makanan yang dimakan tersebut maka orang dianggap tidak ketinggalan jaman. Namun hal tersebut tidak bisa menjadi jaminan bahwa makanan yang keren atau makanan yang *hits* tersebut tidak mempengaruhi tubuh dari seseorang yang makan.

Kebanyakan dari remaja yang tinggal di kota metropolitan saat ini sudah menyalahgunakan gaya hidupnya. Mulai dari pakaian yang dikenakan hingga tempat-tempat yang mereka kunjungi. Rata-rata pada zaman sekarang ini remaja



sangat dipengaruhi dengan kemajuan teknologi yang sedang berkembang, mulai dari ujung kepala hingga kaki setiap bagian sudah dipenuhi dengan *style* yang mereka anggap nyaman serta gaya hidup mereka yang kurang sehat dalam makanan yang mereka makan. *Style* dan *fashion* merupakan suatu hal yang akan selalu *update*. Ketika seseorang tidak mengikuti *style* dan *fashion* pada jamannya akan dinilai ketinggalan zaman. Bukan saja *fashion* yang menjadikan gaya hidup dari seseorang pada jaman sekarang melainkan makanan yang dikonsumsi pun juga menjadi gaya hidup orang tersebut. Makanan yang dikonsumsi pada era sekarang ini mengedepankan enak tanpa memperhatikan nilai gizinya.

Bagi kebanyakan orang menginginkan makanan yang enak untuk sekedar memenuhi kebutuhan lidah mereka, tetapi sangat jarang memperhatikan makanan yang mereka makan. Melihat gaya hidup yang semakin mewah banyak orang memilih makanan cepat saji. Memilih makanan cepat saji membawa orang memiliki pola hidup yang semakin malas untuk menunggu makanan yang fresh dalam proses pemasakan. Makanan yang dikonsumsi sangat mempengaruhi kesehatan bagi orang yang mengonsumsinya.

Makanan yang dikonsumsi memiliki banyak kandungan yang dapat menyebabkan efek samping tetapi tidak secara langsung. Efek samping dari makanan akan bertahap lambat laun. Dampak yang didapat tidak akan dirasakan pada masa sekarang ini tetapi 5 tahun hingga 10 tahun kedepan bahkan 20 tahun yang akan datang akan terasa dampak makanan tersebut jika dikonsumsi dalam takaran yang berlebihan, hal ini akan mempengaruhi kemaksimalan tubuh seseorang. Makanan yang sehat adalah makanan yang memiliki takaran gizi yang tepat serta juga pola skala konsumsi makanan tersebut. Memiliki pola hidup yang sehat serta mengonsumsi makanan yang memiliki nilai gizi yang tepat seharusnya sudah dijadikan sebagai gaya hidup seseorang, akan tetapi tingkat stress kaum pekerja pada masa sekarang ini, sebagian orang mencari kesenangan melalui makanan yang dikonsumsi. Kuliner menjadi pilihan sebagai obat penawar stress tersebut, namun pada kenyataannya banyak orang melakukan kuliner tanpa memikirkan kandungan yang ada didalam makanan, sehingga akan berdampak pada tubuh orang yang mengonsumsinya.

Kuliner yang sembarangan tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi di masa yang akan datang bagi tubuh akan menyebabkan penyesalan di hari tua dikarenakan terdiagnosa banyak penyakit. Penyesalan datang ketika seseorang yang seharusnya menikmati hasil kerja keras dimasa tua yang di pupuknya bertahun tahun akan sia-sia serta menghabiskan waktu didalam rumah sakit untuk perawatan dokter. Banyaknya penyakit yang disebabkan oleh makanan yang dikonsumsi bukanlah hal yang biasa lagi, namun sudah menjadi hak paten dalam kehidupan. Jika seseorang tidak menjaga tubuhnya dengan pola makan yang baik maka sudah dipastikan di masa tuanya akan mengalami penyesalan karena penyakit yang dideritanya. Penyakit yang timbul karena makanan akan berangsur angsur menggrogoti tubuh manusia, karena hal tersebut banyaknya orang yang sudah mulai meninggalkan kehidupan yang sehat. Program acara televisi *Foodism Magz* yang mengangkat makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menarik seseorang untuk memakan makanan tersebut dibuat sebagai jawaban bagi orang-orang yang sedang mencari kesehatan jasmani mereka.

Makanan sehat sangat diharapkan dalam tubuh sehingga bisa menghancurkan racun didalam tubuh. Asupan gizi yang cukup serta mengonsumsi makanan yang bernutrisi melalui makanan harus seimbang. Protein, lemak, karbohidrat, hingga cairan yang masuk kedalam tubuh sangat penting. Pada umumnya masyarakat perkotaan sangat memiliki waktu yang terbatas sehingga memilih makanan yang cepat saji dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tanpa menunggu waktu yang lama makanan tersebut sudah dapat dimakan sehingga masyarakat pun bergegas untuk melakukan segala aktifitasnya tanpa menyadari bahwa makanan yang dikonsumsinya berbahaya bagi tubuh. *Junkfood* adalah makanan yang tidak dianjurkan dalam tubuh jika di konsumsi secara rutin. Kurangnya nilai gizi bahkan malah berlebihan dalam *junkfood*, masyarakat tidak memperdulikan hal tersebut. Kandungan kalori, lemak dan gula yang cukup tinggi membuat *junkfood* terlihat lebih enak. *Hamburger*, *hotdog*, kentang goreng serta minuman berkarbonasi dll adalah makanan yang menggiurkan di lidah karena tekstur dan rasanya pun sangat nikmat jika di makan. Bahkan permen hingga coklat pun menjadi pilihan terbaik ketika seseorang mengalami tingkat stress yang tinggi,

padahal permen dan coklat belum tentu manis yang di peroleh dari gula asli namun menggunakan pemanis buatan. Menggunakan pemanis buatan merupakan senyawa kimia yang sering ditambahkan dan digunakan untuk keperluan produk olahan pangan, industri serta minuman dan makanan kesehatan. Menurut peraturan Menteri Kesehatan (Menkes) RI Nomor 235, pemanis termasuk ke dalam bahan tambahan kimia, selain zat lain seperti antioksidan, pemutih, pengawet, pewarna, dan lain-lain. Berdasarkan proses produksi dikenal suatu jenis pemanis yaitu sintetis dan natural. Sedangkan berdasarkan fungsinya dibagi dalam dua kategori yaitu bersifat nutritif dan non-nutritif. Pemanis sintetis dihasilkan melalui proses kimia. Contoh dari pemanis ini antara lain taumatin, alimat, siklambat, aspartam, dan sakarin. Pemanis natural dihasilkan dari proses ekstraksi atau isolasi dari tanaman dan buah atau melalui *enzimatis*, contohnya sukrosa, glukosa, fruktosa, sorbitol, mantitol, dan isomalt.

Tidak mengonsumsi *junkfood* bukan berarti terbebas dari penyakit, menjaga pola makan serta berolahraga yang cukup akan menjaga kondisi tubuh kita. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pola diartikan sebagai suatu sistem, cara kerja atau usaha untuk melakukan sesuatu (Depdiknas, 2001). Dengan demikian, pola makan yang sehat dapat diartikan sebagai suatu cara atau usaha untuk melakukan kegiatan makan secara sehat. Sedangkan yang dimaksud pola makan sehat dalam penelitian ini adalah suatu cara atau usaha dalam pengaturan jumlah dan jenis makanan dengan maksud tertentu seperti mempertahankan kesehatan, status nutrisi, mencegah atau membantu kesembuhan penyakit. Pola makan sehari-hari merupakan pola makan seseorang yang berhubungan dengan kebiasaan makan setiap harinya. Dalam hal pemilihan makanan dan waktu makan manusia dipengaruhi oleh usia, selera pribadi, kebiasaan, budaya dan sosial ekonomi (Almatsier, 2002).

Memilih makanan yang sehat bagi tubuh seperti sayuran dan buah buahan di ikuti dengan konsumsi karbohidrat dan protein yang cukup maka tubuh akan dalam keadaan yang sehat. Sulitnya mengatur pola makan baik dan benar setiap orang berbeda beda. Dalam mengatur pola makan tidak cukup dengan kuantitas dari makanan tersebut tetapi juga melihat kualitas makanan yang akan dikonsumsi. Ada

beberapa makanan sehat yang bisa dikonsumsi biasanya bisa didapatkan dipasar hingga swalayan. Walaupun sudah tersedia banyaknya makanan yang sehat serta bahan baku yang cukup memadai untuk dikonsumsi tubuh, tetap saja pemilihan bahan baku sering juga menjadi kendala bagi sebagian orang. Karena kurangnya tingkat edukasi kepada masyarakat menyebabkan banyak masyarakat mengalami sakit dimasa muda yang seharusnya bisa lebih produktif tapi tidak bisa produktif karena pemilihan bahan baku serta makanan yang dikonsumsi memiliki nilai gizi yang rendah bahkan terlalu tinggi. Menurut penelitian terbaru, dengan pola makan yang baik dan teratur akan meningkatkan peluang hidup lebih lama. Dikemukakan oleh *AsiaOne*, 15 Juli 2017, *New England Journal of Medicine* menyatakan bahwa menjaga serta memperbaiki tubuh yang berkualitas serta ideal tanpa adanya diet adalah hal yang baik untuk tubuh. Tanpa adanya diet akan mampu menurunkan kadar *kardiovaskular* kematian pada seseorang. Terdapat 74 ribu orang dijadikan objek penelitian yang dilakukan *Harvard University*. Penelitian tersebut meliputi kebiasaan makan mereka dicatat per empat tahun. Selama penelitian ditemukan, mereka yang makan dengan pola makan teratur lebih baik daripada mereka yang tak teratur.

Makanan yang sehat memiliki nilai gizi yang seimbang, mengandung serat dan zat-zat yang diperlukan tubuh untuk proses tumbuh kembang. Dipenuhinya unsur gizi dalam tubuh sangatlah detail. Dalam skala ukuran tubuh kita bisa dilakukan dengan check darah. Perhitungan mulai dari *hemoglobin* hingga *eritrosit* dan banyak hal lagi yang bisa diukur. Nilai ukuran yang dihasilkan serta bisa diatur melalui makanan yang dikonsumsi. Menu makanan sehat yang kaya akan unsur zat gizi seperti *karbohidrat*, *protein*, *mineral*, *vitamin*, dan sedikit *lemak* tak jenuh, atau lebih tepatnya disingkat dengan nama menu 4 sehat 5 sempurna. Pada saat umur 1 tahun hingga 10 tahun makanan yang dikonsumsi masih diatur oleh orang tua, namun ketika beranjak dewasa pilihan untuk memilih makanan yang sehat pun jarang di pedulikan oleh banyak orang.

Menu empat sehat lima sempurna sering digemborkan oleh ahli-ahli gizi, namun kurangnya perhatian dari masyarakat membuat masyarakat mudah terserang penyakit. Banyak komunitas juga sudah menggalangkan menu empat sehat lima

sempurna tersebut. Masyarakat Indonesia sebenarnya sudah familiar sekali dengan istilah ini, namun dalam kenyataannya tidak bisa terealisasi karena banyaknya tuntutan kegiatan diluar rumah sehingga tidak sempat untuk memperhatikan kesehatan tubuhnya. Kehidupan berkeluarga menjadi faktor utama yang menjadikan seseorang kurang perhatian kepada tubuh yang dimilikinya. Dalam anggota keluarga terkadang hanya anak saja yang diperhatikan oleh orang tuanya dalam mengonsumsi makanan, akan tetapi untuk orang tuanya sendiri kurang memperhatikan karena banyaknya tuntutan pekerjaan.

Program acara televisi yang mengulas makanan yang sehat tidaklah banyak. Ada sebuah *trend* yaitu makanan yang sebelum dimakan dipotret oleh orang yang akan menyantapnya, ternyata hal ini terdapat manfaat dibalik perilaku bagi orang-orang tersebut. Sebuah fakta yang dirilis pada tahun 2013 oleh *Women College Hospital, University of Toronto* dinyatakan bahwa kebiasaan memotret makanan merupakan gejala adanya gangguan mental, namun penelitian tersebut dipatahkan oleh penelitian lain. Penelitian lain tersebut ternyata menyatakan makanan yang dipotret sebelum dimakan ternyata bermanfaat. Sebuah studi dari *University of Minnesota, AS*, melansir fakta bahwa makanan yang di potret sebelum dinikmati, terbilang efektif untuk meningkatkan citarasa makanan. Banyak orang tidak sadar akan kebiasaan ini. Memotret makanan sebelum memakannya saat ini adalah menjadi *trend* pamer dikalangan anak muda. Program televisi yang berjudul "*Foodism*" mengulas tentang makanan apa saja yang dapat dikonsumsi oleh tubuh serta seberapa banyak makanan tersebut bisa dikonsumsi. Dalam program televisi dikemas secara menarik menunjukkan serta memberikan pengetahuan zat yang terkandung didalam sebuah bahan makanan. Bahan bahan untuk membuat makanan sering tidak diperhatikan nilai kandungannya, padahal kandungan dalam bahan makanan tersebut sangat bermanfaat atau malah menyerang tubuh kita.

Ditemukannya penelitian bahwa orang-orang yang hidup dimasa lampau, sebelum makan dilakukan ritual seperti bernyanyi, mengangkat gelas, hingga berdoa. Ternyata otak dapat distimulasi menggunakan perihal tersebut sehingga makanan terasa lebih lezat. Kebiasaan tersebut ternyata mampu membuat kita merasa lebih bermanfaat bukan hanya sekedar bersulang atau melakukan ritual



tetapi juga menimbulkan rasa syukur kepada Tuhan yang sudah memberikan makanan. Makanan menjadi gaya hidup bagi orang yang hidup di era modern ini sebagai tren namun hanya sebagian orang yang memperhatikan makanan yang dikonsumsinya.

Dibutuhkannya informasi tentang gaya hidup modern bukan saja mewah tetapi juga sehat, yang akan dihadirkan serta dikemas secara menarik disajikan dalam bentuk program *magazine* dengan menggunakan gaya *Visual feast*. Gaya *Visual feast* yang dihadirkan menggunakan warna-warna bersaturasi yang cukup tinggi, *shape* yang menonjol sebagai pendukung informasi dalam penyajiannya, serta *grain* pada gambar menjadi salah satu ciri dalam penggunaan *Visual feast*. Sebagai pelengkap digunakan *motion graphic* menjadi konsep program *Magazine*. *Visual feast* dipilih sebagai konsep *Magazine* ini bertujuan untuk memberikan *visual* kepada penonton yang menarik untuk menyaksikan bukan hanya remaja tapi juga bagi orang dewasa sehingga mampu untuk memulai sebuah kehidupan yang sehat di era modern ini.

Gaya visual memiliki pengaruh dalam penyajian informasi dan sebagai pendekatan kepada penonton agar mendapatkan informasi. Gaya *visual feast* dipilih sebagai daya tarik visual program yang akan diciptakan sehingga menghilangkan kesan kaku agar tidak terlihat membosankan. Gaya *visual feast* sangat menarik sebagai iringan utama sehingga mampu mendiskripsikan program televisi. Gaya *Visual feast* bisaanya digunakan untuk gaya dalam fotografi makanan. Gaya visual yang diambil sebagai ciri-ciri dari program televisi *magazine* mulai dari shot yang akan disajikan hingga grafis yang ditampilkan. Gaya *visual feast* memiliki ciri-ciri kontras yang tinggi dengan menghadirkan tekstur *grain* sebagai pelengkap agar makanan yang divisualisasikan lebih menarik sehingga penonton mampu merasakan makanan tersebut walaupun lewat *audio visual* saja. Gaya *visual feast* banyak digunakan oleh banyak fotografer makanan sebagai daya Tarik tersendiri, namun pada masa sekarang ini tergeser dengan gaya *visual pop* yang lebih menarik untuk beberapa konten tertentu. Namun dalam penyajian sebuah makanan *visual feast* berperan penting dalam program televisi *magazine*. Pengaplikasian *visual*

*feast* sering tampak didalam kaleng makanan, kemasan makanan, poster-poster makanan dan media cetak lainnya yang berkaitan dengan makanan.

Perkembangan visual pada abad ini memperlihatkan perkembangan yang semakin pesat mulai dari internet hingga buku-buku yang diproduksi pada masa sekarang ini. Perkembangan yang dipengaruhi oleh aspek ekonomi, sosial dan politik menyebabkan banyaknya macam visual yang timbul. Gaya visual yang dihasilkan pada masa ini banyak yang populer pada zamannya saja. Banyak designer yang menciptakan banyak aliran sehingga aliran yang baru mempengaruhi media saat ini baik media cetak maupun media televisi. *Designer* dari berbagai Negara sangat cenderung menggunakan banyak warna sebagai ciri *visual pop*. Namun pada kenyataannya banyak *designer* juga menciptakan warna *desaturate* yang mana menciptakan warna yang memiliki *saturasi* rendah. Aliran design yang digunakan pada media saat ini sangatlah bervariasi dengan demikian banyak designer muda mengikuti aliran-aliran tersebut tanpa mengerti konten yang akan disajikan. Dalam perkembangan jaman diikuti oleh banyak fotografer, dimulai dari foto yang hitam putih hingga foto yang memiliki *saturasi* tinggi. Dalam era yang modern ini visual berkembang lebih banyak lagi seperti halnya foto-foto dengan warna soft sering disebut juga warna *style pop*. Warna dengan *style pop* digunakan untuk foto-foto model korea. *Style* warna yang dihasilkan memiliki *low saturation* diiringi dengan *flare* atau warna *highlight* yang tinggi. *Visual feast* menjadi style warna yang kurang diperhatikan pada era yang modern ini. *Visual feast* sering digunakan dalam fotografi makanan dengan menciptakan makanan buatan diberikan warna buatan juga. Seperti halnya menyemprot makanan tersebut dengan pewarna makanan sesuai dengan warna makanan tersebut, sehingga makanan tersebut terlihat lebih menarik jika diaplikasikan melalui foto.

Berbagai kelebihan yang akan dimunculkan oleh visual sebagai pendukung dari program televisi *magazine "Foodism Magz"*. Media televisi memiliki kekuatan untuk mempengaruhi orang banyak. Gaya *visual feast* lebih mengacu pada visual dengan gaya kontemporer. Gaya kontemporer sering sekali susah untuk dimengerti oleh masyarakat. Namun pada program ini akan ditampilkan pada setting lokasi, grafis serta makanan yang akan divisualisasikan. Warna warna yang

di hadirkan adalah warna-warna yang cerah dengan beberapa grain yang memiliki tekstur seperti lukisan. Dalam *visual feast* juga dihadirkan beberapa kolase sebagai identik dari program acara *magazine "Foodism Magz"*.

Program televisi *magazine "Foodism Magz"* akan disajikan dengan dibagi menjadi dua bentuk *talkshow* didalam ruangan. Pada bagian pertama untuk menyampaikan segala informasi yang ada dalam program. Bagian kedua memberikan informasi melalui beberapa referensi seputar dari pembahasan. Kedua bagian tersebut akan disajikan secara berkesinambungan

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide awal dalam menciptakan program *magazine* dimulai dari pengalaman pribadi yang mana mengonsumsi makanan cepat saji yang terlalu sering sehingga kurangnya nutrisi dalam tubuh. Nutrisi yang kurang akan menyebabkan banyaknya penyakit akan timbul dalam tubuh. Kekurangan nutrisi sangat mempengaruhi organ-organ tubuh yang penting. Ketika kurangnya nutrisi dalam tubuh maka *metabolisme* tubuh tidak akan sempurna. *Metabolisme* tubuh yang tidak sempurna akan menyebabkan organ-organ tubuh mudah terserang penyakit.

Sebagai pengalaman pribadi kekurangan *kalium* pada organ tubuh dapat menyebabkan kelumpuhan total. *Kalium* ialah sebuah zat yang digunakan sebagai penggerak otot-otot pada organ tubuh. Dalam pertengahan pengobatan *kalium* yang dimaksudkan agar *kalium* dapat sesuai dengan keperluan tubuh ditemukan penyakit lain didalam tubuh yaitu *hipertiroid*. *Hipertiroid* adalah kondisi dimana berlebihnya hormon *tiroid* dalam tubuh. *Metabolisme* tubuh akan bekerja terlalu cepat yang disebabkan oleh *hipertiroid*, sebagai contoh berat badan turun dengan cepat, jantung berdetak dengan kencang, banyak keringat serta gugup. *Hipertiroid* menyebabkan seseorang tidak bisa mengalami *metabolisme* tubuh secara utuh. Sebanyak-banyaknya makanan yang dikonsumsi akan terus digerosoti oleh penyakit tersebut. Oleh karena itu harus dilakukan *checkup* secara berkala, untuk mengetahui serta untuk menurunkan kadar *tiroid* dalam tubuh.

Penyebab dari *hipertiroid* ini adalah dikonsumsinya makanan-makanan yang mengandung *iodin*. Sumber *iodin* berasal dari ikan laut, garam, kuning telur,

susu, dan *supplement*. Mengatur pola makan, pola tidur serta kehidupan yang sehat, sangat diperlukan, Perbanyak referensi yang tepat serta dari sumber yang tepat untuk menjaga kehidupan yang sehat. Pola tidur yang sangat tidak teratur menjadi faktor utama penyakit ini. Berlebihnya pikiran yang secara otomatis akan menyebabkan organ tubuh tidak bekerja secara maksimal.

Penyakit yang timbul dalam tubuh disebabkan dari apa yang dimakan dan seberapa sering makanan tersebut dimakan. Data serta referensi yang akan disuguhkan diharapkan dapat membantu dalam memahami pentingnya menjaga pola makan. Usaha yang dapat dilakukan yang bermanfaat bagi tubuh agar tetap sehat tanpa penyakit yang menakuti di masa tua ialah menjaga makanan yang masuk dalam tubuh. Cara memasak rumahan dengan takaran yang benar akan memberikan dampak baik karena menjaga makanan berarti juga mengontrol kandungan gizi yang diproses melalui *metabolisme* tubuh.

Karena adanya penyakit *hipertiroid* banyak makanan yang menjadi pantangan untuk mengurangi *hormone tiroid* ini. Namun pada kenyataannya penyakit ini sangatlah berbahaya jika tidak di tangani secara khusus. Banyak makanan yang menjadi pantangan untuk penyakit ini. Pantangan tersebut ialah makanan yang mengandung garam berlebih atau minyak yang berlebih, namun makanan-makanan yang menjadi pantangan ialah kesukaan mengonsumsi makanan tersebut .

Hobi fotografi yang dimiliki menjadi sebuah kendala. Memotret makanan adalah sebuah kegemaran. Makanan yang menjadi pantangan merupakan makanan yang menarik untuk dijadikan objek fotografi. Makanan-makanan yang mengandung gula serta makanan yang renyah sangat menarik bila dikemas dengan fotografi yang menarik juga. Keinginan untuk menciptakan serta mencari makanan apa saja yang sehat bagi tubuh namun juga menarik untuk dijadikan objek fotografi merupakan ide penciptaan karya tugas akhir program televisi *magazine "Foodism Magz"*.

Sebuah penelitian dari *University of Minnesota, AS*, melansir fakta bahwa memotret makanan sebelum dinikmati itu terbilang efektif untuk meningkatkan citarasa makanan. Karena adanya penelitian tersebut maka terdapat sebuah ide

untuk menciptakan sebuah karya program televisi *magazine* sebagai salah satu sumber informasi yang dapat digunakan sebagai referensi bagi masyarakat untuk mengerti dan memahami cara hidup sehat serta mengatur pola makan yang baik. Adanya informasi yang jelas tentang kesehatan dalam makanan serta bagaimana cara mendapatkan makanan yang sehat akan mempermudah seseorang untuk menjaga kesehatan.

Informasi tentang makanan dan cara menjaga hidup sehat dari apa yang masuk dalam tubuh kita dirangkum dalam program televisi *magazine* yang berjudul “*Foodism Magz*”. Karena kecintaan dalam fotografi, sehingga dicarilah cara untuk mendapatkan makanan yang sehat tetapi juga menarik untuk di jadikan objek fotografi. Berdasarkan pengalaman yang dialami sehingga tercipta ide dibuatnya media sebagai sarana informasi mengenai makanan yang sehat dan menarik untuk dijadikan objek fotografi. Penciptaan karya program *magazine* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain baik dalam pencegahan penyakit, serta untuk membangkitkan rasa dalam menikmati makanan setelah memotret makanan tersebut. Program acara ini dikemas dengan beberapa rubrik yang sesuai tema dengan minat dari penontonnya. Untuk mendukung program televisi “*Foodism Magz*” ini maka *visual feast* menjadi acuan utama untuk melaksanakan segala kegiatan produksi. *Visual feast* adalah istilah yang digunakan pada fotografi makanan yang akan dihadirkan dalam “*Foodism Magz*” mengacu pada warna serta bentuk yang dihadirkan dalam program acara ini. Ide penggunaan *visual feast* pada “*Foodism Magz*” berasal dari melihat beberapa foto makanan yang memiliki saturasi yang tinggi. *Visual feast* dipilih berdasarkan keingintahuan yang mendalam mengenai fotografi makanan. Didalam *visual feast* memiliki beberapa ciri yang menarik untuk dijadikan acuan visual yang akan dihadirkan, ciri-ciri tersebut ialah visual foto yang memiliki *saturasi* tinggi, memiliki sedikit *grain* untuk menciptakan kedetailan gambar, dan *visual feast* memiliki ciri yang mendasar ialah miripnya sebuah foto dengan lukisan. *Visual feast* akan dihadirkan melalui bentuk video dengan memiliki ciri-ciri yang sama.

Judul program berasal dari kata bahasa inggris “ *Foodism Magz* “ yang artinya makanan. Ide pemberian judul berawal dari melihat beberapa referensi



majalah berbentuk *ebook* tentang makanan. Judul “*Foodism Magz*” tersebut memberikan informasi pertama *content* apa yang hendak disuguhkan didalam program tv ini. “*Foodism Magz*” sebagai judul yang membawahi banyak jenis makanan dan *genre* makanan. Dalam judul tersebut memberikan informasi segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan, serta makanan menjadi gaya hidup seseorang untuk menjaga kesehatannya. Berdasarkan alasan tersebut maka dipergunakan kata “*Foodism Magz*” sebagai judul *magazine* yang membahas tentang makanan. Judul “*Foodism Magz*” merupakan penggabungan kata antara *food* yang berarti makanan dan “*ism*” yang berarti kepercayaan atau sebuah paham. Judul *foodism* berarti kepercayaan atau paham dalam memilih sebuah makanan.

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

Penciptaan program televisi *magazine* yang berjudul “*Foodism Magz*” bertujuan untuk memberikan pengertian serta membantu masyarakat dalam menjaga kesehatan tubuh dengan cara yang teratur. Karya seni yang mengambil tema makanan yang sehat juga membantu pemirsa dalam memilih makanan yang berdampak baik bagi tubuh serta cara memasak dan menyajikan secara menarik sehingga dapat menstimulasi otak untuk meningkatkan cita rasa makanan.

Manfaat :

- a. Sebagai sajian hiburan yang membahas makanan yang sehat.
- b. Memberikan pengetahuan bagi penonton agar dapat hidup sehat melalui makanan yang dikonsumsi.
- c. Sebagai referensi penonton dalam memasak dan menyajikan dengan cara yang benar dan sehat.

### D. Tinjauan Karya

#### a. *Neighbourhood Eats*

*Neighbourhood Eats* Adalah salah satu program *magazine* yang dimiliki oleh *food network* yang ditayangkan di *website youtube* dan televisi berbayar.

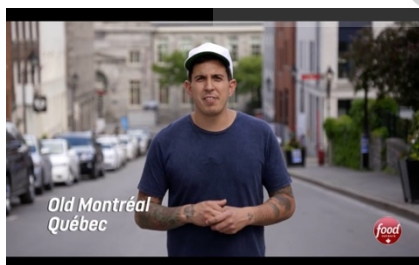
*Neighbourhood eats* memberikan banyak informasi tentang makanan makanan di Negara tetangga dari amerika. *Neighbourhood eats* dibawakan oleh satu *host* untuk mencicipi di beberapa café atau restoran dengan menyuguhkan cara memasaknya dan beberapa campuran bahan makanan serta menyuguhkan dialog bersama koki atau pembuat makanan tersebut. Dalam acara ini *host* juga memberikan komentarnya tentang makanan yang dicicipinya. Komentar yang disampaikan oleh adalah menurut sudut pandang dari *host* itu sendiri dan diberi tanggapan oleh koki yang memasaknya. Dalam program acara televisi “*Foodism Magz*” juga akan menghadirkan dialog *host* bersama *chef* untuk membahas makanan yang disajikan. Pembahasan yang akan dihadirkan adalah membahas dari segi rasa hingga kandungan nutrisi yang dihasilkan setelah adanya percampuran bahan-bahan makanan.



Gambar 1.1. Screenshot Bumper In *Neighbourhood eats*



Gambar 1.2. Screenshot Host sedang mencicipi makanan bersama koki



Gambar 1.3. Screenshot host *Neighbourhood eats*



Gambar 1.4. Screenshot Host berdialog bertemu dengan koki

Acara ini telah disaksikan oleh lebih dari 5000 *viewer*. Dari setiap episode memberikan satu tema makanan yang akan dicicipi oleh *host* tersebut. Dalam pengaplikasian pada program televisi “*Foodism Magz*” pada rubrik pertama yaitu *food street* dan rubrik keempat yaitu *closing episode food trip* dengan disuguhkan

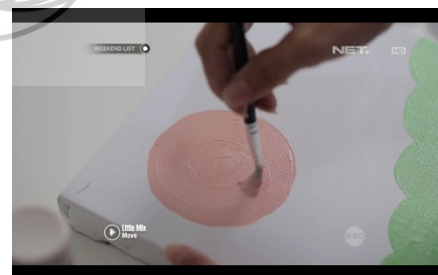
adanya dialog antara *host* dan *chef* yang dikemas didalam *Videotape*. Setelah adanya dialog *host* akan mencicipi makanan yang telah dimasak tersebut. Dalam dialog yang dibangun menjelaskan adanya makanan yang bukan saja enak tetapi juga sehat mengandung gizi yang cukup untuk dikonsumsi oleh tubuh dan memberikan informasi dimana tempat makanan tersebut bisa didapatkan.

**a. *Weekend List* ( Net tv )**

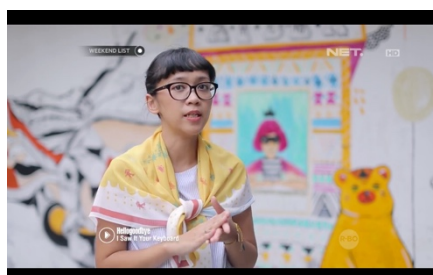
Referensi lain program *magazine* “ *foodism magz*” adalah program *Weekend List* adalah salah satu program *magazine* yang ditayangkan oleh Net tv pada hari minggu. *Weekend List* merupakan program yang membahas beberapa komunitas atau hal unik serta tempat-tempat yang menarik untuk dikunjungi. Selain memberikan referensi tempat ditampilkan juga dialog singkat kepada pembuat karya unik tersebut. Materi acara yang disuguhkan merupakan bentuk referensi untuk penonton sehingga penonton mendapatkan *list* tempat untuk kemana mereka akan pergi serta apa saja yang akan mereka dapatkan ditempat tersebut. Materi serupa akan disuguhkan pula pada program *magazine* “*Foodism Magz*” yang ditampilkan pada rubrik kedua *food for life* yaitu adanya wawancara kepada fotografer dan *foodstylist* untuk memberikan tips tips menarik yang bisa dilakukan oleh penonton.



Gambar 1.5. Screenshot OBB *Weekend List*



Gambar 1.6. Screenshot Karya liputan *Weekend List*



Gambar 1.7. Screenshot Wawancara *Weekend List*



Gambar 1.8. Screenshot hasil karya *Weekend List*

### ***b. Visit Finland***

*Visit finland* menjadi referensi Program *magazine* “*Foodism*” sebagai acuan warna yang dihasilkan dalam program *magazine* “*Foodism Magz*”. *Visit finland* yang ditayangkan di youtube seminggu sekali di *channelnya*. *Visit finland* sangat menarik penyajiannya mulai dari struktur warna hingga adegan yang dibangun untuk mendiskripsikan sebuah makanan yang di implementasikan kepada kehidupan manusia melalui *voice over* yang disuguhkan kedalam *visual*. *Visual feast* adalah *visual* yang digunakan dalam sebuah perayaan memiliki kesan *glamour* dan memiliki *saturasi* yang cukup tinggi disertai sedikit *grain* pada objek yang disuguhkan. Pada *Visit Finland* menampilkan hasil makanan dari atas sehingga detail makanan yang dihasilkan terlihat keseluruhan. Dalam program *magazine* “*Foodism Magz*” juga akan menampilkan posisi pengambilan gambar hasil makanan yang telah diracik dari atas atau disebut juga *bird eye*.

Dalam *visit finland* ditampilkan beberapa orang yang sedang memasak dengan caranya mereka sendiri hingga hasil jadinya mereka menunjukkan makanannya dengan wajah yang puas dihadirkan dengan senyuman. Pada program *magazine* “*Foodism Magz*” juga terdapat pada rubrik *foodgram corner* yaitu setelah koki dan *foodstylist* membuat makanan akan memotretnya dengan *top angle* sama seperti yang ditampilkan pada *Visit finland*. Namun pada program *magazine* “*Foodism Magz*” juga menampilkan dari beberapa *angle* untuk memberikan kesan detail dari makanan tersebut.



Gambar 1.9. *Screenshot* Proses pembuatan makanan dari bahan dasar



Gambar 1.10. *Screenshot* Proses persiapan pembuatan makanan





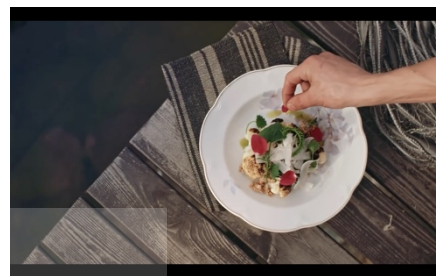
Gambar 1.11. *Screenshot* Proses pemasakan pembuatan makanan



Gambar 1.12. *Screenshot* Proses pemasakan pembuatan makanan



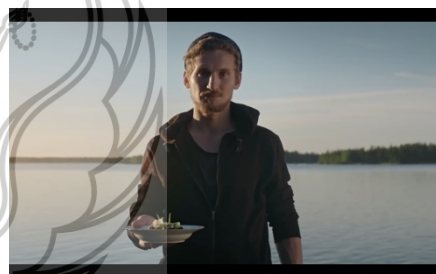
Gambar 1.13. *Screenshot* Proses *Plating*



Gambar 1.14. *Screenshot* Proses *Plating*



Gambar 1.15. *Screenshot* Koki membawa makanan disajikan



Gambar 1.16. *Screenshot* Koki membawa makanan yang telah disajikan

### c. Pagi-pagi ( Net Tv )

Pagi-pagi yang ditayangkan oleh Net tv pada pukul 07.30 hingga 08.30. Program pagi-pagi ini adalah program *variety show* namun dijadikan salah satu tinjauan karya karena konsep dialog yang dibangun untuk menuju kedalam *video tape* sangat menarik. Dalam Program *Magazine foodism* juga menampilkan dialog di studio antara *host* dan narasumber yaitu *fotografer* dan *foodstylist*. Menghadirkan *content* yang menarik dalam pembahasan serta *visual* yang menarik pula seperti pada program pagi-pagi Net Tv juga disuguhkan pada rubrik *Sweet spot*. Pada rubrik *sweet spot* akan menghadirkan *fotografer* dan *food stylist* untuk membuat serta mempraktekan secara langsung *food stylist* dan memotret makanan dengan menarik. Dalam program Pagi pagi Net Tv menjadi acuan pada segment *cooking*



yang menghadirkan bintang tamu memasak dengan *host*. Pada program *foodism* juga akan menghadirkan hal yang sama untuk memberikan informasi secara langsung kepada pemirsa dirumah.



Gambar 1.17. *Screenshot Host memandu masak*



Gambar 1.18. *Screenshot Detail*



Gambar 1.19. *Screenshot Closeup Host*



Gambar 1.20. *Screenshot Closeup Frying Pan*