

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*  
“*CRUISIN’ CUISINE*” EPISODE “*ITALIANO*”  
DENGAN GRAFIS SEBAGAI UNSUR UTAMA INFORMASI**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:  
**Latu Pambudi Nugraha**  
NIM: 1110583032

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

2018

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI *MAGAZINE*  
“*CRUISIN’ CUISINE*” EPISODE “*ITALIANO*”  
DENGAN GRAFIS SEBAGAI UNSUR UTAMA INFORMASI**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi ebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

**Latu Pambudi Nugraha**

NIM: 1110583032

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

2018

**HALAMAN PENGESAHAN**

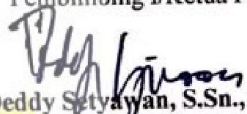
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI MAGAZINE  
"CRUISIN' CUISINE" EPISODE "ITALIANO"  
DENGAN GRAFIS SEBAGAI UNSUR UTAMA INFORMASI****Latu Pambudi Nugraha**

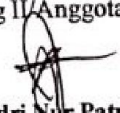
NIM: 1110583032

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.....

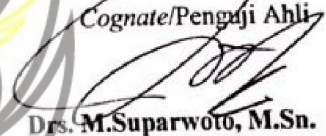
Pembimbing I/Ketua Penguji

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

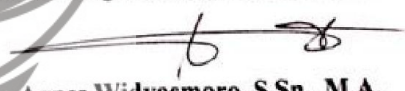
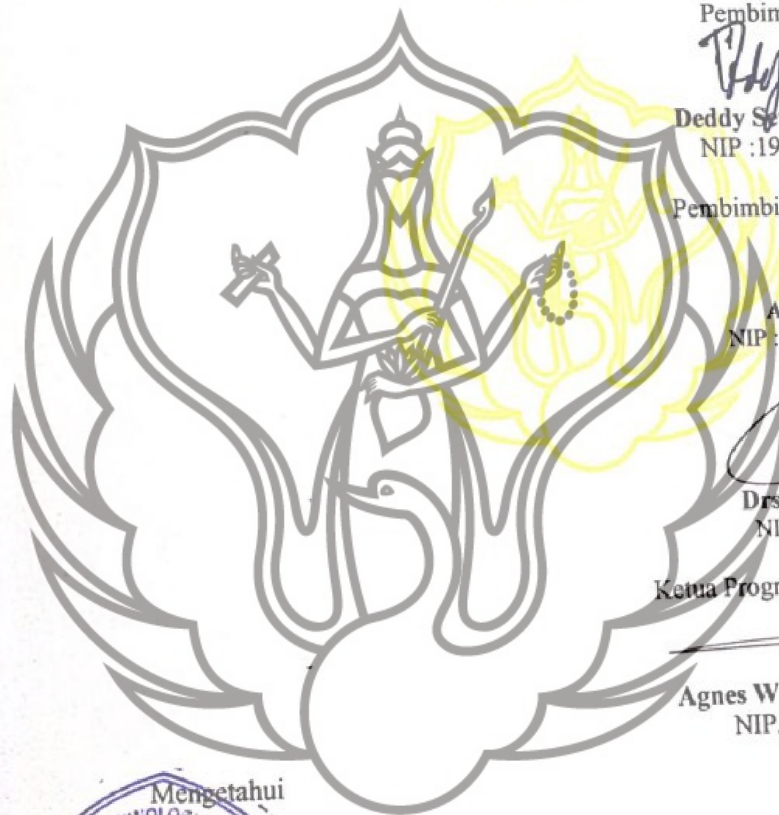
Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIP : 19750539 200003 1 002

Cognate/Penguji Ahli

  
**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
NIP : 1955 111 98103 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan

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

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lata Pambudi Nugraha  
NIM : 1110583032

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

.....Penyutradaraan Program Televisi Magazine "Etnisn' Cnone"  
.....Episod "Italia" Pengabdian sebagai unsur Utawia  
.....Informasi.....

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 : 22.6.2018

Yang Menyatakan,

\*) Tanda tangan di atas mata  
ketentuan



Nama Lata Pambudi Nugraha  
NIM 1110583032



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lati Pambudi Nugraha  
NIM : 110883032

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 Penyututan Daraan Program Televisi Magazine "Crisis' movie" Episode "Italia" Dengan gratis sebagai unsur utama ..Informasi

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 : 22/01/2018

Yang Menyatakan,

\*) Tanda tangan (di atas mata ketentuan)



Nama Lati Pambudi Nugraha  
NIM 110883032

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan seni dengan judul Penciptaan Program Televisi *Magazine "Cruisin' Cuisine"* Episode "Italiano" Dengan Grafis Sebagai Unsur Utama Informasi. Berbagai hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga bagi penyusun. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni. Tugas akhir merupakan langkah awal dalam berkarya sebelum meneruskan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun ke dunia kerja. Proses pembuatan tugas akhir yang panjang dan penuh perjuangan menjadi modal sebelum berproses di dunia luar bangku kuliah. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir bertujuan untuk menambah wawasan serta mengembangkan kreativitas. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak. Bantuan berupa material maupun spiritual telah diberikan dari lingkungan keluarga, parasahabat serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Rasa terimakasih serta segala penghargaan yang pantas penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Keluarga atas segala dukungan yang telah diberikan
3. Drs. M. Suparwoto, M.Sn. selaku dosen Penguji Ahli
4. Deddy Setyawan, M.Sn. dosen pembimbing I
5. Andri Nur Patrio M.Sn. dosen pembimbing II
6. Staf Pengajar dan karyawan jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini. Penulis menyadari bahwa dalam

penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif dan manfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2018



Latu Pambudi Nugraha

## DAFTAR ISI

|                                                           |             |
|-----------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                           | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                              | <b>xiii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                      | <b>xiv</b>  |
| <br>                                                      |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                  |             |
| A. Latar Belakang Penciptaan .....                        | 1           |
| B. Ide Penciptaan .....                                   | 2           |
| C. Tujuan dan Manfaat .....                               | 3           |
| D. Tinjauan .....                                         | 4           |
| 1. Munchies – Vice Media .....                            | 4           |
| 2. Cooking Adventure with William Wongso – Metro TV ..... | 5           |
| 3. Sendok Garpu .....                                     | 6           |
| 4. Crash Course .....                                     | 7           |
| <b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>               |             |
| A. Objek Penciptaan .....                                 | 8           |
| B. Analisis Objek .....                                   | 9           |
| <b>BAB III LANDASAN TEORI</b>                             |             |
| A. <i>Magazine</i> .....                                  | 12          |
| B. Penyutradaraan .....                                   | 13          |
| C. Naskah .....                                           | 14          |
| D. Grafis .....                                           | 14          |
| E. Produksi Televisi .....                                | 21          |
| <b>BAB IV KONSEP KARYA</b>                                |             |
| A. Konsep Estetis .....                                   | 24          |



|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 1. Konsep Penyutradaraan .....                        | 24 |
| 2. Konsep Videografi .....                            | 26 |
| 3. Konsep Tata Cahaya.....                            | 26 |
| 4. Konsep Tata Suara .....                            | 26 |
| 5. Konsep Artistik .....                              | 26 |
| 6. Konsep Editing .....                               | 26 |
| B. Desain Program .....                               | 27 |
| C. DesainProduksi .....                               | 28 |
| D. KonsepTeknis .....                                 | 35 |
| 1. Teknik Penyutradaraan.....                         | 35 |
| 2. Teknik Penulisan Naskah .....                      | 35 |
| 3. Teknik Videografi .....                            | 36 |
| 4. Teknik Tata Artistik .....                         | 36 |
| 5. Teknik Tata Suara .....                            | 36 |
| 6. Teknik Pencahayaan.....                            | 37 |
| 7. Teknik Editing .....                               | 37 |
| <b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN</b>                |    |
| A. Tahapan Perwujudan Karya.....                      | 38 |
| 1. <i>Pre Production Planning</i> .....               | 38 |
| a. Ide .....                                          | 38 |
| b. Riset .....                                        | 39 |
| c. Naskah .....                                       | 40 |
| d. Pembentukan KerabatKerja .....                     | 41 |
| e. Rapat Produksi .....                               | 42 |
| f. <i>Hunting Lokasi</i> .....                        | 42 |
| g. <i>Floor Plan</i> .....                            | 44 |
| h. <i>Casting Host</i> dan Pemilihan Narasumber ..... | 45 |
| i. Persiapan Artistik .....                           | 46 |
| j. <i>Budgeting Plan</i> .....                        | 47 |
| k. Jadwal Produksi.....                               | 47 |
| 2. <i>Setup and Rehearsal</i> .....                   | 47 |

|    |                                                                |    |
|----|----------------------------------------------------------------|----|
| 3. | <i>Production</i> .....                                        | 48 |
| 4. | <i>Post Production</i> .....                                   | 49 |
|    | a. <i>Preview Hasil Shooting</i> .....                         | 49 |
|    | b. <i>Menyusun Naskah Editing</i> .....                        | 49 |
|    | c. <i>Editing Offline</i> .....                                | 50 |
|    | d. <i>Mixing Audio</i> .....                                   | 50 |
|    | e. <i>Grafis</i> .....                                         | 50 |
|    | f. <i>Editing Online</i> .....                                 | 50 |
|    | g. <i>Pengemasan</i> .....                                     | 50 |
| A. | <i>Pembahasan Karya</i> .....                                  | 51 |
|    | 1. <i>Pembahasan Televisi Magazine "Crusin' Cuisine"</i> ..... | 51 |
|    | a. <i>Judul Program</i> .....                                  | 51 |
|    | b. <i>Format Acara</i> .....                                   | 52 |
|    | c. <i>Target Penonton</i> .....                                | 52 |
|    | d. <i>Visual</i> .....                                         | 52 |
|    | 2. <i>Penyutradaraan</i> .....                                 | 53 |
|    | 3. <i>Unsur Sinematik</i> .....                                | 53 |
|    | a. <i>Mise en Scence</i> .....                                 | 53 |
|    | b. <i>Sinematografi</i> .....                                  | 55 |
|    | c. <i>Elemen Suara</i> .....                                   | 55 |
|    | d. <i>Elemen Editing</i> .....                                 | 55 |
| B. | <i>Pembahasan Segmen Program</i> .....                         | 56 |
|    | 1. <i>Segmen 1 Rubrik Appetizer</i> .....                      | 56 |
|    | a. <i>Opening</i> .....                                        | 56 |
|    | b. <i>Appetizer</i> .....                                      | 58 |
|    | 2. <i>Segmen 2 Rubrik Main Course</i> .....                    | 59 |
|    | 3. <i>Segmen 3 Rubrik Dessert</i> .....                        | 64 |
|    | 4. <i>Liputan Rubrik "Takeaway Dishes"</i> .....               | 66 |
|    | 5. <i>Bumper</i> .....                                         | 70 |
|    | a. <i>Opening Billboard (OBB)</i> .....                        | 70 |
|    | b. <i>Bumper In – Out</i> .....                                | 71 |

C. Penerapan Grafis ..... 71

D. Kendala dalam Perwujudan Karya..... 72

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 74

B. Saran..... 75

**DAFTAR PUSTAKA..... 77**



## DAFTAR GAMBAR

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Gambar1.1. <i>munchies</i> .....                           | 4  |
| Gambar1.2. <i>Cooking</i> WilliamWongso.....               | 5  |
| Gambar1.3.SendokGarpu.....                                 | 6  |
| Gambar1.4. <i>crash Course</i> .....                       | 7  |
| Gambar 2.1. pembuatan pizza dengan tungku tradisional..... | 10 |
| Gambar5.1.Rumah Paris.....                                 | 43 |
| Gambar 5.2. blocking.....                                  | 43 |
| Gambar 5.3. Dapur Rumah Paris.....                         | 44 |
| Gambar 5.4. Stephanus “Aggie” Gumilar.....                 | 46 |
| Gambar 5.5. Property Memasak.....                          | 46 |
| Gambar 5.6. Rehearsal.....                                 | 48 |
| Gambar 5.7. <i>Title Banner</i> .....                      | 51 |
| Gambar 5.8. Ciao Gelato .....                              | 54 |
| Gambar 5.9. Master shot opening.....                       | 56 |
| Gambar 5.9. <i>Screenshot</i> Master shot opening .....    | 56 |
| Gambar 5.10. <i>Screenshot</i> Naik vespa pembukaan.....   | 57 |
| Gambar 5.11. <i>Screenshot</i> Good vibes.....             | 57 |
| Gambar 5.12.grafis masakan italia.....                     | 58 |
| Gambar 5.13.grafisItaliano de firenze.....                 | 58 |
| Gambar 5.14. Grafis Segmen Appetizer.....                  | 58 |
| Gambar 5.15. Grafis Segmen Main Course.....                | 59 |



|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Gambar 5.17. Berbagai hidangan “Main Course” .....        | 61 |
| Gambar 5.18. grafis visual penjelasan.....                | 61 |
| Gambar 5.19. <i>screenshot</i> master shot segmen 2.....  | 61 |
| Gambar 5.20. master shot segmen 2 Dengan lower third..... | 69 |



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form Kelengkapan Syarat Administratif
- Lampiran 2. Dokumentasi Produksi
- Lampiran 3. Poster, *Label*, *Cover* Tugas Akhir Penciptaan Seni
- Lampiran 4. Desain undangan, poster dan buku tamu *Screening 7eleven*
- Lampiran 5. Publikasi karya dan *Screening 7eleven*
- Lampiran 6. Dokumentasi *Screening 7eleven*



## ABSTRAK

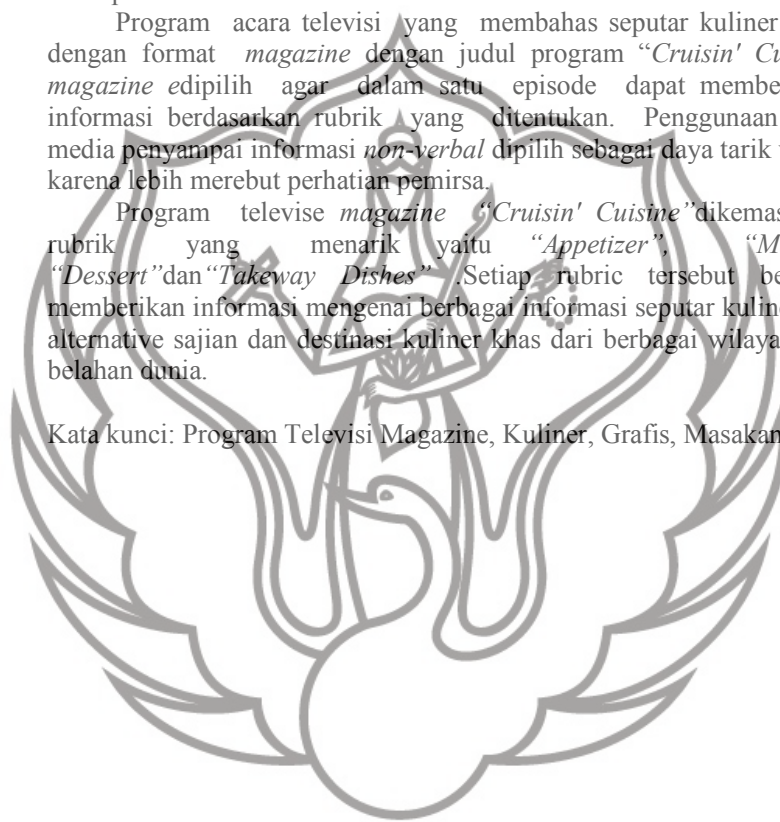
Setiap masyarakat umumnya memiliki makanan utama yang berupa makanan kaya akan karbohidrat sebagai sumber energi. Misalnya untuk kawasan Jawa pada umumnya makanan utamanya adalah nasi, berbeda dengan kawasan Eropa yang berupa gandum (biasanya diolah menjadi roti). Ciri makanan utama adalah sebagai sumber pokok energi setiap hari masyarakat.

Ciri khas suatu daerah berkaitan dengan makanan, selain pada jenis makanan pokok dan pendukungnya, juga adalah pada cita rasa. Seperti di Indonesia, berbagai daerah dengan jenis makanan yang sama namun memiliki resep dan menu masakan yang berbeda. Kecenderungan makanan dengan rasa manis, asin, pedas atau hambar umumnya telah menjadi kebiasaan masyarakat setempat.

Program acara televisi yang membahas seputar kuliner akan disajikan dengan format *magazine* dengan judul program "*Cruisin' Cuisine*". Format *magazine* dipilih agar dalam satu episode dapat memberikan beberapa informasi berdasarkan rubrik yang ditentukan. Penggunaan grafis sebagai media penyampai informasi *non-verbal* dipilih sebagai daya tarik visual program, karena lebih merebut perhatian pemirsa.

Program televisi *magazine* "*Cruisin' Cuisine*" dikemas dalam empat rubrik yang menarik yaitu "*Appetizer*", "*Main Course*", "*Dessert*" dan "*Takeaway Dishes*". Setiap rubrik tersebut bertujuan untuk memberikan informasi mengenai berbagai informasi seputar kuliner, memberikan alternatif sajian dan destinasi kuliner khas dari berbagai wilayah dari berbagai belahan dunia.

Kata kunci: Program Televisi Magazine, Kuliner, Grafis, Masakan



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi makhluk hidup untuk bertahan dan hidup. Tanpa makanan, manusia tidak dapat bertahan karena manusia menempati urutan teratas dalam rantai makanan. Pada mulanya manusia hanya melihat makanan sebagai pengisi perut saja untuk tetap bertahan hidup. Namun seiring dengan berjalannya waktu, makanan berubah dari hanya sekedar pengisi perut menjadi sebuah kegiatan yang mengundang selera. Berbagai pilihan santapan dari berbagai belahan dunia dan semakin majemuknya gaya hidup masyarakat sedikit banyak juga berhubungan dengan dunia kuliner, sehingga secara tidak langsung makanan juga berhubungan erat dengan gaya hidup khalayak. Teknik memasak juga semakin berkembang dari waktu ke waktu. Sekarang makanan tidak hanya dilihat dari faktor mengenyangkan perut saja namun dari enak secara visual dan rasa. Sama seperti hal lainnya, makanan pun memiliki standar dalam menyimpan, mengolah, memasak dan menyajikan bahan makanan.

Karena dunia kuliner itu sebenarnya sangatlah luas cakupannya, tidak hanya bagaimana seorang *Chef* membuat sebuah masakan saja, tapi lebih dari itu masih banyak aspek didalamnya yang bisa kita sajikan menjadi sebuah tayangan televisi yang menarik dan menghibur serta memiliki nilai edukasi yang cukup tinggi bagi masyarakat yang melihatnya. Pengemasan yang ringan, santai, dan tidak terlalu baku, namun sebisa mungkin menghindari kesan *cheesy*, seperti narasi yang dibuat-buat & berlebihan menjadi tolak ukur dari pembuatan program inidengan menampilkan grafis sebagai pelengkap daya tarik. Penerapan grafis pada program acara ini dimaksudkan untuk menjadi unsur informasi utama, dimana penejasan tercantum dalam grafis menjadi penunjang keterangan yang disampaikan oleh pemandu acara sehingga penonton lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan. Grafis menambah daya tarik program *Magazine "Cruisin' Cuisine"* untuk terus di ikuti. Program acara kuliner tentunya diperlukan informasi takaran pasti, grafis dalam bentuk teks berwarna cerah akan



membantu penonton menyerap informasi dengan suasana yang lebih menyenangkan.

Grafis merupakan salah satu bentuk seni terapan yang memberikan kebebasan kepada sang perancang untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, perfilman, dan lain-lain. Konsep yang diusung pada program *magazine* ini yakni menghadirkan visual yang menarik, hal ini akan diwujudkan dengan adanya grafis. Elemen grafis dalam program *magazine* ini akan terdiri dari tipografi, warna, *ilustrasi*, dan garis. Elemen grafis tersebut akan diterapkan dalam *bumper in*, *bumper out*, *caption*, transisi, *trivial menu*, dan *credit title* pada program ini sehingga akan menambah nilai informatif dan nampak lebih menarik secara visual

### **B. Ide Penciptaan**

Ide awal dalam menciptakan program *magazine* ini dari kedekatan gaya hidup diri sendiri dengan lingkungan sekitar sebagai pecinta kuliner. Sebagai penikmat makanan tidak dipungkiri membutuhkan info tempat makan, bedah menu, maupun berbagai *trivia* menarik seputar makanan & segala hal yang berhubungan dengannya. Biasanya, ide datang dari sebuah pengalaman pribadi yang menarik, cerita yang di dengar, sesuatu yang dibaca dalam sebuah buku atau surat kabar, beberapa kejadian menarik yang memberi ide untuk produksi. Setelah ide, harus mulai merumuskan tujuan dan objek. (Naratama, 2004:65 )

Konsep acara ini dibawakan oleh seorang *host* yang juga adalah seorang *chef* yang komunikatif dan memiliki pengetahuan luas tentang dunia kuliner. *Gesture* santai dan penggunaan bahasa yang ringan menjadi satu hal penting dalam program ini. Pada dasarnya program *magazine* ini akan berisi ulasan mengenai produk/destinasi kuliner yang akan disisipkan berbagai penjelasan resep makanan yang berasal dari pengalaman memasak pribadi dari *host*. Alhasil, program *magazine* ini bukan hanya menjadi referensi untuk menjelajah kuliner

tapi juga bermanfaat untuk berkreasi makanan di rumah karena di dalamnya ada beragam informasi cara membuat masakan tertentu. Tak hanya itu, kuliner juga diulas dari berbagai sisi termasuk dari segi bisnis dan sejarahnya.

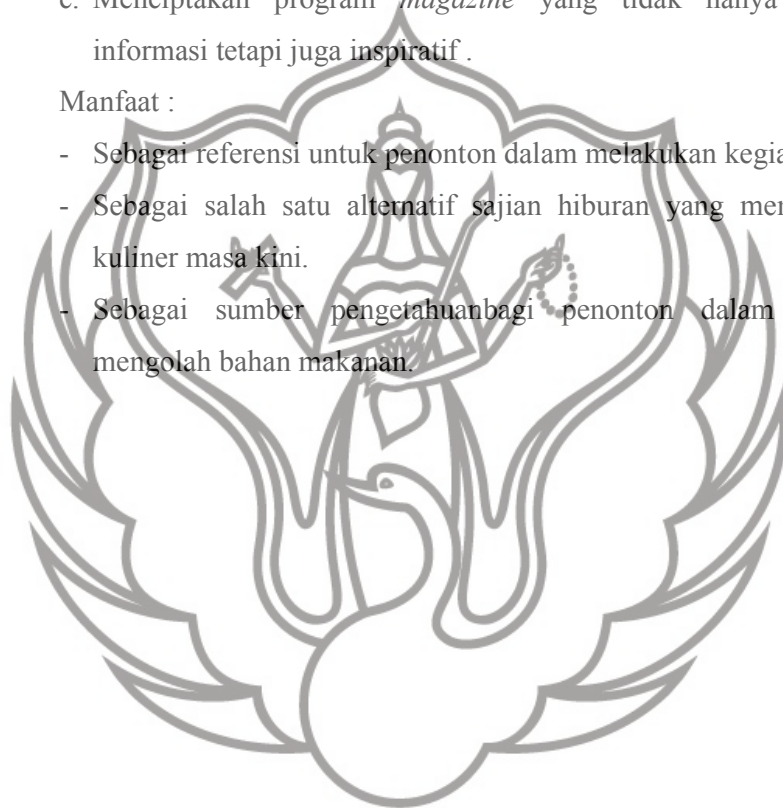
### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

- a. Menciptakan program *magazine* yang bisa menjadi pilihan bagi penonton.
- b. Memberikan informasi dunia kuliner kepada penonton.
- c. Menciptakan program *magazine* yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga inspiratif.

Manfaat :

- Sebagai referensi untuk penonton dalam melakukan kegiatannya.
- Sebagai salah satu alternatif sajian hiburan yang membahas dunia kuliner masa kini.
- Sebagai sumber pengetahuan bagi penonton dalam memilih & mengolah bahan makanan.



## D. Tinjauan Karya

### 1. Munchies – Vice Media

|               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| Judul         | : <i>Munchies</i>           |
| Tahun         | : 2012                      |
| Negara        | : Amerika                   |
| Durasi        | : -                         |
| Bahasa        | : Inggris                   |
| Jenis Program | : <i>Web Series/feature</i> |



Gambar 1.1. *munchies*

*Munchies* adalah salah satu *channel* dengan *food centric* dari Vice media, yang merupakan media alternatif yang kini juga mengambil topik mainstream sebagai objeknya. Namun seperti produk keluaran Vice pada umumnya, *munchies* mencoba menciptakan *story telling* dengan nuansa berbeda. *Story telling* dengan pembawaan yang cenderung santai dan *luwestanpa* berkesan kaku inilah yang coba diterapkan dalam “*Crusin’ Cuisine*”

## 2. *Cooking Adventure With William Wongso – Metro TV*



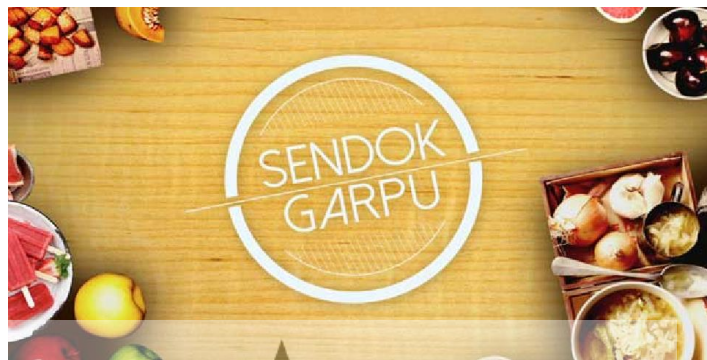
Gambar 1.2. *Cooking Adventure With William Wongso*

|               |                                                |
|---------------|------------------------------------------------|
| Judul         | : <i>Cooking Adventure With William Wongso</i> |
| Tahun         | : 2008                                         |
| Negara        | : Indonesia                                    |
| Durasi        | : 30 Menit                                     |
| Bahasa        | : Indonesia                                    |
| Jenis Program | : <i>Magazine</i>                              |

Dalam pengemasan acaranya William tidak hanya mempraktikkan kepiawaiannya memasak, tetapi, lebih jauh, dia berusaha memberikan konteks sosial-budaya atas kegiatan kuliner. Karena itu, William mengawali acaranya dengan “bertamasya” ke pasar tradisional. Sambil menjelaskan bagaimana memilih bahan-bahan masakan yang baik, dia juga akan bercerita keunikan masing-masing pasar yang dia kunjungi. Kelihatannya, ini seperti jalan-jalan biasa. Namun, sebenarnya kita sedang diajak menyelami akar tradisi kuliner di daerah tertentu. Dari sudut pasar tradisional yang semrawut, dia berusaha menemukan makanan khas di sana. Lalu, berbincang-bincang seputar makanan itu dengan pedagangnya. William juga mampu menjelaskan pengaruh budaya tertentu yang terkandung dalam sejumlah masakan yang dia cicipi. Di segmen terakhir, William mencoba memasak makanan lokal yang dia temui di pasar tertentu dengan interpretasinya sendiri, dari sinilah blue-print acara “*Crusin’ Cuisine*” didapatkan. Dimana formula jalan-makan-masak coba diterapkan



### 3. Sendok Garpu



Gambar 1.3. Sendok nich  
(Sumber:

Judul : Sendok Garpu  
 Tahun : 2014  
 Negara : Indonesia  
 Durasi : 30 menit  
 Bahasa : Indonesia  
 Jenis Program : *Magazine*

Program acara “Sendok Garpu” tayang di Kompas TV setiap hari sabtu dan hari minggu pukul 10.00 WIB. Dua orang *chef* muda, enerjik serta memiliki hobi *travelling*, mempunyai misi keliling Indonesia untuk mencoba dan mengeksplorasi beragam makanan yang ada di nusantara, lalu memperkenalkannya dan menerapkan kedalam resep baru. Dua orang *chef* nya memiliki kedekatan sehingga perbincangan yang dimunculkan nampak natural dan *fresh* karena keduanya muda dan berwawasan luas. Setiap episode mereka akan berkunjung dan *me-review* beberapa resto dan menu dengan konsep berbeda.

Sama halnya dengan *Cooking Adventure With* William Wongso yang menjadikan jalan-jalan dan makan-makan sebagai tema utama, namun perbedaannya adalah berbagai sajian yang di bahas dalam acara ini tidak terpaku pada hidangan tradisional saja, dari sisi fleksibilitas ini acara “Sendok Garpu” yang cenderung lebih *groovy* ini “*Cruisin’ cuisine*” ingin pengemasan tiap episode yang diangkat divisualisasikan tiap episodenya.

#### 4. CrashCourse



Gambar 1.4. Opo nich  
(Sumber:

CrashCourse adalah saluran pendidikan YouTube yang dirintis oleh Hank Green dan John Green yang sama-sama dikenal dengan sebutan *VlogBrothers*. Meskipun sama sekali tidak ada hubungannya dengan dunia kuliner namun penulis memasukkan program ini ke dalam kajian teori sebagai rujukan utama gaya visual yang akan dibangun dalam program *magazine* "*Cruisin Cuisine*"; ditambahkan motion graphic sebagai sebagai ilustrasi pendekatan visual pada konten "*Cruisin Cuisine*" nantinya, ilustrasi harus mewakili konten yang ada di dalamnya, maksud serta tujuan dari penjelasan maupun informasi yg coba dimuat dalam motion graphic tersebut. Fungsi grafis lainnya merebut atensi, identifikasi subjek, center of interest, membangkitkan minat untuk menyimak tajuk utama suatu segmen, memberikan kesinambungan keseluruhan proyek, menitik beratkan pada informasi/pesan yang disampaikan