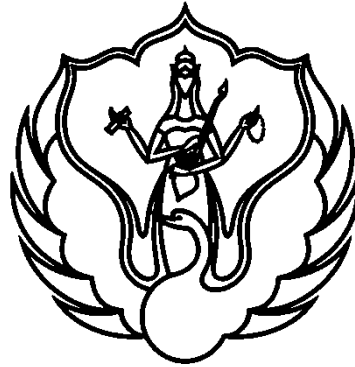


**MEMPERKENALKAN DUNIA BINATANG MELALUI
PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE SHOW*
“FUNTASY ZOO” EPISODE KUCING DENGAN
PENGUNAAN GAYA VISUAL *FLAT DESIGN***

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



Disusun oleh
Bunga Nindiah Septiani
NIM: 1510744032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

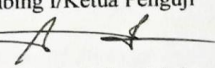
**MEMPERKENALKAN DUNIA BINATANG MELALUI PENYUTRADARAAN
PROGRAM MAGAZINE SHOW "FUNTASY ZOO" EPISODE KUCING DENGAN
PENGUNAAN GAYA VISUAL FLAT DESIGN**

yang disusun oleh
Bunga Nindiah Septiani
NIM 1510744032

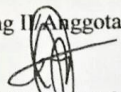
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

02 JUL 2019

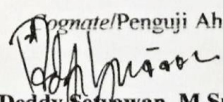
Pembimbing I/Ketua Penguji


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

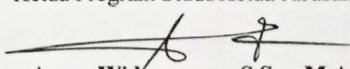
Pembimbing II/Anggota Penguji


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

Anggota/Penguji Ahli

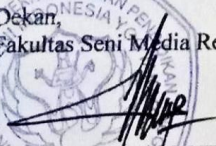

Deddy Setyawan, M.Sn.
NIP 19760729/200112 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


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

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam


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



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunga Nindiah Septiani

NIM : 1510744032

Judul Skripsi : Memperkenalkan Dunia Binatang Melalui Penyutradaraan
Program *Magazine Show "Funtasy Zoo"* Episode Kucing dengan
Penggunaan Gaya Visual *Flat Design*.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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 : 17 Juli 2019

Yang Menyatakan,



Bunga Nindiah Septiani

NIM 1510744032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bunga Nindiah Septiani
NIM : 1510744032

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 **“Memperkenalkan Dunia Binatang Melalui Penyutradaraan Program Magazine Show “Funtasy Zoo” Episode Kucing dengan Penggunaan Gaya Visual Flat Design** 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 : 17 Juli 2019
Saya Menyatakan,



Bunga Nindiah Septiani
NIM 1510744032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kepada Papa dan Mama tercinta,

Ini merupakan secuil usahaku untuk membuat lengkung senyuman di wajahmu.

Aliran cinta, kasih, dan doa yang selalu tercurahkan membuatku bangkit dan kembali bangkit untuk meraih semua ini.

Teruntuk adik-adikku tersayang,

Ini merupakan bukti bahwa dalam meraih cita-cita membutuhkan niat dan ketekunan yang kuat.

Jadilah Ikhlas, Sabar, dan Kuat.

.
. .
. .
. .
. .
. .
. .

Tak lupa kepada sahabat-sahabat perjuanganku yang tak henti meyakinkanku untuk maju melangkah walau dengan tertatih.

.
.

Terima Kasih

Dari lubuk dan tulus hati

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warrohmatullahi Wabarokatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan rangkaian Tugas Akhir Penciptaan Seni untuk mencapai gelar strata 1 Film dan Televisi dengan judul “Memperkenalkan Dunia Binatang Melalui Penyutradaraan Program *Magazine Show* “Funtasy Zoo” Episode Kucing dengan Penggunaan Gaya Visual *Flat Design*.”

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari segala bentuk bantuan, baik bantuan secara materil maupun bantuan moril dari berbagai pihak, sehingga ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Marsudi, S.Kar.,M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I yang tidak pernah lelah membimbing hingga skripsi dan karya ini terselesaikan dengan baik.
3. Arif Sulistyono, M.Sn., Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Andri Nur Patrio, M.Sn., Dosen Pembimbing II yang berbaik hati membimbing hingga skripsi dan karya ini terselesaikan dengan baik.
5. Deddy Setyawan, M.Sn., Penguji Ahli dalam ujian Tugas Akhir yang telah berbaik hati memberikan kesempatan untuk mengabulkan cita-cita penulis.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Dosen Wali yang sabar dan berbaik hati membimbing selama masa perkuliahan.
7. Papa Widi, Mama Niken, Aninda Putri, dan Dandy Putra yang selalu dan selamanya menjadi pondasi semangat hidup penulis dengan limpahan cinta, kasih dan kebahagiaan yang telah diberikan.

8. FBIC, Ulfha Luthfiana, Rechardia Dias, Valentina Dwi, Yuzzaki Gilang, Ganu Hersandi, Nurkholis Ahmad, yang selalu mendoakan, mendukung dan menyemangati untuk tetap bangkit dan maju walau tertatih.
9. Teman-teman tim kru yang telah memberikan tenaga, waktu dan semangatnya untuk membantu dalam proses produksi program “*Funtasy Zoo*” dari pra hingga pasca.
10. Teman-teman Distarter dan Bajigur Lidi Klepon Jurusan Film dan Televisi Angkatan 2015 yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi semua pihak.

Yogyakarta, 17 Juli 2019

Penulis,

Bunga Nindiah Septiani

NIM 1510744032

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	ii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERIJINAN PUBLIKASI</u>	iv
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	viii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xi
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiii
<u>ABSTRAK</u>	xiv
 <u>BAB I. PENDAHULUAN</u>	 1
1. <u>Latar Belakang Penciptaan</u>	1
2. <u>Ide Penciptaan</u>	2
3. <u>Tujuan dan Manfaat Penciptaan</u>	4
4. <u>Tinjauan Karya</u>	4
4.1. <u>Program “iLook”</u>	5
4.2. <u>Program”The Tonight Show Starring Jimmy Fallon”</u>	7
4.3. <u>Program “WonderFood”</u>	9
4.4. <u>Program “Si Otan”</u>	10
4.5. <u>Program “Aktivis.org”</u>	12
 <u>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK</u>	 14
A. <u>Objek Penciptaan</u>	14
A.1. <u>Binatang</u>	14
A.2. <u>Kucing</u>	14
B. <u>Analisis Objek</u>	16
B.1. <u>Rubrik Say, Hi!</u>	17

B.2. <u>Rubrik Animazing!</u>	17
B.3. <u>Rubrik Do You Know?</u>	20
B.4. <u>Rubrik Hello, Doctor!</u>	21
B.5. <u>Rubrik Hello, Hooman!</u>	21
B.6. <u>Rubrik Let's Play!</u>	23
B.7. <u>Rubrik Ganimalery</u>	25
 <u>BAB III. LANDASAN TEORI</u>	27
A. <u>Non Drama</u>	27
B. <u>Magazine Show</u>	27
C. <u>Penyutradaraan</u>	28
D. <u>Grafis Flat Design</u>	29
E. <u>Penyutradaraan Magazine Show</u>	34
E.1. <u>Videografi</u>	34
E.2. <u>Tata Suara</u>	36
E.3. <u>Tata Artistik</u>	37
E.4. <u>Editing</u>	37
 <u>BAB IV. KONSEP KARYA</u>	39
A. <u>Konsep Penciptaan</u>	39
1. <u>Penyutradaraan</u>	39
2. <u>Videografi</u>	47
3. <u>Tata suara</u>	48
4. <u>Tata artistik</u>	49
5. <u>Editing</u>	50
B. <u>Desain Program</u>	51
B.1. <u>Desain Produksi</u>	51
 <u>BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</u>	67
A. <u>Tahapan Perwujudan Karya</u>	67
1. <u>Pra produksi</u>	67

2. Produksi	72
3. Pascaproduksi	78
B. Pembahasan Karya	81
B.1. Pembahasan Program Magazine “Funtasy Zoo”	81
a. Target penonton	83
b. Format acara	83
c. Penyutradaraan	84
d. Visual	84
e. Videografi	85
f. Tata Suara	86
g. Tata Artistik	87
h. Editing	89
i. Grafis Flat Design	89
B.2. Pembahasan Segmen Program	97
a. Segmen 1	97
b. Segmen 2	100
c. Segmen 3	101
C. Kendala Perwujudan Karya	102
 BAB VI. PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105

[DAFTAR PUSTAKA](#)

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1. Logo <i>bumper</i> program “iLook”	5
2. Gambar 1.2. Penyajian visual <i>Host</i> iLook dengan <i>full shot</i>	6
3. Gambar 1.3 Penyajian visual <i>Host</i> iLook dengan <i>medium close up shot</i>	6
4. Gambar 1.4. <i>Bumper</i> program <i>The Tonight Show Starring Jimmy Fallon</i>	7
5. Gambar 1.5. Jimmy dan Ariana dalam segmen <i>Ew!</i>	8
6. Gambar 1.6. <i>Bumper</i> program <i>Wonderfood</i>	9
7. Gambar 1.7 Penggunaan <i>split screen</i>	10
8. Gambar 1.8. Penggunaan teknik <i>grid</i>	10
9. Gambar 1.9. <i>Bumper</i> program <i>Si Otan</i>	10
10. Gambar 1.10. Animasi program <i>Si Otan</i>	12
11. Gambar 1.11. <i>Bumper</i> program <i>Aktivis.org</i>	12
12. Gambar 1.12. (i-ii). Penggunaan <i>split screen</i>	13
13. Gambar 1.13. Penggunaan <i>lower third flat design</i>	13
14. Gambar 2.1. Nanakuli sedang berselancar	18
15. Gambar 2.2. Pwditat dan Terfel	18
16. Gambar 2.3. Akun instagram Lizzy	19
17. Gambar 2.4. Mata kucing yang bersinar di malam hari	20
18. Gambar 2.5. Rumah Sakit Hewan Prof. Soeparwi	21
19. Gambar 2.6. Kucing makan rumput	22
20. Gambar 2.7. Kucing mengejar sinar laser	23
21. Gambar 2.8. Cats and Coffee, Yogyakarta	23
22. Gambar 2.9. Karma seorang pria karena mengusir kucingnya	25
23. Gambar 2.10. Kucing yang menjahili temannya	26
24. Gambar 3.1. Contoh ilustrasi <i>flat design</i>	31
25. Gambar 3.2. Contoh penggunaan tipografi dalam <i>flat design</i>	32
26. Gambar 3.3. Contoh penataan letak dalam <i>flat design</i>	32
27. Gambar 3.4. Contoh penggunaan warna dalam <i>flat design</i>	33
28. Gambar 4.1. <i>Bumper</i> program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	41
29. Gambar 4.2. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Say, Hi!</i> ”	41
30. Gambar 4.3. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Animazing</i> ”	42

31. Gambar 4.4. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Do You Know?</i> ”	43
32. Gambar 4.5. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Hello, Doctor!</i> ”	44
33. Gambar 4.6. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Hello, Hooman!</i> ”	45
34. Gambar 4.7. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Let’s Play!</i> ”	46
35. Gambar 4.8. <i>Bumper</i> rubrik “ <i>Ganimalery</i> ”	46
36. Gambar 4.9. (i-iv). Konsep <i>floorplan host</i> dan narasumber	48
37. Gambar 4.10. Contoh referensi kostum <i>host</i>	49
38. Gambar 4.11. Contoh referensi riasan <i>host</i>	50
39. Gambar 4.12. Rancangan <i>split screen</i>	51
40. Gambar 4.13. Pembawa acara “ <i>Funtasy Zoo</i> ”, Leanna Leonardo	55
41. Gambar 4.14.(i-ii). Drh. Anggarda Prasetyo dan Rosalia Setiawati	56
42. Gambar 5.1. Pembawa acara “ <i>Funtasy Zoo</i> ”, Leanna Leonardo	71
43. Gambar 5.2. Proses pengambilan gambar di RSH. Soeparwi.....	73
44. Gambar 5.3. Proses pengambilan gambar wawancara.....	74
45. Gambar 5.4. Proses pengambilan gambar di rumah <i>rescuer</i>	75
46. Gambar 5.5. Proses pengambilan gambar <i>vox pop</i> di Jl. Malioboro	76
47. Gambar 5.6. Proses pengambilan gambar pembawa acara.....	77
48. Gambar 5.7. Proses pengambilan gambar kucing makan rumput.....	78
49. Gambar 5.8. Proses pengambilan <i>voice over</i> (VO).....	78
50. Gambar 5.9. Proses <i>edit offline</i> (i) dan proses <i>edit online</i> (ii)	79
51. Gambar 5.10. <i>Frame size</i> pengambilan gambar <i>host</i>	86
52. Gambar 5.11. (i-iv) <i>Frame size</i> pengambilan gambar wawancara	86
53. Gambar 5.12. Kostum dan riasan <i>host</i>	88
54. Gambar 5.13. <i>Bumper</i> program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	90
55. Gambar 5.14. (i-vii) <i>Bumper</i> rubrik-rubrik.....	93
56. Gambar 5.15. (i-v). <i>Lower third</i>	95
57. Gambar 5.16. (i-v). Transisi <i>split screen</i>	96
58. Gambar 5.17. Pengenalan karakteristik dan jenis kucing dalam rubrik “ <i>Say, Hi!</i> ”	98
59. Gambar 5.18. Nanakuli, Pwditat dan Lizzy dalam rubrik “ <i>Animazing!</i> ”	98
60. Gambar 5.19. Penjelasan dalam rubrik “ <i>Do You Know?</i> ”	99
61. Gambar 5.20. Rubrik “ <i>Hello, Doctor</i> ” (i), Rubrik “ <i>Hello Hooman</i> ” (ii).....	101

62. Gambar 5.21. Rubrik “ <i>Let’s Play</i> ” wawancara pemilik kafe	102
63. Gambar 5.22. (i-iii). Video-video lucu dalam rubrik “ <i>Ganimalery</i> ”	102

DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1 Alat Produksi Program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	54
2. Tabel 4.2 Anggaran Biaya Produksi Program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	57
3. Tabel 4.3 Rubrik program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	58
4. Tabel 4.4 Treatment program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	59
5. Tabel 4.5. Naskah program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	60
6. Tabel 5.1. Jadwal Produksi Program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	72
7. Tabel 5.2. Laporan pengeluaran Program “ <i>Funtasy Zoo</i> ”	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Form I – VII

Lampiran 2 – Surat izin pengambilan gambar di RSH. Prof. Soeparwi

Lampiran 3 - Foto dokumentasi produksi

Lampiran 4 – Naskah program “*Funtasy Zoo*”

Lampiran 5 – *Callsheet*

Lampiran 6 – *Shotlist*

Lampiran 7 – Surat keterangan telah melaksanakan *screening*

Lampiran 8 - Poster program, poster acara *screening*, desain undangan dan *flyer*

Lampiran 9 – Foto Dokumentasi *Screening*, *Screenshot* dan desain publikasi

Lampiran 10 – Notulensi *screening*

Lampiran 11 – Buku tamu *screening*

ABSTRAK

Anak dan remaja sering kali menjadikan binatang peliharaan sebagai salah satu *life style trending item* dengan pembekalan pengetahuan yang minim. Kurangnya pengetahuan tentang merawat binatang peliharaan menjadikan binatang peliharaan tersiksa dan menyebabkan manusia menjadi bingung dengan tindakan perawatannya. Program peliputan aktivitas binatang maupun pengetahuan dasar binatang telah ditayangkan di televisi Indonesia dalam bentuk *feature* maupun dokumenter. Hal inilah yang menjadi latar belakang dalam penciptaan program *magazine show* bertema binatang.

Program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” adalah program yang membahas seputar binatang dengan tema yang menyenangkan dan memainkan fantasi dalam penyajiannya. Pada *season 1* bertema binatang peliharaan yaitu kucing. Melalui skripsi penciptaan seni berjudul “**Memperkenalkan Dunia Binatang Melalui Penyutradaraan Program Magazine Show “Funtasy Zoo” Episode Kucing Dengan Penggunaan Gaya Visual Flat Design**” bertujuan untuk mengenalkan dunia binatang khususnya kucing lebih mendalam dengan bahasa yang ringan dan tampilan yang menarik menggunakan gaya *flat design* untuk mendukung visual agar menarik minat penonton terutama anak dan remaja.

Program “*Funtasy Zoo*” berisi 7 rubrik, berdurasi 30 menit dengan pembawaan yang menarik, menyenangkan dan didukung oleh penyajian gaya *flat design* seperti menggunakan warna cerah dan ilustrasi. Dengan adanya program ini, diharapkan mampu menambah wawasan kepada masyarakat mengenai binatang, baik dari karakter sampai cara merawatnya dan menambah referensi dan hiburan kepada masyarakat terkait binatang.

Kata Kunci : Binatang, *Flat Design*, *Magazine Show*

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Manusia, binatang dan tumbuhan hidup berdampingan di bumi. Kehidupan makhluk hidup saling memengaruhi satu sama lain sehingga terbentuk pola interaksi makhluk hidup atau dinamakan simbiosis. Menurut KBBI, simbiosis adalah “keadaan hidup bersama secara erat antara dua organisme yang berbeda” (KBBI online, 2018). Manusia tak dapat bertahan hidup seorang diri. Binatang digunakan sebagai upaya pemenuhan kebutuhan manusia, seperti penghasil bahan pangan, penghasil bahan sandang, bahan untuk obat-obatan, pembantu tenaga kerja manusia, dan bahan kerajinan. Binatang juga dapat dipelihara oleh manusia sebagai teman yang dapat membantu meredakan stress.

Ide berawal dari fenomena masyarakat yang kurang paham dalam merawat binatangnya. Anak dan remaja sering kali menjadikan binatang peliharaan sebagai salah satu *life style trending item*. Sebagai contoh, jika pada suatu masa sedang *trend* binatang *Sugar Glider*, maka banyak masyarakat yang memelihara binatang tersebut, namun banyak yang kurang paham bagaimana cara merawat binatang tersebut. Binatang peliharaan juga dijadikan alasan adanya komunitas untuk menjalin silaturahmi antar pemilik binatang peliharaan. Kurangnya pengetahuan tentang merawat binatang peliharaan menjadikan binatang peliharaan tersiksa dan menyebabkan manusia menjadi bingung dengan tindakan perawatannya. Binatang yang dirawat hanya sekedar diberi makan, padahal membutuhkan pengetahuan khusus untuk merawat binatang, seperti cara memandikan dan perawatan khusus lainnya karena berbeda binatang, berbeda pula karakteristiknya.

Program peliputan aktivitas binatang maupun pengetahuan dasar binatang telah ditayangkan di televisi Indonesia dalam bentuk *feature* maupun dokumenter. Masyarakat juga membutuhkan berita serta hiburan tentang dunia binatang karena binatang adalah makhluk yang sudah melekat dalam kehidupan manusia. Hal inilah yang menjadi latar belakang dalam penciptaan program *magazine show* bertema binatang. Pengemasan dalam program acara *magazine show* akan menjadi tayangan

inovatif dan menghibur tanpa kehilangan informasi dan edukasi dunia binatang khususnya binatang peliharaan sehingga memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat dalam bentuk media televisi.

2. Ide Penciptaan Karya

Program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” berfokus pada topik pembahasan dunia binatang dan pada *season 1* tema binatang yang dipilih adalah binatang peliharaan. Ide ini berasal dari fenomena masyarakat yang kurang paham dalam merawat binatang peliharannya. Banyak masyarakat yang kebingungan dengan perawatan binatang atau ketika binatangnya sakit. Masyarakat juga membutuhkan berita serta hiburan tentang dunia binatang karena binatang adalah makhluk yang sudah melekat dalam kehidupan manusia.

Konsep pemilihan format *magazine show* dikarenakan pada tayangan televisi di Indonesia, informasi tentang dunia binatang umumnya dikemas dalam bentuk *feature* atau dokumenter. Hal tersebut kurang menarik minat penonton karena pembawaan acaranya yang kurang menghibur. Masyarakat umumnya menyukai tayangan yang menarik mata dan menghibur, sehingga program yang edukatif dan informatif yang bersifat berita dan formal, kurang diminati. Oleh karena itu, format *magazine show* cocok untuk penyajian informasi yang bersifat berita namun dengan pembawaan yang menarik.

Program acara bernama “*Funtasy Zoo*”, singkatan dari *fun*, *fantasy*, dan *zoo* yang berarti kebun binatang khayalan yang menyenangkan dalam bahasa Indonesia. Sebagai perwujudan khayalan penulis berupa bagaimana bila ada suatu program pengetahuan binatang dengan pembawa acara yang memakai kostum dan riasan terinspirasi oleh binatang yang sedang dibawakan pada tayangan tersebut. Nama tersebut dipilih karena mewakili tema acara yang merupakan tema binatang dengan pembawa acara yang ceria, menyenangkan dan penuh dengan fantasi karena pembawa acara akan memakai kostum dan riasan sesuai dengan topik pembahasan binatang yang ditayangkan. Program “*Funtasy Zoo*” akan membahas tentang binatang peliharaan yaitu kucing pada episode pertama yang akan diproduksi. Kucing dipilih sebagai binatang yang sering dijumpai dan masyarakat banyak

menjadikannya sebagai binatang peliharaan, sehingga informasi dan edukasi tentang kucing sangat bermanfaat bagi masyarakat dan diharapkan perawatan kucing dapat dilakukan dengan baik.

Program “*Funtasy Zoo*” adalah program *magazine show* yang membahas seputar binatang dengan tema yang menyenangkan dan memainkan fantasi dalam penyajiannya, sehingga diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang binatang namun tetap menghibur. Informasi tersebut akan dikemas ke dalam 7 rubrik yang terbagi dalam 3 segmen. Program ini akan dipandu oleh satu orang pembawa acara remaja wanita yang akan memakai kostum kucing. Pemilihan kostum pada pembawa acara dikarenakan sebagai pendukung informasi visual dan menjadi daya tarik program. Program “*Funtasy Zoo*” menggunakan *flat design* sebagai pendukung visual dengan penggunaan pola binatang dan warna-warna cerah sehingga cocok untuk mendukung program *magazine show* binatang bertarget audiens anak hingga remaja yang enerjik dan ceria. Penggunaan tipografi juga diterapkan sebagai pendukung informasi visual yaitu dengan pemilihan font-font yang sesuai dengan konsep program “*Funtasy Zoo*” yang bertema kebun binatang khayalan yang menyenangkan.

Pada *season 1* dalam program “*Funtasy Zoo*” adalah binatang peliharaan yang terbagi menjadi 13 episode. Pemilihan binatang dalam *season 1* berdasarkan binatang yang dekat dengan kehidupan manusia dan merupakan binatang *trending item* di kalangan masyarakat. Binatang tersebut adalah kucing, anjing, hamster, burung nuri, bebek, ikan, kura-kura, burung hantu, kelinci, iguana, marmut, *sugar glider*, dan kera.

Episode yang akan diproduksi dalam program “*Funtasy Zoo*” adalah episode pertama yaitu kucing. Program “*Funtasy Zoo*” memilih kucing karena kucing adalah salah satu hewan yang banyak dijumpai dan dipelihara oleh manusia. Informasi tentang kucing, fakta menarik, serta pengetahuan tentang kucing, akan berguna bagi masyarakat khususnya pecinta kucing. Pembawa acara akan memakai kostum dan riasan yang terinspirasi dari kucing sehingga akan menarik perhatian penonton dan menjadi daya tarik serta mendukung tema program.

Program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” berdurasi 30 menit yang terbagi menjadi 3 segmen. Program ini berisi 7 rubrik, yaitu pengenalan, berita, fakta menarik, tips kesehatan, lokasi unik, *vox pop*, dan video lucu yang berkaitan dengan kucing. Setiap rubriknya memiliki nama yaitu “*Say, Hi!*”, “*Animazing!*”, “*Do You Know?*”, “*Hello, Doctor!*”, “*Hello, Hooman!*”, “*Let’s Play!*” dan “*Ganimalery*” sebagai garis besar rubrik tersebut. Rubrik-rubrik tersebut digunakan sebagai pembatas informasi kepada penonton agar penonton dapat melihatnya lebih jelas, selain itu sebagai pembatas untuk dibagikan di media sosial seperti *official channel youtube* “*Funtasy Zoo*” agar informasi tersebut dapat dilihat kembali oleh penonton.

3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan

1. Memberikan tayangan yang informatif dan edukatif tentang dunia binatang bagi masyarakat, terutama anak dan remaja.
2. Memberikan tayangan yang inovatif dengan pengemasan program *magazine show* sebagai penyajian informasi tentang dunia binatang.

b. Manfaat

1. Sebagai media alternatif bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang dunia binatang melalui tayangan televisi.
2. Sebagai tayangan informatif, edukatif dan inovatif dengan pengemasan dan penyajian yang menarik untuk masyarakat, terutama anak dan remaja.
3. Sebagai tayangan hiburan bertema dunia binatang.

4. Tinjauan Karya

Dalam memproduksi program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” akan mengacu pada Standar Operasional Produksi (SOP) yang berlaku dalam produksi program televisi. Adapun program acara televisi yang menjadi acuan dalam pembuatan program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” adalah:

4.1 Program *Magazine Show* “iLook”, NET TV



Gambar 1.1 Logo *bumper* program iLook

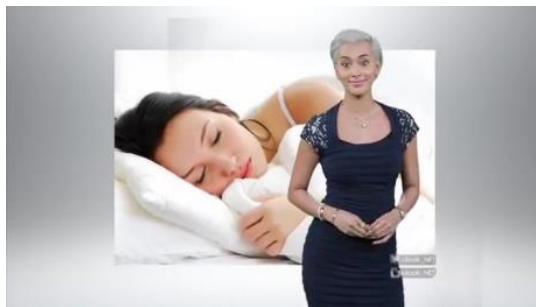
(Sumber : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/6/6c/ILook-NET.jpeg>)

- a. Nama program : iLook
- b. Stasiun televisi : NET TV
- c. Format program : *Magazine Show*
- d. Tema : *Fashion*
- e. Jam tayang : Sabtu dan Minggu pukul 10.30 – 11.00 WIB
- f. Durasi : 30 menit
- g. Target penonton : Remaja – Dewasa

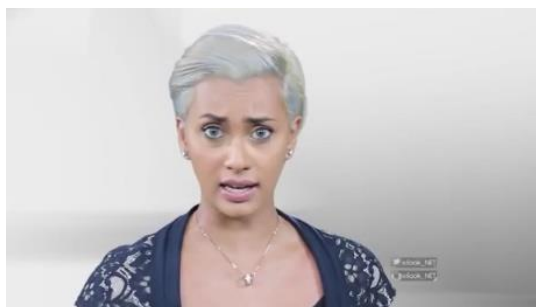
Program “iLook” merupakan program dengan pembahasan mengenai dunia *fashion*. Pada tayangan perdananya, program ini dipandu oleh Kimmy Jayanti, seorang model dan aktris asal Medan, namun kini program “iLook” dipandu oleh Agla Artalidia dan Karina Nadila. Tayang pada hari Sabtu dan Minggu pukul 10.30 – 11.00 WIB. Program ini menayangkan informasi dan tips mengenai dunia *fashion* yang dikemas secara efektif dan menarik. Penggunaan warna yang feminim dan elegan, penerapan editing dengan grid dan *split screen* serta penggunaan *motion graphic* yang menarik membuat program ini menjadi referensi dalam penyajian visual program “*Funtasy Zoo*”

Program “iLook” telah menginspirasi dalam hal penyajian acara yang dibawakan oleh *host* serta dalam penggunaan *flat design*. Program “iLook”

menggunakan konsep sederhana dengan latar belakang berwarna putih untuk pengambilan gambar *host*, pengambilan gambar yang variatif dan penggunaan *motion grafis*. Pembawaan *host* menggunakan kesan dinamis melalui kecepatan pembawaannya. Hal ini menginspirasi untuk menerapkan dalam program “*Funtasy Zoo*” yaitu dengan menggunakan *green screen* yang akan diganti dengan *background* grafis kebun binatang bergaya *flat design*. *Host* akan berada di *center* dengan cara pembawaan yang kurang lebih sama dengan pembawaan program “*iLook*” yaitu lugas. Program “*Funtasy Zoo*” juga akan menerapkan pengambilan gambar *center* dengan tipe *shot full shot* dan kamera 2 akan diletakkan di sisi kiri dengan tipe *shot medium close up*. Selain itu, program “*Funtasy Zoo*” akan menggunakan efek transisi, lower third, info grafis yang terinspirasi dari program “*iLook*” bergaya *flat design*.



Gambar 1.2 Penyajian visual *Host iLook* dengan *full shot*.
(Sumber: situs Ilook dalam media *youtube*)



Gambar 1.3 Penyajian visual *Host iLook* dengan *medium close up shot*.
(Sumber: situs Ilook dalam media *youtube*)

4.2 Program *variety show* "The Tonight Show Starring Jimmy Fallon", NBC TV



Gambar 1.4. Bumper program *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*
(Sumber : <https://www.ctv.ca/The-Tonight-Show-Starring-Jimmy-Fallon>)

- a. Nama program : *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*
- b. Stasiun televisi : NBC TV
- c. Format program : *Variety Show*
- d. Jam tayang : Senin- Jumat jelang tengah malam
- e. Durasi : 62 menit
- f. Target penonton : Dewasa

Program yang mulai disiarkan pada 17 Februari 2014 setelah Jay Leno (presenter *The Tonight Show*) yang pensiun untuk kedua kalinya pada 6 Februari 2014. Program yang ditayangkan di stasiun televisi NBC pada hari Senin-Jumat jelang tengah malam ini dipandu oleh Jimmy Fallon dan berdurasi 62 menit (termasuk iklan). Tayangannya menyajikan informasi yang menarik serta adanya format games, drama situasi komedi singkat dan pertunjukan yang menjadikan program ini dikemas dalam suasana santai, menarik, humoris namun tetap memberikan informasi yang berguna untuk masyarakat. Jimmy Fallon memiliki karakteristik dan kekhasannya sendiri. Dia bisa menjadi aktor, komedian, pembawa acara televisi, dan pemusik. Jimmy juga pandai mengorek informasi dari tamunya dengan santai atau bercanda. Segmentasi penonton adalah dewasa, hal ini ditunjukkan dari bahasa penyampaian informasi dan pemilihan jam tayang. Program "*The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*" berformat *variety show* yang

membutuhkan proses kreatif setiap harinya, sehingga konsep dalam tayangan dipertahankan bila penonton menyukainya, namun format seperti *talkshow* dan *games* tetap hadir walau dalam penyajian tema yang berbeda.

Program “*The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*” telah menginspirasi dalam hal penggunaan kostum pada segmen drama situasi komedi singkatnya atau dengan nama segmen “Ew!”. Jimmy Fallon sebagai pembawa acara mengenakan kostum dan riasan yang unik dan lucu sehingga sesuai dengan tema segmen yang mengandung unsur komedi. Jimmy dan Ariana Grande sebagai bintang tamu memerankan karakter dua sahabat yang sedang berada di sebuah rumah. Penampilan mereka telah menginspirasi untuk menerapkan konsep tersebut ke dalam program “*Funtasy Zoo*”, namun hal yang membedakan adalah penggunaan kostum dan riasan yang dipakai bertema binatang. Seperti dalam episode yang akan diproduksi dalam proposal ini adalah topik kucing, maka pembawa acara akan menggunakan kostum dan riasan seperti kucing.



Gambar 1.5. Jimmy dan Ariana dalam segmen Ew!

(Sumber: situs *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon* dalam media *youtube*)

4.3 Program magazine show “*WonderFood*”, NET TV



Gambar 1.6. *Bumper program Wonderfood*
(Sumber: situs *Wonderfood* dalam media youtube)

- a. Nama program : *WonderFood*
- b. Stasiun televisi : NET TV
- c. Format program : *Magazine Show*
- d. Tema : Kuliner
- e. Jam tayang : Senin-Jumat pukul 14.00 – 14.30 WIB
- f. Durasi : 30 menit
- g. Target penonton : Remaja – Dewasa

“*WonderFood*” adalah program *magazine show* yang membahas tentang dunia kuliner seperti tempat makan rekomendasi, tips menyimpan bahan makanan, sayur dan buah, informasi gizi yang dijelaskan oleh narasumber terpercaya, perbedaan dalam makanan atau minuman, dan lain sebagainya. Program ini memberikan informasi kuliner yang berguna bagi masyarakat. Program yang dipandu oleh Riska Ogi, tayang setiap hari Senin sampai Jumat pukul 14.00 – 14.30 WIB di NET TV. Pengambilan detail gambar sangat mendukung program yang merupakan program kuliner sehingga instruksi dan informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat menggugah selera penonton. Penggunaan kolase dan *split screen* menjadikan program ini menjadi program yang efektif.

Program “*WonderFood*” telah menginspirasi dalam hal teknik *split screen*, info grafis, *lower third*, dan grid sebagai bentuk dari *flat design*. Hal tersebut akan diterapkan dalam rubrik “*Say, Hi*” yang merupakan pengenalan karakter kucing dan pengenalan jenis kucing, rubrik “*Hello, Hooman*” yang merupakan tayangan

voxpop mengenai kucing, dan rubrik “*Let’s Play!*” yang merupakan liputan informasi mengenai kafe yang bertema kucing. Rubrik-rubrik tersebut akan dihadirkan dengan informasi yang lugas, ringan dan menarik sehingga menjadi efektif dalam penyampaian informasinya.



Gambar 1.7 Penggunaan *split screen*
(Sumber: situs *Wonderfood* dalam media *youtube*)



Gambar 1.8. Penggunaan teknik *grid*
(Sumber: situs *Wonderfood* dalam media *youtube*)

4.4 Program edukasi binatang “Si Otan”, TRANS7

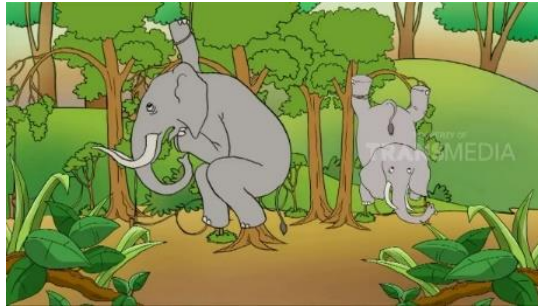


Gambar 1.9. *Bumper* program Si Otan
(Sumber : <https://www.trans7.co.id/programs/si-otan>)

- a. Nama program : Si Otan
- b. Stasiun televisi : TRANS7
- c. Format program : *Softnews* (berita lunak)
- d. Tema : Binatang
- e. Jam tayang : Senin-Jumat pukul 13.00 – 13.30 WIB
- f. Durasi : 30 menit
- g. Target penonton : Anak-anak

Si Otan adalah program *feature* yang mengupas tentang dunia binatang, baik darat maupun air. Program yang termasuk dalam program *education and adventure* ini memiliki sasaran penonton tak hanya anak-anak, namun juga keluarga. Perbedaan program Si Otan dengan program edukasi binatang yang lain adalah adanya karakter hewan Orang Utan dalam bentuk animasi bernama “Otan” sebagai ikonnya yang semakin memikat anak-anak untuk melihatnya. Ditambah dengan suaranya yang lucu dan mengajak penonton untuk berinteraksi, semakin menambah daya tarik program ini. Program tersebut tayang setiap hari Senin-Jumat pukul 14.00 WIB di TRANS7. Berdurasi 30 menit (termasuk 3 slot iklan) dan memiliki 3 segmen dengan pola tayangan menarik dan interaktif. Sebagai mediator antara binatang, penjaga binatang (*keeper*) dengan karakter Otan serta memberi kesan kedekatan dengan penonton, dipilihlah seorang anak yang ekspresif, antusias, dan interaktif sebagai *Co-Host*.

Program “Si Otan” telah menginspirasi dalam hal penyampaian informasi dengan animasi. Penjelasan yang rumit serta gambar yang tidak dapat diambil melalui kamera, dijelaskan dengan singkat dan bahasa yang ringan oleh animasi. Fungsi penggunaan animasi inilah yang menginspirasi untuk menerapkannya ke dalam rubrik “*Do You Know?*” yang merupakan tayangan berisi fakta mata kucing yang dapat memantulkan cahaya.



Gambar 1.10. Animasi program Si Otan
(Sumber: situs *Edutainment Trans7* dalam media *youtube*)

4.5 Program *Magazine Show* “Aktivis.org”



Gambar 1.11. *Bumper* program Aktivis.org
(Sumber: DVD Program Aktivis.org)

- | | |
|---------------------|--|
| a. Nama program | : Aktivis.org |
| b. Stasiun televisi | : Televisi swasta nasional |
| c. Format program | : <i>Magazine Show</i> |
| d. Tema | : Perkenalan <i>platform</i> media sosial para aktivis |
| e. Jam tayang | : 22.00 -22.30 WIB |
| f. Durasi | : 30 menit |
| g. Target penonton | : Remaja dan Dewasa |

Program *magazine show* “Aktivis.org” dengan judul skripsi *Penciptaan Program Magazine Televisi “Aktivis.org” Dengan Gaya Grafis Flat Design* oleh Hana Resila sebagai karya tugas akhir sarjana, turut menjadi tinjauan karya dalam program “Funtasy Zoo”. Program “Aktivis.org” adalah program *magazine* yang

bertujuan mengenalkan *platform* media sosial www.aktivis.org yang memberikan wadah untuk masyarakat agar dapat menjadi aktivis kepedulian terhadap kemanusiaan, lingkungan, dan satwa. Episode yang dipilih dalam program “Aktivis.org” adalah pendidikan anak mengenai program edukasi ‘Temanku alam dan satwa’ dari organisasi pemerhati satwa *Animal Friends Jogja* (AFJ), ibu Peni, seorang yang berdedikasi terhadap pendidikan anak dengan mendirikan TK Kyai Mojo, dan kedai Wedangan di kampung edukasi Watu Lumbung Yogyakarta.

Program “Aktivis.org” telah menginspirasi dalam hal penerapan *flat design* yang dipakai. Grafis-grafis sederhana dengan warna-warna cerah dalam *bumper*, *lower third*, *motion graphic*, dan tipografi diterapkan untuk mendukung informasi yang dibawakan pembawa acara. Penerapan grafis inilah yang akan diterapkan pula dalam program “*Funtasy Zoo*” dengan perbedaan desain *split screen*, *lower third*, *motion graphic* dan tipografi yang digunakan.



(i)

(ii)

Gambar 1.12. (i-ii). Penggunaan *split screen*

(Sumber: DVD Program Aktivis.org)



Gambar 1.13. Penggunaan *lower third flat design*

(Sumber: DVD Program Aktivis.org)