

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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. Hadirnya program “*Funtasy Zoo*” diharapkan mampu menjadi program yang informatif, edukatif dengan tayangan yang disajikan dan inovatif karena program ini dikemas dengan format *magazine show* dan visual yang menarik dengan adanya *host* yang memakai kostum dan riasan binatang serta gaya visual *flat design* yang berwarna cerah. Aspek informatif tersebut dirangkum dalam rubrik “*Say, Hi!*”, “*Animazing!*”, dan “*Let’s Play!*” serta hal yang bersifat edukasi dirangkum dalam rubrik “*Do You Know?*”, “*Hello, Doctor!*” dan “*Hello, Hooman*”, sedangkan hal bersifat menghibur terdapat pada rubrik “*Ganimalery*”. Program “*Funtasy Zoo*” dikemas dengan format *magazine show* sehingga menjadi tayangan yang inovatif mengingat sedikitnya program tentang dunia binatang berformat *magazine show* serta tampilan visual yang bergaya *flat design* untuk desain program bertema binatang, karena pada umumnya gaya *flat design* ditujukan untuk program yang bersifat formal seperti *softnews*, seperti program “*iLook*” dan “*WonderFood*” NET TV.

Program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” dipandu oleh seorang remaja wanita yang ceria dan enerjik. Penyajian informasi didapatkan melalui liputan di lokasi berupa wawancara dengan narasumber, video-video yang didapatkan dari media sosial *youtube*, video animasi 2D, dan *voice over* (VO) bernada lucu juga hadir sebagai pendukung informasi. Penyajian gambar dengan variasi *shot*, *angle*, dan komposisi yang dinamis mendukung visual sehingga menambah daya tarik program dan menghindari kejenuhan pada mata penonton. *Backsound* yang enerjik, ceria, dan menyenangkan juga dihadirkan untuk menambah suasana ceria dan menjadi salah satu daya tarik penonton.

Program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” bernuansa grafis *flat design*. Penggunaan warna-warna cerah dan *solid* seperti warna merah muda dan biru langit, ilustrasi sederhana tanpa dimensi, dan warna solid yang cerah menjadi ciri khas program, karena mengingat segmentasi penonton adalah anak-anak dan remaja. Penggunaan grafis *flat design* ditempatkan pada *background host*, *bumper*, *split screen*, *lower third*, info grafis, teks pertanyaan, animasi 2 dimensi, dan *credit tittle*.

B. Saran

Proses produksi program *magazine show* “*Funtasy Zoo*” telah dilaksanakan. Pengalaman dan pembelajaran banyak didapat pada saat proses pra produksi, produksi hingga pascaproduksi, seperti bagaimana bersikap sabar terhadap binatang karena sulitnya untuk diarahkan, manajemen waktu yang baik agar proses terselesaikan dengan baik dan efektif, serta bagaimana berpikir cepat untuk mengatasi masalah luar rencana yang dihadapi. Pengalaman dan pembelajaran tersebut menjadi saran bagi proses produksi selanjutnya agar lebih baik.

Pembuatan program *magazine show* dibutuhkan banyak persiapan, waktu, tenaga, serta proses yang sangat panjang sehingga kekompakan dalam tim produksi diuji. Kesabaran dan selalu berpikir positif adalah hal yang dibutuhkan agar proses produksi tetap berjalan dengan baik dan lancar. Pada proses praproduksi, kematangan konsep dan persiapan secara detail harus benar-benar diperhitungkan dengan baik, sehingga pada saat proses syuting tidak banyak kendala yang terjadi. Melalui tulisan ini, diharapkan pembaca mampu mempelajari proses dalam produksi *magazine show* sehingga memiliki banyak referensi untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Piliang, Yasraf. *Hipersemiotika*. Yogyakarta: Jalasutra, 2013.
- Artha, Dian. *Ensiklopedia Tubuh Manusia, Binatang, dan Tumbuhan: Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: CV Dian Artha, 2007.
- Azhar, Mohd. *Panduan Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. Jakarta: PTS Profesional, 2004.
- Dameria, A. *Color Basic Panduan Dasar untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic, 2007.
- Ensiklopedia Nasional Indonesia. Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 1997.
- Fitriani, Aswitaratih, terj. *Illustrated Encyclopedia of Animals*. London: Dorling Kendersley Limited, 2008.
- Gumelar, M.S. *Memproduksi Animasi TV: Solusi Murah & Cepat*. Jakarta: PT Gramedia, 2002.
- Heizer, Jay dan Barry Render. *Manajemen Operasi Buku 1 Edisi 9*. Jakarta: Salemba 4, 2009.
- Kleden, Ignas. *Sikap Ilmiah dan Kritik Kebudayaan*. Jakarta: LP3ES, 1987.
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Latief, Rusman, dan Yusiatie Utud. *Kreatif Siaran Televisi: Hard News, Soft News, Drama, Non-Drama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017.
- Mabruri KN, Anton. *Manajemen Produksi Program TV, Format Acara Non-Drama, News & Sport*. Jakarta: Grasindo, 2013.
- Mabruri KN, Anton. *Panduan Penulisan Naskah TV, Format Acara Non-Drama, News & Sport*. Jakarta: Grasindo, 2013.
- Manis, Hoeda. *Ensiklopedi Dunia Dalam Binatang: Fakta-fakta Unik dan Menarik Dunia Hewan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Mascelli, A.S.C. Joseph (terjemahan H. M. Y Biran). 1987. *Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.

- McLuhan, Marshall. *The Medium is The Message*. UK: Penguin Books, 1967.
- Morrison, Andy Corry Wardhani, dan Farid Hamid. *Teori Komunikasi Massa: Media, Budaya, dan Masyarakat*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Morrison. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Murti, Krisna. *Video Public*. Yogyakarta: Kanisius, 1999.
- Morrison. *Manajemen Media Penyiaran, Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Parsuki, Drs. *Buku Diklat Dasar-Dasar Animasi*. Program Studi DKV jurusan Desain FRSD ISI Yogyakarta, 1987.
- Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer: Teori grafis komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.
- Rukmananda, Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT Grasindo, 2006.
- Sachari, Agus. *Budaya Visual Indonesia*. Bandung: Erlangga, 2001.
- Sanyoto, Sadjiman E. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Set, Sony. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008.
- Soedarso. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 1986.
- Sparke, Penny. *A Century of Design: Design Pioneers of 20th Century*. London: Mitchell Beazley, 1998.
- Turangan, Lily, Willyanto, dan Reza Fadhilla. *Seni Budaya & Warisan Indonesia: volume 4, Fauna*. Jakarta: PT AkuBisa, 2014
- Wibowo, Fred. *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: Gramedia

DAFTAR LAMAN

CatLovers. <https://www.catlovers.id/ternyata-ini-alasan-kucing-peliharaan-makan-rumput/> (diakses pada 01 Oktober 2018 pukul 18.59 WIB)

Gudegnet. <https://gudeg.net/direktori/7637/cats-and-coffee-jogja.html> (diakses pada 12 Oktober 2019)

Harian Metro. <https://www.hmetro.com.my/node/100514> (diakses pada 11 Juni 2019 pukul 18.47 WIB)

International Design School. <https://idseducation.com/articles/seputar-flat-design-yang-perlu-kamu-tahu/> (diakses pada 11 Juni 2019 pukul 20.16 WIB)

KBBI. <http://www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/> (diakses pada 11 Juni 2019 pukul 19.05 WIB)

Klikdokter. <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3280728/hilangkan-stress-dengan-melihat-ikan-berenang-di-akuarium> (diakses pada 11 Juli 2019 pukul 08.21 WIB)

KompasInternasional.
<https://internasional.kompas.com/read/2013/01/02/20160666/Kisah.Anjing.Buta.dan.Kucing.Penuntunnya/> (diakses pada 30 September 2018 pukul 22.25 WIB)

Majalah Bobo. <https://bobo.grid.id/read/081599052/kenapa-kucing-suka-mengejar-sinar-laser-seperti-mengejar-mangsa?page=all> (diakses pada 14 Junii 2019 pukul 14.52 WIB)

Mania Kucing. <https://maniakucing.com/kucing-ragdolls/#top> (diakses pada 14 Oktober 2018 pukul 10.56 WIB)

Meowmagz. 2016. <https://meowmagz.com/2016/04/mengapa-kucing-aktif-saat-malam-hari/> (diakses pada 30 Januari 2019 pukul 11.51 WIB)

NET Media. <http://netmedia.co.id/program/513/> (diakses pada 12 Oktober 2018 pukul 15.34 WIB)

Undang-Undang No.5 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya.
<https://pih.kemlu.go.id/files/UU%20RI%20NO%2005%20TAHUN%201990.pdf> (diakses pada 12 Oktober 2018 pukul 19.15 WIB)

DAFTAR *HOST* DAN NARASUMBER

1. Nama: Leanna Leonardo
Tempat Tanggal Lahir : Pekanbaru, 6 Maret 1997
Usia : 22 tahun
Alamat: Jl. Weling 1, kec. Depok, kab. Sleman, Yogyakarta
Pekerjaan: *Freelance*
Contact Person: 082170431810

2. Nama : Drh. Anggarda Prasetyo, M.Sc.
Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 22 Mei 1990
Usia : 29 tahun
Alamat : Jl. Melati 1 no. 224, Perumnas, Condongcatur, Yogyakarta
Pekerjaan : Dokter Hewan di Rumah Sakit Hewan Prof. Soeparwi,
Yogyakarta
Contact Person : 081215204182

3. Nama : Rosalia Setiawati
Tempat Tanggal Lahir : Wonosobo, 14 Februari 1981
Usia : 38 tahun
Alamat : Ds. Pengasih, Kec. Pengasih, Kab. Kulonprogo, Yogyakarta
Pekerjaan : Owner kafe *Cats and Coffee*, Yogyakarta
No Telepon : 081325252454