

**KARAKTER ANIMASI SEBAGAI PEMBAWA ACARA PADA  
PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE SHOW “PET HOUSE”*  
(EPISODE “*CAT LOVERS*”)**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



Disusun oleh

**Sabrina Azalia S.**

NIM: 1410103132

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

2021

**KARAKTER ANIMASI SEBAGAI PEMBAWA ACARA PADA  
PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE SHOW “PET HOUSE”*  
(EPISODE “*CAT LOVERS*”)**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

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



Disusun oleh

**Sabrina Azalia S.**

NIM: 1410103132

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

2021

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**KARAKTER ANIMASI SEBAGAI PEMBAWA ACARA  
PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM *MAGAZINE SHOW "PET HOUSE"*  
(*EPISODE "CAT LOVERS"*)**

diajukan oleh **Sabrina Azalia**, NIM 1410103132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... **11 Januari 2021** ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Deddy Setyawan, M.Sn.**  
NIDN 0029077603

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIDN 0023017613

Cognate/Penguji Ahli



**Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sabrina Azalia S.

NIM : 1410103132

Judul Skripsi : Karakter Animasi sebagai Pembawa Acara pada Penyutradaraan  
Program *Magazine Show "Pet House"* Epsosde *"Cat Lovers"*

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 : 1 Desember 2020  
Yang Menyatakan,



Sabrina Azalia S.  
NIM: 1410103132

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sabrina Azalia S.

NIM : 1410103132

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 ***Karakter Animasi sebagai Pembawa Acara pada Program Magazine Show “Pet House” Episode “Cat Lovers”*** 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 : 1 Desember 2020  
Yang Menyatakan,

  
  
Sabrina Azalia S.  
NIM: 1410103132

**HALAMAN PERSEMBAHAN**



*Saya Persembahkan Skripsi Tugas Akhir Saya untuk mama, papa, kedua kakak saya dan sahabat- sahabat tercinta.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrohmatullahi Wabarokatuh.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho Nya hingga selesainya karya tugas akhir *magazine* televisi untuk memenuhi sebagai bagian dari salah satu persyaratan kelulusan program studi S-1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terwujudnya tugas akhir berjudul Penciptaan Program *Magazine Show "Pet House"* Episode "*Cat Lovers*".

Setelah melalui proses pra produksi hingga pasca produksi yang cukup panjang karya ini disusun secara maksimal dengan bantuan dari berbagai pihak untuk memperlancar dalam proses pembuatannya. Dengan ini ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Latief Rakhmad Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Deddy Setyawan, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Penguji I
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. Dosen Pembimbing II dan Penguji II
6. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli
7. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn. Dosen wali
8. Kedua orang tua (Papa Robby dan Mama Ika) yang selalu mendukung dan mendoakan
9. Kepada teman-teman yang telah membantu dan terlibat dalam proses produksi tugas akhir ini.
10. Teman teman tiga koma lima yang selalu mendoakan, mendukung dan menyemangati.

Semoga hasil tugas akhir karya seni Program *Magazine Show “Pet House”* Episode “*Cat Lovers*” bermanfaat bagi orang-orang yang menonton program televisi ini.

Yogyakarta, 03 Desember 2020

Penulis,



Sabrina Azalia  
NIM 1410103132



## DAFTAR ISI

KARAKTER ANIMASI SEBAGAI PEMBAWA ACARA PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM <i>MAGAZINE SHOW “PET HOUSE”</i> .....	i
KARAKTER ANIMASI SEBAGAI PEMBAWA ACARA PADA PENYUTRADARAAN PROGRAM <i>MAGAZINE SHOW “PET HOUSE”</i> .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Tinjauan Karya.....	5
1. Si Otan.....	5
2. <i>Pets 101</i> .....	6
3. Tau Ga Sih?.....	7
4. <i>Blues Clues</i> .....	8
5. <i>Funtasy Zoo</i> .....	10
6. Super Simple Song episode “Little Robin Redbreast” .....	11

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshot Bumper</i> in Si Otan .....	5
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> Si Otan Membawakan Acara .....	6
Gambar 1.3 Logo <i>Pets 101</i> .....	7
Gambar 1.4 <i>Screenshot Graphic</i> Sejarah Maine Coon .....	7
Gambar 1.5 <i>Screenshot</i> OBB Tau Ga Sih?.....	8
Gambar 1.6 (a-b) Penggunaan Grafis dan Wawancara ahli.....	8
Gambar 1.7 Logo <i>Blues Clues</i> .....	9
Gambar 1.8 <i>Screenshot full shot</i> Steve dan Blue .....	10
Gambar 1.9 Logo Funtasy Zoo .....	10
Gambar 1.10 <i>Screenshot</i> Grafis Funtasy Zoo .....	11
Gambar 1.11 Logo <i>Channel Youtube Super Simple Song</i> .....	11
Gambar 1.12 <i>Screenshot</i> Karakter Burung <i>Super Simple Song</i> episode “ <i>Little Robin Redbreast</i> ” .....	12
Gambar 2.1 Berbagai Macam Hewan Peliharaan .....	14
Gambar 2.2 kumpulan anak kucing .....	15
Gambar 2.3 (a-b) Kucing Exotic Persian dan Persian Longhair .....	16
Gambar 2.4 Jenis Kucing Bengal.....	17
Gambar 2.5 Maine Coon.....	18
Gambar 2.6 Poster Solo Pet Expo 2019.....	21
Gambar 2.7 Suasana <i>Event</i> .....	21
Gambar 2.8 Pemeran <i>Cream Heroes</i> .....	22

Gambar 2.9 kucing Monty .....	23
Gambar 2.10 kucing Petani .....	23
Gambar 4.1 <i>Colour palatte</i> .....	36
Gambar 4.2 Logo Pet house .....	42
Gambar 4.3 foto Malvin yoel Kane.....	45
Gambar 4.4 Drh. Lily Gunawan.....	45
Gambar 5.1 Pembawa acara “Pet House” Malvin yoel Kane .....	56
Gambar 5.2 Narasumber Drh. Lily Gunawan .....	57
Gambar 5.3 Proses Pengambilan Gambar di Robo Petsop .....	62
Gambar 5.4 Proses Pengambilan Gambar di Bittersweet Cattery.....	63
Gambar 5.5 (a-b) Pengambilan Gambar di Pet Colony .....	64
Gambar 5.6 Pengambilan <i>Vox pop</i> di Taman Pintar .....	65
Gambar 5.7 Pengambilan wawancara di Mall Paragon .....	65
Gambar 5.8 Proses Pengambilan <i>Voice Over</i> .....	67
Gambar 5.9 (a-d) <i>Shot</i> wawancara <i>Event</i> dan <i>Vox Pop</i> .....	73
Gambar 5.10 (a-b) <i>Shot Footage</i> .....	74
Gambar 5.11 Elemen Animasi <i>Inframe</i> .....	75
Gambar 5.12 <i>Lower Third</i> .....	76
Gambar 5.13 Elemen Grafis: Transisi.....	76
Gambar 5.14 Referensi Bentuk Karater Iboy .....	77
Gambar 5.15 Referensi Bentuk Karakter Iboy .....	78
Gambar 5.16 <i>Development</i> Karakter Animasi Iboy .....	78

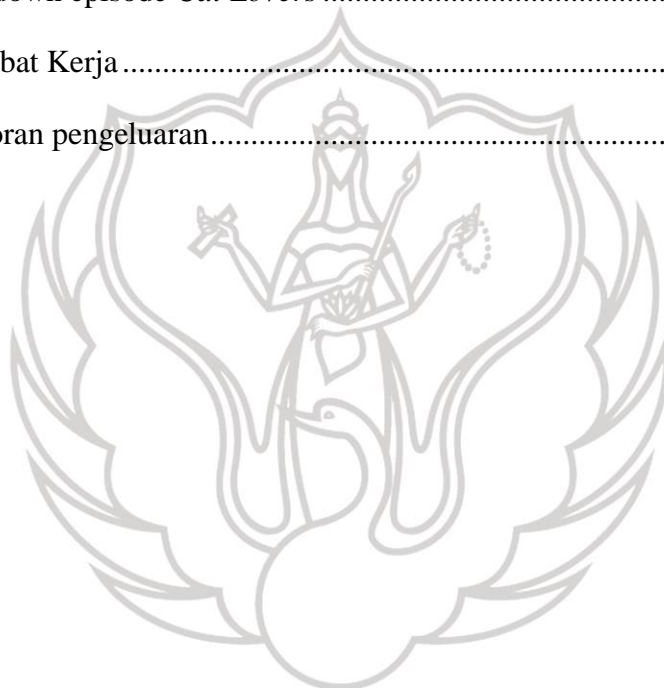
Gambar 5.17 (a-c) Desain Karakter Iboy dan Kucing .....	79
Gambar 5.18 <i>Opening Bumper “Pet House”</i> .....	80
Gambar 5.19 Logo Program pada <i>Opening Bumper “Pet House”</i> .....	81
Gambar 5.20 Bumper Rubrik <i>Pet Story</i> .....	81
Gambar 5.21 Bumper Rubrik <i>Pet Profile</i> .....	82
Gambar 5.22 Bumper Rubrik <i>Pet Show</i> .....	82
Gambar 5.23 Bumper Rubrik <i>Pet Idol</i> .....	83
Gambar 5.24 Bumper Rubrik Tanya Sobat .....	83
Gambar 5.25 Bumper Rubrik <i>Tips &amp; Trick</i> .....	84
Gambar 5.26 Wawancara Drh. Lily Gunawan .....	84
Gambar 5.27 Wawancara <i>Voxpop</i> .....	84
Gambar 5.28 <i>Background</i> Rumah Kucing .....	85
Gambar 5.29 Ilustrasi Sejarah kucing .....	85
Gambar 5.30 Wawancara Drh. Lily Gunawan .....	86
Gambar 5.31 Split Screen Kucing Ras dan Kucing Domestik .....	86
Gambar 5.32 Animasi Informasi Mata Kucing .....	86
Gambar 5.33 <i>Split Screen</i> .....	87
Gambar 5.34 Ilustrasi Sejarah Kucing Bengal .....	88
Gambar 5.35 Ilustrasi Sejarah Mainecoon .....	88
Gambar 5.36 Wawancara Peserta Solo Pet Expo .....	89
Gambar 5.37 Cuplikan Youtube Cream Heroes .....	89
Gambar 5.38 Cuplikan Youtube Monty and Molly .....	89

Gambar 5.39 Cuplikan Youtube Kucing Petani.....	90
Gambar 5.40 (a-b) Cuplikan <i>Voxpop</i> .....	90
Gambar 5.41 (a-b) Cuplikan <i>Tips &amp; Trick</i> .....	91



**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Anggaran episode <i>Cat Lovers</i> .....	48
Tabel 4.2 Rubrik episode <i>Cat Lovers</i> .....	49
Tabel 4.3 Treatment program magazine show “ <i>Pet House</i> ” .....	51
Tabel 4.4 Rundown episode <i>Cat Lovers</i> .....	52
Tabel 5.1 Kerabat Kerja .....	58
Tabel 5.2 Laporan pengeluaran .....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran- 1: Naskah *Pet House* Episode “*Cat Lovers*”

Lampiran- 2: *General Timeline* “*Pet House*” Episode “*Cat Lovers*”

Lampiran- 3: Dokumentasi Produksi

Lampiran- 4: Poster *Pet House*

Lampiran- 5: Dokumentasi Screening

Lampiran- 6: Form I-VII



## ABSTRAK

Program televisi “*Pet House*” adalah sebuah program *magazine show* yang bertemakan hewan peliharaan dengan memfokuskan satu episode hanya dengan satu hewan peliharaan yang dibahas. Episode yang akan diproduksi kali ini ialah kucing. Adapun alasan dipilihnya kucing karena ketertarikan terhadap hewan peliharaan khususnya kucing dan kucing termasuk hewan peliharaan yang sering ditemui di lingkungan sekitar.

Program televisi *magazine* “*Pet House*” dikemas dalam enam rubrik yang menarik yaitu “*Pet Story*”, “*Pet Profile*”, “*Pet Show*”, “*Pet Idol*”, “*Tanya Sobat*” dan “*Tips and Trick*”. Setiap rubrik tersebut memberikan informasi menggunakan karakter animasi sebagai pembawa acara. Karakter animasi bertujuan untuk mengenalkan dunia hewan khususnya kucing lebih mendalam dengan bahasa yang ringan dan tampilan yang menarik minat penonton terutama anak dan remaja. Karakter animasi diperankan oleh *Love Bird* bernama Iboy. *Love bird* dipilih karena memiliki warna cantik yaitu hijau dan kuning. *Love bird* juga dipilih karena memiliki karakter jinak, mudah beradaptasi, dan pintar.

Kata Kunci: *Magazine Show*, Hewan Peliharaan, Kucing, dan Karakter Animasi



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kehidupan manusia dari masa ke masa akan selalu berinteraksi dan tidak dapat terpisahkan dengan keberadaan hewan. Hal ini membuat manusia mempunyai kecenderungan untuk menjaga hubungan yang selaras dengan hewan. Keselarasan tersebut diwujudkan melalui hubungan timbal balik yang saling menguntungkan. Manusia sudah berhubungan dengan hewan sejak masih anak-anak sampai dewasa.

Pengenalan tentang hewan peliharaan sebaiknya dilakukan sejak dini, mulai dari memperlakukan hewan dengan baik, hingga ke tahap cara memelihara, merawat dan menyayangi hewan tersebut, sehingga tidak terjadi tercipta hubungan harmonis antara manusia dengan hewan. Keberadaan hewan peliharaan juga memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak. Anak-anak yang memelihara hewan umumnya akan memiliki rasa tanggung jawab dan kasih sayang kepada orang lain di masa dewasa. Memelihara hewan di rumah dapat mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik saat anak bermain di sekitar rumah.

Beberapa orang memelihara hewan untuk berbagai tujuan dan motif, bisa karena hobi, kesenangan, bisnis, dan lain-lain. Beragam hewan dipelihara sesuai selera dan kebutuhan, seperti burung karena kicauan atau keindahannya, anjing setia dan lucu, adapun ikan karena warna dan bentuk serta faktor hoki, hingga yang paling ekstrim memelihara hewan buas seperti ular, buaya, dan harimau, tanpa mengabaikan kesejahteraan hewan-hewan tersebut. Tingginya minat masyarakat dalam memelihara hewan membuat hewan.

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang sering dijumpai dalam kehidupan masyarakat. Pemilihan kucing sebagai tema episode dikarenakan minat dan ketertarikan terhadap kucing yang dikenal sebagai hewan bersahabat, lucu dan penuh kasih sayang. Layaknya manusia kucing membutuhkan perhatian dan kasih sayang. Seperti hewan pada umumnya, kucing membutuhkan perawatan khusus,

yaitu memberi makan, memandikan, mengajak kucing bermain, dan menjaga kesehatan kucing.

Pengetahuan tentang hewan peliharaan dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain, buku, internet, televisi, dan media lainnya. Media yang mudah dijangkau oleh masyarakat melalui media televisi. Informasi yang ingin disampaikan oleh media televisi dikemas dalam berbagai program acara, salah satunya dapat melalui program *Magazine show*. *Magazine show* merupakan program acara televisi dengan format seperti *magazine* (media cetak), menjadi pilihan karena memiliki beragam jenis penyayangan dalam menyampaikan informasi. *Magazine* lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya (Morisan, 2008: 28). Keunggulan *magazine show* penyampaian ringan dan menarik serta mudah diterima oleh masyarakat umum terutama anak-anak.

Informasi yang disampaikan melalui *magazine show* secara visual mempunyai pengaruh penting dalam penyampaian informasi dan pendekatan terhadap penonton. Program *magazine show* "*Pet House*" dikemas dengan menggunakan Animasi. Animasi adalah sederetan gambar ilustrasi bersambung yang tersusun secara berurutan dan bila ditampilkan secara bergantian akan menimbulkan sebuah ilusi gambar yang bergerak. Industri animasi sendiri telah menyentuh dalam berbagai sektor kebutuhan informasi, mulai dari hiburan, bisnis sampai dengan pendidikan (Suwasono, 2016: 1).

Program ini menggunakan karakter animasi sebagai pembawa acara. Karakter animasi adalah suatu teknik penggambaran dan pengolahan karakter baik berupa dua dimensi maupun tiga dimensi sehingga karakter dibuat seolah – olah hidup dan bersifat seperti makhluk hidup. Kata karakter dalam animasi tidak hanya berfungsi sebagai pembawa peran, tetapi bagaimana peran divisualisasikan dapat merefleksikan bagaimana latar belakang atau tipologinya (A.A. Suwasono, 2016:45). Karakter animasi pada program ini menjadi daya tarik atau sebagai fokus utama yang akan menyampaikan informasi. Kelebihan menggunakan karakter animasi yaitu informasi ilmiah atau istilah asing menjadi lebih menarik dan dapat menjangkau semua kalangan, serta memiliki ciri khas yang mudah

diingat, oleh karena itu karakter animasi sebagai pembawa acara akan menjadi konsep dalam program *Magazine Show "Pet House"*.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Ide penciptaan karya ini berawal dari ketertarikan merawat hewan peliharaan. Tidak hanya itu, karya ini terinspirasi dari banyak perlakuan tidak baik terhadap hewan peliharaan seperti pemberian makanan yang salah, perlakuan kasar terhadap hewan peliharaan terutama oleh anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu, maka dikemaslah program *magazine show "Pet House"* dengan menggunakan karakter animasi agar penonton tidak bosan dengan informasi yang disajikan.

Program *magazine show* ini akan membahas pengetahuan tentang hewan peliharaan. Episode kali ini akan membahas kehidupan kucing di lingkungan masyarakat yaitu tentang jenis-jenis kucing, keunikan kucing, dan informasi khusus lainnya. Pemilihan episode tentang kucing karena hewan ini yang sering ditemui dan banyak dipelihara oleh manusia. Kurangnya informasi bagi pecinta kucing menyebabkan kesulitan atau keraguan untuk memelihara kucing oleh karena itu peran media dibutuhkan untuk acuan informasi serta memperluas wawasan cara memelihara kucing.

Salah satu media yang mewadahi informasi tersebut yakni majalah. Majalah merupakan media cetak yang mampu memberikan informasi menarik dalam penyampaiannya dengan pembawaan materi yang ringan, namun tetap secara detail. Beberapa contoh majalah hewan yakni *iPet* yang diterbitkan oleh PT. Gramedia Indonesia. Majalah *iPet* ini membahas tentang perkembangan dunia hewan. Namun seiring perkembangan media internet, aktualitas dari majalah kurang mampu bersaing dalam memberikan sebuah informasi yang ada pada internet. Dari situ muncul ide membuat program televisi sebagai media alternatif lain untuk mengemas informasi yang aktual dan faktual, lalu dikemas sedemikian rupa dengan format *magazine show* agar menarik, tidak terlalu formal namun tetap informatif bagi penonton.

Pemilihan judul "*Pet House*" berasal dari bahasa Inggris yaitu *house* yang berarti rumah (wadah) dan *pet* yang artinya hewan peliharaan. Jadi, judul *pet house*

bisa didefinisikan sebagai rumah (wadah) mengenai hewan peliharaan. Program *magazine show "Pet House"* akan dikemas menarik untuk menyampaikan informasi yang lebih komunikatif dan *entertaining*, menggunakan animasi mendukung visual agar program terlihat lebih berwarna dan ceria. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol dan memberikan daya tarik sehingga menarik minat menonton untuk anak-anak.

Menampilkan sebuah karakter animasi dalam wujud burung *love bird* sebagai pembawa acara untuk menyampaikan informasi dari beberapa rubrik. Burung *love bird* yang *iconic* diharapkan menjadi daya tarik sehingga mampu mengajak pemirsa terus mengikuti informasi yang disampaikan pada program *magazine show "Pet house"*. Burung *love bird* menjadi karakter animasi yang dipilih karena merupakan salah satu hewan peliharaan cerdas dan dikenal sebagai sahabat manusia. Karakter burung *love bird* yang jinak dengan kicauan dan warna bulu yang indah sehingga sangat cocok untuk dijadikan sebagai presenter dalam program ini.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Media televisi berformat *magazine show* diharapkan dapat menarik penonton untuk mengikuti rangkaian informasi dan memperluas wawasan penonton mengenai hewan peliharaan, untuk lebih rinci berikut tujuan dan manfaat dari penciptaan program *magazine show "Pet House"*.

#### **Tujuan**

1. Menampilkan pembawa acara berupa karakter animasi yang menjadi ciri khas program *magazine show "Pet House"*.
2. Memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi mengenai hewan peliharaan bagi masyarakat terutama anak-anak.
3. Menggunakan animasi untuk menghibur penonton khususnya *episode "Cat Lovers"*.

### Manfaat

1. Melalui *magazine show* ini dapat membuka wawasan serta bahan pembelajaran dan kesadaran pentingnya menjaga hewan peliharaan sejak dini.
2. Sebagai media informasi dan edukasi dengan tampilan menarik bagi penonton.

### D. Tinjauan Karya

Banyak karya ataupun tayangan televisi yang menjadi referensi dalam pembuatan karya *magazine show* “*Pet House*” terutama dalam hal gaya bertutur dan visual. Walaupun tinjauan karya berguna dalam menginspirasi suatu karya, sebaik-baiknya karya memiliki ciri khasnya sendiri dalam pembuatannya. Berikut program acara yang dijadikan acuan dalam membuat program *magazine show* “*Pet House*”.

#### 1. Si Otan

“Dunia Binatang” sudah bertahun-tahun menghibur sekaligus mengedukasi seluruh keluarga tanah air. Hadir dengan wajah baru bertajuk “Si Otan”, stasiun tv yang sama yaitu Trans 7, tayang setiap Senin-Jumat pukul 13.00 WIB. Masih dengan formatnya menghibur sekaligus informatif, Si Otan juga hadir dengan berbagai *treatment* dan *item engaging*. Si Otan tetap mempertahankan karakter-karakter yang ceria seperti Otan & Dolpino. Si Otan menghadirkan hewan-hewan tampil di dalam program sebagai karakter-karakter yang juga berinteraksi dengan Si Otan dan Dolpino.



Gambar 1.1 Screenshot Bumper in Si Otan  
(sumber: Si Otan media youtube, 29 Mei 2019)

Efek animasi yang beraneka ragam dan sosok Otan sebagai *icon* yang muncul di beberapa *statement* menjadi daya tarik utama dalam program ini. Program acara Si Otan dapat menjadi tinjauan karya karena memiliki karakteristik yaitu animasi Otan yang dijadikan presenter dalam menyampaikan informasi. Penggunaan animasi ini menjadi inspirasi dalam pemilihan konsep penggunaan animasi sebagai presenter.



Gambar 1.2 *Screenshot* Si Otan Membawakan Acara  
(sumber : Si Otan media youtube, 29 Mei 2019)

## 2. *Pets 101*

*Pets 101* memiliki 6 hewan peliharaan yang berbeda per-episode. Program bergendre film *documenter* ini tayang stasiun televisi *Animal Planet* dan *youtube*. Acara ini menjelaskan setiap jenis hewan peliharaan dan menampilkan pendapat oleh para ahli mulai dari pelatih hingga dokter hewan. Acara ini dibuat untuk orang-orang yang memilih hewan peliharaan sesuai dengan keinginan.



Gambar 1.3 *Logo Pets 101*  
(Sumber : wikipedia.org/wikipedia/id, 20 juni 2019)

Program acara ini dijadikan tinjauan karya dikarenakan dalam program ini memberikan informasi detail kepada penonton melalui grafis dan pengambilan gambar sederhana namun detail membantu program menyampaikan informasi dengan lengkap sehingga dijadikan referensi dalam menyampaikan informasi.



Gambar 1.4 *Screenshot Graphic Sejarah Maine Coon*  
(sumber: *Pets 101* media youtube, 20 juni 2019)

### 3. Tau Ga Sih?

“Tau Ga Sih?” Merupakan program yang memberikan informasi-informasi menarik di sekitar yang sering terlewatkan atau belum diketahui secara umum. Program ini tayang di stasiun TV trans 7 pada pukul 14.45 WIB setiap Senin sampai dengan Jumat. Kekuatan program ini terletak pada narator dalam menyajikan programnya, baik menghubungkan dan mendeskripsikan materi visual sehingga penonton mudah menanggapi konten sebagai informasi ringan serta menghibur. Penggunaan *Voxpop* pada program ini, memberikan warna baru untuk

penonton dirumah. Jawaban yang spontan dan bervariasi membuat acara ini terlihat lucu dan menghibur.



Gambar 1.5 Screenshot OBB Tau Ga Sih?  
(sumber: Tau Ga Sih? media youtube , 29 Mei 2019)

Program Tau Ga Sih? Menjadi acuan dikarenakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada masyarakat umum. Beragam jawaban, baik benar maupun salah namun menghibur dengan pemberian efek visual maupun audio lucu untuk merespon jawaban dari masyarakat, kemudian diklarifikasi oleh para pakar dari permasalahan tersebut.



(a)

(b)

Gambar 1.6 (a-b) Penggunaan Grafis dan Wawancara ahli  
(sumber: Tau Ga Sih? media youtube, 29 Mei 2019 )

#### 4. Blues Clues

*Blues Clues* merupakan salah satu program anak yang *booming* tahun 2000an tayang di Global Tv. Awal mula program ini adalah program acara dari *Nickelodeon* pada tahun 1990. Steve, seorang pembawa acara mempersembahkan penonton sebuah teka-teki yang diberikan oleh anjingnya bernama *Blue*. *Blue*



selalu meninggalkan jejak kakinya untuk membantu penonton dalam memecahkan teka-teki tersebut.



Gambar 1.7 Logo *Blue's Clues*  
(Sumber: [www.pngitem.com/blues-clues-logo](http://www.pngitem.com/blues-clues-logo), 20 Juni 2019)

Steve dan *Blue* berpindah dari *setting/background* animasi ke animasi lainnya, lompat melalui pintu ajaib, menuntun penonton pada perjalanan, penemuan baru, dan kembali ke ruang tamu untuk berpikir dan memecahkan petunjuk dari *Blue*. Steve dengan ciri khas lucu dan komunikatif dalam memecahkan teka-teki membuat penonton selalu mengikuti program ini. Konten yang unik dan berulang meningkatkan perhatian dan partisipasi anak-anak untuk membantu Steve memecahkan *clue*.

Karakter *Blue* sebagai *icon* dalam program ini dijadikan referensi dalam pembuatan karya dengan menggunakan *Iboy* sebagai pembawa acara dan *icon*. Animasi lucu, penuh warna, dan *simple* memberikan kesan lebih terhadap anak-anak. Beberapa aspek tersebut, program ini dapat menjadi acuan dalam buat suatu program anak yang mendidik.



Gambar 1.8 Screenshot full shot Steve  
(sumber: Blue Clues media youtube diakses 20 Juni 2019)

## 5. Funtasy Zoo

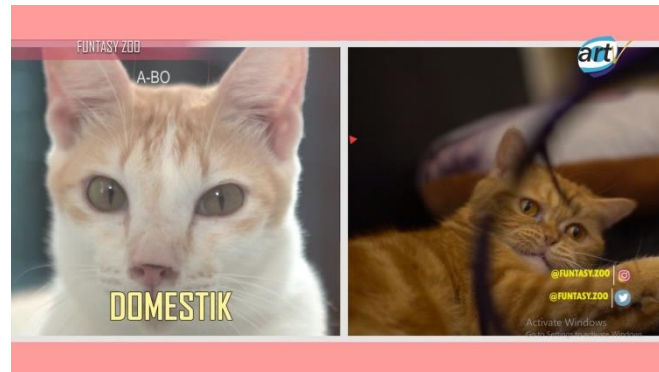
“Funtasy Zoo” merupakan sebuah program *magazine show* yang menggunakan gaya visual *flat design*. Program *magazine* ini merupakan sebuah karya tugas akhir, yang membahas mengenai dunia binatang yang berbeda di tiap episodenya. Pada episode kucing program ini memberikan beberapa informasi mengenai kucing secara umum dan informasi kucing secara khusus yang dibagi kedalam beberapa rubrik. Target *audience* program *magazine show* “Funtasy Zoo” merupakan penonton yang usia anak- anak hingga remaja sehingga informasi disampaikan dengan cara yang ringan dan menghibur. *Funtasy Zoo* menggunakan animasi di beberapa rubriknya, animasi sendiri merupakan bagian dari *flat design* digunakan agar visual dari program ini lebih ceria dan menghibur.



Gambar 1.9 Logo Funtasy Zoo  
(sumber: Program Funtasy Zoo, 2019)

Sama halnya dengan acara “Pet House” digunakan untuk tampilan yang lebih menarik yang lebih mudah di terima oleh penonton. Episode kucing program

*magazine show* “*Funtasy Zoo*” menampilkan sebuah rubrik yang memberikan informasi mengenai jenis- jenis kucing dengan grafis menarik yang menjadi referensi dalam pembuatan karya program *magazine show* “*Pet House*”.



Gambar 1.10 Screenshot Grafis Funtasy Zoo  
(Sumber: Program Funtasy Zoo, 2019)

## 6. Super Simple Song episode “Little Robin Redbreast”

*Super Simple Songs* merupakan *channel youtube* berupa kumpulan lagu anak-anak dan sajak klasik yang dibuat sederhana untuk anak-anak. Menggabungkan animasi dan boneka menawan dengan musik menyenangkan. Lagu *Super Simple* membuat belajar menjadi sederhana dan menyenangkan. *Little Robin Redbreast* merupakan salah satu lagu dari *channel youtube* ini. Menceritakan seekor burung pipit yang berkunjung menemui seorang anak perempuan dan seekor kucing yang sedang bersantai di taman.



Gambar 1. 12 Logo Channel Youtube Super Simple Song  
(Sumber: Music business worldwide, Desember 2020)

Bentuk burung pada Sumper Simple Song “Episode Robin Redbreaset” merupakan referensi bentuk karakter Iboy, dikarenakan bentuknya yang sederhana dan cocok untuk dijadikan sebagai sebuah karakter pembawa acara pada acara anak- anak.



Gambar 1. 13 Screenshot Karakter Burung *Super Simple Song* episode “Little Robin RedBreast”  
(Sumber: Youtube *Super Simple Song*, Desember 2020)

