

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

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjan 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

2021

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

Program Studi Film & Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

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

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

Program Studi Film & Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

ABSTRACT

The "Pet House" television program is a pet themed magazine program with focus only on one pet for one episode. Cat is chosen for the main theme for this first episode. There are some reasons behind choosing cat as the main theme on this episode, simply because the interest of this animal as a pet and cat is one of the most popular pet in the neighborhood and surrounding environment.

The television magazine program "Pet House" is packaged in six interesting sections, there are "Pet Story", "Pet Profile", "Pet Show", "Pet Idol", "Ask a Friend" and "Tips and Trick". Each session provides information using animated characters as emcees. The animated character aims to introduce the animal world, especially cats, to a deeper level with light language and a display that attracts the attention of the audience, especially children and adolescents. The animated character played by Love Bird, named Iboy. Love bird was chosen because it has beautiful colors, green and yellow. Love bird was also chosen because it is tame, adaptable, and smart characters.

Keywords: Magazine Show, Pets, Cats, and Animated Characters

PENDAHULUAN

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*".

OBJEK PENCIPTAAN

1. Hewan Peliharaan

Hewan atau binatang merupakan kelompok makhluk hidup yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia, namun hewan dan binatang memiliki pengertian berbeda. Hewan digunakan untuk merujuk makhluk yang jinak atau dipelihara, sementara binatang merujuk pada makhluk liar yang hidup di alam bebas. Hewan peliharaan adalah hewan yang dipelihara untuk teman sehari-hari. Hewan peliharaan berbeda dari hewan ternak, hewan pekerja, hewan percobaan, dan hewan peliharaan untuk kepentingan ekonomi.

Hewan peliharaan yang populer dan disukai oleh manusia biasanya memiliki karakter setia pada majikannya, berpenampilan menarik, dan bisa juga memiliki keistimewaan seperti mengeluarkan suara indah, bertingkah lucu atau menggemaskan, unik dan dapat menghibur. Berbagai macam jenis hewan peliharaan, namun hanya spesies-spesies tertentu saja yang sering dijumpai, terutama

hewan kecil yaitu anjing, kucing, kelinci, burung, dan ikan.

2. Kucing

Menurut para ahli, kucing kecil atau kucing peliharaan telah bersama dengan kehidupan manusia sejak kurang lebih 5000 tahun sebelum Masehi kucing telah digunakan oleh orang Mesir Kuno dengan tujuan untuk menjauhkan tikus atau hewan pengerat lain dari cadangan makanan atau hasil panen mereka yang tersimpan di lumbung, hingga kucing menjadi teman manusia.

Kucing dalam bahasa latinnya adalah *Felis silvestris catus*. Kucing merupakan hewan dengan rantai makanan sebagai predator, dan kucing juga merupakan hewan karnivora atau yang disebut dengan pemakan daging. Bidang visual pada mata kucing mencapai 200 derajat, artinya kucing tidak perlu menolehkan kepala untuk melihat benda disampingnya. Kucing mengalami kesulitan mengamati objek yang bergerak lambat, objek tersebut terlihat tampak diam, oleh

karena itu kucing menyukai benda-benda yang bergerak cepat.

Kucing telah menjadi hewan peliharaan terpopuler di dunia, terbagi dari dua jenis yaitu kucing ras dan kucing domestik atau biasa disebut kucing lokal. Kucing ras yang dikembangkan di tempat penangkaran hewan resmi adalah kucing yang tercatat dari garis keturunannya secara resmi sebagai kucing jalur murni, sedangkan kucing domestik memiliki garis keturunan campuran atau kucing liar.

3. Kucing Persia

Kucing persia adalah ras kucing berbulu panjang dengan karakter wajah bulat dan ciri khas persia hidungnya yang pesek. Jenis kucing persia merupakan jenis kucing paling sering ditemui dan populer. Kepopuleran persia ini karena sifatnya yang penurut dan tidak terlalu agresif

Pada sebagian orang, persia dianggap langka dan memerlukan ketelitian dalam perawatannya, sehingga membuat persia dianggap kucing mahal. Persia dibagi menjadi

dua jenis yaitu *persian long hair* dan *exotic short hair*.

4. Kucing Bengal

Kucing Bengal adalah hasil persilangan antara kucing America shorthair dengan Asian leopard. Nama bengal sendiri diambil dari bahasa latin yaitu leopard cat iaitu *felinebengalenis*, namun pada umumnya sering disebut Bengal tiger cat. Kucing ini berasal dari California, Amerika Serikat. Meskipun tergolong kucing hutan ras bengal termasuk hewan peliharaan yang banyak digemari. Kucing ini memiliki ukuran badan yang panjang dengan otot-otot pada tubuhnya yang kuat, serta bulu yang tebal, rapat dan halus.

Kucing bengal memiliki ciri khusus yaitu memiliki corak pada tubuh yang khas yang didominasi dengan warna coklat dan hitam seperti totol macan. Bengal memiliki karakter yang aktif dan merupakan salah satu kucing tercedas di dunia, karena kecerdasannya Bengal dapat dilatih hampir seperti anjing.

5. Maine coon

Maine coon merupakan salah satu ras kucing tertua dan alami yang berasal dari Maine, Amerika Serikat. Maine - berasal dari nama negara bagian dan coon - kependekan dari racoon yang karena memiliki kemiripan dengan ras kucing tersebut sehingga terbentuklah nama maine coon. Ras kucing yang dipercayai sebagai nenek moyang dari maine coon adalah ras angora Turkey dan kucing hutan Norwegia. Kucing angora diyakini dibawa oleh para pedagang Inggris ke Amerika Serikat. Sementara itu, kucing hutan Norwegia dibawa oleh bangsa Viking, sehingga terjadi persilangan. Saat ini di Indonesia pun telah ada beberapa pembiak Maine Coon.

Maine coon mempunyai ciri-ciri fisik yakni badan yang besar, bentuk tubuh panjang, mempunyai tulang dan otot kuat. Kepala berukuran sedang dan lebar, dahi sedikit melengkung, tulang pipi menonjol dengan perototan yang jelas. Hidung lebar dan sedikit melengkung pada bagian ujung dengan dagu yang tajam. Telinga

besar dan lebar pada bagian bawah, lancip pada bagian ujung, dan didalam telinga ditumbuhi bulu yang cukup panjang. Mata lebar dan agak oval, terlihat bulat ketika terbuka lebar. Panjang leher sedang dan kuat, serta sedikit melengkung. Kaki sedang panjangnya dengan pertulangan dan perototan yang kuat. Ekor panjang dan lebar pada bagian pangkal serta menipis ke ujung, bulu ekor cukup lebat. Bulu tebal dan halus, pendek pada bagian kepala, bahu dan kaki, sedikit panjang di bagian punggung dan paha, sedangkan di perut dan leher lebih panjang. Kucing jantan dewasa pada umumnya mempunyai berat badan 6 - 9 kg dengan panjang badan 1 meter, sedangkan betina biasanya lebih kecil dengan berat badan 4-6 kg. Tambahan bulu musim dingin yang bisa mencapai panjang 7 cm, memperlihatkan maine coon yang terlihat sangat besar. Maine coon termasuk yang tipe pertumbuhan dan perkembangannya lambat. Ukuran dan bentuk tubuh dewasa baru dicapai pada umur 3 - 5 tahun.

LANDASAN TEORI

A. Program Televisi

Teknologi yang semakin berkembang berpengaruh dalam segala aspek kehidupan. Televisi sebagai bagian dari kebudayaan audio visual merupakan media pengaruhnya kuat dalam membentuk sikap dan kepribadian masyarakat secara luas (Fred Wibowo, 2014: 1). Televisi dapat dijadikan sebagai media audio visual yang efektif dalam menyampaikan informasi. Adapun empat poin utama fungsi siaran televisi yaitu menginformasikan (information), menghibur (entertainment) dan mendidik serta sebagai ruang kontrol masyarakat (Anton Mabururi, 2013:13). Melalui televisi penonton dapat menikmati sebuah program acara melalui indera penglihatan dan pendengaran sehingga terasa lebih interaktif dibanding dengan media lainnya. Pengaruh siaran televisi terhadap sistem komunikasi tidak pernah terlepas dari pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat. Karakteristik program televisi dapat diciptakan dengan inovasi terbaru,

mengikuti trend, dan menarik sehingga program tersebut dapat menimbulkan minat penonton.

Televisi sebagai produk teknologi maju, berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri dan telah menyentuh kepentingan umat manusia. Hal itu mampu menciptakan daya rangsang yang mempengaruhi sikap dan tingkah laku dari penonton. Siaran televisi memiliki fungsi yang sangat penting untuk penyampaian informasi dan pemerintah maupun dari sumber-sumber yang lain untuk kepentingan nasional maupun regional (Anton Mabururi, 2013:16). Dilihat dari fungsinya, televisi sebagai pemberi informasi tentang hal-hal diluar jangkauan penonton, Melalui televisi penonton dapat menikmati sebuah program acara melalui indera penglihatan serta pendengaran hingga terasa lebih lebih interaktif di banding dengan media lainnya. Televisi juga menjangkau semua lapisan masyarakat, dari usia muda hingga dewasa, *gender*, berpendidikan rendah ataupun tinggi, melalui televisi informasi dapat menambah wawasan bahkan televisi dapat

mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir penonton. Televisi yang semula dianggap mewah, telah mampu menembus lapisan masyarakat hingga ke pelosok-pelosok, karena itu televisi bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Sebagai media informasi, televisi dapat berpengaruh positif ataupun negatif yang terjadi pada penonton khususnya anak-anak tergantung bagaimana memanfaatkan media tersebut. Peran orang tua sangat diperlukan dalam tumbuh kembang anak agar lebih kritis dalam menyerap informasi yang didapat.

“Menonton televisi dapat menjadi suatu kegiatan pasif yang mematikan apabila orang tuanya tidak mengarahkan apa-apa yang boleh dilihat oleh anak-anak mereka sekaligus mengajar anak-anak itu untuk menonton secara kritis serta untuk belajar dari apa-apa yang mereka tonton” (Greenfield, 1989:3 dalam darwanto, 2007:121). Peran orang tua dalam memberikan arahan terhadap anak-anak agar tidak terjebak di dalam layar kaca tanpa mengerti tontonan tersebut. Dengan

begitu, media televisi menjadi positif karena mampu memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan kepada anak-anak.

Siaran pendidikan melalui televisi bagaimanapun tetap menarik bagi anak-anak dan dapat membantu anak-anak belajar yang lebih baik, sebab televisi menyajikan bahan yang bergerak dinamis, sehingga merangsang perhatian anak-anak (Darwanto,2007:128), dengan begitu persaingan stasiun televisi dalam mewujudkan program yang dibutuhkan oleh masyarakat semakin ketat dengan adanya persaingan ini, creator dituntut menciptakan program yang tidak hanya memenuhi kebutuhan penonton tetapi mampu menciptakan program yang sesuai minat masyarakat dan tentunya berkualitas.

B. Magazine Show

Pada perkembangannya televisi semakin beragam dan variatif baik dari tema maupun format. Format acara televisi adalah suatu perencanaan dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatif dan desain produksi yang akan

terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut (Naratama 2004, 63). Format acara yang monoton akan terkesan membosankan, diperlukan pengemasan sebuah program yang menarik terutama untuk anak-anak, tidak hanya menarik minat menonton anak namun juga menambah wawasan sejak dini. Format acara baiknya menarik dan variatif namun tidak mengurangi tema pembahasan yang disajikan, maka program *magazine show* cocok dijadikan sebagai alternatif dalam penyampaian informasi.

Program *magazine show* memiliki format seperti *magazine* (media cetak), yang di dalam terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase *actual* atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penontonnya (Naratama, 2013:192). *Magazine show* menampilkan tayangan informasi yang lebih beragam dengan menekankan aspek ringan dan menarik yang mudah di terima oleh masyarakat umum. *Magazine* lebih menekankan pada aspek menarik

suatu informasi ketimbang aspek pentingnya (Morisan, 2008: 28). Informasi yang ditampilkan ringan namun mendalam, sehingga *magazine* masuk dalam program *soft news* atau berita ringan, disebut demikian karena penyampaian berita atau informasinya dikemas dengan santai dan menghibur.

Magazine memiliki sifat-sifat berita atau jurnalistik yaitu memiliki prinsip kejujuran dan kebenaran. Informasi yang beragam, diperlukan kata-kata atau narasi yang efektif dan efisien dalam penyampaiannya. Program *magazine* dibawakan oleh satu atau dua pembawa acara yang menjadi penghubung antar rubrik. Baiknya seorang pembawa acara *magazine* paham dengan atau konten acara tersebut. *Magazine* digunakan ketika program berita tidak memungkinkan secara cepat dan aktual disajikan kepada penonton yang terikat oleh nilai aktualitas sebuah berita.

Kebanyakan orang bingung membedakan program *magazine* dan program *feature* karena memiliki format yang hampir mirip.

Perbedaannya program *feature* memiliki satu pokok permasalahan yang disoroti dari berbagai aspek yang disajikan lewat berbagai format, sementara *magazine* bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan satu bidang kehidupan yang ditampilkan dalam rubrik-rubrik yang tetap dan disajikan lewat berbagai format (Wibowo,1997:133).

Program *magazine* ini membahas hewan peliharaan untuk menambah pengetahuan dan hubungan yang selaras sesama makhluk Tuhan sejak dini. Sutradara harus mempelajari lebih dalam tentang setiap topik yang dibahas, sehingga program disajikan dengan data yang valid namun tidak mengurangi unsur kreatifitas dalam menarik minat penonton.

C. Penyutradaraan

Kunci keberhasilan suatu program acara merupakan tanggung jawab seorang pengarah acara atau sutradara televisi dalam merealisasikan ide program *Magazine Show "Pet House"*. Sutradara televisi adalah seseorang yang mampu

mengarahkan dan menciptakan sebuah karya seni audio-visual dalam bentuk format acara televisi drama ataupun non drama dengan menggunakan sistem rekaman gambar elektronik, baik *single* maupun *multi camera* (Naratama: 2006:19). Tidak hanya kepada pemain tetapi juga pas aspek teknis dan estetik karena sutradara bertanggung jawab atas hasil akhir tayangan sebuah program yang dihadirkan di televisi. "Seorang sutradara harus benar benar menguasai skenario yang ada demi menghasilkan karya yang baik." (Saroenggallo 2008, 34). Sutradara harus paham betul dengan materi yang disampaikan agar penonton dapat mengerti materi yang disampaikan. Bertanggung jawab dalam kualitas gambar yang terdapat di layar dan harus mengontrol aspek-aspek teknis serta elemen cerita pada saat produksi.

Sutradara televisi harus memahami format acara yang akan ditayangkan, mulai dari target penonton, durasi, jam tayang, dan konsep penyajian dari acara tersebut. Konsep seorang sutradara yang sesuai

dengan kebutuhan penonton yang akan didiskusikan dan direalisasikan bersama kru. Tidak hanya itu, sutradara harus memperhatikan pengambilan gambar yang dibutuhkan agar editor dapat lebih mudah menyusun gambar untuk menyampaikan informasi. Variasi shot berguna untuk pilihan gambar yang variatif disetiap frame-nya dan penonton tidak bosan melihat gambar yang lama dan berulang-ulang.

Ada tiga dasar konsep menonton yang harus dipahami oleh sutradara televisi, terutama pada saat pengembangan ide berdasarkan filosofi dari konsep penyutradaraan itu sendiri. Ketiga konsep menonton itu adalah:

1. *What people want to see*
2. *What people need to see*
3. *What people want and need to see* (Naratama, 2004: 58)

Saat mengetahui kebutuhan dan keinginan penonton maka sutradara dapat menciptakan program

yang tepat dan menarik perhatian penonton. Hal tersebut dapat diwujudkan dari segi teknis dan juga segi kreatifitas sutradara sehingga menciptakan program yang menarik dan sesuai minat penonton.

Format acara magazine show menyerupai majalah cetak, maka teknik penyutradaraan untuk *magazine show* harus mengikuti dan gaya penulisan berita tulis. Artinya, kalau dalam media cetak sebuah berita dilaporkan dalam bentuk tulisan, maka dalam magazine show sebuah berita dilaporkan dalam bentuk tulisan dan gambar (Naratama, 2013: 193). Jika majalah cetak mengutamakan kekuatan gambar untuk merealisasikan keadaan, magazine show menggunakan naskah dalam mengiringi gambar. Pada umumnya seorang sutradara magazine show dirangkap menjadi produser. Karena sifatnya yang *investigative*, produser juga sering kali merangkap sebagai pemimpin redaksi (Naratama, 2013: 193), tetapi walaupun demikian, produksi *magazine show* memiliki teknik penyutrdaraan yang berbeda-beda tergantung ciri khas sutradara.

Naskah sangat diperlukan sebagai pedoman seorang sutradara dalam mengarahkan acara agar program yang diproduksi bisa memberikan informasi dan pesan yang sesuai dengan apa yang direncanakan. Apabila seorang sutradara tidak mengerti dan memahami naskah, sebaik apapun naskah tidak akan menghasilkan karya yang baik. Sutradara yang serius dan bertanggung jawab dalam pekerjaannya mampu memvisualkan naskah dengan baik pula.

D. Videografi

Program magazine show “Pet house” menggunakan teknik perekaman gambar dengan multi camera dan single camera. Multi camera dibutuhkan untuk keperluan variasi shot. Hampir seluruh format nondrama mengandalkan kecepatan dan kemampuan teknik perekaman gambar dengan jumlah yang banyak (Naratama 2013, 123). Shot yang baik memiliki kombinasi berbagai komposisi gambar yang utuh dan baik. Multi camera juga akan lebih cepat dan efisien dalam pengambilan gambar. Sutradara bertugas untuk

memilih dan menentukan jenis angle camera sesuai kebutuhan karena jika tidak sesuai maka gambar dan makna informasi yang berbeda. Gambar menarik pastinya mempertimbangkan *Mise-en-scene*, *framing*, komposisi, dan pergerakan kamera agar menjadi sebuah tontonan yang menarik dan tidak membosankan. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya (Pratista, 2008: 61), sehingga harus diatur sedemikian rupa agar menjadi shot yang indah.

Cahaya juga merupakan aspek penting dalam pengambilan gambar, karena dengan cahaya benda akan terlihat bentuknya dengan jelas. Apabila tanpa cahaya benda tidak akan terlihat atau noise, hal tersebut dapat menurunkan minat penonton untuk menonton program ini.

E. Animasi

Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup (Arief Ruslan, 2016: 15).

Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Sebuah animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.

Mendengar kata animasi, maka sering pemahaman merajuk pada sebuah hasil industri kreatif yang berkaitan dengan pertunjukan film, baik pada media layar lebar atau televisi. Industri animasi sendiri telah menyentuh dalam berbagai sektor kebutuhan informasi, mulai dari hiburan, bisnis sampai dengan pendidikan (Suwasono, 2016: 1), sehingga dapat menjadikan animasi sebagai sarana komunikasi di semua media komunikasi dan mempunyai peranan yang cukup penting dalam dunia digital.

Menurut bentuknya animasi terdiri dari dua kategori yaitu animasi dua dimensi (2D) yang pengerjaannya

bersifat manual. Dibutuhkan kumpulan gambar yang dibuat secara teratur yang pada akhirnya terlihat seolah bergerak. Kemudian ada animasi tiga dimensi (3D) atau biasa disebut digital animation yang menggunakan perangkat komputer.

Hampir seluruh anak-anak sampai orang dewasa menonton sebuah film animasi yang bentuknya bermacam-macam, secara grafis ataupun dimensi-dimensi lainnya (Arief Ruslan, 2016:5). Film animasi dibuat menjadi tempat untuk segala usia, dengan demikian perkembangan animasi dapat terlihat dalam lingkup yang cukup luas.

Jika film *live action* memiliki aktor sebagai pemain sebuah cerita, maka film animasi memiliki karakter dan animatorlah sebagai aktor yang harus menggerakkan karakter melalui goresan pensilnya menjadi film animasi (Bambi Bambang, 2013:44). Tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat berwujud binatang atau benda yang

diinsankan. Menjalankan peran tertentu di suatu peristiwa atau cerita, tokoh menjadi salah satu unsur terpenting dalam sebuah animasi.

Di dunia animasi visualisasi karakter salah satu faktor sebagai daya tarik. Karakter animasi itu berupa tokoh dalam cerita. 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). Tokoh animasi harus memiliki karakter rinci. Perincian karakter dalam skenario biasanya meliputi peran, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik, sifat atau perilaku, pendidikan, kebiasaan, dan sebagainya (Elly Herliyani, 2014: 25).

Animasi tidak lepas dari penggunaan warna. Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata. Nuansa warna dapat menimbulkan berbagai macam kesan. Warna adalah sebuah gejala visual yang terkadang tidak begitu diperhatikan oleh manusia, namun kehadirannya menambah nilai

tersendiri dalam kehidupan manusia (Anditya, 2016:11). Secara visual warna mempunyai kekuatan dalam menunjukkan identitas suatu objek.

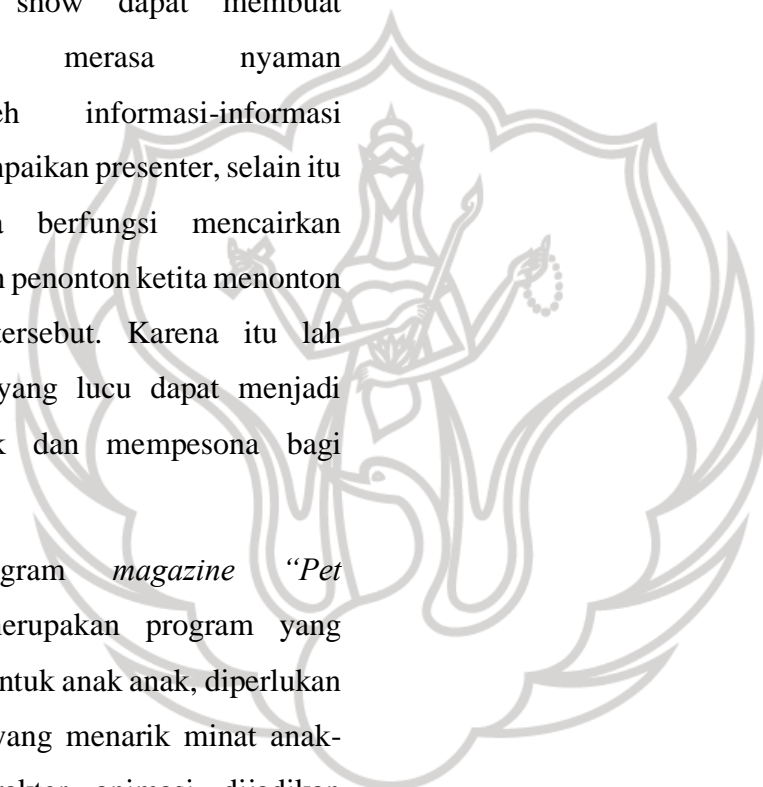
Pemilihan warna dalam pembuatan animasi dapat mewakili karakter visual dan kedekatan penonton terhadap program acara. Penggunaan warna kombinasi terang dan cerah guna membangun mood penonton dalam segi estetis. Variasi tersebut memperindah visual agar anak-anak tidak merasa jenuh.

F. Presenter

Presenter menurut arti katanya, seorang yang mengantarkan suatu sajian. Sajian itu bermacam-macam, seperti *music*, aneka program, *feature*, *magazine*, dan kuis (Fred Wibowo, 2014:101). Dalam bahasa Indonesia presenter disebut penyaji, sebagai orang yang memegang suatu acara tertentu, keberadaan presenter identik dengan acara yang dibawakannya, kehadirannya dapat menjadi daya tarik suatu program acara. Presenter boleh memberi pemanis suatu sajian program dengan kata-katanya. Ia harus mampu menghidupkan suatu

sajian program, lebih-lebih program yang dirasa “dingin” (Fred Wibowo, 2014: 102). Presenter harus bisa menciptakan suasana yang sesuai dengan program yang dibawakan, sehingga audience akan nyaman pada program tersebut. Karakteristik presenter yang lucu dalam program magazine show dapat membuat penonton merasa nyaman memperoleh informasi-informasi yang disampaikan presenter, selain itu lucu juga berfungsi mencairkan ketegangan penonton ketika menonton program tersebut. Karena itu lah presenter yang lucu dapat menjadi daya tarik dan mempesona bagi penonton.

Program *magazine* “*Pet house*” merupakan program yang disajikan untuk anak-anak, diperlukan presenter yang menarik minat anak-anak. Karakter animasi dijadikan pembawa acara dalam ini. Walaupun animasi bukan genre khusus untuk anak-anak, namun pada program ini animasi digunakan sebagai media ekspresi kreatif dalam penyampaian cerita. Penggunaan animasi sebagai pembawa acara dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.



KONSEP KARYA

1. Konsep Penyutradaraan

Program *magazine show* “*Pet House*” membahas tema tentang hewan peliharaan. Sutradara pada program ini juga merangkap sebagai produser. Tugas sutradara pada program *magazine* “*Pet House*” antara lain memimpin tim produksi dari penata kamera, penata cahaya hingga kru pendukung lainnya, sedangkan sebagai produser bertugas mengevaluasi, memilih dan mengedit setiap laporan dari hasil riset di lapangan.

Sutradara dalam program *magazine* harus mampu menyampaikan konsep yang informatif dan menghibur. Sutradara mewujudkan konsep kreatif dari ide-idenya untuk menghasilkan program berbobot dan mampu menciptakan visual yang menarik agar informasi dapat diterima penonton. Sutradara yang baik harus mampu memikat penonton sehingga menyukai siaran yang disuguhkan.

Salah satu pekerjaan pada program edukasi untuk anak-anak adalah mentransfer dan mengadaptasi

informasi ilmiah dari para ahli ke dalam naskah menjadi bahasa yang lebih sederhana yang mudah dipahami oleh penonton khususnya anak-anak. Riset mengenai informasi dan sasaran penonton memberikan dampak baik pada program *magazine* “*Pet House*” karena segmentasi program ini lebih condong ditujukan untuk anak-anak.

Konsep penyutradaraan program *magazine* “*Pet House*” menggunakan karakter animasi sebagai pembawa acara sehingga elemen tersebut paling mendukung informasi. Program ini dikemas dengan bahasa sederhana dan gambar yang memikat. Program *magazine show* “*Pet House*” memiliki 6 rubrik informatif dan menghibur, dipandu oleh karakter animasi Iboy sebagai pembawa acara yang komunikatif dengan karakter lucu dan rasa ingin tahu. Tidak hanya itu, program ini menggunakan warna-warna dominan cerah untuk memberikan kesan menyenangkan dan ceria.

Magazine show “*Pet House*” mengusung tema seputar hewan peliharaan dan menghadirkan

narasumber antara lain dokter hewan, pecinta hewan, masyarakat, dan lain-lain. Narasumber terpercaya diharapkan dapat memperkuat konten tiap rubrik dalam program ini.

Pada segmen pertama dimulai dengan *Opening Bumper* dan cuplikan *highlight*, dibuka oleh pembawa acara dengan background animasi rumah yang di huni tiga ekor kucing. Rubrik "*Pet Story*" akan mengisi segmen pertama yang memberikan informasi tentang hewan peliharaan secara detail namun santai dan menyenangkan agar penonton nyaman menonton program tersebut. Episode "*Cat Lovers*", penonton akan diperkenalkan dengan kucing dan informasi seputar kucing. Sejarah kucing menjadi hewan peliharaan akan ditampilkan dalam bentuk animasi kemudian dijelaskan oleh dokter hewan.

Segmen kedua membahas rubrik "*Pet profile*" yaitu rubrik yang menjelaskan beberapa jenis ras hewan. Ras hewan tersebut akan diulas secara terperinci agar penonton dapat mengetahui lebih dalam dan menjadi pertimbangan untuk

memelihara hewan tersebut. Pembawa acara akan menyampaikan kepada penonton informasi tentang hewan yang akan ditampilkan. Pada episode kali ini, jenis hewan yang dibahas antara lain kucing persia, bengal, dan maine coon. Informasi tentang kucing persia akan ditampilkan dengan split screen sebagai pembeda kucing persia *long hair* dan *exotic*, untuk kucing bengal salah satu informasi akan ditampilkan melalui ilustrasi gambar terciptanya kucing bengal. Kemudian maine coon akan disajikan dengan grafis sejarah maine coon sebagai nenek moyang kucing anggora dan norwegian forest.

Pada segmen ketiga menampilkan rubrik ketiga yaitu "*Pet Show*" dan "*Pet Idol*". Rubrik "*Pet Show*" membahas tentang event yang diselenggarakan di berbagai kota di Indonesia karena minat masyarakat terhadap *event* mengenai hewan peliharaan cukup tinggi. Oleh sebab itu dengan diangkatnya rubrik ini diharapkan masyarakat umum dapat lebih mengenal berbagai *event* mengenai hewan peliharaan yang diselenggarakan di Indonesia. Pada episode "*Cat Lovers*", *event* yang

diangkat adalah *Cat Show*, kucing akan bertanding, mulai dari kesehatan, keindahan bulu, dan kepintaran kucing. Tidak hanya *Cat Show* tetapi ada pemeriksaan kesehatan dan pemberian obat cacing. Para pemilik kucing akan diwawancarai tanggapan mengikuti *event* tersebut.

Rubrik "*Pet Idol*" menampilkan beberapa hewan peliharaan yang memiliki banyak penggemar di media sosial. Rubrik ini bertujuan memberikan informasi dan hiburan berupa video-video lucu dan hewan peliharaan terkenal. Tingkah laku, bentuk fisik dan kegiatan menarik hewan peliharaan tersebut menjadi daya tarik sehingga menjadi terkenal dan memiliki penggemar setia.

Segmen terakhir menyajikan rubrik "Tanya Sobat" dan "*Tips and Trick*". Pada rubrik "Tanya Sobat" diawali grafis pertanyaan seputar hewan peliharaan dan iboy akan melakukan *vox pop* untuk memperoleh pendapat masyarakat mengenai salah satu jenis hewan peliharaan di setiap episodenya,

sehingga dapat mengetahui informasi tentang hewan peliharaan di masyarakat. Informasi dari *vox pop* tersebut akan diklarifikasi oleh pakar atau ahli di bidangnya.

Rubrik penutup "*Tips and Trick*" menghadirkan informasi tentang bagaimana cara merawat hewan peliharaan. Pada episode "*Cat Lovers*" pembawa acara akan membagikan *tips* memandikan kucing. Kucing merupakan hewan yang pembersih namun di beberapa area tubuh kucing yang tidak dapat bersihkan oleh kucing sendiri, selain itu kebanyakan kucing takut pada air. Pembawa acara membagikan *tips* memandikan kucing dengan benar tanpa menyakiti kucing tersebut.

2. Konsep Naskah

Magazine show "Pet House" merupakan program edukasi dengan segmentasi anak-anak. Naskah digunakan untuk membantu pengarah acara dalam menyampaikan konsep secara rinci. Naskah ditulis tetapi tidak keluar dari tema, dan berdasarkan aspek faktualisasi agar informasi ke penonton. Riset

mendalam mengenai objek merupakan hal yang sangat krusial agar tidak terjadi kesalahan dalam menyampaikan informasi.

Diksi dalam narasi program magazine show “*Pet House*” menggunakan diksi yang ringan dan mudah dicerna sehingga informasi yang disampaikan sesuai dengan target *audience*, yaitu anak-anak. Pemberian efek visual mendukung beberapa informasi dalam penulisan naskah agar penonton lebih terhibur dan tidak bosan.

Pemilihan kalimat-kalimat sederhana, segar dan menyenangkan untuk mendukung konsep. Penggunaan kalimat sederhana bertujuan memudahkan penonton mencerna informasi ilmiah. Kalimat-kalimat segar dan menyenangkan dipilih penulisan naskah untuk memperkuat konsep naskah sesuai dengan tema.

3. Konsep Videografi

Aspek videografi sangat penting dalam mendukung program acara, videografi berfungsi sebagai gambar bercerita, sehingga harus menarik dan tidak membosankan,

baik dari segi teknik pengambilan gambar maupun dari segi *mise-en-scene*, komposisi, dan pergerakan kamera.

Program *magazine show “Pet House”* menggunakan teknik *multi camera* pada saat pengambilan gambar. Teknik ini dibutuhkan untuk menghasilkan gambar yang memiliki *angle* yang banyak dan beragam. Pengambilan *stock* gambar dalam jumlah yang banyak namun tetap mengutamakan aspek keindahan dan variasi terhadap objek yang direkam. Konsep videografi dengan pengambilan gambar yang sesuai dengan naskah dan realitas yang ada untuk diinformasikan. Pada sesi wawancara sudut pengambilan gambar dilakukan dengan *medium close up* dan meluaskan *space* pada bagian sisi kiri atau kanan dari narasumber dan penambahan *footage* di setiap wawancara.

Perekaman dengan *multi camera* meliputi kegiatan wawancara dan pengambilan *stock* gambar bertujuan untuk mendapatkan *stock* gambar dalam jumlah banyak, variasi jenis *shot*, dan efisiensi waktu untuk

satu kali shooting. Jumlah shot yang bervariasi akan memberikan dampak signifikan di meja editing.

4. Konsep Editing

Proses editing menggabungkan seluruh elemen produksi melalui tahap ini. Mulai dari penyusunan *shot*, *graphic*, memasukan animasi dan musik yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan. Teknik editing disesuaikan dengan narasi masing-masing di setiap segmennya. Gambar harus sesuai dengan informasi yang diucapkan oleh presenter atau narator. Konsep editing akan menggunakan efek animasi yang lucu sesuai informasi yang disajikan untuk menghindari visual yang menjenuhkan. Pada sesi wawancara ditayangkan potongan-potongan gambar sesuai narasi dari narasumber agar penonton mudah mencerna pesan dan menghindari gambar yang monoton. Kontinuitas gambar juga digunakan untuk menggambarkan suatu bagian dari kejadian yang saling berkesinambungan.

Penggunaan karakter animasi sebagai pendukung visual untuk

menjelaskan materi yang bersifat ilmiah agar materi yang berat terasa ringan dan menarik bagi penonton. Animator akan bekerja dalam mendesain dan merancang konsep animasi yang akan dimasukan ke tahap editing. Kemudian dibutuhkan proses dubbing untuk mengisi suara karakter animasi sebagai sumber audio utama.

5. Konsep Animasi

Animasi berperan besar dalam program *magazine* “*Pet House*”. Konsep yang digunakan yaitu animasi 2D dengan karakter animasi sebagai pembawa acara. Program akan di dominasi oleh animasi agar menarik dari segi visual. *Love bird* bernama Iboy menjadi icon program *magazine* “*Pet House*” yang bertugas menjadi pembawa acara. Program ini menceritakan perjalanan karakter animasi bertemu dengan hewan peliharaan.

Program *magazine show* “*Pet House*” menerapkan konsep fabel yaitu seekor hewan yang bisa berbicara dan bertingkah laku layaknya manusia. Karakter animasi iboy yang ramah, ceria, dan inovatif

dapat menjadi salah satu contoh untuk mengajarkan dan menanamkan perilaku yang baik pada anak-anak. Elemen animasi akan digunakan di beberapa bagian pada setiap segmen. Penggunaan animasi dalam program ini digunakan sebagai pengantar segmen, penggunaan bumper, lower third, serta mengilustrasikan informasi dalam bentuk animasi. Terdapat fungsi animasi tersebut sebagai identitas program yang lucu dan memiliki kesan anak-anak. Iboy sebagai pembawa acara, pada setiap rubrik akan inframe dan merespon beberapa informasi yang disajikan

Karakter animasi sebagai pembawa acara berkarakter lucu, pintar, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga cocok memandu acara bagi anak-anak. Karakter animasi memiliki gaya unik yaitu memakai helm. Penggunaan helm sesuai dengan karakter Iboy yang selalu menjelajahi rumah hewan peliharaan dan juga secara tidak langsung mengajarkan anak-anak untuk safety riding. Pada tiap episode karakter animasi akan ditemani oleh hewan peliharaan yang berbeda-beda sesuai dengan dengan tema episode

yang akan ditayangkan. Pada episode “*Cat Lovers*” Iboy akan ditemani oleh hewan peliharaan kucing.

6. Konsep Tata Suara

Penataan suara menjadi aspek penting dalam program magazine show. Musik jingle untuk bumper program “*Pet house*” bernuansa ceria sesuai dengan ciri khas program dan lebih menarik minat penonton. Penggunaan *background* atau ilustrasi musik di setiap rubrik juga agar penyampaian informasi tidak membosankan. Memaksimalkan suara dubber sebagai pengisi suara dalam program ini yang dilakukan di studio. Pada saat wawancara narasumber menggunakan *clip on* dan untuk *vox pop* menggunakan *mic dynamic* di lokasi yang cukup ramai agar sumber suara tetap jelas.

PEMBAHASAN KARYA

Program *magazine show* “*Pet House*” merupakan program televisi yang membahas seputar hewan peliharaan dengan konsep yang menyenangkan. Program ini memiliki target penonton anak-anak hingga remaja sehingga mengutamakan aspek visual yang menarik dengan menambahkan animasi menggemaskan agar dapat menghibur penonton. Program “*Pet House*” menyajikan program yang informatif, edukatif dan inovatif, dikemas dengan format *magazine show*. Program ini bertujuan memperkenalkan hewan peliharaan secara menarik tanpa menghilangkan informasi penting kepada penonton.

Program *magazine show* “*Pet House*” memiliki rubrik-rubrik tetap dengan mengusung tema seputar hewan peliharaan dan menghadirkan narasumber antara lain, dokter hewan, pecinta hewan, masyarakat, dan lain-lain. Narasumber terpercaya dapat memperkuat konten tiap rubrik dalam program ini.

Program *magazine show* “*Pet House*” mengusung 6 rubrik tetap

yaitu: *Pet Story*, *Pet Profile*, *Pet show*, *Pet idol*, *Tanya Sobat*, dan *Tips and Trick*. Program ini hadir sebagai informasi, inspiratif, dan menghibur untuk penonton. Perwujudan “*Pet House*” sebagai program yang menghibur dikemas dengan format *magazine show* berdurasi 30 menit terbagi menjadi 4 segmen dan 6 rubrik tetap yang berisi bahasan materi berbeda setiap episodenya.

1. Segmen 1

Segmen pertama dalam program “*Pet House*” berisi pengenalan host dan hewan yang dibahas. Pada episode “*Cat Lovers*” diawali dengan karakter animasi Iboy sebagai pembawa acara sedang melakukan perjalanan dan memutuskan untuk beristirahat di suatu rumah. Saat menyapa penonton, tiba-tiba beberapa kucing muncul dan pembawa acara pun memberikan cuplikan informasi mengenai kucing dalam rubrik “*Pet Story*”. Rubrik ini berisi penjelasan singkat mengenai kucing, seperti sejarah kucing, jenis kucing, bentuk fisik kucing, keunikan dan karakter kucing.

Pada segmen ini diawali dengan beberapa *footage* kucing. Karakter animasi sebagai pembawa acara memberikan informasi dengan ilustrasi mesir kuno untuk menggambarkan sejarah kucing sebagai hewan peliharaan. Kemudian informasi akan dipaparkan lebih detail oleh sumber yang terpercaya yaitu Drh. Lily Gunawan.

Cuplikan selanjutnya mengenai jenis-jenis dan karakteristik kucing. Informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan baik dengan memberikan beberapa info grafis seperti split screen pada penjelasan mengenai jenis kucing ras dan kucing domestik. Pada rubrik ini juga terdapat informasi mengenai keunikan kucing yang belum banyak diketahui. Salah satu keunikan kucing yaitu memiliki mata tajam dengan jangkaun lebih dari 200 derajat. Mata kucing juga dapat mengecil saat melihat cahaya terang dan membesar saat melihat sedikit cahaya dikarenakan pupil mata kucing yang berbentuk elips. Informasi ini akan dihadirkan dalam bentuk animasi untuk mempermudah penonton

memahami informasi yang disampaikan.

2. Segmen 2

Bumper program telah hadir untuk mengawali segmen kedua, pembawa acara menyapa kembali penonton dan mengantarkan ke rubrik "*Pet Profile*". Diawali dengan bumper rubrik, "*Pet Profile*". Segmen dua hanya membahas satu rubrik berisi cuplikan jenis kucing populer yaitu persia, bengal, dan mainecoon.

Kucing pertama yang dibahas yaitu kucing persia. dengan beberapa *footage* kucing persia dan insert pembawa acara untuk merespon beberapa informasi seputar persia. Informasi yang diberikan berupa karakter kucing, keunikan, dan ciri khas jenis kucing tersebut. Persia terbagi dari dua jenis yaitu, persia longhair dan exotic persian. Pembagian jenis kucing Persia akan menggunakan split screen agar dikarenakan untuk memberikan dua informasi dalam waktu yang bersamaan.

Kucing selanjutnya ada bengal dan mainecoon, sama halnya

dengan persia informasi yang diberikan berupa karakter kucing, keunikan, dan ciri khas jenis kucing tersebut. Namun untuk sejarah dari kucing bengal dan mainecoon akan diilustrasikan dengan animasi untuk mempermudah penyampaian informasi dan menarik perhatian penonton, mengingat segmentasi penonton adalah anak dan remaja, maka beberapa informasi dihadirkan dalam bentuk animasi.

3. Segmen 3

Diawali dengan beberapa footage sebuah event, pembawa acara mengajak penonton untuk melihat *event* dan *trend* mengenai hewan peliharaan dalam rubrik “*Pet Show*”. Episode kali ini meliput cat show dalam *event* “Solo Pet Expo” yang diselenggarakan di Mall Paragon kota Solo. Kucing akan bertanding, mulai dari kesehatan, keindahan bulu, dan kepintaran kucing. Tidak hanya cat show tetapi ada pemeriksaan kesehatan dan pemberian obat cacing. Terdapat sesi wawancara untuk mengetahui tanggapan penyelenggara

dan pemilik kucing yang mengikuti *event* tersebut.

Rubrik selanjutnya pembawa acara akan mengantarkan ke rubrik “*Pet Idol*”. Rubrik ini berisikan tiga akun media social kucing terkenal yang diambil dari media social youtube dan Instagram. Rubrik “*Pet idol*” dihadirkan sebagai informasi dan hiburan untuk penonton. Video-video mengenai keistimewaan kucing-kucing tersebut sehingga menjadi terkenal.

4. Segmen 4

Pada segmen terakhir, diawali dengan bumper rubrik “Tanya Sobat” dengan grafis cara merawat kucing. Rubrik “Tanya Sobat” yang merupakan tayangan vox pop. Pemilihan rubrik ini untuk menanyakan pendapat anak-anak mengenai suatu fenomena yang terjadi ataupun informasi yang beredar di masyarakat, kemudian informasi tersebut akan dijelaskan lebih jelas oleh dokter hewan sehingga penonton mengetahui fakta cara merawat kucing dengan benar.

Setelah informasi cara merawat kucing, pembawa acara akan memberikan sebuah *tips* dalam rubrik “*Tips and Trick*”. Pembawa acara membagikan *tips* memandikan kucing dengan benar tanpa menyakiti kucing tersebut. Walaupun Kucing merupakan hewan yang pembersih namun di beberapa area tubuh kucing yang tidak dapat bersihkan oleh kucing sendiri, selain itu kebanyakan kucing takut pada air. *Tips* ini menjadi informasi baru sehingga menambah wawasan bagi penonton.

KESIMPULAN

Program *magazine show* “*Pet House*” bertujuan memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi mengenai hewan peliharaan bagi masyarakat terutama anak-anak dan remaja. Format *magazine show* dan visual yang menarik dengan menggunakan animasi berwarna cerah agar memikat penonton. Program ini membahas seputar hewan peliharaan yang dibawakan oleh karakter animasi sebagai *icon*. Karakter animasi *love bird* bernama Iboy berfungsi agar tampilan

program ini terlihat ceria dan menghibur namun tetap memberikan wawasan serta bahan pembelajaran dan kesadaran pentingnya menjaga hewan peliharaan sejak dini.

Program ini memiliki segmen dan rubrik tetap yang berisi bahasan materi berbeda setiap episodinya. Aspek informatif program *magazine show* “*Pet House*” mengusung 6 rubrik yaitu: *Pet Story*, *Pet Profile*, *Pet show*, *Pet idol*, Tanya Sobat, dan *Tips and Trick*. Penyajian informasi rubrik-rubrik tersebut berupa ilustrasi gambar, liputan di lokasi berupa *footage* maupun wawancara, dan video-video yang didapatkan dari media sosial *youtube*. Pemilihan *shot*, *angle*, dan komposisi yang dinamis mendukung visual sehingga menambah daya tarik program agar penonton tidak jenuh. *Background* yang ceria dan menyenangkan juga berpengaruh untuk menambah suasana ceria dan menjadi salah satu daya tarik pada program ini.

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. Program ini diharapkan dapat memberikan informasi serta memperluas wawasan cara memelihara kucing.

SARAN

Pembuatan karya seni memang memerlukan waktu, tenaga, serta materi untuk mewujudkannya. Pengalaman dan pembelajaran banyak didapat pada saat proses pra produksi, produksi hingga pascaproduksi. Hal ini tidak terlepas dari beberapa masalah dari dalam tim sendiri maupun dari faktor eksternal seperti hewan peliharaan yang sulit untuk diarahkan dan lokasi yang kurang mendukung. Manajemen

waktu yang baik agar proses terselesaikan dengan baik dan efektif, serta diharuskan berpikir cepat untuk mengatasi masalah luar rencana yang dihadapi. Pengalaman dan pembelajaran tersebut menjadi saran bagi proses produksi selanjutnya agar lebih baik.

Sebuah karya yang baik harus disiapkan secara matang saat proses praproduksi, kematangan konsep dan persiapan secara detail harus benar-benar diperhitungkan dengan baik, sehingga pada saat proses produksi tidak banyak kendala yang terjadi. Melalui tulisan ini, diharapkan pembaca mampu mempelajari proses dalam produksi *magazine show* sehingga memiliki referensi untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditya, ST. 2016. *Ide Warna Rumah Gaya*. Jakarta, Andi Publisher
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ayawaila, Gerzon R. 2008. *Dokumenter Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta, FFTVIKJ.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Herliyani, Elly. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Mabruri KN, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program TV, Format Acara Non-Drama, News & Sport*. Jakarta, Grasindo.
- Moon, Brian. 2014. *Viewing Terms – A Practical Glossary for Film and TV Study*. Australia, Chalkface Press.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Kamera*. Jakarta, PT Grasindo
- Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*, Jakarta, Grasindo.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi-Camera*. Jakarta, PT. Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta, Homerian Pustaka
- Pratista, Himawan. 20017. *Memahami Film Edisi II*. Yogyakarta, Montase Press.
- Rukmananda, Naratama. 2006. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta, PT Grasindo.
- Santoso, Bambang Gunawan. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta, Elex Media Komputindo
- Saroengallo, Tino. 2011. *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta, Gramedia.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Andi.
- Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisonal*. Yogyakarta, ISI Yogyakarta
- Wibowo, Fred. 2014. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta, Grasia Book Publisher