

**PENYUTRADARAAN *VARIETY SHOW*
“BIKIN-BIKIN” EPISODE RUMAH BARA
BERKARAKTER INFORMATIF DAN MENGHIBUR
DENGAN TEKNIK *MULTICAMERA***

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
MARSISCA PUGUH SETIARI
NIM. 14148130**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

**PENYUTRADARAAN *VARIETY SHOW*
“BIKIN-BIKIN” EPISODE RUMAH BARA
BERKARAKTER INFORMATIF DAN MENGHIBUR
DENGAN TEKNIK *MULTICAMERA***

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
Mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

MARSISCA PUGUH SETIARI

NIM. 14148130

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

PENYUTRADARAAN *VARIETY SHOW*
“BIKIN-BIKIN” EPISODE RUMAH BARA
BERKARAKTER INFORMATIF DAN MENGHIBUR
DENGAN TEKNIK *MULTICAMERA*

Oleh
MARSISCA PUGUH SETIARI
NIM. 14148130

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 01 Agustus 2018

Tim Penguji

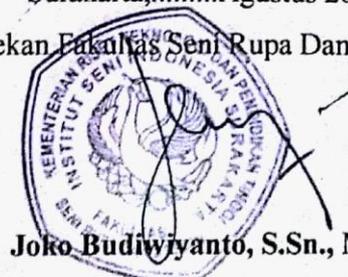
Ketua Penguji : Ranang Agung S. S.Pd., M.Sn
Penguji Bidang I : Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A
Penguji Pembimbing : St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 01 Agustus 2018

Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA.

NIP.197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Marsisca Puguh Setiari

NIM : 14148130

Dengan ini saya menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir dengan Judul **Penyutradaraan *Variety Show* “BIKIN-BIKIN” Episode Rumah Bara Berkarakter Informatif dan Menghibur Dengan Teknik *Multicamera*** adalah karya yang saya ciptakan tidak menjiplak atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran dan klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini. Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk akademis.

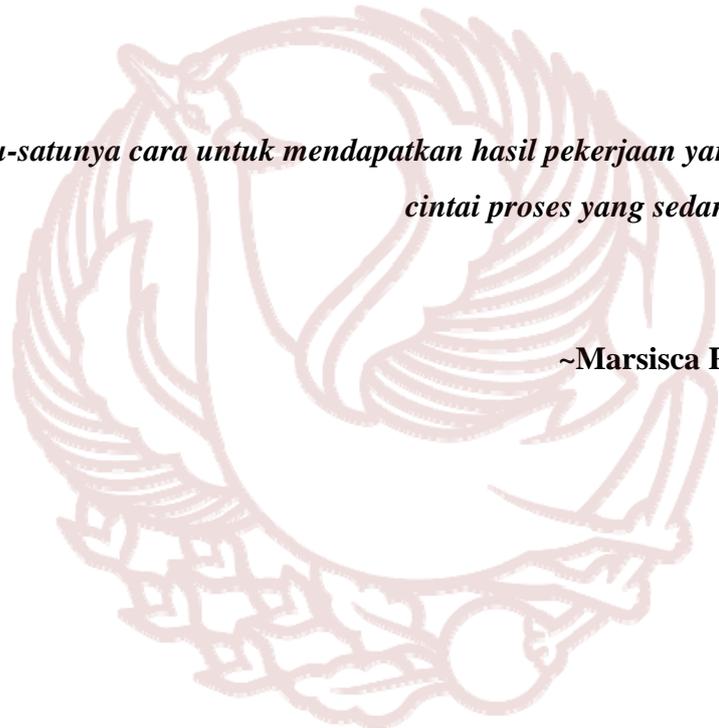
Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 01 Agustus 2018

Yang menyatakan,



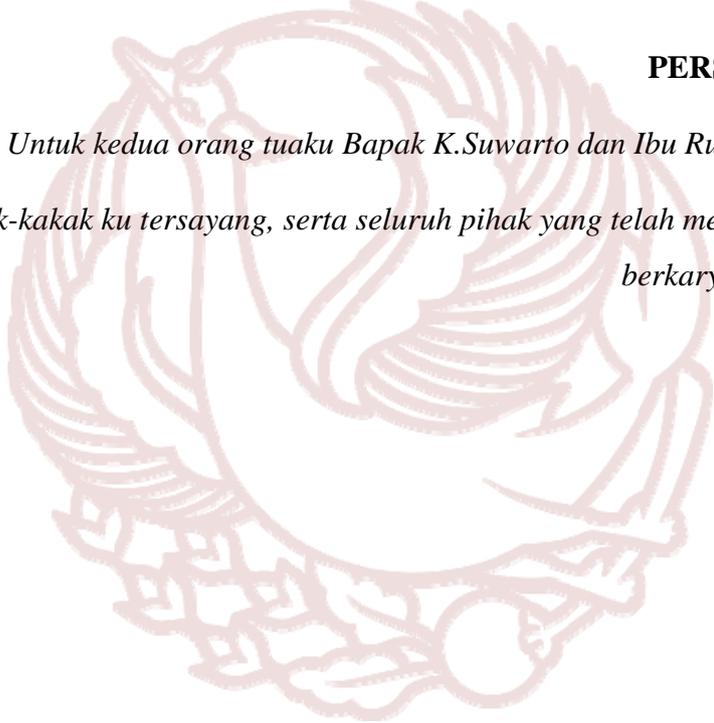
Marsisca Puguh Setiari



MOTO

*“Satu-satunya cara untuk mendapatkan hasil pekerjaan yang baik adalah
cintai proses yang sedang kamu lalui”*

~Marsisca Puguh Setiari~



PERSEMBAHAN:

*Untuk kedua orang tuaku Bapak K.Suwarto dan Ibu Rugimah tercinta
Kakak-kakak ku tersayang, serta seluruh pihak yang telah membantu proses
berkaryaku selama ini*

ABSTRAK

Marsisca Puguh Setiari. 14148130. PENYUTRADARAAN *VARIETY SHOW* “BIKIN-BIKIN” EPISODE RUMAH BARA BERKARAKTER INFORMATIF DAN MENGHIBUR DENGAN TEKNIK *MULTICAMERA* Kekaryaannya S-1 Prodi Televisi dan Film. Jurusan Seni Media Rekam. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Surakarta. Hal. i-86.

Multicamera merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan beberapa kamera pada satu adegan. Teknik ini dipilih dalam penyutradaraan program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN” episode Rumah Bara untuk memudahkan sutradara menangkap momen-momen yang dibutuhkan dari berbagai *shot*. Dalam sebuah produksi program televisi peran sutradara begitu dominan. Sutradaralah yang menentukan hasil akhir program baik secara konten, artistik maupun teknis. Program acara televisi adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan pemirsanya. Program acara televisi yang disajikan harus mengandung faktor yang membuat pemirsa tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran televisi. Ada banyak karakteristik dalam program acara televisi salah satunya adalah televisi sebagai hiburan. *Variety show* merupakan bagian dari program acara yang memiliki karakteristik menghibur, karena berisi beberapa konten hiburan seperti musik, komedi sketsa, *game*, dan *jogetan*. Informatif dan menghibur dipilih sebagai karakter utama program. Sebagai karya dengan kebaruan konsep acara yang belum pernah diproduksi sebelumnya, program *variety show* “BIKIN-BIKIN” menghadirkan pula bentuk *instructional* sebagai fokus utama program. Program *variety show* “BIKIN-BIKIN” episode Rumah Bara menghadirkan bintang tamu seorang penggerak komunitas di bidang sosial dan edukasi bagi anak-anak. Selain itu pada *episode* ini “BIKIN-BIKIN” menampilkan hiburan berupa *home band*, *tutorial* dan *current issue* tentang pemuda inspiratif di Indonesia.

Kata Kunci: Penyutradaraan, *Multicamera*, *Variety Show*, Informatif,

Menghibur

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan karya Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan *Variety Show* “BIKIN-BIKIN” Episode Rumah Bara Berkarakter Informatif dan Menghibur dengan Teknik *Multicamera* telah terselesaikan dengan baik.

Laporan karya Tugas Akhir ini tentu saja tidak terlepas atas bantuan banyak pihak yang pada kesempatan ini penulis ingin sampaikan terima kasih kepada :

1. St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penciptaan Program Acara *Variety Show* “BIKIN-BIKIN” hingga terselesaikannya laporan.
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku ketua penguji Tugas Akhir Karya.
3. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
4. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. selaku pembimbing akademik dan penguji bidang Tugas Akhir Karya.
5. Keluarga Semut Nakal angkatan 2014 dan seluruh kerabat kerja yang terlibat dalam proses produksi program acara “BIKIN-BIKIN” Episode

Rumah Bara, terimakasih telah memberikan tenaga, waktu, dan pikiran sehingga karya Tugas Akhir ini terwujud.

6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang selalu setia memberikan do'a, semangat dan dukungan baik berupa moril maupun materil kepada penulis.
7. Sahabatku Decy Permatasari, Rizka Febry Indriani, Novasari Widyaningsih dan juga Arif Febri Bachtiar kekasih tercinta yang selalu mendukung dan menemani selama berproses.
8. Serta semua pihak yang telah turut serta membantu terlaksananya Tugas Akhir Karya ini tetapi tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila di dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Penulis berharap dengan adanya penulisan laporan Tugas Akhir Karya ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak.

Atas segala perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Surakarta, 01 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	6
F. Landasan Penciptaan	12
G. Metode Penciptaan	18
H. Sistematika Laporan	19

BAB II PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Tahapan Praproduksi	21
B. Tahapan Produksi	55
C. Tahapan Pascaproduksi	59

BAB III DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya.....	62
1. Deskripsi Program	62
2. Sinopsis Program “BIKIN-BIKIN” Episode 1	64
3. Pembagian Segmen Program.....	65
B. Kendala dan Solusi	82

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86

DAFTAR ACUAN

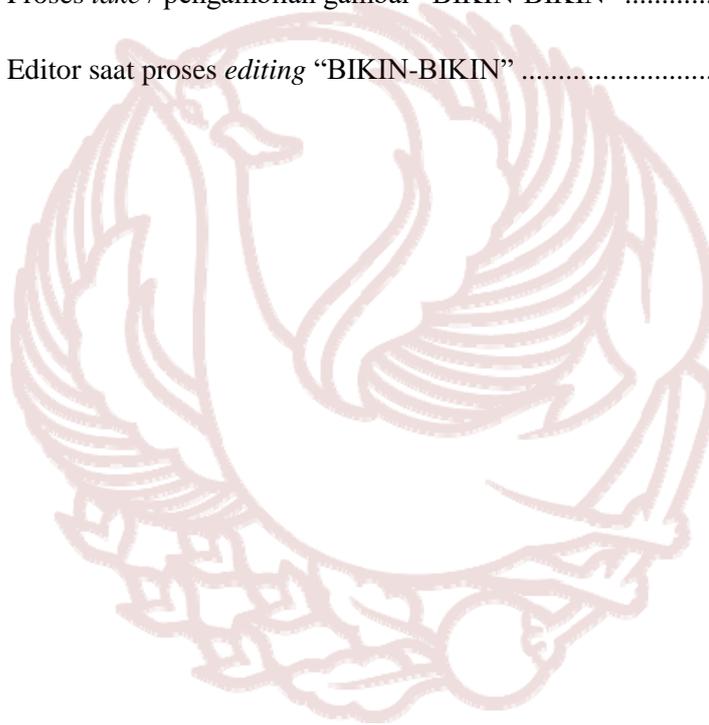
GLOSARIUM

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi aktivitas untuk <i>talk</i> bintang tamu dan <i>host</i> serta <i>co-host</i>	7
Gambar 2. Referensi aktivitas <i>host</i> dan <i>co-host</i> saat tutorial.....	7
Gambar 3. Referensi aktivitas <i>bintang tamu</i> , <i>host</i> dan <i>co-host</i> yang membahas satu topik yaitu <i>mukbang</i> DJ Butterfly	9
Gambar 4. Referensi program <i>instructional</i>	11
Gambar 5. Referensi program <i>instructional</i>	11
Gambar 6. Pola <i>blocking</i> kamera dan subjek	18
Gambar 7. Desain <i>setting</i> panggung tampak depan.....	23
Gambar 8. Desain <i>setting</i> panggung tampak samping kiri	23
Gambar 9. Desain <i>setting</i> panggung tampak samping kanan	24
Gambar 10. Proses pembangunan <i>setting</i> panggung pada tahap pengecatan	25
Gambar 11. Proses <i>setting</i> panggung pada tahap pemasangan logo program	25
Gambar 12 . Proses <i>setting</i> panggung pada tahap pemasangan lampu	26
Gambar 13. Ecca Sekar sebagai <i>Host</i> dan Chefi Ramdani sebagai <i>Co-Host</i>	31
Gambar 14. Vivi Voletha penyanyi dan Yosafat Aprianda sebagai pemain gitar.....	32
Gambar 15. Ardi sebagai pendiri “Rumah Bara” dan Alfi sebagai anak asuh Ardi... ..	32
Gambar 16. Kamera video profesional tipe SONY PXW X70	33
Gambar 17. <i>Setting</i> lampu	34
Gambar 18. Lampu <i>Kinoflo</i> dengan jumlah neon 2 <i>bank</i> , 4 <i>bank</i> , dan 6 <i>bank</i>	34
Gambar 19. Penataan kamera.....	35
Gambar 20. <i>Briefing</i> sebelum pra-studio <i>rehearsal</i>	36

Gambar 21. Saat pra-studio <i>rehearsal</i>	36
Gambar 22. Saat <i>run trough</i> sebelum produksi berlangsung.....	37
Gambar 23. Sutradara sedang memandu produksi <i>variety show</i> “BIKIN-BIKIN” ...	56
Gambar 24. Proses <i>switching</i> gambar pada saat produksi	57
Gambar 25. Proses <i>take</i> / pengambilan gambar “BIKIN-BIKIN”	58
Gambar 26. Proses <i>take</i> / pengambilan gambar “BIKIN-BIKIN”	58
Gambar 27. Editor saat proses <i>editing</i> “BIKIN-BIKIN”	61



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan 6 episode	26
Tabel 2. <i>Shooting schedule</i> produksi program acara “BIKIN-BIKIN”	38
Tabel 3. <i>Rundown</i> program acara “BIKIN-BIKIN”	39
Tabel 4. Rancangan artistik <i>make up</i> dan <i>wardrobe</i> “BIKIN-BIKIN”	42
Tabel 5. Rancangan artistik <i>properti stage</i> “BIKIN-BIKIN”	48
Tabel 6. Rancangan artistik properti tutorial “BIKIN-BIKIN”	50
Tabel 7. Daftar alat	52
Tabel 8. Analisis hasil karya pada setiap <i>segment</i>	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Media saat ini sangat banyak ditemui dengan perkembangannya dari jaman ke jaman, hingga saat ini media berperan sebagai pembelajaran. Media yang sering dijumpai adalah media elektronik disebut juga alat-alat audio visual, yang dapat dilihat dan didengar. Dalam hal ini media yang dapat dipelajari dan dipahami oleh masyarakat adalah melalui media televisi. Televisi merupakan media komunikasi modern, yang dalam perkembangannya televisi menjadi barang pokok atau kebutuhan pokok sebab dalam kenyataannya setiap individu mempunyai televisi.¹ Televisi sudah bukan barang asing lagi bagi manusia dan ini menjadi makanan sehari-hari di masyarakat. Sebagai media penyampaian informasi, program acara televisi memiliki kemampuan yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan cara kreatif karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dan waktu bersamaan oleh penontonnya. Dengan gambar dan suara, program acara televisi mampu memberi informasi secara singkat dengan berbagai tema dan pesan.

Salah satu yang menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah tayangan program audio visual televisi adalah ketika program tersebut dikemas secara menarik, dan enak ditonton. Kolaborasi dari aspek teknis, sinematografi dan isi pesan yang

¹Anton Maburri KN. 2013. *Manajemen Program Acara TV Format Acara Non Drama, News, dan Sport*. Jakarta : Grasindo. Hal. 4.

disampaikan dalam sebuah tayangan merupakan faktor penentu suatu tayangan dikatakan menarik atau tidak. Dalam sebuah produksi program acara televisi peran sutradara begitu sangat dominan, karena menentukan hasil akhir baik secara *content*, artistik maupun teknis. Penggunaan teknis yang tepat pada saat pengambilan gambar dengan sudut kamera yang beragam dipadukan dengan penggunaan tata cahaya yang menarik akan menambah keindahan dan kenikmatan bagi pemirsa.²

Program acara televisi adalah segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program acara televisi yang disajikan harus mengandung faktor yang membuat pemirsa tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran televisi. Program acara hiburan adalah salah satunya, dalam hal ini dikelompokkan lagi menjadi dua bagian drama dan non-drama. Program acara televisi hiburan yang termasuk non-drama dibagi dalam beberapa kategori yaitu musik, *magazine show*, *talk show*, *variety show*, *repackaging*, *game show*, dan kuis.³

Program *variety show* adalah program acara hiburan yang terdiri dari berbagai format program dan tindakan, terutama pertunjukan musik, *jogetan* dan musik, agama, *moment today*, komedi sketsa, *games*, dan biasanya diperkenalkan oleh pengantar (pembawa acara) atau *host*.⁴ Program *variety show* ini mengulas mengenai *lifestyle* remaja dari keunikan juga berbagai permasalahannya dengan

²Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : PT.Gramedia. Hal. 19.

³Ibid., Hal. 70.

⁴Andi Fachruddin. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta : CV Andi Offset. Hal. 184.

memberikan informasi dan tutorial dari ahlinya yang menginspirasi melalui inovasi-inovasi terkini. *Lifestyle* remaja yang semakin berkembang dengan selalu mengikuti *mode* masa kini menjadikan tuntutan acara televisi yang memberikan informasi, hiburan menarik dan juga baru. Tentu saja banyak sekali pembahasan mengenai *lifestyle* remaja yang menarik untuk dibahas. Ketika melakukan survei terhadap generasi phi (π) pada tahun 2016 (melibatkan sekitar 800 partisipan dari Jawa dan luar Jawa) saya mendapati bahwa dalam menjawab pertanyaan, “seberapa penting *lifestyle* bagi diri kamu?” lebih dari 50 % generasi phi (π) menjawab bahwa *lifestyle* merupakan suatu yang sangat penting.⁵ Dari pernyataan tersebut sudah sangat jelas bahwa *lifestyle* sangatlah penting bagi remaja, yang akan menjadi menarik untuk diulas dan dibagikan kepada remaja itu sendiri maupun masyarakat karena keberagamannya dari sisi manapun.

Program acara *variety show* ini berjudul “BIKIN-BIKIN”. Dalam kata lain bikin-bikin adalah membuat suatu hal. Dalam program acara ini menampilkan unsur visual yang menarik. Pengemasan program acara ini, mengajak pemirsa membuat sesuatu yang anti *mainstream* atau biasa mengarah pada pengertian berani berbeda dengan yang lain dalam hal menciptakan inovasi baru, unik dan menarik. Teknik pengambilan gambar *multicamera* dan dilaksanakan secara *live on tape* di dalam studio. Teknik pengambilan gambar *multicamera* adalah rekaman yang dilakukan dengan beberapa kamera pada satu adegan. Setiap kamera merekam sendiri-sendiri adegan tersebut, dengan komposisi dan ukuran gambar berbeda.⁶

⁵ Muhammad Faisal. 2017. *Generasi Phi π* . Jakarta : Republika Penerbit. Hal. 209.

⁶Rusman Latief dan Yusiatie Utud. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta : Prenada media Group. Hal. 153.

Hasil rekaman diedit menjadi satu sebelum disiarkan. Teknik ini dipilih karena untuk memudahkan sutradara menangkap *moment-moment* yang dibutuhkan dari beberapa *shot*, sehingga pemirsa yang menonton tidak akan merasa bosan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Bagaimana mewujudkan program *variety show* “BIKIN-BIKIN” dengan karakter penyampaian yang informatif dan menghibur menggunakan teknik *multicamera* melalui media televisi dari sisi penyutradaraan.

C. Tujuan Penciptaan

1. Mewujudkan penyutradaraan program acara televisi *variety show* “BIKIN-BIKIN” dengan karakter, informatif dan menghibur dari sisi elemen visual.
2. Mewujudkan media informasi seputar *lifestyle* remaja kepada masyarakat melalui media elektronik yaitu televisi.
3. Memberikan tutorial mudah, kreatif dan inovatif juga tips-tips menarik untuk penonton remaja dan masyarakat.

D. Manfaat Penciptaan

Pembuatan karya dalam tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik kepada baik mahasiswa, lembaga pendidikan, maupun masyarakat umum.

1. Bagi Mahasiswa

- a. Hasil karya dapat digunakan untuk acuan pembuatan produksi program acara televisi dengan konsep serupa atau bisa dikembangkan lagi.
- b. Memberi motivasi untuk mahasiswa lain membuat tugas akhir karya program acara televisi, karena masih jarang sekali minat untuk tugas akhir karya produksi program acara televisi.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Menjadi salah satu cara evaluasi terhadap kurikulum yang sudah diterapkan kepada mahasiswa selama delapan semester.
- b. Sebagai tolak ukur peningkatan materi yang diajarkan kepada mahasiswa.

3. Bagi Masyarakat Umum

Manfaat pembuatan karya ini adalah memberikan tontonan yang baru untuk remaja namun juga bisa dinikmati siapa saja, karena dalam program acara ini selain memberikan informasi tetapi juga menghibur dari sisi visual kepada masyarakat dalam sebuah tayangan *variety show* “BIKIN-BIKIN”.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Tinjauan Sumber Audiovisual

1. “Pagi-Pagi” NET.TV

Program “Pagi-Pagi” NET. TV merupakan sebuah program *variety show* yang berisi *current issue, music, surprise, talkshow, game show, hot deal, sharing session* bersama motivator dan interaksi langsung dengan penonton melalui media sosial atau *phone call*. Penonton dapat berbagi informasi mengenai kondisi jalanan, mengirim salam serta memilih *video music* yang ada di *playlist*. Kemasan program lebih *soft* dan *fresh* untuk menemani penonton beraktivitas di pagi hari. Pada program acara tersebut cara pembawaan *host* yang santai, interaktif dan menghibur dijadikan acuan pengkarya untuk memberikan informasi dengan *fresh*.

Persamaan pada referensi tinjauan karya dengan karya pengkarya yaitu sama-sama berformat *variety show* untuk konsep acara sama terdapat dua pembawa acara, *home band*, ada *current issue, talk show* atau bincang-bincang, dan *instructional*. Perbedaan pada acara “Pagi-Pagi” NET.TV dengan karya penulis “BIKIN-BIKIN” yaitu untuk *home band* “Pagi-Pagi” NET.TV menampilkan satu orang DJ (*disc jockey*), sedangkan pada “BIKIN-BIKIN” menampilkan dua orang penyanyi dan pemain gitar. Pada program acara “Pagi-Pagi” NET.TV untuk pembahasan tema per episode tidak fokus pada satu pembahasan saja, cara penyampaianpun sangat cepat. Pada program acara “BIKIN-BIKIN” pembahasan tema per episode

hanya membahas satu topik seputar *lifestyle* remaja dan juga cara penyampaianya santai dan *fun*. *Setting* panggung program acara “Pagi-Pagi” NET.TV menggunakan *setting mini bar* sebuah *cafe*. Pada program acara “BIKIN-BIKIN” menggunakan *setting* ruang tamu rumah.



Gambar 1. Referensi aktivitas untuk *talk* bintang tamu dan *host* serta *co-host*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=h7xmVIVKzJc>, diakses pada 24 Maret 2018, pukul 19.30)



Gambar 2. Referensi aktivitas *host* dan *co-host* saat tutorial
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TVArAUSR7ns>, diakses pada 24 Maret 2018, pukul 19.30)

2. “Hitam Putih” Trans 7

Kemudian ada program acara “Hitam Putih” Trans 7. “Hitam Putih” adalah sebuah *talk show* yang ditayangkan Trans 7. Acara ini dibawakan oleh *mentalist* Indonesia, Deddy Corbuzier. Setiap acaranya menyampaikan tema-tema inspiratif yang dibawakan secara santai. Bintang tamu seringkali dibuat tidak berdaya ketika diberi pertanyaan-pertanyaan Deddy Corbuzier yang kritis. “Hitam Putih” Trans 7 lebih fokus pada tema dan pemikiran terhadap fenomena yang diangkat dalam episode kali itu. Sifat Deddy yang spontan dan apa adanya seringkali mengundang gelak tawa dan menjadikan acara ini menarik.

Konsep *talk show* yang dihadirkan pada program acara “Hitam Putih” Trans 7 yang mengangkat topik inspiratif yang dijadikan acuan pengkarya dalam menciptakan program acara “BIKIN-BIKIN”. Persamaan pada referensi tinjauan karya dengan karya pengkarya yaitu konsep acara sama terdapat dua pembawa acara, *home band*, kemudian untuk topik yang dibahas mengangkat hal yang inspiratif. Pada program acara “Hitam Putih” Trans 7 untuk pembahasan tema per episode fokus pada satu pembahasan saja, namun cara penyampaiannya terlihat serius dan formal. Pada program acara “BIKIN-BIKIN” pembahasan tema per episode juga hanya membahas satu topik mengenai seputra *lifestyle* remaja dengan cara penyampaiannya lebih santai dan *fun*. *Setting* panggung program acara “Hitam Putih” Trans 7 menggunakan ruang kerja *host*. Program acara “BIKIN-BIKIN” menggunakan *setting* ruang tamu rumah.

Perbedaan pada acara “Hitam Putih” Trans 7 dengan karya pengkarya “BIKIN-BIKIN” yaitu format program yang berbeda “Hitam Putih” Trans 7 adalah program acara *talk show* yang di dalamnya hanya melakukan perbincangan saja. Program acara “BIKIN-BIKIN” adalah program *variety show* yang didalamnya terdapat penggabungan tiga format acara. Kemudian untuk *home band* “Hitam Putih” Trans 7 menampilkan dua orang satu pemain piano dan satu *beat box* sedangkan pada “BIKIN-BIKIN” menampilkan dua orang penyanyi dan pemain gitar.



Gambar 3. Referensi aktivitas *bintang tamu, host dan co-host* yang membahas satu topik yaitu *mukbang DJ Butterfly*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=W7x3q-rmMFU>, diakses pada 14 Juli 2018, pukul 13.03)

3. “TV *Champion*” Jepang

Kemudian ada program acara TV *Champion*, sebuah acara *variety show* televisi Jepang yang diproduksi oleh TV Tokyo. Acara ini mempunyai tema yang berbeda tiap episodenya. Ada masak-memasak, lomba makan, menyusun kartu, dan banyak lagi. Peserta yang ikut serta pun harus memiliki keahlian yang sangat baik di bidangnya. Beberapa peserta ini nantinya akan dinobatkan seorang yang benar-benar menguasai di bidangnya sebagai pemenang. Di Indonesia, acara ini pernah ditayangkan di MNCTV.

Konsep *instructional* pada program acara TV *Champion* Jepang yang menjadi acuan pengkarya menciptakan program *variety show* “BIKIN-BIKIN”. Program acara TV *Champion* Jepang memiliki *content* yang menarik dan kreatif, selain itu pada program acara tersebut menggunakan dua format didalamnya yaitu *instructional* yang digabungkan dengan *game show*. Pada program TV *Champion* lebih ditekankan untuk membuat sesuatu yang unik dan berbeda dari yang sudah ada. Perbedaan program acara TV *Champion* dengan program “BIKIN-BIKIN” ialah TV *Champion* lebih fokus kepada *instructional* dan *game show*, sedangkan “BIKIN-BIKIN” tidak hanya *instructional* namun juga ada *talk* dan *current issue*.



Gambar 4. Referensi program *instructional*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=eKHfadWwyew>, diakses pada 14 Juli 2018, pukul 13.03)



Gambar 5. Referensi program *instructional*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vjvQ0pVBoWg>, diakses pada 14 Juli 2018, pukul 13.03)

F. Landasan Penciptaan

Penyutradaraan pada program acara televisi *variety show* mengacu pada beberapa buku tentang tahapan proses produksi sebuah program televisi, baik dari Praproduksi, Produksi maupun Pascaproduksi. Berikut ini buku-buku yang dirujuk sebagai landasan pembuatan karya.

Buku karangan Darwanto Sastro Subroto, yang berjudul *Produksi Acara Televisi*, cetakan Duta Wacana University Press, 1994. Berisi tentang bagaimana memproduksi atau membuat suatu program acara televisi. Buku ini dijadikan acuan karena memberikan panduan tahapan memproduksi program televisi. Darwanto Sastro Subroto dalam bukunya menjelaskan tahapan produksi secara rinci dengan bahasa yang sederhana namun mudah dipahami, sehingga dapat diperoleh pengetahuan tentang bagaimana proses kerja sebuah produksi program televisi.

Berikutnya buku karangan Naratama yang berjudul *Menjadi Sutradara Televisi*, cetakan PT.Gramedia, 2013. Berisi tentang bagaimana proses kreatif menjadi seorang sutradara televisi. Buku ini dijadikan acuan karena memberikan panduan bagaimana menjadi seorang sutradara televisi. Seorang sutradara televisi pada umumnya menyutradarai sebuah program *variety show* menggunakan metode atau penyutradaraan seperti halnya pada program acara lainnya.

Buku selanjutnya karangan Anton Maburri KN yang berjudul *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Non-Drama, News, dan Sport*, cetakan PT.Gramedia, 2013. Berisi tentang bagaimana manajemen produksi

program acara televisi. Buku ini dijadikan acuan untuk proses manajemen dari praproduksi, produksi, pascaproduksi program acara televisi.

Tugas Akhir Karya yang berjudul *Penyutradaraan Program Televisi Advertorial “Cafe-In” dengan Karakter Informatif dan Menghibur (Episode Cafe Tiga Tjeret)* yang produksi oleh Nugroho Adi Saputro, 2015 mahasiswa Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta. Tugas akhir karya ini menjadi salah satu acuan mengenai konsep penyutradaraan program acara televisi dengan karakter informatif dan menghibur. Pada program acara karya tugas akhir Nugroho Adi Saputro menggunakan format *advertutorial* merupakan salah satu bentuk periklanan yang ada di media *massa* dengan menggunakan gaya bahasa jurnalistik. Program *advertorial* adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan kegiatan, produk, atau jasa dari suatu perusahaan kepada masyarakat.

Pengkarya memilih menggunakan landasan sumber pustaka ini karena mengambil karakter program informatif dan menghibur sebagai acuan pembuatan karya program acara “BIKIN-BIKIN”. Perbedaan program *Cafe-In* dengan program “BIKIN-BIKIN” yaitu pada format program, untuk program yang diproduksi oleh Nugroho Adi Saputro *Cafe-In* berformat *advertorial* sedangkan format program “BIKIN-BIKIN” adalah *variety show*. Pemilihan lokasi produksi juga berbeda pada program *advertorial* diproduksi di *outdoor*, sedangkan program “BIKIN-BIKIN” diproduksi *indoor* di dalam studio. Persamaan program *advertorial Cafe-In* dengan program “BIKIN-BIKIN” yaitu pada karakter program yang informatif dan menghibur.

Program *variety show* adalah program acara hiburan yang terdiri dari berbagai format program dan tindakan, terutama pertunjukan musik, *jogetan* dan musik, agama, *moment today*, komedi sketsa, *games*, dan biasanya diperkenalkan oleh pengantar (pembawa acara) atau *host*⁷. Dalam program acara “BIKIN-BIKIN” ini terdapat tiga perpaduan format program yaitu *current issue*, *talkshow* dan *instructional*. Melalui media elektronik salah satunya televisi, program acara yang informatif dan menghibur sangat dibutuhkan. Karakter informatif dan menghibur dipilih karena kedua unsur tersebut adalah sebagai kunci untuk program acara ini. Sutradara mewujudkan keduanya dalam program acara ini dengan membangun elemen *talk*, *video tape* (VT) dan *gimmick*. Program *variety show* ini mengulas mengenai *lifestyle* remaja dari keunikan juga berbagai permasalahannya dengan memberikan informasi dan tutorial dari ahlinya yang menginspirasi melalui inovasi-inovasi terkini.

1. Penyutradaraan

Sutradara televisi adalah seorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra produksi hingga pascaproduksi, baik untuk drama dan non drama dengan lokasi di studio *indoor* maupun alam *outdoor*, dan menggunakan sistem produksi *single* ataupun *multi-camera*.⁸ Sebagai orang yang memberikan komando penyutradaraan, harus memahami kondisi tim produksi yang mungkin sudah lelah mengikuti syuting ber jam-jam, mengantuk, lapar. Peran sutradara

⁷Andi Fachruddin. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta : CV Andi Offset. Hal. 184.

⁸Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : PT.Gramedia. Hal. 5.

sebagai pimpinan dibutuhkan untuk menjadi kerja tim dapat menjalankan tugas atau tanggung jawab masing-masing tanpa merasa diperintah.

2. Unsur Informatif

Informatif adalah segala sesuatu yang bersifat memberi informasi atau menerangkan. Melalui media apapun jika dapat memberikan informasi dan menerangkan sesuatu sehingga penerima informasi memahami apa yang disampaikan maka media itu dikatakan informatif.

Pada program *variety show* “BIKIN-BIKIN” menggunakan karakter informatif yang artinya memberikan tayangan informasi kepada pemirsa di rumah. Karakter informatif yang dimaksud ialah dalam penyampaian *host* dan *co-host* saat membawakan acara, kemudian penyampaian dari bintang tamu yang memberikan informasi seputar kegiatan yang dilakukan dengan menampilkan *video tape* (VT) dan juga pada saat memberikan tutorial. Selain elaborasi atau penggabungan *talk* dan *video tape* (VT), karakter informatif dalam program ini semakin kuat dengan penggunaan unsur grafis sederhana pada saat melakukan tutorial yang bertujuan untuk memberikan informasi.

3. Unsur Menghibur

Menghibur adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk menghibur orang lain. Pada program *variety show* “BIKIN-BIKIN” selain menggunakan karakter informatif tetapi juga menggunakan karakter menghibur. Karakter menghibur yang dimunculkan dalam program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN” adalah dengan melakukan beberapa *gimmick* oleh *host* dan *co-host*

yang spontan dilakukan, kemudian *gimmick* yang dilakukan untuk membuat penonton penasaran akan segmentt selanjutnya.

4. *Multicamera*

Multicamera proses produksi yang menggunakan dua atau lebih kamera dan juga terhubung dalam satu sistem yang terintegrasi menggunakan *switcher*.

Pengambilan gambar dengan menggunakan *multicamera* memudahkan sutradara untuk mengarahkan juru kamera, sehingga mendapatkan sudut pengambilan gambar sesuai yang diinginkan. Hal ini bertujuan agar memperoleh gambar atau momen sesuai dengan arahan sutradara sehingga pemirsa bisa menikmati. *Shoot the people who talk* merupakan acuan yang sudah biasa dijadikan pada sutradara pada segmentt *talk*, pada prinsipnya pemirsa televisi selalu ingin melihat siapapun yang berbicara. Jadi sutradara harus lebih aktif mengarahkan para juru kamera untuk mencari alternatif gambar sebanyak mungkin. Hal tersebut yang mendasari penggarapan karya ini menggunakan *multicamera* dengan *blocking* yang berlawanan.

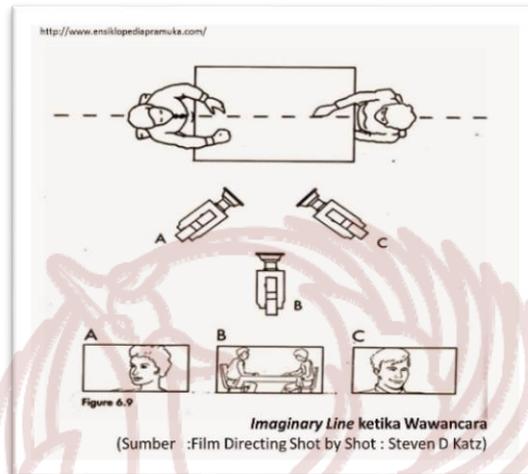
Before shooting the play with multiple cameras and a switcher in larger videotaped segments, you must not only visualize individual shots but also look for organic units action or development that you could videotape one at a time. To adequately develop the story, the characters, and the action, you should proceed in the sequence in which the scenes occur in the script. Simply select the various set locations, or prominent areas, and mark your script for multicamera shooting for each area. Note that once your tape is rolling for a new segment, you call your shoots for instantaneous editing (with the TD switching) as though you were doing a continuous, live on tape, shoot.⁹

Sebelum merekam suatu adegan dengan multikamera dan sebuah *switcher* dalam segmen video yang lebih besar, anda tidak boleh hanya memvisualisasikan gambar individual tetapi juga mencari adegan atau pengembangan unit organik yang dapat anda rekam satu per satu. Untuk cukup mengembangkan cerita, karakter, dan tindakan secara memadai, anda harus melanjutkan dalam urutan di mana adegan terjadi dalam skrip. Cukup pilih berbagai lokasi yang ditetapkan, atau area yang menonjol, dan tandai skrip anda untuk pengambilan *multicamera* untuk setiap area. Perhatikan bahwa begitu kaset anda bergulir untuk segmen baru, anda memanggil *shots-shot* tersebut untuk pengeditan seketika (dengan pengalihan pengarah teknik) seolah-olah anda melakukan rekaman berkelanjutan, langsung (*live on tape*).

Pengaturan ini memungkinkan pengambilan beberapa gambar dalam satu pengambilan tidak perlu menghentikan aksi untuk mengambil sudut / bidikan yang berbeda. Tidak perlu mengatur ulang pencahayaan sesering mungkin, dan membuatnya lebih mudah untuk memastikan kontinuitas di seluruh adegan, karena tidak sedang *re-shot* sebanyak yang dibutuhkan oleh satu kamera. Metode ini digunakan untuk produksi reguler, *volume* tinggi seperti komedi situasi dan sinetron. Ini juga merupakan pengaturan vital yang memungkinkan siaran televisi dapat berlangsung. Metode potongan garis

⁹ Zettl Herbert. 1992. *Television Production Handbook*. California. Wadsworth Publishing Company Belmont. Hal. 538.

imajiner, dan peran sutradara dan penguat penglihatan sangat penting untuk sebuah produksi program acara televisi.



Gambar 6. Pola *blocking* kamera dan subjek
(Sumber: <https://www.utdallas.edu/atec/midori/Handouts/camera.htm>, diakses pukul 15.30, pada 04 Maret 2018)

G. Metode Penciptaan

Pembuatan program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN” memerlukan tiga tahapan dalam penciptaannya yang meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Tahap praproduksi diawali dengan penentuan ide, riset, merancang desain produksi, pemilihan kru, membuat jadwal produksi, *casting* pengisi acara, pemilihan peralatan, pengurusan perijinan tempat dan peminjaman peralatan penunjang, pembangunan set panggung.

Tahap produksi, diawali dengan persiapan sutradara yaitu persiapan membuat naskah, *breakdown artististik*, *shooting script*, *breakdown blocking talent*. Selanjutnya saat produksi, sutradara, pengarah lapangan, dan penata gambar berkoordinasi mengenai pembagian *shot* dan *blocking talent* yang telah direncanakan. Kemudian tidak lupa juga berkoordinasi dengan *switcher man*, untuk menentukan gambar-gambar yang sesuai dengan keinginan.

Tahapan akhir dalam sebuah penciptaan program acara televisi adalah tahap pascaproduksi. Pascaproduksi pada pembuatan program acara televisi yang dilakukan sebelum ditayangkan setelah dilakukan *editing linier* pada saat *take* atau pengambilan gambar berlangsung yaitu *editing non linier* tahapannya *Screening*, *Selection and Logging*, *Assembly*, *Rough Cut*, *Online Editing*, *Mixing and Finishing*. Pada tahap lainya sutradara sebatas menemani *editor* memastikan hasil *editing* sesuai dengan yang diharapkan sutradara.

H. Sistematika Penulisan

Pemaparan pada bagian ini menjadi awalan dan bagian utama. Pada awal dimulai dari halaman sampul, depan berisi tentang judul dengan halaman pengesahan, pernyataan, moto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel.

Bagian bab I yang berisi tentang pendahuluan, dalam bab ini menjadi pembuka mengenai alasan terciptanya karya. Pada bagian ini dapat dibagi menjadi delapan yaitu, latar belakang penciptaan, rumusan ide penciptaan, tujuan dan

manfaat, tinjauan sumber penciptaan, landasan ide penciptaan, serta sistematika penulisan.

Pada bab II bagian ini menjelaskan tentang proses penciptaan yang dijelaskan mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pada bab III menguraikan tentang deskripsi penciptaan karya. Bagian ini menjelaskan identitas karya yang berisi tentang detail karya yang sudah diciptakan dari deskripsi program, sinopsis episode satu, pembagian *segment* program dan analisis hasil karya pada setiap *segment*. Kesulitan dan kendala teknis yang dihadapi pada saat proses penciptaan beserta solusi.

Pada bab IV berisikan kesimpulan dan saran. Pada bagian akhir laporan kekaryaannya nantinya berisikan daftar referensi yang menjadi sumber data dan dasar penulisan Tugas Akhir berupa pustaka: buku, internet, program acara televisi/video dan sebagainya serta lampiran.

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Praproduksi

Produksi program televisi melibatkan banyak peralatan, membutuhkan banyak biaya dan sebuah kerja tim. Selain memerlukan suatu kerja tim yang rapi juga perlu suatu tahap pelaksanaan produksi yang jelas dan terkonsep. Program acara televisi *variety show* ini dibuat untuk mengulas *lifestyle* remaja, yang membuat tutorial menarik dan mudah dikemas secara informatif dan menghibur. Setiap tahap harus jelas dimulai dari Praproduksi, Produksi, Pascaproduksi.

1. Penemuan Ide

Ide atau gagasan, yaitu penemuan dan pemilihan ide apakah menarik dan layak dijadikan sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan gagasan tersebut. Tahapan dimulai ketika sutradara dan produser berdiskusi menemukan ide atau gagasan, kemudian ide atau gagasan tersebut dituangkan ke dalam sebuah naskah. Tugas sutradara adalah menterjemahkan naskah yang telah disepakati oleh produser dengan karakter informatif dan menghibur. Tugas sutradara pada tahap ini meliputi *casting* dan riset lokasi. Eksplorasi perkembangan *lifestyle* remaja terkini di Kota Solo serta mencari hal-hal unik dan menarik yang dapat ditutorialkan kepada penonton.

Hal yang mendasari memilih kota Solo karena Solo adalah kota budaya banyak potensi yang bisa dibahas, seputar *lifestyle* remaja yang belum pernah

orang ketahui dan perlu untuk diperlihatkan kepada pemirsa. Seperti kegiatan sosial yang dilakukan oleh komunitas atau perorangan, kuliner, hobi, aktivitas sehari-hari, *trend fashion*, olah raga, dan masih banyak lagi. Pada saat riset yang dilakukan pengkarya menemukan seseorang yang bergerak di kegiatan sosial. Suka berbagi dan mengajari ilmu kepada anak-anak dengan sukarela.

Pengkarya tertarik untuk membahas topik sosial anak muda yang menginspirasi dan menjadikannya sebagai bintang tamu. “Rumah Bara” yang didirikan oleh Ardi salah satu penggiat sosial yang berangkat dari rasa malu akan memandang kondisi lingkungan anak-anak dan remaja yang semakin hari semakin memprihatinkan pengetahuan moralnya. Ardi menyadari bahwa pengetahuan moral itu penting diberikan sejak dini, sehingga memicu atau menginspirasi menjadikan dirinya untuk mendirikan “Rumah Bara” yang banyak sekali memberikan motivasi, pengetahuan dan bekal hidup untuk anak-anak dan remaja. Banyak motivasi yang bisa didapat dari Ardi pendiri “Rumah Bara” yang dengan ikhlas dan tanpa pamrih mengabdikan. Program *variety show* ini hadir sebagai media untuk menyampaikan informasi melalui media televisi.

2. Riset dan Pengembangan Gagasan

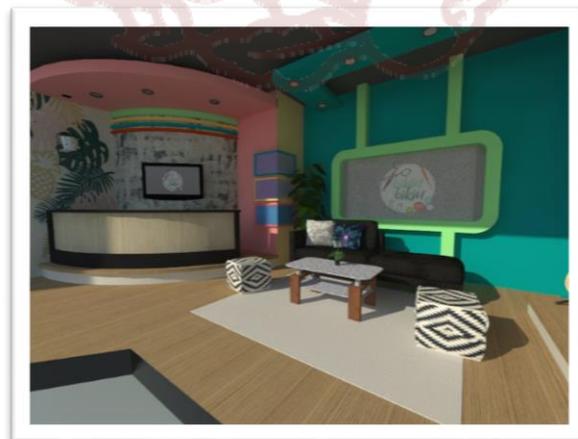
Pembuatan naskah kasar serta treatment produksi dari hasil pengembangan gagasan dan riset.

3. Perencanaan Awal

Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan produksi (*planning meeting*), *stage design*, tata cahaya, tata suara, *make up*, *wardrobe*, dan fasilitas teknik.



Gambar 7. Desain *setting* panggung tampak depan
(Sumber: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)



Gambar 8. Desain *setting* panggung tampak samping kiri
(Sumber: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)



Gambar 9. Desain *setting* panggung tampak samping kanan
(Sumber: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Desain panggung yang dipilih adalah suasana ruang tamu rumah Eccas selaku *host*. Konsep panggung bernuansa ruang tamu dipilih karena ruang tamu adalah tempat bertemunya pemilik rumah dengan orang yang berkunjung, terkadang juga ruang tamu sebagai tempat berkumpulnya keluarga. Kesan nyaman yang ditampilkan untuk pemirsa. Selanjutnya setelah masalah *content* dan desain panggung sudah selesai maka dilakukan pembangunan *setting* panggung karena tempat yang digunakan untuk produksi adalah studio Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam ISI Surakarta. Pembangunan *setting* panggung akan menggunakan bahan yang mudah dipasang dan dibongkar. Penggunaan triplek dan rangka kayu adalah pemilihan bahan yang tepat untuk membangun set panggung sesuai dengan desain yang diharapkan.



Gambar 10. Proses pembangunan *setting* panggung pada tahap pengecatan
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)



Gambar 11. Proses *setting* panggung pada tahap pemasangan logo program
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)



Gambar 12. Proses *setting* panggung pada tahap pemasangan lampu
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Sebuah produksi program televisi harus memiliki rancangan awal untuk proses produksi. Rancangan untuk setiap episode sudah harus disusun untuk mempermudah jalanya produksi, sehingga penentuan *content* dan pengisi acara sudah disiapkan sebelumnya.

Tabel 1. Rancangan 6 episode
(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

Episode	Kota	Lokasi	Treatment
1	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p>Tema pada episode 1 yaitu tentang sosial (pemberi bekal hidup generasi muda), <i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai sosok muda yang menginspirasi.</p> <p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari Rumah Bara yang bergerak dibidang sosial untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat</p>

			<p>barang yang diproduksi di Rumah Bara.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan membuat tutorial unik pot bunga dari sepatu bekas.</p>
2	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p>Tema pada episode 2 yaitu tentang makanan (pemanfaatan bahan makanan yang tidak biasa), <i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai bahan makanan dan minuman unik dari seluruh dunia.</p> <p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari komunitas yang bergerak dibidang bahan makanan untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat makanan dari bahan yang tidak biasa.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan membuat tutorial unik dari bahan makanan, membuat tampilan buah apel menjadi mangkuk buah cantik</p>
3	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p>Tema pada episode 3 yaitu tentang <i>fashion</i> (pemanfaatan barang bekas untuk tampil beda), <i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai barang-barang unik yang dibuat dari bahan bekas pakai.</p>

			<p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari seniman yang membuat <i>trend</i> kacamata dari bahan <i>skateboard</i> bekas untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat kacamata dari bahan bekas.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan membuat tutorial unik dari barang bekas gantungan kunci dari kayu pinus yang tidak terpakai.</p>
4	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p>Tema pada episode 4 yaitu tentang sosial (peduli untuk pendidikan di pelosok Kota Solo), <i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai anak muda yang menginspirasi di bidang pendidikan.</p> <p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari komunitas 1000 guru Solo yang bergerak dibidang pendidikan untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat barang kreatif untuk anak-anak di plosok Kota Solo.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan membuat tutorial unik membuat sendok dan garpu menjadi satu alat makan multi fungsi untuk mempermudah makan anak-anak.</p>
5	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni	Tema pada episode 5 yaitu tentang <i>hobby</i> (kreativitas menjadi ladang rejeki),

		Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p><i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai <i>hobby</i> unik di seluruh dunia.</p> <p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari Biji Kacang <i>Carft</i> yang bergerak dibidang kreativitas <i>hobby</i> yang menjadi lading rejeki untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat barang unik untuk mahar pernikahan.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan membuat barang sudah ada menjadi terlihat baru dan menarik.</p>
6	Solo	Studio Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta	<p>Tema pada episode 6 yaitu tentang <i>fashion</i> (inovasi <i>fashion</i> kain Nusantara berkelas Internasional), <i>segment</i> satu <i>current issue</i> yang akan di sampaikan oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i> adalah mengenai desainer muda Indonesia yang menginspirasi.</p> <p><i>Segment</i> dua <i>talk show</i> akan medatangkan bintang tamu dari Lurik Prasojo By Rani yang bergerak dibidang <i>fashion</i> kain tenun lurik khas Klaten untuk bisa <i>sharing</i> dan melakukan tutorial membuat kalung dari kain lurik.</p> <p><i>Segment</i> tiga <i>five minutes craft</i>, <i>host</i> dan <i>co-host</i> akan</p>

			membuat tutorial unik membuat hiasan cantik dari kain perca.
--	--	--	--

4. *Casting Talent*

Casting talent dan menentukan *talent*, kemudian *blocking* dan penyempurnaan naskah. Tahapan ini merupakan penetapan jangka waktu kerja, membuat desain produksi yang meliputi menyusun jadwal, penyempurnaan naskah, *casting host* dan *co-host*, menentukan bintang tamu, dan *home band*. Proses menyeleksi atau *casting host* dan *co-host*, *home band*, dan bintang tamu dilakukan dengan menghubungi beberapa teman, saudara, dan dosen yang mempunyai kenalan atau teman untuk dijadikan sebagai *host* dan *co-host*, *home band*. Setelah melalui proses pencarian dan menemukan dua orang yang tepat sebagai pembawa acara dan dua orang sebagai *home band*, kemudian menghubungi melalui media sosial dan mengajak bertemu untuk membicarakan kesediannya membantu menjadi *host* dan *co-host* serta *home band*. Bintang tamu sendiri didapat oleh rekomendasi seorang teman, yang sama-sama suka bergerak dibidang sosial.

Proses selanjutnya membicarakan mengenai konsep acara, teknis, dan jadwal produksi. Kriteria untuk *host* dan *co-host* sendiri yang diinginkan adalah *host* seorang perempuan, seorang pembawa acara profesional, kamera *face*, aktif, dan berwawasan luas pandai membawa suasana acara secara *fun*. Kemudian untuk *co-host* seorang laki-laki, seorang pembawa acara profesional, kamera *face*, aktif, mampu membantu mewujudkan *gimmick*

dengan *host* agar tercipta suasana menghibur untuk pemirsa di rumah. Setelah cukup sesuai dengan kriteria, ditetapkan Ecce Sekar sebagai *host* dan Chefi Ramdani sebagai *co-host* pada program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN”. Sutradara memilih kriteria *host* dan *co-host* tersebut karena untuk memperkuat karakter menghibur.

Kriteria untuk *home band* yang diinginkan yaitu seseorang yang pandai bernyanyi dan bermain musik, mampu membawakan musik-musik terkini. Untuk penyanyi seorang perempuan, kamera *face*, berpengalaman menyanyi. Kemudian pemain gitar seorang laki-laki, kamera *face*, mampu bermain alat musik gitar dengan baik. Kriteria untuk bintang tamu atau bintang tamu yaitu bintang tamu per episode berbeda-beda sesuai tema yang akan dibahas. Bintang tamu memiliki sesuatu yang dapat di bagikan kepada pemirsa di rumah yaitu hal-hal unik dan menarik.



Gambar 13. Ecce Sekar sebagai *Host* dan Chefi Ramdani sebagai *Co-Host*
(Foto: Dokumentasi pribadi Ecce Sekar dan Chefi Ramdani 2017)



Gambar 14. Vivi Voletha sebagai penyanyi dan Yosafat Aprianda sebagai pemain gitar
(Foto: Dokumentasi pribadi Vivi Voletha dan Yosafat Aprianda 2017)



Gambar 15. Ardi sebagai pendiri “Rumah Bara” dan Alfi sebagai anak asuh Ardi
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

5. Perencanaan Teknis

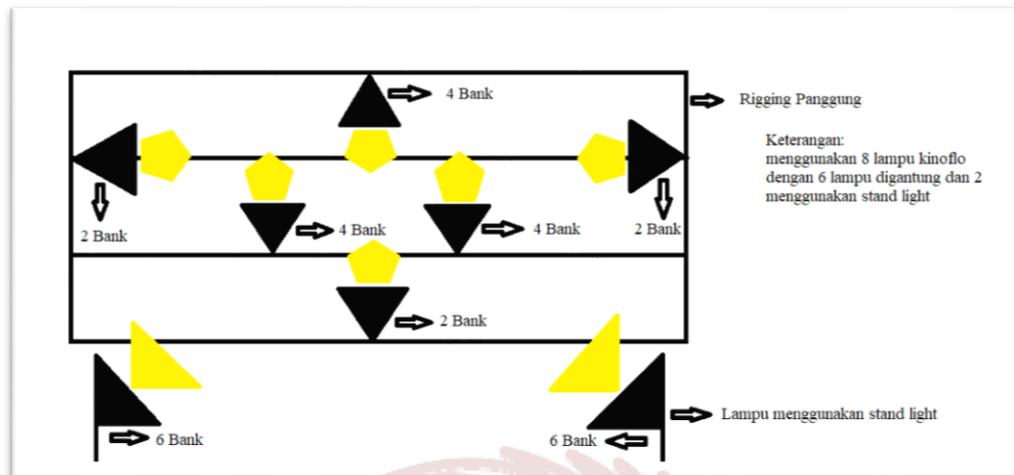
Perencanaan teknis, tahap ini untuk menentukan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep, seperti pemilihan kamera dan pemilihan lampu. Perencanaan grafis, konstruksi produksi, penyelesaian administrasi, penyelesaian kontrak dan perijinan, *budgeting* serta pemantapan produksi. Pengambilan gambar dari masing-masing kamera dari ukuran gambar, *type of shot* maupun pergerakan kameranya. Pada kamera satu mengambil gambar fokus *co-host*, kamera dua sebagai kamera master mengambil gambar *two*

shot, dan kamera tiga mengambil gambar *host*. Kamera yang digunakan adalah Sony PXW X70, kamera video profesional.



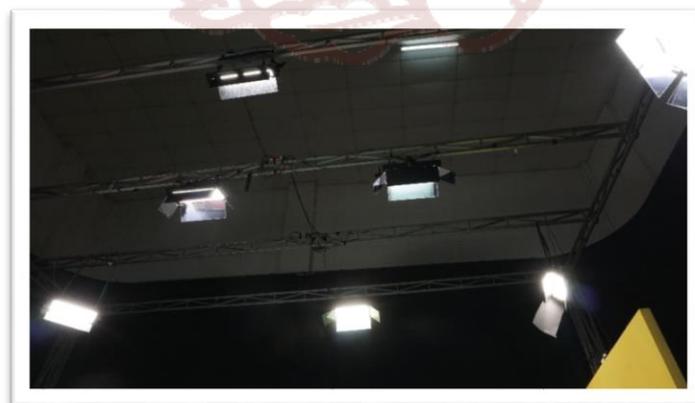
Gambar 16. Kamera video profesional tipe SONY PXW X70
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Pencahayaan yang digunakan bersumber dari lampu *kinoflo*, lampu ini menghasilkan warna putih yang bagus untuk menerangi seluruh *stage* panggung karena menggunakan delapan buah lampu *kinoflo* yang dipasang di beberapa titik sehingga pencahayaan dapat menyebar rata di area *stage* panggung. Lampu *kinoflo* yang digunakan berjumlah delapan yaitu terdiri dari enam *bank* yang dipasang di depan menggunakan *stand lighting*, ada satu *kinoflo* dua *bank* dipasang di garis *rigging stage* pertama, kemudian dua *kinoflo* empat *bank* dipasang di bagian garis *rigging stage* kedua, pada *rigging stage* ketiga dipasang dua *kinoflo* dua *bank* yang dipasang di sebelah kanan dan kiri, yang terakhir ada satu *kinoflo* dipasang di garis *rigging stage* paling belakang menghadap ke depan.



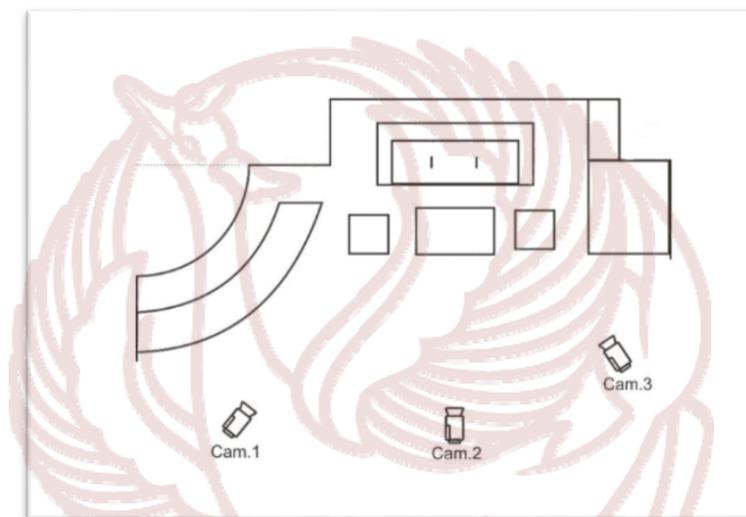
Gambar 17. *Setting* lampu
(Sumber: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Salah satu jenis lampu yang paling umum digunakan adalah *Kinoflo*. Lampu yang dibuat pada tahun 1987 di California pertama kali itu merupakan lampu dengan tabung neon besar yang telah dioptimalkan sehingga cahaya yang dihasilkan lebih relatif kompak (terpusat pada satu tujuan) dan efisien untuk jenis pencahayaan lembut. Tabung neon pada *Kinoflo* ini menghasilkan sedikit panas dan dapat dimasukkan ke lokasi produksi yang sempit.



Gambar 18. Jenis lampu *Kinoflo* dengan jumlah neon 2 bank, 4 bank, dan 6 bank
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Rancangan selanjutnya adalah penataan kamera menggunakan tiga kamera disesuaikan dengan *blocking* pembawa acara, *home band*, dan bintang tamu. Masing-masing kamera menggunakan *tripod* dan hanya pada saat pengambilan gambar *home band* pada kamera master menggunakan *dolly track*.



Gambar 19. Penataan kamera
(Sumber: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

6. *Rehearsal Script*

Rehearsal script, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detail tentang *setting*, karakter, *dialog* dan adegan.

7. *Pra-studio Rehearsal*

Pra-studio rehearsal, dimulai dengan *briefing* kru serta *talent* yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah acara mengarahkan *talent*, *blocking*, posisi pengadeganan sesuai dengan *treatment* yang sudah dibuat.



Gambar 20. *Briefing* sebelum pra-studio *rehearsal*
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)



Gambar 21. Saat pra-studio *rehearsal*
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

8. *Run Trough*

Run trough dimana *rehearsal* studio dilakukan mulai dari *blocking* kamera, tata cahaya, tata artistik, dan *talent* melakukan latihan hingga terbiasa dan nyaman di studio.



Gambar 22. Saat *run trough* sebelum produksi berlangsung
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Kunci keberhasilan produksi program acara televisi sangat ditentukan oleh kelengkapan tahap perencanaan dan persiapan tersebut. Merupakan suatu keharusan bagi sutradara untuk mengatur semua kesiapan proses produksi pada tahapan praproduksi guna keberhasilan proses produksi. Berikut *shooting schedule* yang telah disusun oleh sutradara.

Tabel 2. *Shooting schedule* produksi program acara
 “BIKIN-BIKIN”
 (Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

NO	WAKTU	KEGIATAN	LOKASI
1.	08.00 – 09.00	<i>Crew call</i>	Studio TV gedung 4, lt. 2
2.	09.00 – 11.00	Persiapan untuk <i>Rehearsal</i> (alat, kru, artistik dll)	Studio TV gedung 4, lt. 2
3.	11.00 – 11.30	<i>Talent call</i>	Studio TV gedung 4, lt. 2
4.	11.30 – 12.00	ISHOMA	Studio TV gedung 4, lt. 2
5.	12.00 – 13.00	Make-up	Studio TV gedung 4, lt. 2
6.	13.00 – 13.30	Ganti Wardrobe	Studio TV gedung 4, lt. 2
7.	13.30 – 14.00	Persiapan <i>Rehearsal</i>	Studio TV gedung 4, lt. 2
8.	14.00 – 15.00	<i>Rehearsal</i>	Studio TV gedung 4, lt. 2
9.	15.00 – 18.00	Produksi Live Taping + Preview	Studio TV gedung 4, lt. 2
10.	18.00 – 19.00	ISHO	Studio TV gedung 4, lt. 2
11.	19.00 – 20.30	Beres – beres segala perlengkapan (alat, artistik, ruangan, dll)	Studio TV gedung 4, lt. 2
12.	20.30 – 21.00	Makan	Studio TV gedung 4, lt. 2

Tabel 3. *Rundown* program acara “BIKIN-BIKIN”
(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

N O.	VIDEO	AUDIO	DURASI	KETERANGAN
SEGMENT 1				
OPENING BUMPER (00:00:58)				
1.	<i>Opening Home Band</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	Menyanyikan lagu “Dekat di Hati” (RUN)
2.	<i>Opening Host dan Co-Host</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	<i>Host</i> membuka segment 1 dan menyapa pemirsa di rumah
3.	Tik tok <i>Host</i> dan <i>Co-Host</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	<i>Host</i> dan <i>Co-Host</i> berbincang-bincang tentang tema pada episode tersebut
4.	<i>Current issue</i>	<i>LIVE</i>	00:02:00	<i>Host</i> dan <i>Co-Host</i> menyampaikan tentang beberapa orang yang menginspirasi dan yang sedang <i>viral</i> sesuai tema yang dibahas pada episode hari itu
5	<i>Closing segment dan hunger oleh host</i>	<i>LIVE</i>	00:00:57	<i>Host</i> dan <i>Co-Host</i> menyampaikan pendapatnya mengenai tema yang sedang di bahas pada episode hari itu dan <i>closing segment</i> 1

6	<i>Home Band Closing segment 1</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	Menyanyikan lagu “Aku Pasti Bisa” (Citra S)
BUMPER OUT(00:00:05)				
COMMERCIAL BREAK			00:03:00	
SEGMENT 2				
BUMPER IN(00:00:05)				
7.	<i>Opening Home Band</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	Menyanyikan lagu “Laskar Pelangi” (Nidji)
8.	<i>Opening Host dan Co-Host</i>	<i>LIVE</i>	00:00:30	<i>Host</i> membuka <i>segment 2</i> dan menyapa pemirsa di rumah
9.	Tik tok <i>Host, Co- Host</i> dan Bintang Tamu	<i>LIVE</i>	00:03:00	<i>Host</i> dan <i>Co-Host</i> berbincang-bincang dengan Bintang Tamu
10.	Tutorial dari Bintang Tamu	<i>LIVE</i>	00:03:00	Bintang tamu memberikan tutuorial cara membuat tas baragoni
11.	<i>Closing segment dan hunger</i> oleh <i>host</i>	<i>LIVE</i>	00:00:20	<i>Host</i> dan <i>Co-Host</i> mengucapkan terimakasih kepada bintang tamu
13.	<i>Closing segment 2 Home Band</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	Menyanyikan lagu “Havana” (Camila Cabello)
BUMPER OUT(00:00:05)				
COMMERCIAL BREAK			00:03:00	

SEGMENT 3				
BUMPER IN (00:00:05)				
14.	<i>Opening Home Band</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	Menyanyikan lagu “Jaran Goyang” (Nella Kharisma)
15.	<i>Opening Host dan Co-Host</i>	<i>LIVE</i>	00:00:25	<i>Host</i> membuka segment 3 dan menyapa pemirsa di rumah
16.	Proses pembuatan tutorial	<i>LIVE</i>	00:02:00	Tutorial membuat inovasi hiasan pot bunga dari sepatu bekas
17.	<i>Closing program</i>	<i>LIVE</i>	00:01:00	<i>Host</i> menutup acara
18.	<i>Closing Home Band, credit title dan logo kampus copy right</i>	<i>LIVE</i>	00:02:30	Menyanyikan 1 lagu Penutup “Yang Penting Happy (Jamal Mirdad) diikuti <i>credit title</i>
CREDIT TITLE				

Sebuah set untuk pertunjukkan acara televisi bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, dimulai dari menterjemahkan ide/gagasan tim kreatif, membuat sketsa desain, membuat set desain, membuat maket, hingga membangun set itu sendiri. Konsep artistik *make up* dan *wardrobe* dari program acara “BIKIN-BIKIN” ini menggunakan konsep *casual*, santai, *fun*, dan energik. Dengan warna-warna pastel yang saat ini banyak disukai oleh kaum remaja. Pemilihan warna wardrobe sesuai dengan tema.

Tabel 4. Rancangan artistik *make up* dan *wardrobe* program acara “BIKIN-BIKIN”
(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

CAST	ITEM	GAMBAR	KETERANGAN
HOST KAK ECA	BAJU		Kostum yang digunakan oleh <i>host</i> adalah pakaian <i>casual</i> yang tetap menampilkan <i>style fashion</i> yang khas dari <i>host</i> . Contohnya, perpaduan kaos polos dan rok atau celana kodok akan memberikan kesan santai namun tetap rapi. Sepatu <i>kets converse</i> menambah kesan santai dan <i>sporty</i> sehingga penampilan <i>host</i> akan terlihat <i>fresh</i> dan bersemangat.
	SEPATU		

	<p><i>MAKE UP</i></p> <p><i>HAIRDO</i></p>	  	
<p><i>CO-HOST</i> <i>CHEFI</i></p>	<p>KAOS Dan CELANA</p>		<p>Kostum yang dipakai oleh <i>co-host</i> adalah pakaian casual contohnya, perpaduan kaos oblong dengan <i>hem flannel</i> dan bawahan celana <i>jeans</i> atau <i>joger pants</i> sehingga terlihat lebih santai dan <i>fresh</i>, namun juga memiliki kesan <i>good looking</i>. Sepatu <i>kets converse</i> atau <i>kets</i></p>

	<p>SEPATU</p>		<p>berbahan kulit. Penggunaan kostum seperti ini pada <i>co-host</i> akan menampilkan kesan rapih namun juga santai sehingga juga terlihat bersemangat.</p>
<p><i>HOME BAND</i> PENYANYI</p>	<p>MAKE UP Dan HAIRDO</p>		<p>Kostum yang dipakai oleh home band casual rapi tapi santai yang menampilkan kesan fun. Untuk penyanyi memakai atasan kaos dan bawahan celana <i>kulot</i> dipadukan dengan sepatu <i>flat shoes</i>, kemudian untuk pemain gitar memakai kemeja</p>
	<p>BAJU</p>		

PEMAIN GITAR	SEPATU		pendek dengan celana jeans panjang atau <i>joger pants</i> dipadukan dengan sepatu <i>cats</i> .
	MAKE UP dan HAIRDO		
	BAJU		
	SEPATU		

	<p><i>MAKE UP</i> dan <i>HAIRDO</i></p>		
<p>BINTANG TAMU RUMAH BARA LAKI-LAKI</p>	<p>BAJU</p> <p>CELANA</p> <p>SEPATU</p>	  	<p>Kostum yang dipakai oleh bintang tamu pria santai, rapi dan tidak terlalu formal. Seperti hem berwarna polos dan celana jeans dengan dipadukan sepatu danim, kemudian untuk bintang tamu perempuan baju hem panjang polos dan rok panjang dipadukan dnegan hijab yang serasi dan menggunakan sepatu <i>flat shoes</i>. Karena program acara ini ingin menampilkan suasana santai dan <i>fun</i>.</p>

PEREMPUAN	<i>MAKE UP</i> dan <i>HAIRDO</i>		
	BAJU		
	SEPATU		
	<i>MAKE UP</i>		

Properti menjadi salah satu komponen penting dalam komposisi artistik, khususnya program acara televisi. Properti yang dimaksud adalah segala benda yang digunakan untuk mendukung konsep/ide pada program acara televisi.

Tabel 5. Rancangan artistik properti *stage* program acara “BIKIN-BIKIN”

(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

<p><i>STAGE</i> PANGGUNG</p>	 <p>Tanaman untuk menghias ruangan pada set panggung</p>	 <p>Tanaman untuk menghias meja tamu dan meja untuk membuat tutorial</p>
	 <p>Fram foto bergambar untuk mengisi dinding sebagai hiasan</p>	 <p>Majalah sebagai pelengkap suasana ruang tamu</p>
	 <p>Taplak meja sebagai pemanis meja</p>	 <p>Karpet untuk alas lantai agar terlihat nyaman dalam suasana rumah</p>

	 <p>Gitar <i>home band</i> sebagai pengiring penyanyi</p>	 <p>Kursi bulat empuk untuk ruang tamu sebagai kursi pendamping</p>
	 <p>Meja untuk ruang tamu sebagai meja utama</p>	 <p>Kursi kotak untuk tempat duduk <i>home band</i></p>
	 <p>TV LED untuk menampilkan gambar, dan <i>bumper</i></p>	 <p>Tanaman <i>artificial</i> untuk menghiasi sudut ruangan</p>

Pemilihan ide untuk pembuatan tutorial ialah sesuatu yang unik dan menarik. Bahan-bahan yang mudah didapat menjadi salah satu pertimbangan. Selain itu cara untuk membuatnya pun cukup mudah dan bisa ditirukan oleh pemirsa di rumah.

Tabel 6. Rancangan artistik properti tutorial program acara “BIKIN-BIKIN”
(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

Alat dan Bahan

TUTORIAL Dari bintang tamu		
	Karung goni bahan utama pembuat tas “Baragoni”	Tali rami digunakan untuk tali tas
		
Benang dan jarum untuk menjahit tas	Penggaris untuk menggaris pola	
		
Kapur tulis untuk menggambar pola	Gunting untuk memotong bahan	

	 <p>Kancing baju untuk pengait dan hiasan tas</p>	
--	--	--

<p>TUTORIAL Segment 3</p>	 <p>Tempat untuk meletakkan bahan-bahan</p>	 <p>Sarung tangan plastik digunakan melindungi tangan agar tidak kotor</p>
	 <p>Tanah</p>	 <p>Pupuk Organik</p>
	 <p>Sepatu bekas yang tidak terpakai</p>	 <p>Tanaman sukulen</p>



Produksi televisi adalah suatu proses kreatif yang melibatkan penggunaan peralatan-peralatan yang rumit dan kordinasi sekelompok individu yang mempunyai kepekaan estetis dan kemampuan teknis untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan kepada penonton. Bagaimanapun harus disadari bahwa proses produksi televisi adalah kerja tim. Supaya dapat memperoleh hasil yang maksimal dibutuhkan kerja tim dan alat yang baik.

Tabel 7. Daftar alat
(Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

KAMERA			
No	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Kamera PWX X70	3	Buah
2.	Baterai	6	Buah
3.	Memory Card	5	Buah
4.	Monitor 42" LCD	1	Buah
5.	Tripod	3	Buah
6.	Intercom	4	Buah
7.	<i>Handy talky</i>	4	Buah
8.	<i>Dolly</i>	1	Buah
9.	Kabel <i>Power</i>	8	Buah

<i>LIGHTING</i>			
1.	<i>Light Stand</i>	2	Buah
2.	<i>Kino flo</i>	8	Buah
<i>AUDIO SYSTEM</i>			
1.	Mixer 42 Channel	1	Buah
2.	<i>Clip on</i>	4	Buah
3.	Kabel	1	Set
4.	Sound Buang	2	Buah
5.	<i>Headphone</i>	1	Buah
6.	H6n	1	Buah
<i>CONTROL ROOM</i>			
1	<i>Switcher</i>	1	Buah
2	VTR	1	Buah
3	Monitor 12" output	1	Buah
4	Monitor 42" preview	1	Buah
5	Personal Computer	1	Set

Pembentukan sebuah staf atau *crew* yang benar-benar berkompeten dengan bidang dan kemampuannya. Hendaknya benar-benar memperhatikan dalam penentuan *crew* yang benar-benar layak untuk dipilih, hal ini bertujuan untuk menciptakan sebuah tim yang kompak.

KERABAT KERJA

1. Produser Eksekutif	: K. Suwarto
	: Agus Pusdik H
2. Produser	: Sartika Devi Putri
3. Sutradara	: Marsisca Puguh S
4. Tim Kreatif	: Novasari W
	: Decy Permatasari
5. Penata Kamera	: Miftachul Rahman
6. Asistan Produksi	: Kharis Ardiansyah
	: Putri Raudya S
7. Penata Panggung	: Chamzah Fredy P
8. Penanggung Jawab Set Panggung	: Arif Febri Bachtiar
	: Dedi
9. Penanggung Jawab Set Properti	: Agung Wahyudi
10. Manajer Unit	: Nopsi Marga H
11. Penanggung Jawab Teknik	: Feri Julianto
12. Koordinator kru	: Ari Fatoni
13. Koordinator <i>Talent</i>	: Rizka Febry I
	: Bayu Setyaningrum
14. Penata Suara	: Heru Arfansyah
	: Muhammad Farid
15. Pengarah Lapangan	: Levi Alvita
16. <i>Switcher</i>	: Bayu Andrian P
17. Operator VTR	: Tommy Gustiansyah
18. Editor	: Tommy Gustiansyah
19. Penata Cahaya	: Hari Setiawan
	: Candra Adi P
20. Juru Kamera	: Ryanddika Cahyana
	: Dior Octrianto
	: Evan Rindi S
21. Grafis <i>Bumper</i> dan <i>Superimpose</i>	: Rangga Wijaya

- | | | |
|-----|------------------------|---|
| 22. | Desain Logo | : Dian Reza F |
| 23. | Penata Rias dan Busana | : Desi Pancawati
: Nindi Fadila S
: Faisal Dwi L. |
| 24. | Perlengkapan | : Ridho Dwi R |
| 25. | Dokumentasi Gambar | : Yessy Arisanti W
: Puspa Intan F |
| 26. | Logistik | : Dwi Putri O
Sri Cahyani P |
| 27. | Pencatat Waktu | : Bayu Setyaningrum |

B. Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai sutradara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan kru dan *talent* yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti *Rehearsal* yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun *rundown* yang ada. Kemudian proses *take* atau perekaman gambar dan dilakukan juga *editing linier* sistem perekaman atau penyusunan gambar yang berurutan (*linier*), jadi urutan gambar yang diinginkan sesuai dengan urutan pada naskah. *Simple editing* konfigurasi *editing* yang sangat sederhana terdiri dari VCR *player*, VCR *recorder*, dua TV monitor, dan sebuah *editing controller*. *Editing* ini dilakukan langsung pada proses produksi.

Signals from two or more high quality portable cameras into a small switcher whose line out information is recorded on a separate, high quality VTR. The cameras no longer operate as multicameras that supply simultaneous shots for instantaneous editing. The audio from the various microphones is fed to a portable mixer and from that to the VTR and to an audiotape recorder. The shooting mode is normally discontinuous with out of sequence and interrupted takes, but the switching enables you to do some instaneous editing. In postproduction, you simply edit together the various scenes that now contain a series of shots. Quite obviously, this method reduces drastically the video postproduction activities.¹⁰

Sinyal dari dua atau kamera portabel berkualitas tinggi ke *switcher* kecil yang informasi salurannya dicatat pada VTR terpisah yang berkualitas tinggi. Kamera-kamera tidak lagi beroperasi sebagai multi kamera yang menyediakan bidikan bersamaan untuk pengeditan seketika (instan). Audio dari berbagai mikrofon diumpankan ke *mixer* portabel dan dari itu dilanjutkan ke VTR lalu ke perekam rekaman audio.). Mode *shooting* biasanya terputus-putus dengan tidak berurutan dan terputus, tetapi peralihan memungkinkan anda untuk melakukan beberapa pengeditan seketika itu juga. Dalam pascaproduksi, anda cukup mengedit bersama berbagai adegan yang kini berisi serangkaian *shot*. Cukup jelas, metode ini secara drastis mengurangi aktivitas pasca produksi pada video lebih efisien.



Gambar 23. Sutradara sedang memandu produksi program acara “BIKIN-BIKIN”
(Foto: Puspa Intan F.M, 2018)

¹⁰Zetl Herbert. 1992. *Television Production Handbook*. California. Wadsworth Publishing Company Belmont. Hal. 569.



Gambar 24. Proses *switching* gambar pada saat produksi
(Foto: Dokumentasi pribadi Marsisca P.S, 2018)

Pada pelaksanaannya gambar hasil *shooting* di lihat kembali pada setiap akhir perekaman gambar untuk memastikan apakah hasil gambar sudah bagus. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya atau disebut *retake*. Kemudian sebelum ditayangkan editor harus melakukan editing *non linier* atau merapikan, menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (*master tape*) menjadi satu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberi penambahan tulisan, gambar, atau suara, sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa.

Produksi program acara “BKIN-BIKIN” episode “Rumah Bara” ini dilaksanakan dalam waktu satu hari, yaitu pada tanggal 15 Mei 2018. Produksi dimulai pada pukul 15.00 WIB dengan *setting* ruang tamu rumah Ecce selaku *host* diwujudkan dalam studio produksi Prodi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam, ISI Surakarta. Pemilihan *setting* dengan nuansa ruang tamu ini menciptakan rasa nyaman, karena sebuah ruang tamu adalah tempat menerima seseorang yang berkunjung untuk mengobrol santai dan juga tempat untuk

berkumpulnya keluarga. Warna pastel dipilih karena warna yang cenderung *soft* tapi berkesan *fun*. Warna yang disukai oleh kaum remaja. Proses produksi program *variety show* dilaksanakan sesuai jadwal yang telah dibuat. Sutradara sebagai penanggung jawab sekaligus pimpinan produksi membutuhkan kerabat kerja sebanyak 35 orang untuk membantu saat proses pengambilan gambar. Pada proses pengambilan gambar sutradara terlibat penuh dalam semua rangkaian produksi. Semua kerabat kerja bekerja sesuai dengan perintah sutradara, komunikasi, dan koordinasi yang baik dapat menciptakan suasana yang kondusif agar pelaksanaan produksi berjalan dengan lancar.



Gambar 25. Proses *take* / pengambilan gambar “BIKIN-BIKIN”
(Foto: Puspa Intan F.M, 2018)



Gambar 26. Proses *take* / pengambilan gambar “BIKIN-BIKIN”
(Foto: Puspa Intan F.M, 2018)

C. Pascaproduksi

Tahapan selanjutnya dalam proses produksi program acara televisi adalah pascaproduksi. Proses pasca produksi program *variety show* “BIKIN-BIKIN” yaitu editing untuk kepentingan hasil akhir. Proses editing program acara “BIKIN-BIKIN” menggunakan *software Premier Cc 2017*. Alasan menggunakan *software* tersebut karena *Premier* adalah *software* umum yang sudah biasa digunakan untuk menyunting video, Tomy Gustiansyah Putra lebih menguasai dibandingkan dengan *software* lainya. Berikut adalah tahap-tahap editing yang dilakukan:

1. *Screening, Selection and Logging*

Tahapan ini meliputi melihat, memilih dan memilah materi gambar ke dalam perangkat *editing* dan juga mengumpulkan semua berkas ke dalam satu komputer. Sutradara bersama penyunting gambar melakukan tahapan ini sebagai proses awal saat pascaproduksi.

2. *Assembly*

Tahap selanjutnya yaitu mengurutkan dan mengumpulkan berkas dan memasangkan antara video dan audio menurut *treatment*, serta memeriksa satu persatu materi gambar. Pada tahap ini sutradara menginstruksikan pada penyunting gambar untuk menata semua materi yang telah terpilih nantinya.

3. *Rough Cut*

Tahapan ini menyusun gambar yang telah dipilih pada *timeline* sesuai dengan alur cerita, namun masih berupa potongan-potongan kasar. Keterlibatan sutradara dalam proses pascaproduksi sangat penting, oleh karena itu harus

paham terhadap konsep utama yang akan diterapkan dalam editing. Hasil durasi *rough cut* tersebut bisa berubah-ubah setelah masuk ke tahap selanjutnya.

4. *Offline Editing*

Setelah melakukan *Rough Cut* yang dianggap bagus sesuai dengan catatan selama produksi berlangsung kemudian dilakukan gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari adegan manapun mungkin tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

5. *Online Editing*

Dalam tahapan ini unsur grafis mulai dimasukkan sebagai penguat karakter menghibur, yaitu memberikan detil informasi berupa *caption* khususnya. Grafis yang dimaksud yaitu pemberian nama pembawa acara dan bintang tamu. Pemilihan jenis huruf atau *font* disesuaikan dengan karakter menghibur pada program ini.

6. *Mixing and Finishing*

Proses berikutnya setelah *offline editing* adalah mencampur atau *mixing* (percampuran gambar dan suara) pada tahap *mixing* dan *finishing* ini. Gambar, efek visual, *title* dan *subtitle*, transisi, serta efek suara *ambience* dicampur menjadi sebuah karya audio visual sehingga siap untuk ditayangkan. Sutradara mendampingi penyunting gambar dalam proses pascaproduksi, memberikan pengarahan sesuai apa yang diinginkan sutradara.

7. Preview

Setelah *finishing* selesai barulah masuk tahap terakhir yaitu *preview* untuk memastikan program acara sudah benar-benar *fix*.



Gambar 27. Editor saat proses *editing* “BIKIN-BIKIN”
(Foto: Marsisca Puguh S, 2018)

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya

Program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN” yang membahas mengenai *lifestyle* remaja ini adalah sebuah program acara yang memberikan informasi dan hiburan bagi pemirsa di rumah. Dalam program acara ini terdapat tiga perpaduan format program yaitu *current issue*, *talkshow* dan *instructional*. Berikut adalah deskripsi tentang program acara “BIKIN-BIKIN” :

1. Deskripsi Program

Tema	: <i>Lifestyle</i> Remaja
Kategori Program	: Pendidikan, Hiburan
Media	: Televisi
Format Program	: <i>Variety Show</i>
Judul Program	: “BIKIN-BIKIN”
<i>Tagline</i>	: Buat inovasi unik anti <i>mainstream</i>
Durasi Program	: 24 menit
Target Penonton	
a. <i>Gender</i>	: Laki-laki dan Perempuan
b. Umur	: Remaja (13 - 17)
c. Status Sosial	: A (Kelas Atas) B (Menengah ke atas) C (Menengah ke bawah) D (Kelas bawah)
d. Pekerjaan	: Pelajar

Karakteristik Produksi : *Live on tape switching* Studio

(*Multicamera*)

Waktu Tayang : Sabtu dan Minggu, 16.30-17.00
WIB

Alasan: Hari Sabtu dan Minggu merupakan akhir pekan yang biasa digunakan untuk bersantai, melepas lelah dan penat pikiran, dan pada pukul 16.30-17.00 WIB merupakan waktu santai untuk menonton televisi.

Acara *Variety Show* ini bertemakan “*Lifestyle Remaja*” yang didedikasikan untuk anak muda / remaja. Program ini akan memunculkan tampilan yang menarik dan bersentuhan langsung dengan gaya hidup remaja dan kreativitas. Rencana awal diproduksi ada lima episode, dalam program acara ini dihadirkan para ahli di bidangnya masing-masing yang memiliki kemampuan yang tidak perlu ditanyakan lagi sehingga diharapkan mampu membagikan ilmu dan pengalaman kepada para pemirsa di rumah. Acara ini berbagi informasi mengenai seputar gaya hidup remaja, mulai dari keunikan, inovasi terkini dan kreativitas. Untuk menambah daya tarik kepada penonton pada setiap episode, program dirancang untuk berganti tema pada setiap episodanya. Dalam *segment* pertama yaitu *segment current issue* pembukaan dimulai dari sejarah, keunikan dan informasi yang berkaitan dengan tema per episode yang nantinya memunculkan sebuah pertanyaan atau permasalahan. Kemudian *segment* kedua memberikan solusi dari pertanyaan atau permasalahan yang disampaikan langsung oleh para ahli di bidangnya. Lalu *segment* ketiga ada tips tutorial mengenai cara mudah untuk membuat *five minutes craft* yang berhubungan dengan tema.

2. Sinopsis Program “BIKIN-BIKIN” Episode 1 (Rumah Bara)

Topik : Pemberi bekal hidup generasi muda

Tayang Sabtu pukul 16.30-17.00 WIB

Dalam kehidupan sehari-hari manusia pasti selalu berhubungan dengan orang lain yang dikenal maupun tidak, karena manusia hakikatnya adalah makhluk sosial. Banyak sekali yang bisa kita amati di sekitar kita terutama lingkungan hidup. Terkadang keprihatinan melihat lingkungan hidup yang akhirnya membawa rasa sosial tinggi, membuat seseorang tergerak hatinya untuk memberikan suatu yang bermanfaat. “Rumah Bara” yang didirikan oleh Ardi salah satu penggiat sosial yang berangkat dari rasa malu akan memandang kondisi lingkungan anak-anak dan remaja yang semakin hari semakin memprihatinkan pengetahuan moralnya.

Ardi menyadari bahwa pengetahuan moral itu penting diberikan sejak dini, sehingga memicu atau menginspirasi menjadikan dirinya untuk mendirikan “Rumah Bara” yang banyak sekali memberikan motivasi, pengetahuan dan bekal hidup untuk anak-anak dan remaja. Banyak motivasi yang bisa didapat dari Ardi pendiri “Rumah Bara” yang dengan ikhlas dan tanpa pamrih mengabdikan. Oleh karena itu pengkaryanya dalam program acara “BIKIN-BIKIN” memberikan berbagai macam informasi, solusi dan *tips* tentang seseorang yang menginspirasi mengajak membuka pikiran kita akan kepedulian tentang lingkungan sekitar untuk anak-anak dan remaja.

“BIKIN-BIKIN” episode kali ini mengangkat tema sosial pemberi bekal hidup generasi muda, dimana *host* dan *co-host* memandu acara dengan

memberikan informasi seputar berbagai hal tentang tokoh muda yang menginspirasi dan juga membagikan tutorial untuk pemirsa bersama bintang tamu yang ahli pada bidangnya. Tidak hanya itu, *segment* terakhir *host* dan *co-host* membagikan tutorial *five minutes craft* yang unik, menarik, dan pasti mudah dibuat oleh pemirsa. Bagi pemirsa yang memiliki pertanyaan seputar *lifestyle* remaja juga bisa mengajukan pertanyaan di media sosial Instagram “BIKIN-BIKIN”. Nantinya pada episode selanjutnya pertanyaan terpilih dibacakan oleh *host* dan *co-host* serta dijawab oleh ahlinya. Tema-tema yang muncul di setiap episode berikutnya dibagikan di media sosial Instagram.

3. Pembagian *Segment* Episode I

a. *Segment* 1 (informasi unik, dari sejarah, isu terkini, yang sedang *viral*)

Segment pertama berdurasi delapan menit, dibuka dengan penampilan dari Jovi Band yang membawakan lagu “Dekat di Hati” (RAN) kemudian *host* melakukan *gimmick* dengan *co-host*. *Host* menampilkan rutinitas di rumah saat sedang bersantai membaca majalah, kemudian datang *co-host* masuk dengan wajah sedih dan kesal berkeluh kesah kepada *host*. Karena tema episode kali ini adalah “Rumah Bara” (pemberi bekal hidup generasi muda). Kemudian *host* dan *co-host* memberikan informasi mengenai anak muda Indonesia yang berprestasi serta inspiratif, dan yang sedang *viral*. *Gimmick* yang dilakukan adalah sesuai permasalahan dari pertanyaan pemirsa. Pertanyaan itulah yang nantinya diulas pada *segment* kedua dengan

menghadirkan bintang tamu yang ahli dalam bidangnya. Penutup *segment* Jovi Band kembali membawakan lagu “Aku Pasti Bisa” (Citra Scholastika).

Unsur informatif diwujudkan dalam bentuk penyampaian secara santai dan jelas pada saat *current issue* oleh *host* dan *co-host*, sehingga pemirsa di rumah bisa mengerti informasi yang disampaikan. Dalam penyampaian diselingi gambar yang menunjukkan beberapa foto anak muda Indonesia yang berprestasi dan inspiratif. Alasan menerapkan cara seperti ini adalah agar pemirsa lebih mengerti penyampaian santai, jelas dan nyaman dibanding menyampaikan secara cepat. Visual foto sebagai pelengkap siapa yang sedang dibahas membuat lebih menarik untuk pemirsa.

Unsur hiburan diwujudkan dengan *gimmick* antara *host* dan *co-host*. *Gimmick* yang dilakukan pastinya sesuai dengan tema per episode. Dengan gaya dan ciri khas dari *host* yang manja ditambah tingkah kocak *co-host* yang membuat suasana menghibur terwujud. Tidak hanya itu di setiap *opening* dan *closeing segment* akan ada *home band* yang menghibur dengan menyanyikan lagu-lagu terkini sebagai pelengkap membuat pemirsa di rumah tidak merasa bosan.

Teknik *multicamera* yang digunakan untuk menangkap *moment-moment* mempermudah sutradara dalam memilih gambar baik dan tepat yang tidak bisa dilakukan apabila hanya menggunakan *single* kamera. Penataan cahaya yang tepat maka terciptalah gambar yang berkualitas baik. Kemudian untuk teknik *switching* atau editing instan yang dipilih untuk ditampilkan adalah ketika *two shot host* dan *co-host* pada bagian perbincangan saat

melakukan *gimmick* dan menyampaikan *current issue*. Pengambilan *shot host* dan *co-host* bergantian menunjukkan lebih intim penjelasan yang diberikan oleh *host* dan *co-host*. *Shot* untuk *home band* lebih bervariasi dengan memilih visual/gambar yang sesuai irama musik.

b. *Segment 2* (menghadirkan bintang tamu)

Segment kedua berdurasi sembilan menit, dibuka dengan penampilan dari Jovi Band yang membawakan lagu "Laskar Pelangi" (Nidji). *Host* dan *co-host* membuka *segment* kedua, dan mengundang bintang tamu dari "Rumah Bara" yang akan menjawab pertanyaan dari pemirsa dari *segment* satu pada sesi *talk*. Tidak hanya menjawab pertanyaan saja namun bintang tamu juga melakukan tutorial unik, menarik, dan mudah sesuai keahliannya sambil mendemonstrasikan kepada pemirsa. Bintang tamu menunjukkan cara membuat tas dari bahan sederhana yaitu karung goni bekas. Kemudian *host* menutup *segment* dengan memberikan pengantar untuk *segment* tiga *five minutes craft*. Penutup *segment* Jovi Band kembali membawakan lagu "Jaran Goyang" (Nella Kharisma).

Unsur informatif diwujudkan dalam bentuk obrolan santai dengan bintang tamu yang memberikan informasi mengenai kegiatan sosial yang menginspirasi. Pemirsa di rumah bisa mengerti informasi yang disampaikan. Penyampaian akan diselingi *video tape* (VT) yang menunjukkan Video suasana dan kegiatan "Rumah Bara". Menerapkan cara seperti ini untuk kelebihannya pemirsa lebih mengerti pesan yang disampaikan oleh bintang

tamu. Kemudian pada saat bintang tamu mendemonstrasikan cara membuat tas dari bahan karung bekas, bintang tamu menjelaskan secara jelas dan detail alat serta bahan juga langkah-langkah yang perlu dilakukan.

Unsur hiburan diwujudkan dengan *gimmick* antara *host* dan *co-host*. *Gimmick* yang dilakukan pada *segment* dua ini dilakukan secara natural saja dari *host* dan *co-host* sehingga mendapat kesan *fun* dan mengalir tanpa seperti dibuat-buat.

Teknik *multicamera* yang digunakan untuk menangkap *moment-moment* seperti ekspresi bintang tamu, celetukan *spontan* dari *host* dan *co-host*. Hal seperti inilah yang membuat variasi *shot* gambar tidak membosankan. Kemudian untuk teknik *switching* atau editing instan yang dipilih untuk ditampilkan adalah ketika *long shot* *shot host*, *co-host* dan bintang tamu, serta *close up host*, *co-host* dan bintang tamu saat bagian perbincangan disertai melakukan tahapan-tahapan tutorial. Pengambilan *shot host* dan *co-host* bergantian menunjukkan lebih intim penjelasan yang diberikan oleh *host*, *co-host* dan bintang tamu. *Shot* untuk *home band* lebih bervariasi dengan memilih visual/gambar yang sesuai irama musik.

c. *Segment 3 (Five minutes craft)*

Segment ketiga berdurasi tujuh menit, dibuka dengan penampilan dari Jovi Band yang membawakan lagu Havana (Camila Cabello). Tampilan *segment* ketiga dilanjutkan tutorial untuk membuat inovasi unik anti *mainstream*. *Segment* ketiga ini membuat tutorial pot bunga dari sepatu bekas yang tidak digunakan lagi. Cara yang mudah, simpel namun tetap menarik dan dibawakan oleh *host* dan *co-host*. Penutup *segment* Jovi Band kembali membawakan lagu “Yang Penting Happy” (lagu yang pernah dipopulerkan oleh Jamal Mirdad).

Unsur informatif diwujudkan dalam bentuk menyampaikan *host* dan *co-host* saat tutorial secara jelas dan mudah. Kemudian *host* dan *co-host* menjelaskan apa saja alat dan bahan yang perlu disediakan serta langkah-langkah untuk membuat pot dari sepatu bekas. Pemirsa di rumah bisa mengerti dan meniru tutorial tersebut. Alasan menerapkan cara seperti ini untuk kebanyakan pemirsa lebih mengerti penyampaian santai langkah demi langkah, sehingga unsur informatif tercipta antara *host* dengan pemirsa di rumah.

Unsur hiburan diwujudkan dengan obrolan antara *host* dan *co-host*, santai serta *fun* karena diberi candaan ringan sehingga membuat pemirsa di rumah tidak merasa bosan.

Teknik *multicamera* yang digunakan untuk menangkap *moment-moment* pada *segment* ini lebih fokus kepada detail-detail saat proses tutorial dan percakapan dari *host* dan *co-host*. Kemudian untuk teknik *switching* atau

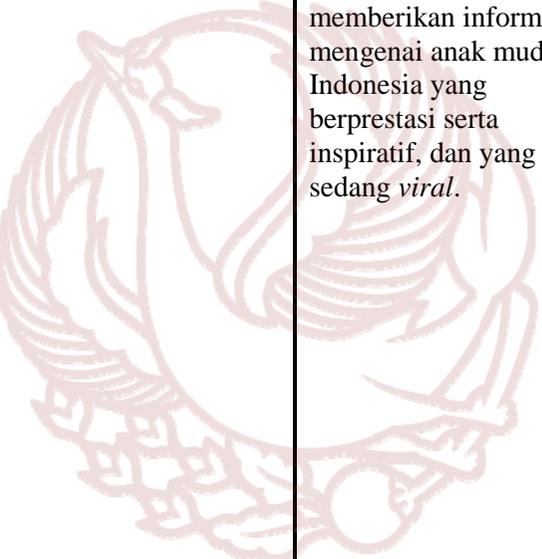
editing instan yang dipilih untuk ditampilkan adalah ketika *two shot host* dan *co-host* saat bagian perbincangan disertai melakukan tahapan-tahapan tutorial. Pengambilan *shot host* dan *co-host* bergantian menunjukkan lebih intim penjelasan yang diberikan oleh *host* dan *co-host*. *Shot* untuk *home band* lebih bervariasi dengan memilih visual/gambar yang sesuai irama musik.



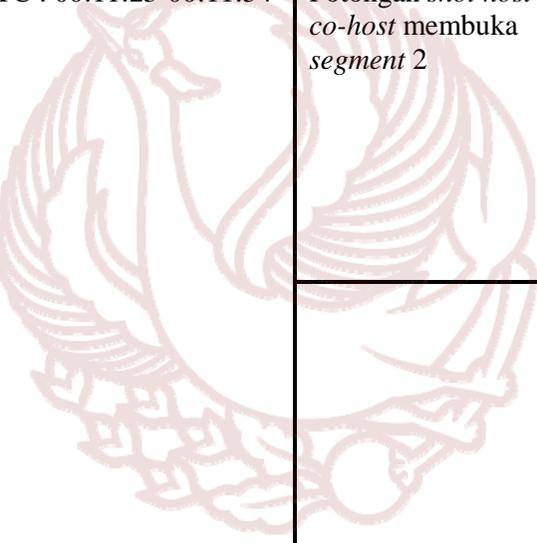
Tabel.8
 Analisis hasil karya pada setiap *segment*
 (Sumber : Marsisca Puguh S, 2018)

NO	SEGMENT	VISUAL	TIME CODE	INFORMATIF	MENGHIBUR	KAMERA
1.	Segment 1		TC : 00:00:59-00:02:21		<p>Potongan <i>shot</i> perform <i>home band</i> “Jovi Band”. Opening menyanyikan lagu “Dekat Dihati” (RAN)</p> <p>Adanya <i>home band</i> yang memberikan hiburan dengan menyanyikan lagu-lagu terkini sebagai pelengkap membuat pemirsa dirumah tidak merasa bosan.</p>	<p>Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) sebagai kamera master menampilkan pengambilan gambar dua objek, kamera ini menggunakan <i>dolly</i> agar menciptakan gambar pan yang <i>soft</i></p>
2.			TC : 00:02:31-00:02:34		<p>Potongan <i>shot</i> aktivitas <i>host</i> ini adalah satu <i>gimmick host</i> dan <i>co-host</i></p> <p>Menampilkan rutinitas dirumah saat sedang bersantai membaca majalah.</p>	<p>Kamera 2 MLS (<i>medium long shot</i>) Pada bagian ini adalah pembuka <i>segment</i> 1 yang diawali dengan <i>zoom out</i> dari layar lcd ke <i>host</i> yang sedang membaca.</p>

3.		TC : 00:02:53-00:02:50		<p>Potongan <i>shot</i> aktivitas <i>host</i> ini adalah satu <i>gimmick</i> <i>host</i> dan <i>co-host</i></p> <p>Datang <i>co-host</i> masuk dengan wajah sedih dan sebal curhat kepada <i>host</i>.</p>	<p>Kamera 1 MLS (<i>medium long shot</i>) Bagian ini menunjukkan <i>co-host</i> masuk kamerta 1 <i>Follow co-host</i> masuk (<i>Pan Left</i>)</p>
					<p>kemudian di <i>cover</i> oleh Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) mengambil gambar dua objek</p>
4.		TC : 00:03:12-00:03:47		<p>Potongan <i>shot</i> <i>host</i> dan <i>co-host</i> membuka <i>segment</i> 1 dan menyapa pemirsa dirumah</p>	<p>Kamera 2 WS Pada bagiann ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> opening program yang diambil oleh kamera dua sebagai master</p>

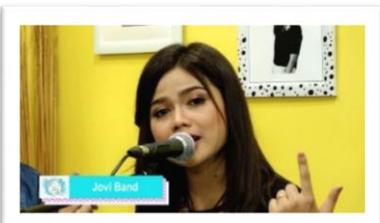
5.			<p>TC : 00:04:04-00:09:35</p> 	<p>Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> menyampaikan <i>current issue</i></p> <p><i>Host</i> dan <i>co-host</i> memberikan informasi mengenai anak muda Indonesia yang berprestasi serta inspiratif, dan yang sedang <i>viral</i>.</p>		<p>Kamera 1,2,3 MS dab LS (<i>long shot</i>) Karena pada bagian ini adalah <i>segment current issue</i> agar informasi yang disampaikan tersampaikan kepada pemirsa.</p>
						
						

				Salah satu cuplikan gambar anak muda inspiratif		
			TC : 00:09:37-00:10:12		Potongan <i>shot</i> penampilan <i>home band</i> “Jovi Band”. Closing menyanyikan lagu “Aku Pasti Bisa” (Citra Scholastika)	Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) sebagai kamera master menampilkan pengambilan gambar dua objek, kamera ini menggunakan <i>dolly</i> agar menciptakan gambar <i>pan</i> yang <i>soft</i>
6.	Segment 2		TC : 00:10:40-00:11:20		Potongan <i>shot</i> penampilan <i>home band</i> “Jovi Band”. Opening menyanyikan lagu “Laskar Pelangi” (Nidji)	Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) sebagai kamera master menampilkan pengambilan gambar dua objek, kamera ini

						menggunakan <i>dolly</i> agar menciptakan gambar pan yang <i>soft</i>
7.		TC : 00:11:23-00:11:54		Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> membuka <i>segment 2</i>		Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Pada bagian ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> opening <i>segment 2</i> yang diambil oleh kamera dua sebagai master. Gambar selanjutnya di <i>cover</i> oleh kamera 1
				Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> menyambut bintang tamu		
				<i>gimmick</i> antara <i>host</i> dan <i>co-host</i> . <i>Gimmick</i> yang dilakukan pada <i>segment</i> dua ini dilakukan secara natural saja dari <i>host</i> dan <i>co-host</i> sehingga mendapat kesan <i>fun</i> dan mengalir tanpa seperti dibuat-buat.		Kamera 1 MLS (<i>medium long shot</i>) Bagian ini menunjukkan kedatangan bintang tamu yang disambut

						oleh <i>host</i> dan <i>co-host</i>
8.		  	TC : 00:12:24-00:17:00	<p>Obrolan santai dengan bintang tamu yang memberikan informasi mengenai kegiatan sosial yang menginspirasi. Sehingga pemirsa dirumah bisa mengerti informasi yang disampaikan. Dalam penyampaian akan diselingi <i>video tape</i> (VT) yang menunjukkan Video suasana dan kegiatan “Rumah Bara”.</p> <p>Mengapa menerapkan cara seperti ini untuk kebanyakan pemirsa lebih mengerti pesan yang disampaikan oleh bintang tamu</p>		<p>Kamera 1,2,3 WS, MS, MLS dan <i>two shot</i> Karena pada bagian ini adalah <i>segment talk show</i> agar informasi yang disampaikan tersampaikan kepada pemirsa pada setiap kamera mengcover masing-masing objek.</p>

					
9.		TC : 00:17:34-00:17:45	<p>Potongan <i>shot host</i>, <i>co-host</i> dan bintang tamu menjelaskan alat dan bahan untuk membuat tas dari karung goni</p> <p>Potongan <i>shot host</i>, <i>co-host</i> dan bintang tamu mendemonstrasikan membuat tas dari karung goni</p>		<p>Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Pada bagian ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> serta bintang tamu melakukan tutorial dan saat sedang menunjukkan alat beserta bahan yang diambil oleh kamera dua sebagai <i>master</i>.</p>
10.		TC : 00:17:17-00:17:45	<p>Bintang tamu mendemonstrasikan cara membuat tas dari bahan karung bekas, bintang tamu menjelaskan secara jelas dan detail alat serta bahan juga</p>		<p>Kamera 1 CU (<i>close up</i>) Bagian ini menunjukkan kedetailan saat melakukan tutorial oleh bintang tamu</p>

				langkah-langkah yang perlu dilakukan.		Kemudian gambar bagian ini kembali dicover oleh Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Untuk memperlihatkan perbincangan antara bintang tamu, <i>host</i> , dan <i>co-host</i>
11.			TC : 00:21:14-00:21:32		Potongan <i>shot</i> penampilan <i>home band</i> “Jovi Band”. Closing menyanyikan lagu “Havana” (Camila Cabello)	Kamera 3 CU (<i>close up</i>) Memperlihatkan penyanyi dari jarak dekat
12.	Segment 3		TC : 00:22:00-00:22:50		Potongan <i>shot</i> perform <i>home band</i> “Jovi Band”. Opening Menyanyikan lagu “Jaran Goyang” (Nella Kharisma)	Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) sebagai kamera <i>master</i> menampilkan pengambilan gambar dua objek, kamera ini menggunakan <i>dolly</i> agar

						menciptakan gambar pan yang <i>soft</i>
13.		TC : 00:22:51-00:23:00		Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> membuka <i>segment 3</i>	Pembukaan <i>segment</i> yang sangat bersemangat menjadikan program ini semakin menyenangkan	Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Pada bagian ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> opening <i>segment 3</i> yang diambil oleh kamera dua sebagai <i>master</i> . Gambar selanjutnya di <i>cover</i> oleh kamera 1
14.		TC : 00:24:12-00:24:30		Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> menjelaskan alat dan bahan untuk membuat pot dari sepatu bekas		Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Pada bagian ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> melakukan tutorial dan saat sedang menunjukan alat beserta bahan yang diambil oleh kamera dua sebagai <i>master</i> .

			<p>TC : 00:25:12-00:27:20</p>	<p>Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> menjelaskan proses membuat pot dari sepatu bekas.</p> <p>Pengambilan detail bahan berguna untuk memberikan informasi kepada pemirsa agar lebih jelas lagi.</p>		
						<p>Kamera 1 CU (<i>close up</i>) Bagian ini menunjukkan kedetailan saat melakukan tutorial oleh <i>host</i></p>
15.			<p>TC : 00:27:25-00:27:50</p>	<p>Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host</i> memperlihatkan hasil jadinya</p> <p>Menunjukkan hasil jadi yang telah dibuat kepada pemirsa</p>		<p>Kamera 2 LS (<i>long shot</i>) Pada bagian ini <i>host</i> dan <i>co-host</i> melakukan tutorial dan saat sedang menunjukkan hasil jadi pot dari sepatu bekas</p>

16.		TC : 00:28:22-00:29:08		<p>Potongan <i>shot host</i> dan <i>co-host closing</i> program.</p> <p><i>Host</i> selalu melontarkan candaan maka yang membuat suasana program menjadi <i>fun</i>.</p>	<p>Kamera 2 WS Pada bagiaann ini <i>host</i> dan <i>co-host closing</i> program yang diambil oleh kamera dua sebagai <i>master</i></p>
17.		TC : 00:29:11-00:30:30		<p>Potongan <i>shot</i> penampilan <i>home band</i> “Jovi Band”. <i>Closing</i> program menyanyikan lagu “Yang Penting Happy” (Jamal Mirdad)</p>	<p>Kamera 3 CU (<i>close up</i>) <i>two shot</i> Memperlihatkan penyanyi dan pemain gitar dari jarak dekat untuk <i>closing</i> program</p>

Tabel di atas adalah analisis dari visual/gambar, *time code*, karakter informatif, karakter menghibur, dan pemilihan *shot* dari *angle* kamera. Terlihat jelas pada visual yang menjelaskan bagian informatif dan menghibur serta *shot* dari *angle* kamera mana yang digunakan. Pemilihan *shot* dari *angle* kamera sangat menentukan ketika mendapat *moment* gambar yang diinginkan, cara seperti ini juga termasuk dalam editing instant mempermudah sutradara pada saat bagian akhir produksi pada tahap pascaproduksi.

B. Kendala dan Solusi

Pada dasarnya setiap kegiatan produksi program acara televisi tidak terlepas dari kendala yang dihadapi. Mulai dari kendala teknis, kru, *talent*, hingga kendala lain yang tidak terduga, yang mau tidak mau harus ditangani dengan bijak, dan baik agar dapat diminimalisir. Berbagai kendala mulai dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi tentunya berbeda-beda.

Pada saat praproduksi kendala yang terjadi ialah mengenai persiapan waktu produksi yang singkat, *setting* panggung, kebutuhan properti, dan masalah *talent*. Jadwal produksi yang singkat mengakibatkan persiapan juga dituntut cepat dan efisien. Banyak hal yang seharusnya bisa dipersiapkan secara baik dan matang, harus ditentukan dengan tergesa-gesa. Pada akhirnya pengkarya harus bisa menerima hasil yang sudah dibuat. Seperti perencanaan *setting* panggung, saat membuat desain panggung banyak hal yang harus dipertimbangkan dari segi biaya, bahan, alat, dan juga orang yang membangun *setting* panggung. Desain panggung

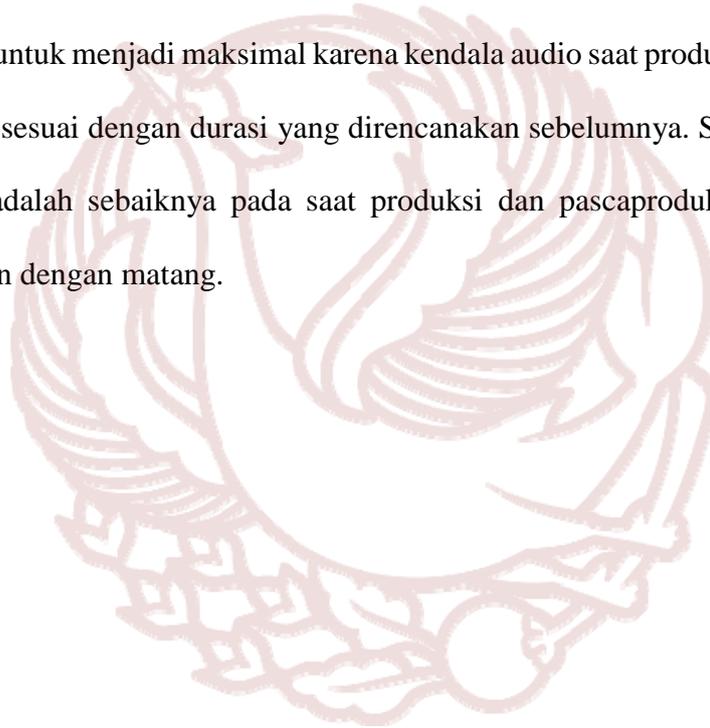
selesai dibuat pasti membutuhkan orang untuk bisa membangunnya, karena pengkarya tidak memiliki kenalan seorang pembuat set panggung akhirnya harus mencari terlebih dahulu. Kemudian setelah mendapatkan orang yang bisa membangun *setting* panggung kendala yang dihadapi saat proses pembangunan ialah beberapa bagian *setting* panggung dan properti tidak sesuai dengan desain awal.

Kendala lain yang dihadapi pada saat praproduksi adalah *talent* yang tiba-tiba membatalkan kehadiran secara sepihak itu terjadi pada bintang tamu dikarenakan kesalahpahaman tempat pelaksanaan produksi. Membaut konsep isi acara harus berubah terkait *content* acara *script*, dan properti tutorial. Solusi yang harus dilakukan terkait waktu yang diberikan oleh pihak kampus sebaiknya dipastikan dengan baik agar mahasiswa yang melaksanakan tugas akhir karya bisa maksimal. Masalah *setting* panggung setidaknya sudah memiliki rencana opsi cadangan untuk mensiasati kendala yang terjadi. Masalah bintang tamu dibutuhkan komunikasi yang lebih baik agar masalah seperti itu dapat dihindari.

Pada saat produksi juga terdapat kendala yang terjadi terutama pada teknis. Alat kampus yang tidak memadai seperti *clip on* menjadi alat penunjang yang sangat penting, tidak diganti dengan yang baru mengakibatkan saat produksi terjadi masalah pada suara yang dihasilkan. Segala macam cara sudah dicoba untuk bisa meminimalisir kesalahan yang terjadi namun tetap tidak bisa. Berpengaruh juga terhadap waktu produksi yang menjadi mundur. Selain itu tiba-tiba *home band* harus pergi ke acara lain, padahal sudah menandatangani *MOU* yang mengakibatkan waktu produksi harus cepat terselesaikan. Proses *shooting* tidak

sesuai dengan *rundown* produksi, harus disiasati dengan mengambil *shot home band* terlebih dahulu. Solusi yang bisa dilakukan untuk kendala teknis, pengecekan alat benar-benar matang jika dirasa alat tidak memadai sebaiknya mencari alternatif lain. Perihal *talent* dibutuhkan komunikasi yang lebih baik agar masalah seperti itu tidak terjadi.

Dalam proses pascaproduksi kendala yang dihadapi adalah sulitnya mengedit hasil audio untuk menjadi maksimal karena kendala audio saat produksi. Hasil akhir video tidak sesuai dengan durasi yang direncanakan sebelumnya. Solusi yang bisa dilakukan adalah sebaiknya pada saat produksi dan pascaproduksi benar-benar dipersiapkan dengan matang.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

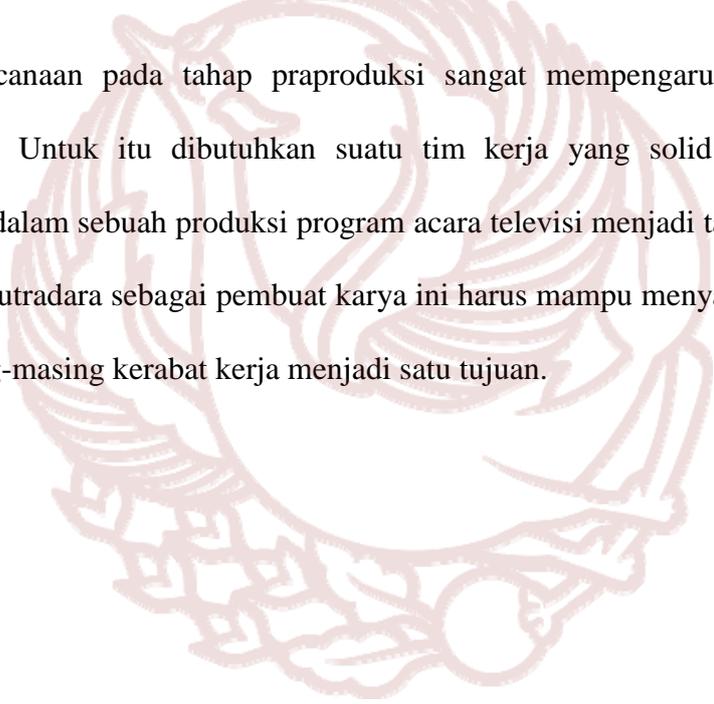
Tujuan utama dari program *variety show* adalah untuk memberikan tayangan informasi dan hiburan yang baru untuk anak muda dengan *current issue*, hal unik, yang sedang *viral* kemudian menghadirkan bintang tamu yang memberikan tutorial dan tips cara-cara mudah yang dapat dilakukan dan ditiru oleh pemirsa di rumah. Melalui media elektronik salah satunya televisi, sutradara menyajikan tayangan terbaru dengan *content instructional* yang menjadi dasar program.

Pada akhirnya program acara *variety show* “BIKIN-BIKIN” merupakan program acara yang memberikan tayangan informatif dan menghibur untuk kalangan remaja maupun umum. Tayangan yang memberikan informasi secara jelas dan mudah dimengerti menjadikan informasi yang diberikan sampai kepada pemirsa dirumah. Tidak hanya informatif tayangan ini juga memberikan hiburan kepada pemirsa dirumah dengan konsep program yang *fun*, sehingga menjadi sebuah program acara yang mampu bersaing dengan program acara lain.

B. Saran

Produksi program acara televisi maupun yang lain harus mempertimbangkan faktor atau kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi. Untuk produksi program acara televisi yang melakukan produksi di dalam studio *indoor* biasanya yang sering terjadi alat mengalami *error*. Antisipasi yang dilakukan ialah melakukan pemeriksaan secara matang agar kendala tersebut tidak terjadi.

Perencanaan pada tahap praproduksi sangat mempengaruhi pada tahap selanjutnya. Untuk itu dibutuhkan suatu tim kerja yang solid dan kompak. Kerjasama dalam sebuah produksi program acara televisi menjadi tanggung jawab sutradara. Sutradara sebagai pembuat karya ini harus mampu menyatukan visi dan misi masing-masing kerabat kerja menjadi satu tujuan.



DAFTAR ACUAN

- Andi Fachruddin. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Anton Maburri KN. 2013. *Manajemen Program Acara TV Format Acara Non Drama News dan Sport*. Jakarta: Grasindo.
- Darwanto Sastro Subroto. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Pres.
- M Bayu Widagdo. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: PT. Andi.
- Muhammad Faisal. 2017. *Generasi Phi π Memahami Milenial Pengubah Indonesia*. Jakarta: Republika Penerbit
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rusman Latief dan Yusiatie Utud. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zettl Herbert. 1992. *Television Production Handbook*. California. Wadsworth Publishing Company Belmont.

Laporan Tugas Akhir Karya

- Nugroho Adi Saputro. 2015. *Penyutradaraan Program Televisi Advertorial "Cafe-In" dengan Karakter Informatif dan Menghibur (Episode Cafe Tiga Tjeret)*. Laporan tidak diterbitkan. Surakarta: ISI Surakarta

Internet

- Anung purbowo. 2009. *Sutradara Program Televisi*.
<https://anungpurbowo.wordpress.com/2009/04/28/sutradara-program-televisi/>. Diakses pada tanggal 18 Maret 2018 pukul 23.10 WIB

Refrensi Audio Visual

Program Acara Televisi “Pagi-Pagi” NET.TV

Referensi aktivitas untuk *talk* bintang tamu dan *host* serta *co host*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=h7xmVIVKzJc>, diakses pada 24 Maret 2018, pukul 19.30

Program Acara Televisi “Hitam Putih” Trans 7

Referensi aktivitas *bintang tamu*, *host* dan *co-host* yang membahas satu topik yaitu mukbang DJ Butterfly

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=W7x3q-rmMFU>, diakses pada 14 Juli 2018, pukul 13.03

Program Acara Televisi “TV *Champion*” Jepang

Referensi program *instructional* (Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=eKHfadWwyew>, diakses pada 14 Juli 2018, pukul 13.03



GLOSARIUM

A

<i>Assembly Cut</i>	penyuntingan pada tahapan pengurutan gambar tanpa memperhitungkan detail dan kepresisian sambungannya
<i>Audio visual</i>	suara yang di lengkapi dengan gambar

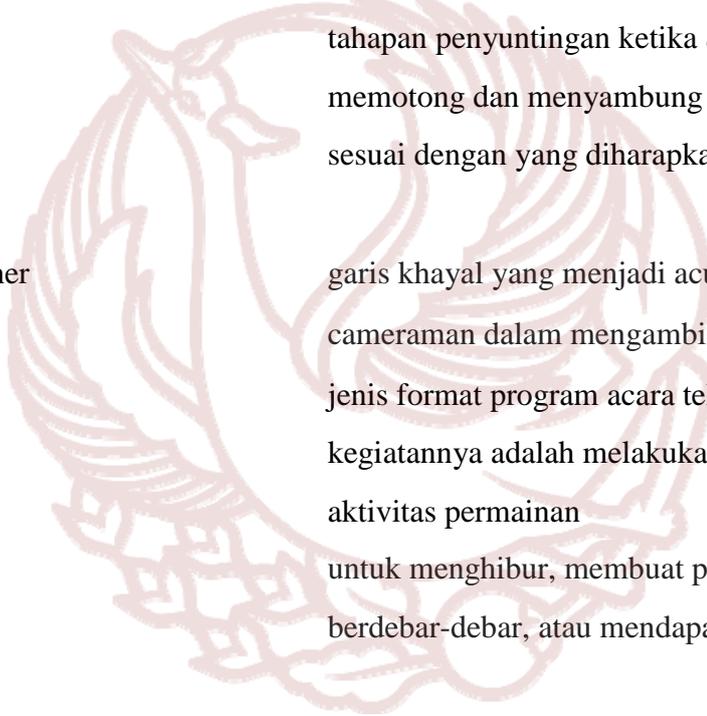
B

<i>Breakdown</i>	perincian naskah
<i>Blocking talent</i>	pengaturan arah gerak pemain pada area Panggung
<i>Breakdown artististik</i>	perincian artstik yang digunakan untuk properti
<i>Bank</i>	Jumlah lampu yang digunakan

C

<i>Close Up</i>	umumnya memperlihatkan wajah atau dapat pula tangan, kaki, atau objek lainnya yang berukuran kecil
<i>Credit Title</i>	tulisan di akhir film yang bergerak dari bawah ke atas yang berisi nama-nama kru dan ucapan terima kasih
<i>Crew List</i>	daftar kru yang terlibat dalam pembuatan Produksi Program Acara
<i>Crosscutting</i>	atau paralel editing serangkaian <i>shot</i> memperlihatkan dua rangkaian peristiwa

<i>Casting</i>	atau lebih yang berbeda lokasi dan umumnya berjalan secara simulatan proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang diperlukan oleh cerita.
<i>Current issue</i>	berita dan isu terkini
<i>Co-host</i>	seseorang yang mendampingi pembawa acara utama
D	
<i>Dolly track</i>	suatu alas datar berupa bahan metal ada yang terbuat dari besi atau almunium , yang di letakkan di lantai ataupun tanah dengan menggunakan lintasan pipa besi panjang berupa rel ,dengan roda menempel di atasnya di sebut <i>dolly</i> , dan track adalah lintasan pipa rel tersebut, fungsinya supaya di dalam pengambilan gambar pada saat kita <i>shooting</i> atau pembuatan video <i>clip/</i> film mendapatkan hasil gambar yang semut gerakannya sempurna enak di pandang oleh para penontonnya di akhir hasil video/ film
E	
<i>Editor</i>	orang yang melakukan penyuntingan gambar
<i>Editing</i>	proses menggerakan dan menata video <i>shot/</i> hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat



<i>Error</i>	suatu hal yang mengalami gangguan atau kerusakan
F	
<i>File Format</i>	kode standar untuk penyimpanan <i>file</i> di komputer
<i>Final Edit/Picture Lock</i>	tahap penyuntingan dimana susunan gambar sudah dianggap <i>final</i>
<i>Fine Cut</i>	tahapan penyuntingan ketika <i>editor</i> sudah memotong dan menyambung <i>shot-shot</i> sesuai dengan yang diharapkan
G	
Garis imajiner	garis khayal yang menjadi acuan bagi cameraman dalam mengambil gambar
<i>Game show</i>	jenis format program acara televisi yang kegiatannya adalah melakukan suatu aktivitas permainan
<i>Gimmick</i>	untuk menghibur, membuat penonton berdebar-debar, atau mendapatkan kejutan
H	
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Host</i>	seorang yang membawakan suatu program acara.
<i>Home band</i>	pemain music
I	
<i>Instructional</i>	jenis format acara televisi yang kegiatannya adalah memberikkan peragaan agar dapat ditiru banyak orang informatif

K

Kamera face bahasa yang digunakan untuk menyebut wajah seseorang cocok saat di depan kamera

Kinoflo salah satu jenis lampu

L

Logging administrasi (membukukan) bisa juga disebut menamai ulang *file* untuk kebutuhan penyuntingan

Long Shot jarak kamera yang memperlihatkan tubuh fisik manusia secara jelas dari kaki hingga kepala namun lingkungan atau latar belakang masih nampak dominan

Live on tape produksi berlangsung terus tanpa berhenti, sampai akhir program

Live show program acara televisi yang disiarkan secara langsung

M

Medium Shot jarak kamera yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang hingga kepala

Mixing and Finishing suatu proses pengerjaan *balance multitrack* dengan menggunakan sebuah alat yang disebut *mixer* atau *soundboard*

Magazine show jenis format program acara televisi yang

kegiatannya adalah mengumpulkan gambar banyak dan digabungkan menjadi satu

Multicamera pengambilan gambar dengan menggunakan beberapa kamera

O

Opening pembuka pada program acara

R

Rendering proses menggabungkan gambar, *video*, dan *audio* dan visual elemen lainnya menjadi satu bingkai *video* digital

Rough Cut (First Cut) memotong kasar

Riset suatu kegiatan mencari tahu lebih dalam tentang suatu hal

Repackaging mengemas informasi kembali.

Rigging stage konstruksi struktur baja untuk aksesoris panggung

Retake mengulangi suatu rekaman

S

Software perangkat lunak

Standard Operational Procedure tata cara yang lazim diterapkan pada sebuah produksi film

Shooting script versi lain dari sebuah naskah film yang digunakan dalam proses produksi atau waktu *shooting* berlangsung

Shooting schedule jadwal yang ditentukan untuk melakukan produksi

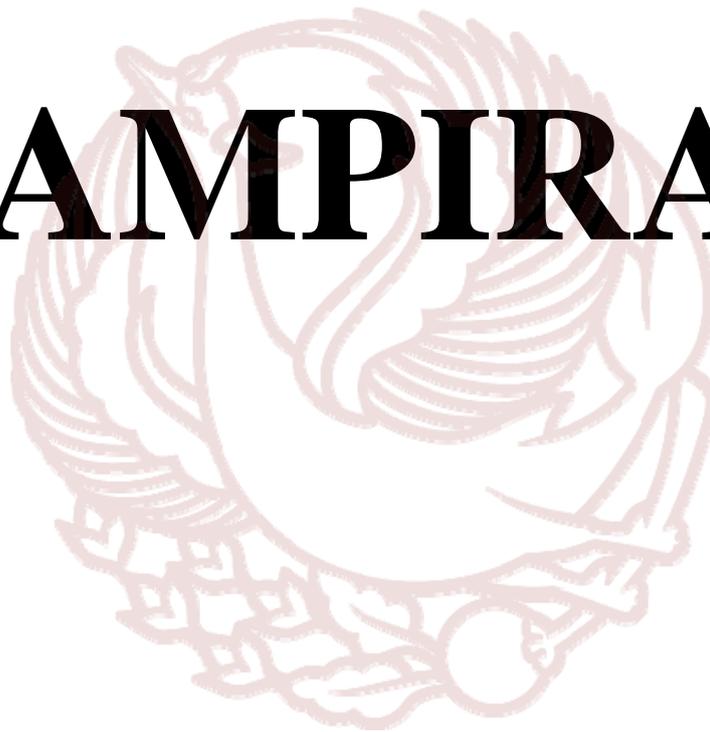
T

<i>Treatment</i>	naskah yang masih berupa poin-poin cerita yang belum dijabarkan secara deskriptif
<i>Type of shot</i>	teknik pengambilan gambar
<i>Two shot</i>	dua objek dalam satu <i>frame</i>
<i>Talk show</i>	jenis format program acara televisi yang kegiatannya adalah bincang-bincang membahas satu permasalahan
<i>Taping</i>	direkam dalam pita video
<i>Timecode</i>	cara untuk mengidentifikasi setiap frame dari video tape untuk mengatur editingsnya
<i>Tagline</i>	selogan program acara
<i>Tripod</i>	alat bantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak

V

<i>Variety show</i>	jenis format program acara televisi yang kegiatannya berisi beberapa format acara
<i>Video tape (VT)</i>	Istilah ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan area pengeditan gambar dilakukan.

LAMPIRAN





Proses pengecatan *stage* panggung



Proses pemasangan logo “BIKIN-BIKIN”



Hasil jadi *stage* panggung



Proses *rehearsal* kru dan *talent* hari pertama



Proses *rehearsal* kru dan *talent* hari kedua saat produksi



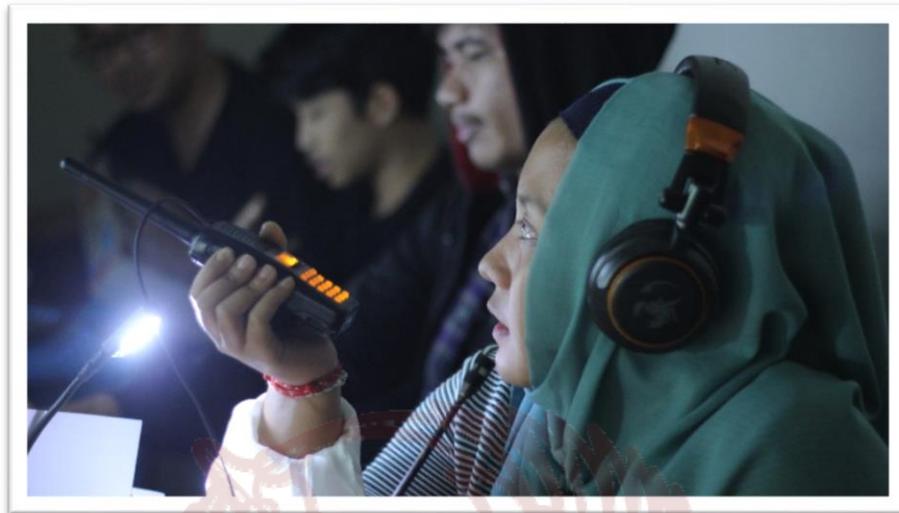
Behind the scene proses *take* saat produksi “Jovi Band” menyanyikan lagu



Behind the scene proses take saat produksi bagian talk bersama bintang tamu



Behind the scene proses take saat produksi bagian tutorial oleh bintang tamu



Sutradara memberi komando jalannya proses produksi "BIKIN-BIKIN"



Sutradara bersama *switcher man*, dan penata suara sedang berkoordinasi



Layar monitor saat proses produksi untuk melihat ulang hasil gambar



Foto bersama seluruh kru dan *talent*

NASKAH PROGRAM ACARA “BIKIN-BIKIN”

NO	VISUAL	AUDIO	DURASI	KETERANGAN
SEGMENT 1				
OPENING BUMPER			58 detik	
1.	Opening Home Band	Menyanyikan 1 reff lagu	60 detik	Menyanyikan lagu “ Dekat di hati” (RUN)
2.	Opening Host dan Co-Host	<p style="text-align: center;">Host “ Wah bagus nih motifnya, ih lucu-lucu banget ”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “ Aduh sebel ”</p> <p style="text-align: center;">Host “ Eh..eh masuk masuk gak salam malah cemberut gitu mukanya, kenapa sih, lagi sebel sama siapa Chef ”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “ Ini lo kak aku lagi sebel banget kan ceritanya lagi usaha jualan barang-barang hand made, tapi kok gak laku ya kak, apa jelek buatanku”</p> <p style="text-align: center;">Host “ Mana coba lihat”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “Nih, kak”</p> <p style="text-align: center;">Host “Bagus kok Chef, ya mungkin kamu butuh inovasi baru yang lebih kreatif dan unik aja, nanti deh aku kasih tau tipsnya</p> <p style="text-align: center;">Co-host “Iya deh kak”</p> <p style="text-align: center;">Host “Eh tu kan sampai lupa belum nyapa pemirsa di rumah hay</p>	60 detik	Host sedang berdiri sambil membaca majalah, Kemudian datang co-host masuk dengan wajah sedih dan sebel curhat kepada Host, kemudian host dan co-host menyapa pemirsa di rumah.

		<p>apa kabar pemirsa di rumah jumpa lagi sama aku Eca ”</p> <p>Co-Host “ Dan aku Chefi ”</p> <p>Host “ Tentunya diacara kesayangan umat manusia di seluruh jagat raya dimana lagi kalau bukan di “Bikin-Bikin”</p> <p>Host+Co-Host “ Buat Inovasi Unik Anti Mainstream ”</p> <p>Host “ Kita berdua akan menemani pemirsa selama 30 menit kedepan, dan berbagi informasi, bincang bincang bersama bintang tamu dan juga akan berbagi tips-tips tutorial unik pastinya ”</p> <p>Co-Host “ Yuhuu Kak Eca, jadi terus pantengin kita, karena kita akan memberikan hiburan untuk menemani santai sore kalian”</p>		
3.	Host dan Co-Host	<p>Host “ Oh iya Chef ngomong-ngomong kamu kan lagi usaha jualan emang uangnya buat apa sih”</p> <p>Co-Host “ Buat jajan, jalan-jalan, beli-beli gitu kak hehehhe”</p> <p>Host</p>	60 detik	

		<p>“Oh gitu, dari pada hasilnya kamu buat jajan mending ditabung atau kamu donasiin kan lebih bermanfaat, nah kebetulan kemarin sudah banyak yang nanya juga nih di Instragram, berbuat hal baik dengan cara sederhana kira-kira apa yang bisa kita lakukan”</p> <p>Co-host “ Iya juga ya kak, baru kepikiran sepertinya hidupku selama ini kurang bermanfaat”</p> <p>Host “Yah kamu mah sukanya seneng-seneng aja, makanya mulai sekarang kamu bisa mencoba menjadi manusia yang bermanfaat, nih aku kasih tau orang-orang yang bisa memotivasi kita dengan karya-karya mereka dan kegiatan-kegiatan mereka”</p>		
4.	Host dan Co-Host	<p>Host “ Anak muda Indonesia yang berprestasi dan inspiratif ”</p> <p>Co-Host “ Pengusaha muda yang menginspirasi”</p>	120 detik	Menampilkan gambar dilayar monitor tv dan membacakan artikel mengenai Anak muda Indonesia yang berprestasi dan inspiratif , Pengusaha muda yang menginspirasi
5.	Host dan Co-Host	<p>Host “ Ternyata banyak banget ya pemuda-pemuda yang bisa menginspirasi kita, mereka keren-keren banget kan masih muda tapi udah punya ide-ide kreatif dan semangat yang tinggi , nah kebetulan aku punya temen nih Chef, dia juga</p>	57 detik	Host dan Co-Host menutup segmentt satu dan menyampaikan akan ada apa di segment 2

		<p>seorang pemuda yang menginspirasi lewat sebuah kegiatan sosial, yang pastinya bisa menjawab pertanyaan dari pemirsa di rumah”</p> <p>Co-Host “ Wah siapa tuh kak jadi penasaran, nah jadi jangan kemana-mana tetap di sini.. di “ Bikin-Bikin”</p> <p>Host+Co-Host “ Buat Inovasi Unik Anti Mainstream ”</p>		
6.	Closing Segment Home Band	Menyanyikan 1 reff lagu	60 detik	Menyanyikan lagu “Aku Pasti Bisa” (Citra)
BUMPER OUT (5 detik)				
COMMERCIAL BREAK (180 detik)				
SEGMENT 2				
BUMPER IN (5 detik)				
7.	Opening Home Band	Menyanyikan 1 reff lagu	60 detik	Laskar Pelangi (Nidji)
8.	Opening Segment 2 Host dan Co-Host	<p>Host “ Oke kembali lagi bersama kita berdua di “Bikin-Bikin”</p> <p>Host+Co-Host “Buat Inovasi Unik Anti Mainstream”</p> <p>Co-Host “Kak Eca mana nih katanya mau ngundang temenya kesini, emang siapa sih kak temen kamu ini”</p> <p>Host “ Bentar lagi pasti dateng kok Chef, jadi temen aku ini seseorang yang peduli banget</p>	30 detik	Host dan Co-Host membuka segment 2, Host dan Co-Host duduk sambil berbincang-bincang, sembari menunggu kedatangan temannya.

		sama lingkungan sekitar, dia membuat kegiatan untuk anak-anak”		
9.	Host, Co-Host dan Bintang Tamu	<p>Suara bell ting tong</p> <p>Host “ Ini dia nih udah dateng”</p> <p>Membukakan pintu</p> <p>Host “Hay, ayo ayo masuk, barusan aku ngomongin kalian lo, wah pas banget umurnya panjang”</p> <p>Co-Host “Hallo kak, selamat datang, selamat berbelanja”</p> <p>Host “Aduh Chef kamu kok kayak mbak mbak kasir Indomaret”</p> <p>Mempersilahkan bintang tamu duduk</p> <p>Host “ Silahkan duduk, nah ini dia Chef temen aku”</p> <p>Bersalaman dan memperkenalkan diri</p> <p>Bintang Tamu “ Ardi, ini aku ngajak anak asuh aku namanya”</p> <p>Host “ Hallo.....”</p> <p>Host “ Kamu kena Chef senyum-senyum gak jelas gitu”</p> <p>Co-Host</p>	180 detik	Terdengar suara bel rumah, bintang tamu disambut oleh host dan Co-Host untuk dipersilahkan masuk dan duduk untuk berbincang-bincang.

	<p>“Ahh gak papa, adiknya lucu keinget sama masa-masa kecilku dulu, unch..unch”</p> <p>Berbincang dengan bintang tamu</p> <p>Host “Harap maklumnya dia emang suka gitu”</p> <p>Bintang Tamu “Iya gak papa”</p> <p>Co-Host “Oh ya kak aku udah gak sabar nih, penasaran kegiatan apa yang kak Ardi lakukan”</p> <p>Host “Pasti pemirsa di rumah juga penasaran kan”</p> <p>Mengajukan pertanyaan kepada bintang tamu</p> <p>Host “Bisa diceritain gak tentang kegiatan yang kamu lakukan, sebelum itu nama kegiatannya itu apa sih?”</p> <p>Bintang Tamu “menjawab”</p> <p>Co-Host “Kok sampai kepikiran buat kegiatan itu kak, apa karna kakak seneng banget sama anak-anak atau gimana”</p> <p>Bintang Tamu “menjawab”</p> <p>Host</p>	
--	--	--

		<p>“Untuk kegiatan-kegiatan yang sudah dilakuin itu apa aja sih”</p> <p>Bintang Tamu “menjawab”</p> <p>Co-Host “Wah salut sekali sama kak Ardi yaku jadi malu”</p> <p>Sambil malu-malu</p> <p>Host “Kamu seneng gak ada kegiatan kayak gini”</p> <p>Bintang Tamu “(anak kecil) menjawab”</p> <p>Co-Host “Seneng ya jadi ada tempat bermain, jadi gak ketergantungan gadget terus”</p> <p>Host “Dari sekian banyak yang pernah Kak Ardy buat bersama anak-anak di Rumah Bara.. kita mau dong diajarin bikin sesuatu yang unik, siapa tau bisa juga buat inspirasi kamu Chef”</p> <p>Co-Host “Iya-iya bener kak”</p> <p>Bintang Tamu “(Diarahkan untuk menjawab bikin tutorial tas karung goni) menjawab”</p> <p>Dipersilahkan menuju kemeja “Bikin-Bikin”</p>		
10.	Host, Co-Host dan Bintang Tamu		120 detik	Host dan Co-Host mempersilahkan

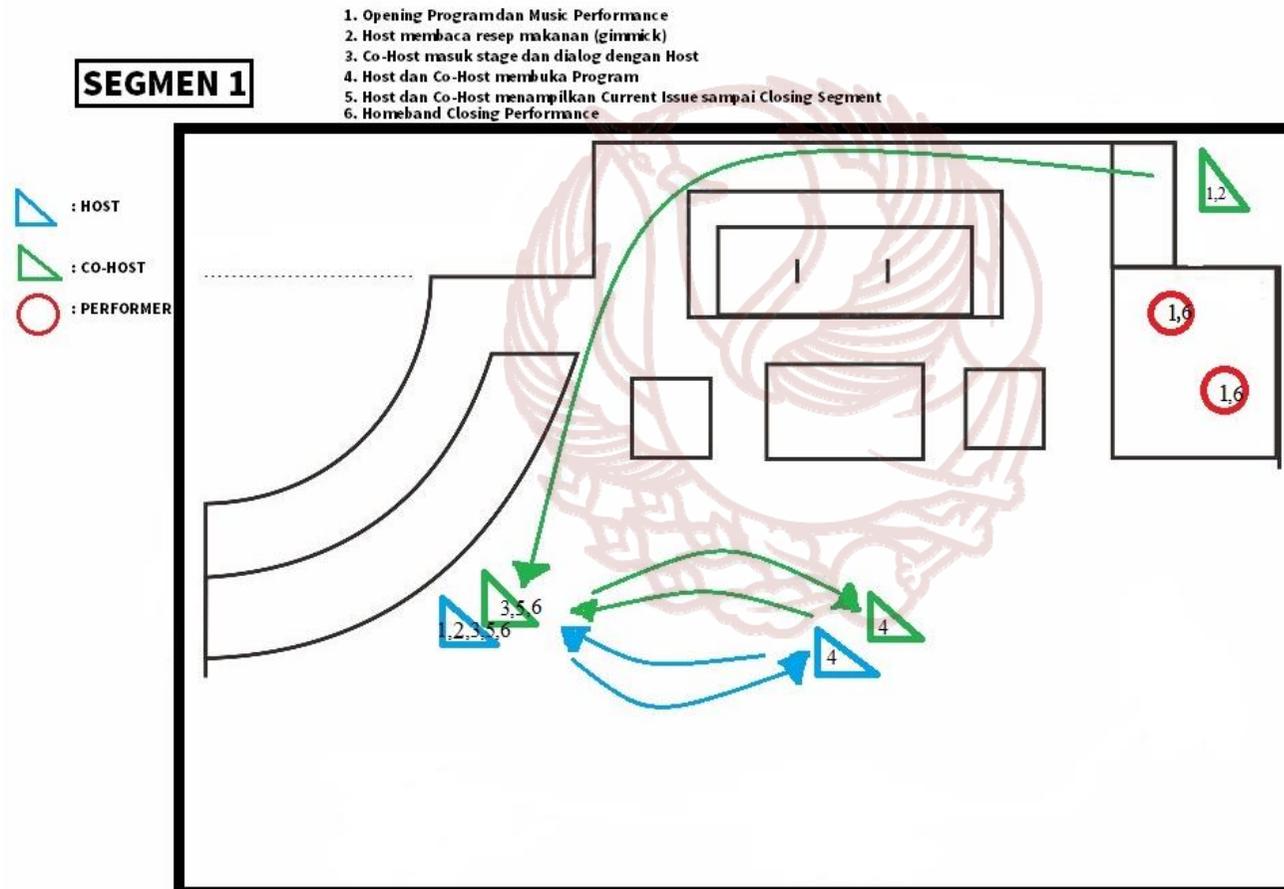
		<p>Bintang tamu menjelaskan apa yang akan dibuat, dan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan.</p> <p style="text-align: center;">Bintang Tamu “menjawab”</p> <p>Bintang tamu menjelaskan step demi step cara membuat tas dari karung goni</p> <p style="text-align: center;">Bintang Tamu “menjawab”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “Kak nanti kalau udah dibikin tasnya buat aku ya”</p> <p style="text-align: center;">Host “Kamu mah ngarep aja, bikin sendiri dong Chef”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “Ya gak papa kan kenangan”</p> <p style="text-align: center;">Bintang Tamu “menjawab”</p> <p style="text-align: center;">Co-Host “Ulalala, sepertinya keren sekali tas dari kain karung goni ini”</p> <p>Tas yang dibuat sudah selesai dan dicoba dipakai oleh host dan co-host</p> <p style="text-align: center;">Bintang Tamu “menjawab”</p> <p style="text-align: center;">Host “Aku cobain ya kak”</p>	<p>bintang tamu menuju meja “Bikin-Bikin” untuk membuat satu makanan dari bahan yang anti mainstream. Di meja sudah tersedia bahan bahan yang dibutuhkan, kain karung goni, jarum, benang, kancing, lem tembak, aksesoris</p>
--	--	--	---

		<p>Co-Host “Asyiikk kita coba”</p> <p>Host “Wah bagus keren banget ya Chef”</p> <p>Co-Host “Iya bener banget kak, ini bisa jadi inspirasi baru buat tas unik anti mainstream”</p> <p>Host “Nah pemirsa di rumah, banyak kegiatan yang bermanfaat kan, contohnya peduli pada lingkungan sekitar kita”</p> <p>Host “Oke kak terimakasih sudah memberi banyak inspirasi untuk kita dan pirs di rumah, untuk pemirsa yang ingin berdonasi atau masih pengen tau tentang Rumah Bara silahkan datang maen ke alamat nya di..... pemirsa jangan kemana-kemana setelah ini masih akan ada tips dan tutorial unik tetep di “Bikin-Bikin”</p> <p>Host+Co-Host “Buat Inovasi Unik Anti Mainstream”</p>	20 detik	Host dan Co-Host menutup segmentt satu dan menyampaikan akan ada apa di segment 2
11.	Closing Segment Home Band	Menyanyikan 1 reff lagu	60 detik	Menyanyikan lagu “Jaran Goyang” (Nella Kharisma)
BUMPER OUT (5 detik)				
COMMERCIAL BREAK (180 detik)				
SEGMENT 3				
BUMPER IN (5 detik)				

		<p>rumah, kalau kebetulan ada bahan dan alat langsung aja ikutin langkah-langkahnya, tapi kalau belum ada silahkan dicatat biar gak lupa”</p> <p>Host</p> <p>“ Ini caranya mudah banget simpel, jadi langkah pertama kita mambil wadah kemudian kita campurkan tanah dan pupuk kemudian diaduk rata ambil sepatunya kita masukkan tanah ke sepatunya ¼ bagian kemudian ambil tumbuhan sekulennya terus tutupi lago dengan campuran tanah dan pupuk kita padatkan dan beri hiasan batu kecil-kecil jadi deh”</p> <p>“</p> <p>Co-Host</p> <p>“Wah bagus dan unik banget kak jadinya,sepatu gak kepake jadi bermanfaat lagi deh”</p> <p>Host</p> <p>“ Iya jadi pemirsa di rumah misal bosen dengan hiasan tanaman di rumah karna potnya itu itu aja bisa bikini seperti ini ya mungkin ditaruh di teras di deket jendela atau pekarangan rumah</p> <p>Host</p> <p>“ Itu dia tadi tutorial dan tips dari kita, buat inovasi unik gak perlu susah-susah dan ribet, follow IG “Bikin-Bikin” @Bikinbikin kita akan</p>	<p>Host dan Co-Host menutup acara dan mengingatkan pemirsa untuk tetap menonton program acara “Bikin-Bikin”</p>
--	--	---	---

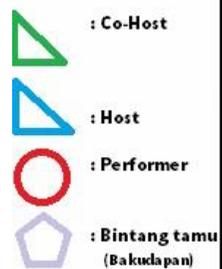
		<p>mengeshare tema per episode setiap minggunya jadi pemirsa bisa bertanya melalui IG nanti pertanyaan yang terpilih akan kita jawab, tetap saksikan program acara “Bikin-Bikin setiap sabtu dan minggu jam 16.30</p> <p>Host+Co-Host ““Bikin-Bikin” Buat Inovasi Unik Anti Meanstream”</p> <p>Host+Co-Host “Bye....”</p>		
13.	<i>Closing Program Home Band, credit title dan logo kampus copy right</i>	Menyanyikan 1 lagu	150 detik	Penutup “Yang Penting Happy” (Jamal Mirdad) diikuti <i>credit title</i>
CREDIT TITLE				
LOGO ISI SURAKARTA				

BREAKDOWN STAGE

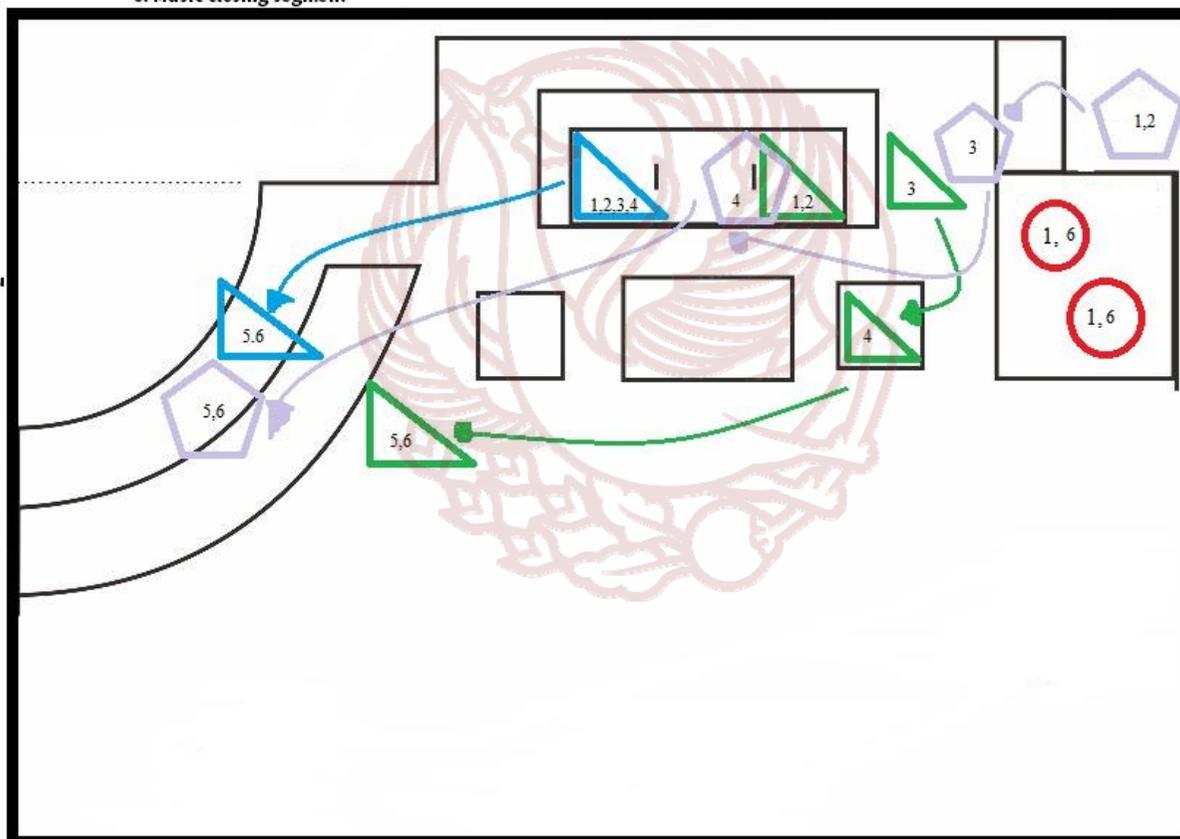


SEGMENT 2

1 Bintang Tamu

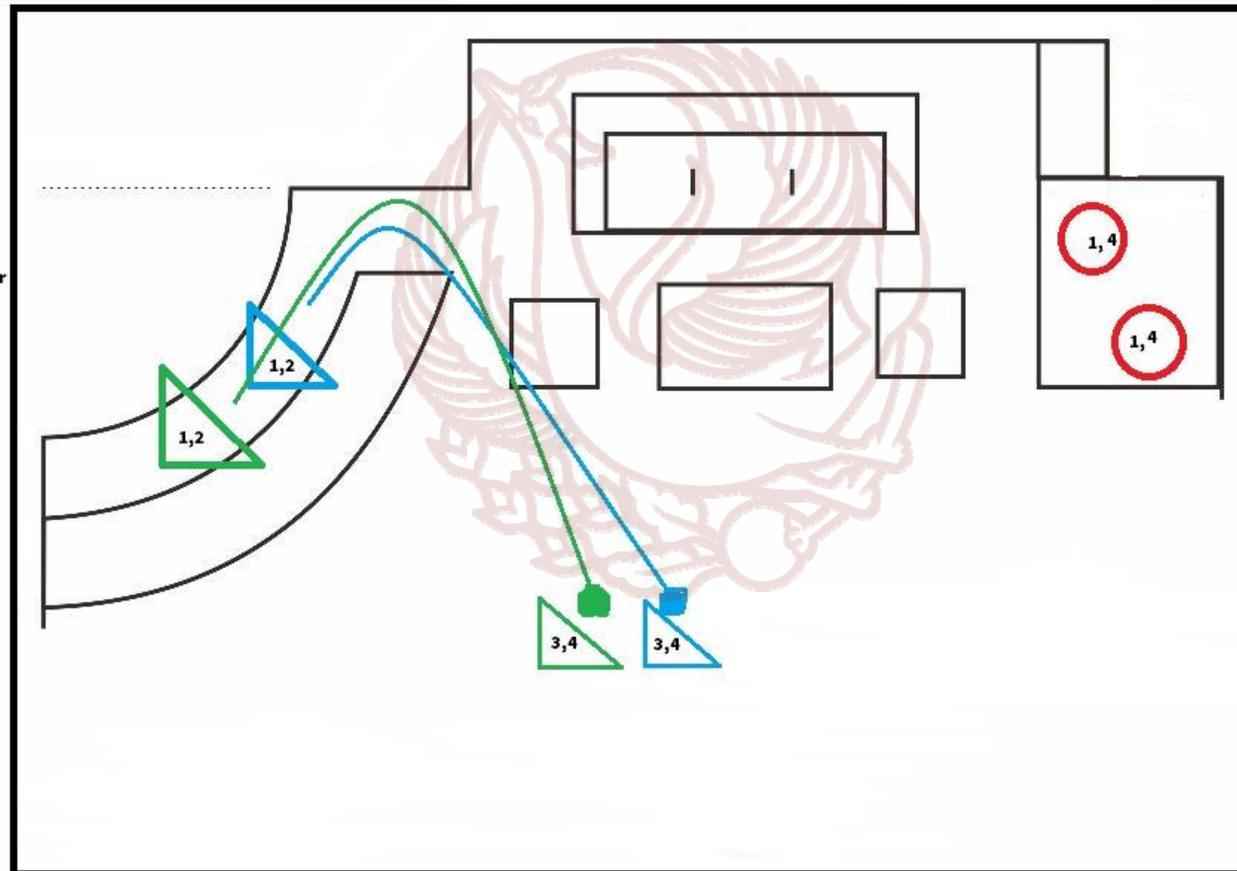
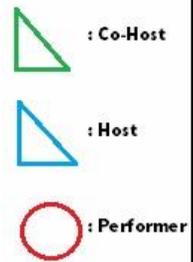


1. Opening Program dan Music Performance
2. Host dan Co-Host membuka segmen dan berbincang di sofa panjang
3. Bintang Tamu masuk stage dan disambut oleh Co-Host
4. Bintang tamu duduk di sofa panjang, Co-Host duduk di kursi kecil sebelah kanan. Berbincang
5. Bintang Tamu, Co-Host, dan Host berpindah ke meja tempat tutorial berlangsung. Melakukan tutorial hingga Closing segmen
6. Music closing segmen.



SEGMENT 3

1. Opening Program dan Music Performance
2. Host dan Co-Host membuka segmen dan melakukan tutorial
3. Host dan Co-Host melakukan closing program
4. Music performance



SHOOTING SCRIPT

Format Program : *Variety Show*
 Judul Program : “BIKIN-BIKIN”
 Durasi : 24 menit
 Program Director : Marsisca Puguh Setiari
 Jadwal Produksi : 15 Mei 2018
SEGMENT 1

No	Objek	Cam 1	Cam 2	Cam 3	Keterangan
1.	Layar lcd ke Host		MLS		Zoom Out
2.	Host			MCU	
3.	Follow Co-Host masuk (Pan Left)	MLS			Co-Host Masuk
4.	Host dan Co-Host		LS		Master
5.	Co-Host	MS			
6.	Host			MS	
7.	Follow Host & Co-Host (Pan Right)	MS			Host & Co-Host berpindah ke center stage
8.	Host dan Co-Host		WS		Master
9.	Co-Host	MS			Opening
10.	Host			MS	Opening
11.	Follow Host & Co-Host (Pan Left)		LS		Host & Co-Host berpindah ke depan meja tutorial
12.	Host			MS	Current Issue
13.	Co-Host	MS			Current Issue
14.	Host & Co-Host		LS		Current Issue
15.	Layar LCD	CU			Current Issue
16.	Host			CU	Current Issue
17.	Host & Co-Host		MLS		Current Issue
18.	Host			MS	Closing
19.	Co-Host	MS			Closing
20.	Host & Co-Host		LS		Zoom Out

SEGMENT 2

No.	Objek	Cam 1	Cam 2	Cam 3	Keterangan
1.	(Musik in)				Dissolve
2.	Co-Host dan Host		LS		Zoom In. Master
3.	Host			MS	
4.	Co-Host	MS			
5.	Host			MS	
6.	Host & Co-Host		LS		Master
7.	Follow BT & BTK	MLS			Bintang tamu masuk. Two Shot.
8.	Host			MS	
9.	Host, Co-Host, BT, BTK		WS		Master. Bintang tamu dan Co-Host duduk
10.	Host, BT			2 Shot	
11.	Co-Host, BTK	2 Shot			
12.	Host, BT			2 Shot	
13.	Host, Co-Host, BT, BTK		LS		
14.	BT			CU	
15.	Co-Host	MS			
16.	Follow Host, Co-Host, BT, BTK		LS		Host, Co-Host, BT, BTK berpindah ke meja tutorial
17.	Host, Co-Host	2 Shot			Menanyakan bahan-bahan
18.	BT			MS	Melakukan tutorial
19.	Host, Co-Host, BT, BTK		LS		Establish
20.	Meja tutorial	CU			Detail tutorial
21.	BT			MS	Melakukan tutorial
22.	Host, Co-Host, BT, BTK		LS		Establish
23.	Meja tutorial	CU			Detail tutorial
24.	Host, Co-Host, BT, BTK		LS		Establish
25.	Host, Co-Host	2 Shot			Menunjukkan final produk, closing
26.	BT, BTK			2 Shot	
27.	Host, Co-Host, BT, BTK		LS		Zoom Out, Closing

SEGMENT 3

No	Objek	Cam 1	Cam 2	Cam 3	Keterangan
1.	Host & Co-Host		LS		Zoom Out
2.	Host	MS			
3.	Co-Host			MS	
4.	Bahan makanan		MLS		Perkenalan bahan
5.	Host	CU			Perkenalan bahan
6.	Co-Host			MS	Perkenalan bahan
7.	Host & Co-Host		MLS		Tutorial Pot Sepatu
8.	Host	CU			Tutorial Pot Sepatu
9.	Meja tutorial			CU	Tutorial Pot Sepatu
10.	Host	CU			Tutorial Pot Sepatu
11.	Meja tutorial			CU	Tutorial Pot Sepatu
12.	Host & Co-Host		MLS		Tutorial Pot Sepatu
13.	Final Produk			CU	Tutorial Pot Sepatu
14.	Host	MS			Talk
15.	Co-Host			MS	Talk
16.	Bahan Alat Makan		MLS		Perkenalan bahan
17.	Co-Host	CU			Perkenalan bahan
18.	Host			MS	Perkenalan bahan
19.	Host & Co-Host		MLS		
20.	Co-Host	CU			
21.	Meja tutorial			CU	
22.	Co-Host	CU			
23.	Meja tutorial			CU	
24.	Host & Co-Host		MLS		
25.	Final Produk			CU	Tutorial Makanan
26.	Host	MS			Talk
27.	Co-Host			MS	Talk
28.	Follow Host & Co-Host	MS			Host & Co-Host pindah ke center stage
29.	Host & Co-Host		LS		Closing
30.	Host	CU			Closing
31.	Logo Bikin-bikin				Zoom in