

ABSTRAK

Program acara *Variety Show Stay With Me* ini di latar belakang oleh mahasiswa yang ingin menampilkan kepada semua kalangan penonton khususnya mahasiswa, mengenai kemandirian seorang mahasiswa yang dapat mendirikan sebuah usaha, beriringan dengan menempuh jenjang perkuliahan. Pada setiap tayangannya menampilkan profil mahasiswa yang memiliki usaha-usaha kreatif untuk memperoleh kemandirian finansial.

Berbagai macam media dapat digunakan untuk menginformasikan hal tersebut, salah satunya program acara televisi *Variety Show*. Bentuk format acara *Variety Show* merupakan salah satu bentuk apresiasi penulis dalam menciptakan sebuah karya *audio visual* dengan memanfaatkan masalah kesehatan yang tengah terjadi di masyarakat.

Dalam proses kreatif sebagai seorang sutradara televisi, penerapan metode *Gimmick* dan *Funfare* merupakan cara yang penulis pergunakan untuk mendukung penciptaan karya *audio visual* ini. *Gimmick* merupakan unsur penting sebagai sumber ketertarikan penonton untuk menikmati program acara yang diciptakan sedangkan *Funfare* merupakan isian acara yang didalamnya terdapat kegembiraan, keindahan, dan kebersamaan. Biasanya, *Funfare* diletakkan di awal dan akhir segmen Sutradara televisi merupakan seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pasca produksi, baik untuk drama maupun non drama dengan menggunakan sistem produksi *single* atau *multi* kamera.

Kata kunci : *Variety Show*, Sutradara Televisi, *Gimmick* , *Funfare*.

ABSTRACT

The *Variety Show Stay With Me* is in the background of a student who wants to *Show* it to all audiences especially the student, regarding the self-reliance of a student who can set up a business, accompanied by the lecture. At each slide is a profile of students who have creative efforts to gain financial independence. Various media outlets can be used to inform about that, among other things, is a television *Show* program *Variety Show*. The format of *Variety Shows* is one of the authors' appreciation for creating an audio and visual work by making good use of the public health problem.

In the creative process of being a television director, the application of *Gimmick* and *Funfare* methods is what writers use to support the creation of these audio works. *Gimmick* is an important ingredient in a source of interest for viewers to enjoy created program event while *Funfare* is an event of excitement, beauty, and togetherness. Traditionally, *Funfare* is housed at the beginning and end of a

Television director's segment, a person who is involved in the creative process of pre- to post-production, both for drama and non-drama using a single or multikamera production system.

Keywords : *Variety Show, television director, Gimmick , Funfare.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xii
GLOSSARIUM	xiv
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN	4
C. TUJUAN PENCIPTAAN	4
1. Tujuan khusus	4
2. Tujuan umum	5
D. MANFAAT PENCIPTAAN	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. TINJAUAN KARYA	6
F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	12
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	
A. OBJEK PENCIPTAAN	17
B. ANALISIS OBJEK PENCIPTAAN	18

C. ANALISIS PROGRAM	19
 BAB III KONSEP KARYA DAN METODE PENCIPTAAN	
A. KONSEP KARYA.....	21
1. Konsep Estetik	21
2. Konsep Pogram.....	24
B. METODE PENCIPTAAN	25
1. Persiapan.....	25
2. Elaborasi	26
3. Sintesis	29
4. Realisasi	29
5. Penyelesaian.....	30
C. PENJELASAN KONSEPTUAL KARYA.....	30
1. Penerapan Konsep.....	30
2. <i>Director Treatment</i>	39
3. Shot List	41
4. <i>Floor plan</i>	42
5. Referensi Karakter	47
6. <i>Wardrobe dan Make up</i>	52
 BAB IV PENUTUP	
A. KESIMPULAN	54
B. SARAN	55
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Poster program TV <i>Call Me Mell</i>	7
Gambar 2 : Poster program TV YKS.....	8
Gambar 3 : Poster program <i>Waktu Indonesia Timur</i>	10
Gambar 4 : <i>Story board</i> No.2- 1	32
Gambar 5 : <i>Story board</i> No.2- 4	32
Gambar 6 : <i>Story board</i> No.5 - 1	32
Gambar 7 : <i>Story board</i> No.6 - 1	33
Gambar 8 : <i>Story board</i> No.18 - 1	33
Gambar 9 : <i>Story board</i> No.18.- 5	34
Gambar 10 : <i>Story board</i> No.18 - 7	34
Gambar 11 : <i>Story board</i> No.27 - 1	35
Gambar 12 : <i>Story board</i> No.28 - 3	35
Gambar 13 : <i>Story board</i> No.28 - 6	36
Gambar 14 : <i>Story board</i> No.28 - 7	36
Gambar 15 : <i>Story board</i> No.28 - 14	37
Gambar 16 : <i>Story board</i> No.34 - 1	37
Gambar 17 : <i>Story board</i> No.34 - 3	37
Gambar 18 : <i>Story board</i> No.34 - 6	38
Gambar 19 : <i>Story board</i> No.35 - 7	38
Gambar 20 : <i>Story board</i> No.35 - 11	39
Gambar 21 : <i>Floor plan</i> Segmen 1	45
Gambar 22 : <i>Floor plan</i> Segmen 2	45
Gambar 23 : <i>Floor plan</i> Segmen 3	46
Gambar 24 : <i>Floor plan</i> Segmen 4	46
Gambar 25 : poster	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : <i>Shot list</i>	46
Tabel 2 : <i>Wardrobe</i>	54
Tabel 3 : <i>Equipment list</i>	64
Tabel 4 : <i>Crew list</i>	71
Tabel 5 : <i>property</i>	95

