

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Rafi Mahaldi adalah sebuah mahasiswa aktif di salah satu perguruan tinggi Negeri, saat masa kuliahnya ia tidak mau membuang-buang waktu dengan hal yang tidak penting. Sebuah studio rekaman musik beserta cafeterianya dapat ia wujudkan di usia yang bisa dikatakan masih muda, dari hasil kerja kerasnya tersebut ia dapat melengkapi semua kebutuhannya tanpa memberatkan kepada orang tua. Lingkungan di sekitarnya pun merasa terbantu oleh kehadiran Raffi, ia dapat menambah lapangan pekerjaan untuk orang sekitarnya.

Penulis kemudian akan mengembangkan ide ini kedalam sebuah program acara *Variety Show* yang berjudul *Stay With Me* melalui pendekatan *Gimmick* dan *Funfare*. Ide dan pengembangan tentunya didukung dengan riset baik ke lapangan, pustaka, wawancara maupun ke internet. Penulis sebelumnya juga sudah melalui tahap *seperti persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, desain produksi, Director Treatment, Shot List, story board, floor plan* hingga *penyelesaian*, proses ini berjalan dengan baik meskipun ada sedikit kendala.

Dalam proses penciptaannya pun diperlukan persiapan yang sangat matang dan kerjasama yang kuat dari seluruh orang yang terlibat. Namun perlu disadari apapun perencanaan tidak dapat diwujudkan secara utuh, karena fakta di lapangan akan mempengaruhi jalannya proses produksi.

Laporan skripsi karya dengan judul *Penerapan Gimmick dan Funfare Dalam Penciptaan Program Variety Show Stay With* Memberikan banyak pengalaman dan pelajaran bagi penulis, khususnya dalam merancang dan merencanakan metode *Gimmick* dan *Funfare* sebagai komponen daya tarik program acara.

B. SARAN

Bagi sutradara program acara televisi yang ingin menciptakan sebuah program acara dengan menerapkan metode *Gimmick* dan *Funfare* ada beberapa hal yang perlu disadari. *Gimmick* walaupun sedari awal tujuannya adalah mendapatkan perhatian penonton, secara spesifik ia harus punya tujuan jelas. Artinya untuk apa *Gimmick* itu dibuat karena sekedar mendapat perhatian penonton saja tidaklah cukup. Sutradara dan tim kreatif sebagai pembuat *Gimmick* sebagai bagian dari acara, harus melakukan riset terlebih dahulu.

Begitu pula dengan *Funfare*, seorang sutradara program acara televisi harus paham betul dimana saja penempatannya. Tidak hanya itu seorang sutradara, pertama tentu saja harus benar-benar paham tentang program acara yang akan di produksi. Kedua pada bagian mana *Gimmick* dan *Funfare* itu nantinya dipakai, apakah di awal acara, di tengah-tengah acara ataupun di ujung acara. *Gimmick* dan *Funfare* bisa dibuat beberapa kali, kebutuhan seberapa banyak *Gimmick* dan *Funfare* ini di pakai harus disiapkan dari awal. Terakhir *Gimmick* dan *Funfare* sebaiknya disimulasikan terlebih dahulu

dengan tujuan untuk mengukur apakah konsep *Gimmick* dan *Funfare* yang telah dirancang itu bisa di terapkan dengan baik atau tidak.

Perlu juga disadari bagi teman-teman yang mengambil prodi penciptaan harus menyadari dan memahami konsep yang akan dipakai dalam karya yang diciptakan, agar tidak terjadi *miss understanding* dalam merealisasikan konsep tersebut dengan tim kreatif. Hal ini patut disadari dengan mempelajari dan menciptakan komunikasi yang baik antar sesama kerabat kerja yang terlibat.



DAFTAR PUSTAKA

- Darwanto. 2007. *Televisi sebagai media pendidikan*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Morissan . 2017. *Media penyiaran strategi mengelola radio dan televisi*. Jakarta : Ramdina Prakarsa
- Set Sony. 2008. *Menjadi perancang program televisi nasional*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sukanto. 1994. *Pengarahannya acara televisi*. Jakarta : Yayasan Citra
- Fachruddin, Andi. 2015. *Cara kreatif memproduksi program televisi*. Yogyakarta : Andi Offset

SUMBER LAIN

- www.google.com//programacaratelevisi
- www.google.com//giimick//funfare
- www.google.com//carakreatiftelevisi



