

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan merupakan jati diri sebuah bangsa, setiap kelompok masyarakat memiliki ketentuan yang harus diikuti dan dipatuhi oleh masyarakatnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai sebuah kerukunan dan kesejahteraan masyarakat setempat. Ketentuan itu didasari oleh falsafah hidup yang merupakan sebuah nilai luhur dari bangsa itu sendiri. Masyarakat mempunyai nilai-nilai luhur yang tinggi serta kekuatan batin yang dalam.

Demikian juga dengan masyarakat di Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara atau sering disingkat dengan Madina yang merupakan sebuah kabupaten yang berada di provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Dibentuk berdasarkan undang-undang No 12 tahun 1998, secara formal diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 9 Maret 1999 dengan motto Madina yang Madani, masyarakat Mandailing mempunyai nilai luhur yang didasari atas nilai-nilai yang sudah terpatrit dalam hati dan sanubari setiap anggotanya. Masyarakat Mandailing lebih dominan penganut agama islam. Hal ini yang menjadikan agama islam memiliki peran dan pengaruh besar dalam pelaksanaan rangkaian tradisi upacara adat khususnya di Mandailing.

Pernikahan di Mandailing Natal memiliki banyak rangkaian tradisi yang beragam dan memiliki makna tersendiri dalam setiap prosesnya, banyak dari rangkaian tradisi itu yang perlahan mulai dilupakan dengan adanya berbagai pergeseran-pergeseran yang terjadi, mengakibatkan banyaknya permasalahan-permasalahan rumah tangga yang muncul seperti tidak adanya etika dan tata krama dalam rumah tangga juga bermasyarakat, semakin maraknya perilaku yang menyimpang dari norma-norma itu sendiri. Itulah sebabnya penulis memilih topik rangkaian tradisi pernikahan adat di Mandailing sebagai topik pembahasan pada karya tugas akhir ini.

Masyarakat Mandailing memiliki adat istiadat perkawinan yang memuat serangkaian kegiatan yang di maksud dengan *horja godang* atau *horja haroan boru*. *Horja haroan boru* itu sendiri merupakan salah satu rangkaian kegiatan yang telah direncanakan untuk diadakannya *horja godang*, mulai dari pengatin perempuan ke rumah mempelai laki-laki, diakannya *marpokat sabagas* (mufakat keluarga dekat/inti), *marpokat saripe* (mufakat satu keturunan), *marpokat sahuta / sakampung* (mufakat satu kampung / desa).

Masyarakat Mandailing menganut sistem kekerabatan patrilineal (garis keturunan ayah) serta sifat perkawinan eksogam (mengambil istri dari luar clan). Itulah sebabnya perkawinan harus dilakukan dengan cara *manjujur* yang berarti memberi imbalan. Karena seorang istri akan masuk menjadi anggota clan pihak laki-laki, maka keluarga perempuan tentu saja akan merasa kehilangan sesuatu kekuatan yang bersifat magis religius.

Adanya keunikan dalam rangkaian tradisi adat pernikahan atau *horja godang haroan boru* di Mandailing khususnya di rumah mempelai laki-laki seperti *panaek gordang* harus dilaksanakan dengan syarat memotong kerbau, namun saat sekarang telah banyak terdapat pergeseran yang terjadi. Timbulnya sebuah pergeseran rangkaian tradisi adat Mandailing itu sendiri dikarenakan ketidak tahuan serta kurangnya pemahaman yang lebih mendalam terkait hal tersebut, juga didukung dengan adanya kendala finansial.

Kabupaten Mandailing Natal terkenal dengan masyarakat yang memegang teguh adat istiadat, ini tergambar dari selogannya yaitu negeri beradat taat beribadat. Mandailing terkenal dengan masyarakatnya yang memegang teguh tradisi yang telah turun temurun dari generasi kegenerasi. Pada saat sekarang ini banyak sekali pernikahan yang meninggalkan atau melupakan rangkaian dari prosesi pernikahan itu sendiri.

Contoh dari pergeseran rangkaian tradisi adat Mandailing itu, antara lain seperti prosesi pernikahan di Mandailing yang seharusnya diramaikan dengan tabuhan *gordang sambilan* yang dibarengi dengan manortor kini berganti dengan penampilan organ tunggal. Hal ini bisa saja terjadi dirumah mempelai pria ataupun perempuan dengan meninggalkan rangkaian dari tradisi yang ada, dan berbagai hal lainnya.

Program televisi merupakan salah satu sumber penyampaian informasi kepada masyarakat. Semua informasi dapat diterima melalui

program-program acara televisi yang beragam. Komunikasi televisi menggunakan media televisi siaran merupakan komunikasi publikasi yang dalam artian (direncanakan) untuk disebarluaskan dan dapat difahami serta diterima oleh pemirsa. Oleh karena itu penulis memilih program televisi sebagai wujud dari rangkaian penciptaan karya ini. Dengan mengangkat tema kebudayaan yang mulai memudar.

Format acara televisi terbagi atas tiga yaitu drama, non-drama, dan berita. Format acara televisi adalah sebuah perencanaan dasar suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut. Format acara televisi terdiri atas tiga, diantaranya nondrama (nonfiksi) yang meliputi : *talk show*, *magazine show*, *music*, *kuis*, *games show*, *repackaging*, *variety show*.

Dari berbagai format acara televisi diatas maka penulis mengangkat sebuah tema kebudayaan yang mana kebudayaan itu sendiri merupakan jati diri dari sebuah bangsa dengan topik pembahasan rangkaian pernikahan adat Mandailing khususnya di rumah mempelai pria kedalam sebuah program televisi dengan format *variety show* yang berjudul *Time To Talk* (T-3). Pada program T-3 sutradara kemudian nantinya akan mengaplikasikan pendekatan *director of treatment*, yang merupakan catatan-catatan sutradara terhadap konsep acara yang akan diproduksi.

B. Rumusan Penciptaan

Perumusan ide penciptaan penulis yaitu, bagaimana terciptanya sebuah program televisi *variety show Time To Talk (T-3)* dengan menggunakan metode *director of treatment* terkait pergeseran kebudayaan dengan topik pernikahan adat Mandailing.

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Khusus

Adapun tujuan penciptaan karya ini bagi penulis sebagai sutradara televisi yaitu bertanggung jawab baik secara teknis dan konten selama pelaksanaan produksi berlangsung, serta mampu mengendalikan kegiatan produksi di lapangan. Juga mampu memposisikan diri pada tempatnya.

2. Tujuan Umum

Tujuan penciptaan karya ini adalah tersampainya pemahaman kepada penonton terkait bagaimana pentingnya melestarikan tradisi adat dan budaya itu sendiri. Juga menambah pengetahuan baru khususnya terkait tradisi pernikahan di rumah mempelai pria di Mandailing melalui program televisi *variety show T-3*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

Penulis menciptakan karya televisi dengan penerapan *director of treatment* dengan harapan hasil karya ini nantinya dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pertelevisian di Indonesia. Hasil karya

ini juga diharapkan dapat memberi kontribusi dalam perkembangan pertelevisian juga perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori penyutradaraan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi Pendidikan

Terciptanya sebuah program televisi *variety show* T-3 yang dipresentasikan kedalam bentuk karya *audio visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya Program Studi Televisi dan Film.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan diproduksi program televisi *variety show* (T-3) ini bisa menjadi sebuah media edukasi bagi masyarakat. Serta dapat berpengaruh pada prosesi pernikahan seterusnya. Menjadi bahan pendidikan bagi generasi muda serta orangtua wilayah Sumatera khususnya didaerah Sumatera Utara. Juga sebagai media hiburan yang mendidik bagi seluruh bangsa Indonesia.

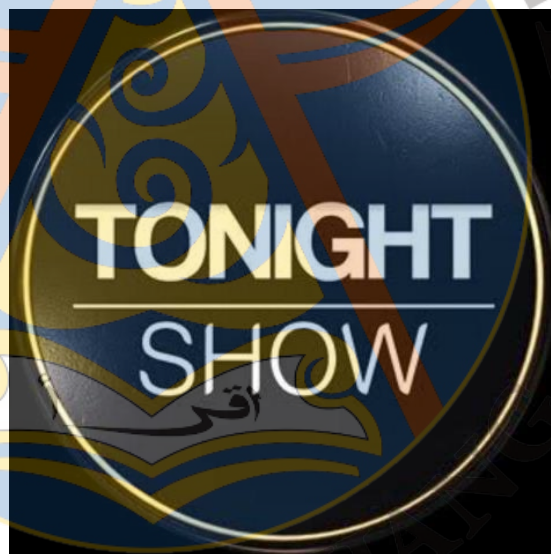
E. Tinjauan Karya

Program Televisi saat sekarang sudah sangat bervariasi, berbagai macam *genre* dapat dengan mudah kita temukan. Pada penciptaan karya ini penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi dalam sebuah teknik karya penciptaan, penulis memaparkan konsep atau teknik dari beberapa program televisi yang pernah penulis tonton

sebelumnya dan tentunya dijadikan sebagai referensi pada penulisan juga penggarapan karya ini.

Dari berbagai referensi yang ada membuat penulis lebih mengerti dan mengenali tentang program yang akan dibuat, berbagai jenis program telah hadir dan tayang serta telah di konsumsi oleh seluruh masyarakat. Dengan itu disini penulis nantinya menghadirkan program yang lebih menarik lagi dan mampu memberikan edukasi kepada masyarakat.

1. TONIGHT SHOW



Gambar 1. Logo Program Tonight Show
(Sumber : Google. 2021)

Tonight Show adalah sebuah program gelar wicara yang tayang pada malam dengan memberikan berbagai informasi dan hiburan. Pembawa acaranya adalah Vincent Rompies, Desta, Hesti Purwadinata dan Enzy Storia. Acara ini banyak mengundang tamu dari berbagai kalangan.

Tonight show memberikan tayangan dengan berbagai best moment yang tayang setiap sabtu dan minggu. Pada program acara *tonight show* terdapat berbagai segmen yang menjadikan program ini menjadi menarik, seperti *segmen challenge*: mungkinkah, *papuy* (pala puyeng), *kuyang* (kursi goyang), *jajuli* (jawab jujur kali), tebak gaya, tebak gambar, tebak lagu, dan masih banyak lagi, segmen musikal, drama musikal, yang dihadirkan oleh acara ini.

Dan dari sini dapat terlihat perbedaan dan persamaan yang ada pada program T-3. Perbedaan yang terdapat pada program ini yaitu pada program *Tonight show* jelas terlihat telah membawa aktris ternama yang sudah mapan didunia perlawakan, *tonight show* dan *time to talk* sangat terlihat jelas perbedaan diantara keduanya dari segi warna artistik *tonight show* sangat banyak menghadirkan warna-warna yang menantang hampir pada setiap set panggung.

Sedangkan program acara T-3 lebih banyak memakai warna-warna pastel agar terlihat lebih sejuk dan menarik. Sedangkan persamaan diantara keduanya yaitu sama-sama menghadirkan sebuah keramaian (*funfare*) pada program acaranya, memberikan informasi kepada penonton juga sebagai media edukasi dan hiburan.

Dengan menghadirkan *gimmick* juga *puncing line* yang juga merupakan salah satu trik untuk memecahkan ketegangan yang ada pada setiap segmennya. Kekompakan yang dihadirkan setiap pembawa acara atau host nya menjadikan program *tonight show* menjadi lebih meriah.

2. YUK KEEP SMILE



Gambar2. Logo Program Acara *Yuk Keep Smile*
(Sumber : Google 2021)

Yuk Keep Smile (YKS) adalah acara televisi sketsa komedi, kuis interaktif musik, dan *game show* yang tayang pada salah satu stasiun televisi. Acara ini adalah pertunjukan musik langsung, komedi situasi, kuis interaktif, gelar wicara, dan *game show*, yang dipandu oleh beragam artis dengan menghadirkan bintang tamu yang berbeda-beda setiap harinya.

Acara yang lebih dikenal dengan sebutan YKS ini terkenal dengan tarian *Caesar* yang di iringi dengan lagu *buka dikit joss* dan *kereta malam*. Selain itu juga terkenal dengan tarian lain seperti *goyang bang Jali*, *goyang oplosan*, *goyang simalakama*, *pokoke joged*, dan *goyang ngamen 5* yang merupakan ciri khas program dari YKS ini.

Kesamaan yang terdapat pada program YKS dan T-3 yaitu penulis menghadirkan karakter Ucup sebagai penghibur dan meramaikan program T-3, yang akan *perform* dengan berbagai keunikan-keunikan yang dihadirkan pada segmen tertentu. Diharapkan segmen ini nantinya mampu menarik perhatian penonton.

Kemudian pada penggunaan *visual effect*, dan menggunakan *wardrobe* yang unik. Dengan menghadirkan Caesar merupakan sebuah *iconic* pada program YKS, begitu juga dengan T-3 yang akan menghadirkan Ucup dengan jargon nya. Perbedaan pada kedua program ini adalah dari segi penggunaan konsep. YKS menerapkan *funfare* dan *puncing line* hampir pada semua segmen, sedangkan program T-3 menerapkan *funfare* pada akhir segmen dan *punncing line* pada beberapa segmen.

3. DUDUAK BASELO



Gambar 3. Logo Program Acara *Duduak Baselo*
Sumber : Google 2021

Program *Duduak Baselo* yang sempat tayang pada stasiun televisi Padang menayangkan sebuah program yang mengedukasi. Pertelevisian Indonesia yang minim akan keberadaan konten budaya, oleh karena itu Padang tv menghadirkan program *Duduak Baselo* yang membahas kebudayaan, sangat disayangkan program ini tidak ditayangkan lagi. Karena kurangnya sponsor, program *Duduak Baselo* tayang pada tahun 2014-2019.

Program *Duduak Baselo* ini sebagai salah satu tinjauan karya dalam penulisan ini dikarenakan tema dan topik pembahasan yang hampir sama juga dengan maksud dan tujuan program yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan. Kemudian *setting* panggung yang sama, pada program T-3 terdapat panggung kuis yang menyerupai program *Duduak Baselo*.

F. Landasan Teori

Peran sutradara yang paling besar adalah bagaimana merancang dan membuat unsur-unsur program acara televisi dan film secara baik dan menarik. Tanggung jawab inilah yang dipegang oleh seorang sutradara. Menjadi seorang sutradara tentunya tidak lepas dari berbagai aspek yang ada, terutama dalam menjadi seorang sutradara program televisi *variety show* harus memiliki berbagai landasan teori terkait program yang di rancang.

Program televisi *variety show* yang berjudul T-3 membahas tema kebudayaan dengan topik pembahasan tradisi pernikahan adat Mandailing

khususnya di rumah mempelai pria yang nantinya digarap dengan metode pendekatan *director of treatment* yaitu merupakan sebuah catatan-catatan penting dari seorang sutradara terhadap point-point yang akan dihadirkan kedalam program T-3.

Kemudian yang menjadi point-point penting dalam penggarapan karya ini diantaranya dengan menghadirkannya melalui *rundown* yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian pesan atau tujuan kepada seluruh tim yang bertugas. Menciptakan konsep acara yang menarik dan menghibur serta mendidik merupakan tujuan dari program T-3 ini.

Menurut penulis menjadi seorang sutradara harus cermat, mengerti dan faham akan berbagai situasi yang terjadi. Kecepatan, ketepatan, keindahan sangat penting. Sutradara sebagai komando baik itu dalam segi teknik, juga teori harus mampu berkreasi. Menjadi seorang sutradara tentunya tidak lepas dari berbagai aspek yang ada. Sama seperti penjelasan sutradara adalah sebagai komandan dari sebuah program acara dimana keberhasilan dari acara tersebut merupakan pencapaian dari konsep seorang sutradara dalam mengepalai produksi.

“Bagi seorang sutradara televisi, pengertian atas pengambilan gambar dari sebuah *shot* atau komposisi gambar sangat berpengaruh pada cara sang sutradara memberikan komando penyutradaraan (*director's command*) kepada seluruh crew produksi. Khususnya penata kamera, sutradara harus menjelaskan komando-komando penyutradaraannya kepada seluruh crew produksi” (Naratama: 2013: 75).

Komando penyutradaraan juga merupakan salah satu catatan penting dari sutradara dalam menggarap program T-3. *Director command* atau

komando sutradara juga mempermudah sutradara dalam berkomunikasi dengan setiap team sesuai dengan *director of treatment* yang ada, khususnya dengan tim kamera dalam pengambilan gambar. Diharapkan agar komunikasi berjalan dengan lancar, kemudian dapat menyampaikan pesan yang diinginkan sutradara. Komando diucapkan secara langsung kepada seluruh tim kamera yang mana setiap komposisi gambar akan dipadukan dengan komposisi gambar yang lain.

Menyutradarai program acara T-3 dengan format *variety show* menurut penulis merupakan sebuah tantangan yang cukup berat dengan memilih format *live on tape*. Menurut Andi Fachruddin (2017: 25), *live on tape* merupakan produksi berlangsung terus tanpa terhenti, sampai akhir program. Seperti format *live* namun sebelum ditayangkan dilakukan *editing* hanya dalam hal-hal khusus (*insert editing*). Program direkam kemudian ditayangkan segera pada lain waktu. Hal ini dipilih untuk mempermudah penulis dalam mencapai keindahan karya juga mengurangi kesalahan teknis dan biaya produksi.

Pada prinsipnya *variety show* adalah format acara televisi yang mengkombinasikan berbagai format lain seperti *talk show*, *game show*, *megazine show*, musik *show*, kuis, drama, dan sitkom. Variasi acara tersebut dipadukan dalam sebuah pertunjukan melalui bentuk siaran langsung maupun siaran rekaman. Sutradara harus mampu menyutradarai dengan program acara tersebut dengan menggunakan *multicamera*.

“Produksi *multicamera* yaitu dengan menggunakan filosofi perekaman gambar yang disebut dengan *scene* bukan *shot*!. Dengan kata lain yang

direkam langsung menggunakan *multicamera* adalah *scene* (adegan) bukan *shot* (gambar) sehingga anda tidak perlu membutuhkan *storyboard* yang menggambarkan secara detail dari setiap adegan yang ada. Hal ini disebabkan adegan dalam setiap program nondrama bersifat spontan dan *unexpectale* atau tidak terduga” (Naratama, 2004: 123).

Perancangan program *variety show* dengan judul program acara *time to talk T-3* didalamnya mencakup *talkshow*, musik, tarian, kuis dan juga lawakan, tidak terlepas dari peran dan fungsi seorang sutradara yang memiliki berbagai macam ide dan konsep-konsep yang menarik. Menurut Naratama (2004: 63), format acara televisi adalah sebuah perencanaan yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.

Penulis menggunakan *director of treatment* dan dijadikan sebagai metode dalam penggarapan T-3 yang mana disebutkan dalam buku Naratama, (2004: 99) merupakan sebuah catatan-catatan penting sutradara terhadap konsep acara, ataupun *rundown* yang siap untuk diproduksi. Menyutradarai T-3 dengan metode *director of treatment* pada program acara *variety show*, dengan memperhitungkan beberapa point penting didalamnya seperti *gimmick*, *puncing line*, *clip hanger*, *floor plan*, *ritme*, penata artistik, tarian. Menghadirkan *gimmick* bertujuan untuk mengambil perhatian penonton.

“*Gimmick* adalah trik-trik yang digunakan untuk mendapatkan perhatian penonton dalam bentuk *sound effect*, musik ilustrasi, adegan *suspense*, mimik, ekspresi dan akting pemain, *jokes* (kelucuan), teknik editing dan pergerakan kamera. *Gimmick* dapat berdiri sendiri tanpa harus berkaitan dengan kesinambungan adegan.” (Naratama, 2004: 113)

Penjelasan tentang *puncing line* yang mana merupakan sebuah kejutan yang ditujukan kepada penonton.

“*Puncing line* adalah kejutan-kejutan dalam naskah dialog yang dimainkan oleh para pemain yang sengaja dituliskan untuk menghentak perhatian penonton yang mulai jenuh dan bosan. Kejutan naskah dapat berupa komedi, celetukan, pertanyaan, tangisan, dan ungkapan peribahasa yang mampu memikat perhatian para penonton.” (Naratama 2004: 112)

Clip hanger yang bertujuan untuk memberikan rasa penasaran kepada penonton, dengan menggantung topik pembahasan atau kuis yang akan dihadirkan. *Clip hanger* menurut Naratama, (2004: 114) adalah sebuah *scene* atau *shot* yang diambangkan karena adegan terpaksa dihentikan oleh *commercial break* (iklan komersial).

Penataan artistik adalah salah satu yang sangat penting untuk dipertimbangkan, dengan meng-up date informasi tentang gaya, tren, warna baru, dan teknik-teknik penataan artistik dari berbagai belahan dunia, serta dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan yang ada di dalamnya. Bertujuan untuk menghadirkan unsur kebudayaan ke dalam seni penataan artistik.

Berbeda dengan *ritme* ibarat sebuah lagu, acara televisi harus mempunyai *intro*, *frain*, *coda*, dan *improvisasi* yang dibungkus dalam sebuah aransemn musik, karena itu akan mempermudah dalam membaca naskah drama ataupun nondrama, dengan menghitung setiap ketuk, birama, dan ritme acara yang akan dimulai hingga akhir acara.

Kemudian lawakan, dihadirkan dengan maksud untuk memberikan hiburan kepada penonton. Menghadirkan tarian pada program T-3 ini juga

untuk memberitahukan kebudayaan yang dimiliki oleh Mandailing. Program acara T-3 ini juga menghadirkan *talk show* bertujuan mampu memberikan informasi melalui pertanyaan-pertanyaan juga jawaban yang dihadirkan. Musik bertujuan untuk menghidupkan suasana yang ada di studio. Kuis yang merupakan tanya jawab dihadirkan bertujuan untuk mengetes pemahaman penonton khususnya yang ada di studio.

Program *variety show* mencampuradukkan berbagai teknik *switching*, diantaranya *switching by rhythm* untuk segmen musik, *switching by scene* untuk segmen drama, *switching by moment* untuk segmen game show, *switching by narration* untuk segmen sulap. Kemudian sutradara harus sadar dengan moment atau kejadian penting (*magic moment*) yang tidak pernah bisa diulang. Untuk itu sutradara harus memperhitungkan setiap moment yang ada melalui setiap *shot* yang dihadirkan. Naratama, (2004: 122) *magic moment* memiliki tujuan dan fungsi sebagai pengokoh produksi multikamera.

G. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Pada tahap persiapan penulis terlebih dulu menentukan ide atau gagasan yang akan di angkat menjadi topik pembahasan, kemudian membuat *treatmen*, dibarengi dengan penulisan proposal. Dalam mempersiapkan sebuah proses perancangan program, penulis harus mencari tau lebih dalam tentang topik, konsep dan teori yang akan diambil. Penulis

juga harus memiliki buku yang menjadi landasan teori untuk memperkuat penciptaan karya juga penulisan.

Penulis mengangkat topik pergeseran tradisi pernikahan adat Mandailing berdasarkan pengamatan penulis selama ini. Untuk memperkuat tulisan ini, penulis juga melakukan wawancara dari narasumber yang faham terkait hal yang akan diangkat, penulis juga melakukan riset buku untuk dijadikan sebagai sumber dalam melengkapi tulisan ini.

2. Perancangan

Pada tahap perancangan disini penulis mulai mengerjakan point-point yang akan mempermudah penulisan juga produksi, diantaranya dengan membuat *script*, *roundown*, daftar pertanyaan, *shooting scedule*, *floor plan*.

a. Desain

Pada program T-3 tahap ini merupakan salah satu tahap yang mampu memberitahukan akan jati diri dari program ini sendiri. Menghadirkan konsep yang menarik dan unik, memakai warna-warna pastel untuk set panggung utama juga warna yang tegas untuk set panggung kuis yang bertujuan memperindah juga menampilkan perbedaan diantara keduanya namun tetap satu kesatuan.

b. *Floor plan*

Floor plan sebuah gambaran atau rancangan perencanaan set atau blokingan yang akan di laksanakan nantinya. *Floor plan* juga

berguna mempermudah setiap pekerjaan terutama dalam bidang artistik juga kamera. Hal ini lebih mempermudah segala sesuatu.

3. Perwujudan

Pada tahap ini penulis sebagai pengkarya akan membahas metode yang akan di angkat, menyutadarai program televisi dengan metode *director of treatment* pada *variety show Time To Talk (T-3)*. *Director of treatment* yang merupakan catatan-catatan penting seorang sutradara terhadap karya yang akan dibuat bertujuan untuk mempermudah berjalannya sebuah produksi. Hal ini tergambar jelas di dalam *roundown*. Yang merupakan catatan sutradara disini termasuk didalamnya yaitu segmen : *talk show*, musik, tari, kuis.

Dengan menghadirkan segmen *talk show* sebagai media informasi juga edukasi dengan pembahasan rangkaian tradisi adat pernikahan Mandailing, yang terdapat pada segmen 1 dan 2. Pada akhir segmen 1 dan 3 disini *clip hanger* hadir dengan maksud memberikan rasa penasaran kepada penonton dengan menggantung jawaban dari pertanyaan yang di berikan oleh *host* karena adanya *commercial break*.

Pada segmen 1 dan 2 juga menghadirkan *punccing line* yang bertujuan untuk memberikan kejutan atau mengejutkan penonton oleh *host* atau *co host* dengan maksud dan tujuan agar penonton tidak merasa jenuh pada saat segmen *talk show* berlangsung.

Menghadirkan segmen musik dengan maksud untuk menghidupkan suasana, segmen musik ini dihadirkan pada segmen 1, 3 dan 4. Segmen tari dengan maksud memberitahukan salah satu yang menjadi ciri khas dari Mandailing itu sendiri dan merupakan rangkaian tradisi pernikahan adat Mandailing. Tari dihadirkan pada segmen 3 dengan menghadirkan tarian *tor-tor*.

Kuis hadir pada segmen 3 yang merupakan tanya jawab dan bertujuan untuk mengetes pemahaman penonton khususnya yang ada di studio. Pada segmen ini juga di ramaikan dengan *ritme* yang bertujuan untuk memberikan kesan ramai serta meriah pada segmen kuis.

Catatan penting lainnya yaitu dari penataan artistik yang memberikan suasana yang lebih menarik dan indah pada program T-3 dan tidak terlepas dari unsur kebudayaan itu sendiri. Yang terakhir catatan penting pada program televisi T-3 ini yaitu dengan menghadirkan *gimmick* dengan berbagai konsep yang menarik baik di sengaja juga tidak disengaja. *Gimmick* yang telah dirancang di hadirkan pada segmen 1, 3.

Kemudian beberapa point-point penting yang juga menjadi cetatan penting yaitu: *gimmick*, *puncing line*, *clip hanger*, *floor plan*, *ritme*, artistik. Program T-3 ini di rancang untuk memberikan hiburan juga pendidikan bagi setiap penonton.

4. Penyajian Karya

Pada tahap penyajian karya ini yang akan dipergunakan dalam penciptaan program *variety show* dengan judul *Time To Talk* (T-3) yaitu dengan menayangkannya dengan format *live on tape* dan nantinya dapat di perbaiki pada tahapan pascaproduksi untuk di kumpulkan sebagai laporan tugas akhir.

Live on tape merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk menyelesaikan program *variety show Time To Talk* ini, melakukan tahap editing pada akhir produksi untuk memperindah hasil karya atau program yang telah di produksi. Hal ini dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik, serta mengurangi kesalahan yang terjadi pada saat produksi berlangsung.

