

PENGEMASAN PROGRAM SEBAGAI STRATEGI KREATIF PADA ACARA PESBUKERS DI STASIUN TELEVISI ANTV JAKARTA

Oleh
Dila Silvia
0612214

ABSTRAK

Pesbukers adalah program acara bergenre *variety show* yang terdiri dari empat segment. Didalam setiap episode dan segment program acara Pesbukers memberikan tema yang berbeda- beda dan unik setiap hari guna untuk menghibur para penonton. Program *variety show* Pesbukers tayang pada setiap hari Senen sampai dengan Jum'at pukul 16.00 WIB, secara *live* dan *tapping* di stasiun televisi ANTV Jakarta. Penelitian ini dilakukan untuk membahas rumusan masalah, pengemasan program sebagai strategi kreatif dalam memproduksi program *variety show* Pesbukers. Teori yang digunakan adalah teori Strategi Program yang dikemukakan oleh Naratama sebanyak tiga belas bentuk. Tetapi dalam penulisan ini penulis hanya memakai sebelas bentuk teori berdasarkan jabaran teori Naratama. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bentuk pengemasan program dan strategi kreatif dalam program acara Pesbukers. Bentuk pengemasan strategi kreatif program *variety show* Pesbukers terdiri dari tiga tahap. Tahapan awal proses praproduksi, mencari sebuah ide atau tema dari masing- masing tim kreatif, penataan bentuk artistik panggung acara Pesbukers, mendesain properti-properti unik yang tidak membahayakan pemain, mempersiapkan para pemain dan bintang tamu satu jam sebelum acara *live*, mempersiapkan sebuah kostum berdasarkan alur cerita pada naskah. Tahap produksi dibuka dengan *bumper* yang berdurasi 18 detik, selanjutnya masuk *opening* musik bersama sinden dan *Dancer* yang berdurasi 12 detik. Menghadirkan para penonton bayaran di studio satu dan studio dua. Untuk menarik perhatian penonton studio dan dirumah, menjelang *cloosing* menghadirkan segment kuis dan game. Tahap pasca produksi adalah tahap proses editing program acara diwaktu program Pesbukers *tapping*.

Kata Kunci: **Pengemasan, Strategi Kreatif ,Pesbukers, DI Stasiun Televisi ANTV Jakarta.**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Landasan Teori	9
F. Metode Penelitian	10
G. Sistematika Penulisan	15

BAB II STASIUN TELEVISI ANTV DAN PROGRAM PESBUKERS

A. Stasiun ANTV	
1. Sejarah Perusahaan	17
2. Logo dan Filosofi	18
3. Visi dan Misi Perusahaan	20
4. Fasilitas dan Peralatan	21
5. Hasil Produksi.....	22

B. Program Pesbukers

1. Sejarah Program Pesbukers.....	24
2. Pesbukers.....	25
a. Eksekutif Produser.....	26
b. Produser.....	28
c. Asisten Produser	29
d. Pengarah Acara.....	31
e. Floor Director	33
f. Tim Kreatif	35
g. Unit Tallent	35
Teknisi Control Room	37
Cameramen	38
Audioman	42
Swictherman	43
Editor	43
Lighting	45

BAB III BENTUK PROGRAM *VARIETY SHOW* PESBUKERS

A. Naskah Program Acara Pesbukers.....	47
B. Pengemasan Program Pesbukers	49
1. Praproduksi.....	50
a. Tema.....	52
b. Tata Artisik.....	53

c. Properti	57
d. Pemain.....	60
e. Kostum.....	66
2. Produksi	71
<i>a. Bumper In & Bumper Out</i>	72
b. Musik.....	74
c. Penonton.....	76
<i>d. Gimmick</i>	81
e. Kuis.....	86
f. Game	89
3. Pasca Produksi	91

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA.....	96
---------------------	----

GLOSARIUM

LAMPIRAN