

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Bentuk pengemasan program acara Pesbukers dirancang oleh tim kreatif Pesbukers bekerja sama dengan salah satu pihak Rumah Produksi Komando Production. Tim kreatif mencari sebuah ide, selanjutnya Komando Production mengembangkan ide dalam bentuk naskah. Bentuk pengemasan acara Pesbukers terdiri dari tiga tahap.

Tahap pertama pengemasan Pesbukers adalah tahap pra produksi mencari sebuah tema, penataan artistik, properti, mempersiapkan pemain dan kostum. Tahap kedua produksi, Strategi Pengemasan acara Pesbukers disaat produksi disaat *live*, dibuka dengan sebuah *bumper in, opening*, penonton bayaran *segment game* dan kuis. Tahap ketiga yaitu Pasca Produksi, Program acara Pesbukers menggunakan sebuah Pasca Produksi disaat acara *tapping*.

#### B. Saran

Tim kreatif sebagai pemikir dari aspek acara Pesbukers sebaiknya lebih dijaga lagi kesegaran pemikiran, agar ide-ide kreatif mereka dapat terus muncul dan berkembang. Karakter pemeran Pesbukers sudah melekat dihati masyarakat, oleh karena itu sebaiknya pemeran Pesbukers jangan diganti-ganti setiap tahunnya. Walaupun cerita Pesbukers mengikuti budaya masyarakat sebaiknya tetap dijaga agar menjadi sebuah cerita yang mudah

ditebak pemirsa. Ide cerita sebaiknya senantiasa dibuat bervariasi dan inovatif.

Selanjutnya Penulis memberi saran untuk penataan penonton di Studio, pembagian penonton studio satu dan studio dua kurang seimbang. Para penonton lebih dominan berada di studio satu dibandingkan di studio dua. Sebaiknya sebelum acara dimulai kordinator penonton membagi jumlah penonton terlebih dahulu, dan membedakan pintu masuk penonton.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Majadikara, *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan: Bimbingan Praktis Penulisan Naskah Iklan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- Burton, Gramae. *Yang Tersembunyi Dibalik Media*. Yogyakarta: Jalan Sutra Cetakan Pertama.
- Darwanto, Sastro, Subroto. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University
- Fahrudin, Andi. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi Offes, 2015.
- Groy Kraf. *Komposisi Sebuah Mengantar Kemahiran bahasa*. Jakarta: Nusa Dua.
- Hisino, Akira, *Tata Artisik Televisi*. (Yogyakarta: Multimedia)
- Latief, Rusman. *Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Kencana, 2017.
- M. A Morisan. *Menejemen Media Penyiaran*. Jakarta : Kharisma Putra Utama, 2008.
- Milles, B, Matthew. A, Miccel Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta : UI Pers, 1992.
- Moleong, Lexy J. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2010..
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Gramedia.
- Peter Salim dan Yenny, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta, 1991.

- Rahmat, Jalaludin. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya , 1989.
- Rosadi, Ruslan. *Manajemen Public Ralation Dan Media Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Gtafindo Persada,2006.
- Sagandi ,Etta Mamang dan Sopiah. *Metodologi Penelitian Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi, 2010
- Sitorus, D, Eka. *Seni Peran Untuk Teater, Film Dan Televisi* . Jakarta: PT. Pustaka utama, 1997.
- Susanto Indra, Jurnal, *Analisis Pola Komunikasi ANTV & Komando Dalam Program Pesbukers*.
- Set, Sony. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta : Penerbit Andi, 2008.
- Waluyo J Herman. *Drama Teori dan Pengajaranya*. Yogyakarta: PT. Anindhita Graha Wijaya, 2002.
- Wibisono, Darmawan. *Panduan Penyusunan Skripsi Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013.
- Ws, Hasanudin. *Drama Dalam Dunia Dimensi*. Bandung : Angkasa, 1996.
- ANTV. Internet. Antv.co.id
- <http://www.Antvklik.com/Entertainment>
- <http://id.m.wikipedia.or/wiki/ANTV>.
- [http:// www.jadwaltv.id/antv](http://www.jadwaltv.id/antv)
- [http:// www.Kpi.go.id/index](http://www.Kpi.go.id/index).