

LAPORAN TUGAS AKHIR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Jl. Nakula 1 No. 5-11, Semarang, Kode Pos 50131

NIM : A24.2009.00168
Nama : Resa Alen Surya
Program Studi : Penyiaran - D3
JUDUL (Bhs. Indonesia) : PERANCANGAN DAN PRODUKSI PROGRAM
ACARA VIDEO MAGAZINE TEROPONG
WIRAUSAHA
JUDUL (Bhs. Inggris) : DESIGN AND PRODUCTION PROGRAM
EVENTS VIDEO MAGAZINE
ENTREPRENEURIAL TEROPONG

Abstrak (Bhs Indonesia) :

Hiburan memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Pada saat ini setiap orang di dunia ini pasti membutuhkan sesuatu yang menghibur dan memberikan suasana yang segar untuk jasmani dan rohani. Sebagian besar program televisi memberikan hiburan di bidangnya masing-masing. Berangkat dari visi, misi, dan tujuan seorang *Perancang Acara / Produser* maka masyarakat akan lebih mengetahui tentang sesuatu hal yang kecil yang tidak banyak di perhatikan oleh masyarakat contohnya dalam program acara ini penulis mengangkat anak muda yang berwirausaha. Hal ini jarang mendapat perhatian dari masyarakat namun jika kita mau memperhatikan lebih jelas, mereka memiliki sesuatu yang sangat menarik. Dari sekedar hobi para anak muda ini mampu menjadikan hobi menjadi wirausaha di usianya yang tergolong masih muda. Laporan proyek akhir ini akan menguraikan aktifitas dan kegiatan yang memberikan hiburan serta pengetahuan yang bersifat positif untuk para generasi muda dalam bentuk video magazine. Yang didukung oleh landasan-landasan pembuatan video magazine lainnya.

Kata Kunci : *Teropong Wirausaha, Video Magazine, Perancang Acara / Produser, Penyiaran, Wirausaha*

Abstrak (Bhs Inggris) :

Entertainment has a special attraction for everyone. At this very moment in this world, everyone definitely needs something that amuses and provides a fresh atmosphere both for physical and spiritual. Most television programs offer an entertainment in their own sector. Start from a vision, mission, and aim of producer, then people will be more knowing about a little thing that noticed a little by the public, for example in the program of this event the author raises the young man who do entrepreneurship. These rarely get the attention from the mass, however, they have something very interesting. From just their hobby, they (young man) can make it be an entrepreneurial even at young age. This final project's report will decipher the activity and action that provide an entertainment and knowledge which are positive for young generation in the form of video magazine. Supported by other base of video magazine.

Key Word : *Teropong Entrepreneurial, Video Magazine, Producer, Broadcasting, Entrepreneurial*

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Verifikator

Dr. Abdul Syukur Drs, MM

Nama :

NPP 0686.11.1992.017

NPP :

PERANCANGAN DAN PRODUKSI PROGRAM ACARA VIDEO MAGAZINE TEROPONG WIRAUSAHA

Resa Alen Surya A24.2009.00168

Penyiaran - D3 | Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Dian Nuswantoro
Semarang

Abstrak

Hiburan memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Pada saat ini setiap orang di dunia ini pasti membutuhkan sesuatu yang menghibur dan memberikan suasana yang segar untuk jasmani dan rohani. Sebagian besar program televisi memberikan hiburan di bidangnya masing-masing. Berangkat dari visi, misi, dan tujuan seorang *Perancang Acara / Produser* maka masyarakat akan lebih mengetahui tentang sesuatu hal yang kecil yang tidak banyak di perhatikan oleh masyarakat contohnya dalam program acara ini penulis mengangkat anak muda yang berwirausaha. Hal ini jarang mendapat perhatian dari masyarakat namun jika kita mau memperhatikan lebih jelas, mereka memiliki sesuatu yang sangat menarik. Dari sekedar hobi para anak muda ini mampu menjadikan hobi menjadi wirausaha di usianya yang tergolong masih muda. Laporan proyek akhir ini akan menguraikan aktifitas dan kegiatan yang memberikan hiburan serta pengetahuan yang bersifat positif untuk para generasi muda dalam bentuk video magazine. Yang didukung oleh landasan-landasan pembuatan video magazine lainnya.

Kata Kunci : *Teropong Wirausaha, Video Magazine, Perancang Acara / Produser, Penyiaran, Wirausaha*

Hiburan memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang. Pada saat ini setiap orang di dunia pasti butuh sesuatu yang menghibur dan memberikan suasana nyaman untuk jasmani dan rohani. Sebagian besar program televisi memberikan hiburan di bidangnya masing-masing. Dengan adanya program video magazine, selain bisa menjadi program hiburan, maka masyarakat akan lebih mengetahui tentang hal kecil yang tidak banyak di perhatikan oleh masyarakat, namun jika kita mau memperhatikan lebih jelas, mereka memiliki sesuatu yang sangat menarik. Setelah menganalisa dari berbagai jenis program televisi, sepertinya program video magazine adalah program yang tepat untuk mengemas berbagai macam hiburan, dan informasi lifestyle anak muda yang ada disekitar kita agar lebih mudah diterima dan diketahui oleh berbagai pihak. Video magazine dapat memberikan banyak keuntungan untuk para penonton. Selain bisa menjadi sebuah hiburan, video magazine juga merupakan salah satu media untuk belajar dan menggali informasi - informasi baru. Sebuah acara yang memberi banyak manfaat, tapi dikemas dalam sebuah format yang menarik, tidak monoton dan memberikan dampak positif untuk pemirsanya.

Alasan mengapa penulis memilih tema tentang hiburan, karena sebagian besar program yang bertemakan hiburan sangat diminati masyarakat khususnya untuk para generasi muda. Dengan mengangkat hal - hal baru dan unik akan memberikan kepuasan bagi para pemirsa khususnya anak muda. Sesuatu yang kecil namun penting dan menarik untuk di angkat inilah yang penulis suguhkan lewat format acara video magazine. Dengan mengangkat tema ini diharapkan akan memberikan dampak positif dan memberikan informasi yang menarik serta bermutu untuk generasi muda.

Alasan mengapa penulis memilih topik tentang wirausaha karena banyaknya pengangguran di indonesia. Dengan jumlah angka pengangguran yang terus meningkat maka kita dituntut untuk kreatif. Salah satu kreatifitas yang penulis angkat di karya ini adalah wirausaha. Dengan berwirausaha tidak hanya menguntungkan bagi diri sendiri saja, tetapi kita dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru untuk orang lain.

Alasan mengapa penulis memilih jenis karya video magazine, karena video magazine dikenal di Indonesia sebagai sebuah program yang ringan dikonsumsi publik terutama anak muda. Atas pemikiran kebutuhan informasi lifestyle masa kini dan hiburan, program video magazine memiliki jangka waktu terbit seminggu dua kali pada hari Sabtu dan Minggu dimana hari tersebut adalah hari santai. Dengan program video magazine ini penulis ingin menyampaikan sesuatu yang kecil namun penting kepada masyarakat khususnya anak muda agar mereka lebih tanggap dengan lingkungan dan gaya hidup yang positif.

Untuk judul karya, penulis mengambil judul Teropong Wirausaha karena dalam karya video magazine yang akan dibuat ini membahas tentang kreatifitas anak muda. Dari pemilihan judul yang unik, diharapkan dapat menarik minat pemirsa untuk menonton program acara tersebut.

Untuk *job desk* dalam pembuatan video magazine ini, penulis memilih sebagai perancang acara / produser, karena dalam pembuatan video magazine ini harus menarik. Untuk itulah peran penting produser dituntut mampu untuk mengkoordinasi seluruh tim produksi sehingga dapat berjalan dengan lancar dan berhasil menghasilkan karya yang baik. Dengan menjadi seorang produser pula, penulis bisa mempraktekan semua teori yang sudah didapat selama dalam perkuliahan.

Sinopsis

Bercerita tentang kehidupan yang penuh warna, bukan hanya tentang hitam, putih tapi juga merah. hidup yang penuh rasa tidak sekedar asam, manis, bahkan pahit. ketika hidup memperbincangkan perbedaan 3 bahasa, 3 kepribadian, dan 3 nama dilebur menjadi satu cerita hasna, anom, dan gadis. sebuah persimpangan yang disatukan oleh sebuah media sosial yang membawa mereka kedalam ruang baru, serta permasalahan cinta segitiga yang bukan lagi tabu untuk diperbincangkan dalam ruang tertutup. akhirnya kesamaan mereka yang membuat perbedaan dan permasalahan yang larut dalam secangkir kopi mengenapkan kebersamaan mereka sebagai sahabat

Treatment

NO	VIDEO	AUDIO	
SEGMENT 1			
1	Opening Tune		
2	Snapshot Isi Program		
3	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Review Program 	Narasi	
4	Pengantar Host	Host	
5	Insert Video Segmen Hobbie “Reptil”	Narasi	
6	Closing Segmen 1	Host	
7	Bumper Out		
SEGMENT 2			
8	Bumper In		
9	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Pengantar Segmen Usaha Muda 	Host	
10	Insert Video Segmen Usaha Muda <ul style="list-style-type: none"> • Video “Homie” • Pengantar Host • Video “Sablon” 	Narasi	
11	Closing Segmen 2 + Review Usaha Muda	Narasi	
12	Bumper Out		
SEGMENT 3			
13	Bumper In		
14	<ul style="list-style-type: none"> • Opening Host • Pengantar Segmen Tempat Tongkrong 	Host	
15	Insert Video Segmen Tempat Tongkrong	Narasi	

	<ul style="list-style-type: none"> • Video “Five Point” • Voxpop 		
16	Closing Program		
17	Closing Tune		
18	Credit Title		

DAFTAR PUSTAKA

Joseph V Mascelli, ASC. (1986). *Close up, angle, komposisi, kontinuiti, editing dalam sinematografi*. Terjemahan

Fred Wibowo. (2007). *Teknik produksi program televisi*.

Oman. (2008). *The Work of The Motion Picture Cameraman*.

Himawan Pratista, 2005:1. Video Camera, Technique, Cinematograher

Kelompok Gramedia Anggota IKAPI.(2007). *Adobe After Effect CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Winarto,A. (2010). *Sistem Peralatan Produksi Film*. Modul Mata Kuliah Sistem Peralatan Produksi: Universitas Dian Nuswantoro.

Effendy Heru. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta : Erlangga.

Fitryan G Denis. (2010). *Bekerja Sebagai Produser*. Erlangga. Jakarta.

Viliaciputra's blog, (2008). *Trend, Style, dan Image*.

Winardi, J blog (2003 :35). *Tentang Wirausaha*

Ario's blog. (2011). *Pengertian Online Shop*

Sumber Lain

TRANS7.com

TRANSTV.com

onestopfootball.Youtube.com

Ragamindonesia.Youtube.com