DOI: https://doi.org/10.62017/arima

PERAN PRODUSER DALAM PRODUKSI PROGRAM TV MAGAZINE SHOW "GOTOMOTIF EPISODE SI ANTIK BUATAN ITALI"

Darma Putra Satria*[1]
Rahmat Edi Irawan

[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi, Indonesia
*e-mail: darmap506@gmail.com[1], reirawan@yahoo.co.id[2]

Abstrak

Bagi masyarakat Indonesia otomotif telah menjadi bagian penting dalam kehidupan, sehingga terdapat banyaknya penggemar otomotif baik kendaraan roda dua maupun roda empat. Maka dari itu pencipta membuat sebuah program magazine show dengan nama program "Gotomotif" Episode Si Antik Dari Itali, episode ini membahas motor vespa mulai dari sejarah, perwatan hingga komunitas vespa. Di dalam karya ini terdapat dua orang narasumber yang berpengalaman dan memiliki pengetahuan yang kompeten terhadap motor vespa. Dalam penciptaan karya penulis berperan sebagi produser yang bertanggung jawab penuh dalam proses Pra Produksi, Produksi sampai Pra Produksi. Dibuatnya program ini dengan tujuan menghibur, menginspirasi, sekaligus memberikan informasi seputar dunia otomotif. Alasan pencipta membuat karya dalam format program magazine show, karena dalam satu episode pada program magazine show terdapat banyak rubrik sehingga banyak informasi yang disampaikan dalam satu episode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu melakukan wawancara dengan narasumber. Dalam tahap pembuatan karya, dilakukan dengan cara wawancara dan mengikuti kegiatan narasumber sehingga akan lebih jelas informasi yang disampaikan. Hasil karya menunjukan program yang telah dibuat telah berhasil memberikan informasi mengenai motor vespa. Dengan harapan pencipta, program ini bisa menghibur, menginspirasi serta memberikan informasi banyak orang, sehingga bisa menaikan minat masyarakat terhadap dunia otomotif dan sebagai referensi untuk pembuatan karya yang serupa.

***Kata kunci**: Produser, Otomotif, Program Tv, Magazine show, Vespa*

Abstract

For the people of Indonesia, automotive has become an important part of life, so there are many automotive enthusiasts, both two-wheeled and four-wheeled vehicles. Therefore, the creators created a magazine show program with the program name "Gotomotif" Episode Si Antique From Italy, this episode discusses vespa motorcycles ranging from history, and representation to the vespa community. In this work, there are two resource persons who are experienced and have competent knowledge of vespa motorcycles. In the creation of the work, the author plays the role of a producer who is fully responsible for the process of Pre-Production, Production to Pre-Production. The creation of this program aims to entertain, inspire, as well as provide information about the automotive world. The reason why the creator made the work in the format of a magazine show program is that in one episode of the magazine show program, there are many rubrics so a lot of information is conveyed in one episode. The method used in this study, namely conducting interviews with speakers. In the stage of making work, it is carried out by interviewing and participating in the activities of the resource persons so that the information conveyed will be clearer. The work shows that the program that has been made has succeeded in providing information about vespa motors. With the hope of the creator, this program can entertain, inspire and provide information to many people, so that it can increase public interest in the automotive world and as a reference for making similar works.

***Keywords**: Producer, Automotive, Tv Program, Magazine show, Vespa*

PENDAHULUAN

Sejak dulu televisi menjadi salah satu media yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Di tengah perkembangan internet cukup pesat namun tidak bisa dipungkiri televisi masih menjadi pilihan masyarakat dalam mencari hiburan maupun informasi. Televisi sebagai media, menjadi sebuah kebutuhan penting bagi umat manusia. Hal tersebut disebabkan karena televisi memiliki daya tariknya sendiri sebagai sarana untuk

Vol. 1, No. 3 Februari 2024, Hal. 305-314
DOI: https://doi.org/10.62017/arima

mencari hiburan dan informasi yang merupakan salah satu bagian dari sistem yang besar sehingga, mampu menciptakan daya tarik yang sangat besar sehingga berpengaruh dalam sikap tingkah laku dan pola pikir pemirsanya (Darwanto, 1994).

Televisi menyediakan berbagai macam jenis tayangan, mulai dari hiburan sampai ilmu pengetahuan ada dalam televisi. Selain itu banyaknya channel yang ada pada televisi membuat masyarakst memliki banyak pilihan untuk menyaksikan tayangan yang mereka butuhkan. Salah satu program televisi yang diminati masyarakat Indonesia merupakan program *Magazine show.*

Program *magazine* merupakan program non drama, format ini biasanya berisi informasi dari berbagaimacam peristiwa dan komentar. Dalam program ini terdapat rubrik yang berbeda-beda di setiap segmennya. Program *magazine* bisa disebut sebagai majaah udara. Dalam program *magazine* terdapat rubrik tetap yang berisi bahasan-bahasan (Sartono, 2008).

Berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin membuat program *magazine show*, karena *magazine show* lebih variatif dalam menyajikan berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan sehingga menarik minat masyarakat.

Rumusan Ide Karya

Berawal dari melihat banyaknya masyarakat yang mempunyai hobi seputar otomotif dan dengan antusias yang tinggi akan informasi seputar dunia otomotif penulis ingin meberikan variasi dan informasi agar masyarakat menadapatkan tayangan seputar hobi dunia otomotif yang menarik dan berkualitas, muncul ide untuk membuat konten audio visual tentang seputaran dunia otomotif yang eksis di tengah masyarakat.

Keberadaan program *magazine show* yang membahas hobi otomotif yang selalu eksis merupakan tontonan yang banyak diminati masyarakat baik anak muda maupun orang dewasa. Penulis ingin membuat program acara dengan judul “Gotomotif”, program ini akan memberikan informasi mengenai dunia otomotif yang sedang tranding dan menarik, yang akan dibawakan oleh seorang presenter yang akan memandu penonton dari awal program hingga akhir. Program ini juga akan menampilkan gambar dan potongan video singkat sebagai penunjang penyampaian informasi.

Tujuan Karya

1. Memberikan pilihan tayangan program *magazine show* dengan bertemakan otomotif kepada anak muda.
2. Memberikan tayangan informasi yang edukatif mengenai otomotif yang menarik secara lebih mendalam.
3. Sebagai sarana pengembangan keahlian dalam produksi program *magazine show* dengan teknis maupun non teknis sebuah program acara.

Manfaat Karya

1. Manfaat Umum
   Memberikan informasi mengenai dunia otomotif yang informatif dan menghibur.
2. Manfaat Praktisi
   Sebagai referensi untuk menciptakan konsep dan ide dalam dunia otomotif bagi masyarakat.
3. Manfaat Akademis
   Sebagai sumber informasi pengetahuan dalam upaya mengembangkan dan memperluas pengetahuan tentang hobby otomotif bagi masyarakat.

TINJAUAN LITERATUR

Kajian Sumber Karya

1. *Garage Life*

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Garage Life adalah program *magazine show* yang membahas otomotif dari NET. Program ini bertemakan *costume culture* yang cukup banyak peminatnya khususnya di wilayah perkotaan. Yang membuat program ini menarik adalah informasi yang disajikan lengkap dan terkini. Selain itu program *Garage Life* memberikan kesan yang berbeda dari program otomotif lainnya.

Referensi untuk program "Gotomotif" ini adalah secara konsep dari *Garage Life* yang *fresh* dan gaya penyampaiannya yang ringan sehingga mudah dicerna oleh penonton, program ini juga akan membahas satu tema dengan berbagai rubrik yang beda.

2. *Top Gear*

Top Gear merupakan program *magazine show* dari inggris. Program ini bertemakan otomotif terutama mobil. Program *Top Gear* berfokus membahas mengenai kecepatan sebuah mobil, segmen yang paling ditunggu-tunggu dari program ini adalah segmen *drag race*, hal tersebut yang membuat *Top Gear* berbeda dengan kebanyakan program otomotif yang lebih membahas pada modifikasi kendaraan. Referensi dari program *Top Gear* untuk program "Gotomotif" adalah secara teknik pengambilan gambar yang tidak monoton dan teknik editingnya yang penuh akan variasi, serta penggunaan musik yang pas.

Landasan Teori

Komunikasi Massa

Menurut Bitter, komunikasi massa memiliki pengertian yang sederhana yakni: megirim pesan melalui media massa pada orang banyak. (Ardianto, Elvinaro, & Komala, L. 2017). Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan melalui media sebagai alat penyampaian pesan.

Selain itu (Sugiyono & Puji, 2021) menjelaskan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang luas dengan menggunakan saluran seerti surat kabar (cetak maupun *online*), video, radio, televisi, film, *blog, website,* maupun aplikasi-aplikasi jejaring sosial media lainnya. Menurut (Sugiyono & Puji, 2021) Komunikasi massa teredapat 3 macam jenis yaitu: a) penggunaan media lokal dan media baru; b) afiliasi dan program media; c) media dan pemenuhan kebutuhan.

Komunikasi massa memiliki 5 macam fungsi, menurut Menurut (Dominik, 2001) komunikasi massa berfungsi sebagai a) pengawasan, yaitu; sebagai pemberitahuan menganai bencana yang membahayakan masyarakan, (b) penafsiran sebagai penyampaian kejadian penting sehingga bukan hanya data dan fakta saha yang ada dalam media, (c) ketertarikan, untuk kepentingan dan minat, media menyatukan masyrakat untuk membentuk perdamaian, (d) sebagai penyebaran nilai atau sosialisasi yang mengacu kepada individu pelaku dan nilai kelompok, (e) sebagai hiburan, agar mengurai ketegangan pikiran khalayak, dan membuat pikiran khalayak segar. (Ardianto, Elvinaro, & Komala, L. 2017)

Televisi

Televisi merupakan salah satu media komunikasi massa, kata televisi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu *tele* dan *visio, tele* berarti jauh sedangkan *visio*

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

berarti penglihatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan telekomunikasi yang dapat dilihat dari jauh.

Menurut (Pitoko & Umbara, 2010) proses terbentuknya televisi cukup lama. Hal tersebut dapat diketahui melalui ciri-ciri dominannya bisa diketahui sampai tahun 1830-an dan pada penemuan-penemuan fotografi serta telegraf listrik. Selama hampir setengah abad, masing-masing berkembang dan bertemu sehingga menghasilkan televisi.

Televisi termasuk ke dalam golongan media audio visual yaitu media yang menyapaikan informasi yang diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan. Karena sifatnya yang audio visual sehingga memudahkan masyarakat dalam menerima pesan disampaikan dimanapun dan kapanpun. Selain itu televisi menjadi sarana hiburan masyarakat, karna melaluai televisi masyarakat dapat mengakses informasi maupun hiburan lewat program-program yang disajikan oleh stasiun televisi.

(Latief & Utud, 2017) menjelaskan bahwa siaran televisi dirancang sebagai salah satu media hiburan yang efisien, praktis dan murah, program yang disedian terdiri dari program drama dan non drama.

Teori Produksi Program Televisi

Dalam produksi program televisi terapat beberapa bagian yang biasa disebut sebagai *Standart Operation Procedure* (SOP), yaitu: Pra-produksi merupakan tahap persiapan dan perencanaan, terdapat beberapa tahap dalam proses pra-produksi yang meliputi tiga bagian, yaitu; (a) penciptaan ide, pada tahapan ini produser menjadi peran yang paling penting, seperti melakukan riset dan menulis naskah, (b) pada tahap ini meliputi penetapan *time schedule*, penyempurnaan naskah, pemilihan *talent*, penyusunan rancangan anggaran biaya proses *shooting*, kemudian (c) mengurus perijinan serta surat-suratnya. (Tsabit, 2018)

Produksi, sutradara bekerjasama dengan para *crew* dan narasumber untuk melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam *shooting script*. Selain itu produser dan kameramen juga mengatur dan bekerja agar menghasilkan karya yang baik. (Tsabit, 2018)

Pasca produksi, terdapat beberapa langkah dalam tahap pasca produksi. Ada *editing offline* dan *editing online*, *editing offline* merupakan proses memasukan seluruh hasil gambar kedalah *hardisk.* Sedangkan, *editing online* merupakan proses penyempurnaan hasil *editing offline* menggunakan perangkat komputer sekaligus menambahkan *sound effect* dan *mixing*. (Tsabit, 2018)

Format Program Televisi

Format program televisi merupakan dasar dari sebuah perencanaan konsep program televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang terbagi menjadi beberapa kriteria utama yang disesuaikan dengan target audiens. (Naratama, 2013). Format program televisi terbagi menjadi tiga, menurut (Latief & Utud, 2017) yaitu:

1. Format Berita

Format berita merupakan program informasi yang terdapat unsur 5W + 1H (*what, where, when, who, why, how*). Tidak semua peristiwa bisa disebut sebagi berita, hanya peristiwa yang layak disebut berita jika memiliki nilai berita.

2. Format Drama

Merupakan sebuah program televis yang tercipta dari proses imajinasi kreatif dan kisah-kisah drama atau fiksi. Program ini berlatar kisah kehidupan yang diwujudkan menjadi sebuah cerita dalam sejumlah adegan.

3. Format Non Drama

Format program televisi ini tercipta dari prosrs kreatif yang mengangkat realitas kehidupan sehari-hari tanpa adanya imajinasi.

Program televisi terbagi menjadi dua bagian yaitu program hiburan dan informasi. Program informasi merupakan program yang mengutamakan nilai actualitas dan faktualitasnya, pendekatan produksinya lebih memerhatikan pada kaidah-kaidah jurnalistik. Sedangkan program hiburan tercipta dari proses kreativitas dan imajinasi, serta menceritakan tentang kehidupan sehari-hari.

Magazine Show

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Menurut (Purwokusumo & Riswandi, 2009) *magazine show* adalah format program televisi yang memilii kemiripan dengan majalah, yang di dalamnya terdapat berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam liputan aktual sesuai dengan minat dari penontonnya. Program *magazine* mirip dengan program *feature* yang membedakan keduanya adalah *featur* lebih fokus membahas satu pokok permasalahan. Sedangkan program *magazine* tidak hanya terfokus oleh satu pokok permasalahan saja, akan tetapi membahas satu bidang ke/hidupan yang ditampilkan dengan berbagai macam rubrik.

Peran Produser

Produser memiliki peran dalam membentuk program sebagai berikut; (a) Produser melakukan *meeting* bersama para *crew* untuk membahas dan memutuskan ide yang akan diproduksi. (b) Mencari ide yang didapatkan dari pengalaman sendiri, media sosial ataupun informan. (c) Menentukan tema yang dapat berupa masalah sosial, personal, politik, ekonomi, budaya, dan lain-lain. (d) Menentukan narasumber dan *talent.* (e) Melakukan riset, *set up* untuk membuat wawancara, menentukan lokasi, *property*. (f) Membuat treatment sebagai pedoman pada proses produksi. (g) Membuat jadwal *shooting* yang telah didiskusikan bersama *crew*. (h) Membentuk unit pelaksanaan produksi. (i) Mengawasi jalannya proses produksi dan membantu sutradara dalam melakukan tugasnya. (j) Memimpin pelaksanaan *editing*. (k) Produser mengecek hasil *editing.* (Tsabit, 2018)

METODE

Deskripsi Karya

Program informasi di televisi, yang bertemakan tentang otomotif. Program ini bernama "Gotomotif" episode "Si Antik Buatan Itali", dengan durasi 15-20 menit yang diproduksi dengan teknik *live taping*. Program ini memberikan informasi seputaran otomotif yang akan tayang di televisi, khususnya pada episode ini membahas mengenai vespa, mulai dari sejarah, jenis hingga tips merawat vespa. Dengan target penonton ditujukan pada usia 15-45 tahun ber-*Gender* (jenis kelamin) Pria 75% dan Perempuan 25% dengan SES (Status Ekonomi Sosial) A, B dan C, karena memberikan informasi mengenai seputaran otomotif dengan harapan dapat menjangkau seluruh tingkatan masyarakat.

Terdapat beberapa episode yang akan diproduksi pada program Gotomotif, diantaranya:

1. Si Antik Buatan Itali

Pada episode ini membahasa seputar vespa mulai dari sejarah perkembangan vespa, perawatan vespa, dan komunitas yang berfokus pada vespa.

2. Serba-Serbi *Costum*

Diepisode Serba-Serbi *Costum* berfokus membahas macam-macam motor *costum,* serta menghadirkan narasumber yang *expert* dibidang motor *costum* untuk membahas motor *costum* secara mendalam.

3. *Bike To Empire*

Episode *Bike To Empire* merupakan episode *touring* Jakarta-Yogyakarta menggunakan motor *costum*, episode ini akan menceritakan pengalaman *touring* mulai dari keseruan saat *touring* hingga berbagai masalah yang dihadapi ketika *touring.*

4. Koleksi Artis

Pada episode ini membahas khusus mengenai koleksi mobil dan motor milik para artis.

5. Makin Klasik Makin Asik

Diepisode ini akan membahas mobil-mobil antik milik para pecinta mobil klasik.

6. Biker Styel

Diepisode ini membahan membahas perlengkapan berkendara mulai dari *jacket*, sepatu, dan *helm.*

7. SUNMORI (*Sunday Morning Ride)*

Pada episode SUNMORI akan meliput kegiatan SUNMORI yang biasa dilakukan oleh para pecinta otomotif.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

8. Kedux *Garage*

Kedux *garage* merupakan salah satu bengkel motor *costum* yang telah mendunia, pada episode ini khusus meliput bengkel Kedux *garage*

9. JDM *Style*

Membahas mobil-mobil pabrikan Jepang mulai dari jenis-jenis sampai modifikasi.

10. *Sport Car*

Diepisode ini akan membahas mengenai macam-macam mobil *sport* dari keunikan, cara merawat, hingga berapa biaya yang harus disiapkan jika ingin memliki mobil *sport.*

12. Kuda Amerika

Diepisode kuda Amerika akan membahas khusus mobil *Ford Mustang* sebagai mobil balap legendaris.

13. *Eco Car*

Pada episode ini mobil ramah ringkungan akan menjadi bahasannya.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan teknik atau cara pengumpulan data seperti literasi, survey lokasi, observasi serta melakukan wawan cara dengan narasumber.

Objek Karya dan Analisis Objek

Pada pembuatan program Gotomotif, kami memilih bengkel Phase Scooter dan komunitas Sakral Rawabelong sebagai tempat untuk melaksanakan *shooting*. Dalam program ini terdapat dua narasumber, yang pertama Ais yang merupakan pemilik sekaligus mekanik dari bengkel Phase Scooter, Ais akan memberikan informasi seputaran vespa dan tips untuk merawat vespa. Dan yang kedua Kak Yamin, sebagai ketua komunitas Sakral Rawabelong. Kak Yamin akan memberikan informasi seputaran komunitas dan kegiatan apa saja yang biasanya dilakukan oleh komunitas vespa.

Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Sinopsis

Program Gotomotif merupakan tayangan program non drama yang berformat *magazine show.* Program ini memberikan informasi seputaran otomotif dan dapat menjadi referesnsi bagi penonton yang menyukai otomotif. Program ini memiliki tiga segment dengan tiga rubrik yang berbeda yang akan dipandu oleh seorang host. Disegment membahas sejarah dan jenis-jenis vespa. Lalu pada segment kedua akan membahas mengnai tips untuk merawat vespa yang akan dijelaskan oleh mekanik bengkel Phase Scooter yang berlokasi di Andara, Jakarta Selatan. Pada segment ketiga akan membahas mengenai kegitan yang dilakukan oleh komunitas vespa Sakral Rawabelong yang berlokasi di Jakarta Barat.

Treatment

	Program "Gotomotif"	
No	**Segment**	**Keterangan**
1	Segment 1 (Rubrik Sejarah dan Jenis Vespa)	Host menjelaskan tentang konten program di segment hari ini. Pada segment pertama, host akan memberikan informasi mengenai sejarah dan jenis-jenis vespa, yang disertai dengan VT (Video Tape)
2	Segment 2 (Tips Merawat Vespa)	Host membuka segment kedua di bengkel artist scooter, host akan mengajak pemirsa berkunjung ke bengkel phase scooter untuk melihat

Vol. 1, No. 3 Februari 2024, Hal. 305-314
DOI: https://doi.org/10.62017/arima

		berbagai macam vespa dan mewawancarai Ais sebagai pemilik dan mekanik bengkel phase scooter. Ais memberikan berbagai tips untuk merawat vespa.
3	Segment 3 (Rubrik Komunitas Vespa)	Host membuka segment terakhir, pada segment ini host mengunjungi komunitas vespa Sakral Rawabelong yang berlokasi di Jakarta Barat. Di segment ini host mewawancarai ketua komunitas Sakral Rawabelong mengenai seputaran vespa dan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh komunitas Sakral Rawabelong.

Proses Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi

Pra Produksi

Langkah pertama yaitu, Pra Produksi, dimana pada tahapan pertama pada pembuatan program *magazine* "Gotomotif", pada tahapan ini saya selaku produser bertanggung jawab mengenai ide, konsep, teknik, mencari narasumber, *bugeting* hingga sampai selesainya program *magazine* ini. Sebab apa yang di buat pada tahap pra produksi ini akan direalisasikan menjadi audio visual dan apa yang sudah dibahas pada tahap pra produksi dijadikan sebagai acuan pada saat produksi dan pasca produksi.

Produksi

Pada tahap ini, produser bertanggung jawab atas kerja *crew* dan *talent*. Pada saat proses *shooting* dilaksanakan produser memperhatikan dan mengarahkan *talent* agar sesuai dengan naskah yang sudah ditentukan di tahap pra produksi.

Pasca Produksi

Tahap terakhir pasca produksi, pada tahap ini produser mendampingi editor untuk memberikan masukan kepada editor untuk memilih dan memasukan gambar sesuai urutan naskah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Karya

Pada pembahasan hasil karya ini pencipta telah menciptakan sebuah program *magazine show* dengan nama program "Gotomotif" episode siantik Dari Itali. Pada pembuatan program *magazine show* ini, pencipta bertanggung jawab penuh atas pemilihan narasumber serta pembuatan naskah. Semua kegiatan yang ada dalam program ini dibuat berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Selanjutnya adalah laporan proses penciptaan tugas akhir dari awal Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi.

Analisis Karya

No	Scene / Snap shot / Bagian karya	Analisis
1		Pada scene ini pemilihan medium shot dinilai cocok, dikarenakan pada scene ini host sedang memberikan penjelasan sehingga terdapat gestur tangan, sehingga medium shot dinilai cocok untuk scene tersebut.

Vol. 1, No. 3 Februari 2024, Hal. 305-314
DOI: https://doi.org/10.62017/arima

2		Scene ini terdapat pada segment dua. Pada segment dua terdapat banyak *framing two shot* dikarenakan terdapat banyak interaksi antara *host* dan nara sumber. Melihat contoh gambar yang ada *framing* dari gambar terbut adalah *two shot* dengan sudut pengambilan *long shot* dengan tujuan objek yang sedang dibicarakan dapat terihat.
3		Penggunaan *long shot* dalam gambar tersebut bertujuan agar kegiatan yang sedang dilakukan oleh objek dapat terlihat dengan jelas.
4		Pada *stock shot* tersebut *closeup* digunakan untuk mengambil detail dari objek.
5		Pada scene ini *long shot* berguna agar objek penggambaran objek yang sedang bergerak dapat terlihat jelas.
6		Pemilihan *medium shot* pada scen ini bertujuan agar penonton fokus terhadap kedua obejek yang sedang berinteraksi.
7		Pada scene ini *medium closeup* digunakan agar penonton fokus terhadap narasumber yang sedang bercerita.

Pra Produksi

Ditahap awal Pra Produksi dimulai pada tanggal 20 april 2022. Pada saat itu pencipta berkumpul bersama anggota kelompok lain untuk melakukan diskusi mengenai karya

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

program *magazine show*, sehingga terpilihlah tema otomotif dengan nama program Gotomotif. Lalu kami melakukan survei serta menentukan narasumber yang kompeten dibidangnya. Dan terpilihlah dua narasumber, yang pertama Ais dari bengkel Artis Phase Scooter dan Yamien dari komunitas Sakral Rawabelong. Setelah itu dilakukan briefing untuk membuat *shot list, breakdown* dan *treatment*. Kemudian tim membagi tugas agar tidak kerepotan ketika produksi dilaksanakan seperti menentukan kamera, *clip on*, *stabilizer,* serta lensa yang digunakan.

Produksi

Lalu ditahap Produksi pencipta karya dengan tim membutuhkan waktu selama lima hari untuk tiga segment, yang diproduksi seminggu sekali dikarenakan sulitnya menyesuaikan waktu dengan narasumber. Dihari pertama, tim memproduksi segment tiga terlebih dahulu, tim berkunjung ke komunitas Sakral Rawabelong. Pada produksi kali ini pencipta karya berperan membriefing narasumber serta mengawasi jalannya produksi agar sesuai dengan naskah yang telah ditetapkan.

Setelah itu dihari kedua, tim memproduksi segment dua namun terdapat kendala dikarenakan lokasi syuting terlalu bising dikarenakan di sekitar bengkel terdapat banyak bengkel las, Sehingga tim memutuskan untuk mengganti narasumber. Tim kembali berdiskusi dan terpilihlah Phase Scooter. Lalu pencipta karya segera menghubungi pemilik dari Phase Scooter untuk meminta kesediaannya untuk melakukan wawancara.

Setelah janjian dengan pemilik bengkel Phase Scooter dihari ketiga tim memproduksi segment dua. Pada produksi kali ini pencipta karya bertugas untuk melakukan briefing bersama narasumber, mengawasi serta mengarahkan jalannya produksi.

Kemudian dihari keempat tim memproduksi segment satu. Segment satu hanya berisi penjelasan mengenai sejarah Vespa oleh host yang dilengkapi dengan berbagaimacam visual yang menarik. Dihari kelima mencari kekuangan gambar yang diperlukan oleh seorang editor.

Pasca Produksi

Pada tahapan akhir Pasca Produksi ini, pencipta yang berperan sebagai produser dan sutradara menemani seorang editor untuk masuk ketahap editing *offline*, dalam proses ini seorang sutradara memiliki peran dalam mengarahkan editor dalam menyusun gambar menjadi satu kesatuan dan sesuai dengan naskah. Lalu masuk di tahap editing *online* untuk menambahkan *sound effect, color grading,* trasnsisi. Dalam tahapan ini pencipta karya memberikan kebebasan seorang editor untuk berkreasi namun tetap dalam pengawasan.

Evaluasi Produksi

Evalusi pada penciptaan karya ini ialah dimana saya sebagai sutradara melalukan kesalahan yaitu kurangnya riset pada lokasi syuting bengkel, sehingga terjadi perubahan jadwal dan lokasi dikarenakan lokasi tidak memungkinkan untuk melakukan syuting, karena hal tersebut peralatan yang telah disewa menjadi sia-sia dan rugi dalam hal waktu.

KESIMPULAN

Mengenai hasil karya program *magazine show* "Gotomotif" episode Sicantik Dari Itali, yang sudah dibuat ini pencipta yang berperan sebagai produser bertugas untuk bertanggung jawab secara umum. Selain itu Produser juga terlibat pembuatan dan pengemasan suatu program maupun tema yang dipilih pada sebuah Produksi, Pra Produksi, Produksi, sampai Pasca Produksi serta memanajemen waktu, dana dan ide kreatif atau hal baru dalam program tersebut. Berdasarkan hasil Program *magazine show* sudah memenuhi harapan dari pencipta. Harapan pencipta karya Program *magazine show* ini bisa membantu melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi dan memberikan hiburan yang positif serta informatif mengenai duni otomotif.

SARAN

Saran dari pencipta karya untuk teman-teman yang ingin menciptakan Program *magazine show* dan berperan sebagai produser dan sutradara agar lebih mempersiapkan

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Pra Produksi secara mendetail dan matang sehingga tidak terjadi kesalahan dalam tahap Produksi, serta selalu menyipkan rencana atau ide cadangan untuk tahap Produksi untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Laksono, A. H., & Atmaja, S. (2021). *Peran Produser Dalam Produksi Program Televisi Dokumenter " Home O F Nusantara ."* *7*(1), 454–460.

Rachmawati, L., Komunikasi, I., & Jakarta, S. I. (2021). *Pengaruh Host Program Rumpi No Secret Di Trans Tv Terhadap Loyalitas Penonton*. *3*(1), 77–100.

Najelina, M., Ruliana, P., Tinggi, S., & Komunikasi, I. (2021). *Pengaruh Pemberitaan Media Digital Terhadap*. *3*(1), 1–26.

Wardhani, R. K., & Sn, M. (N.D.). *Perancangan Video Dokumenter " Autisme ."*

Magister, P. S., Dan, K., Islam, P., Ilmu, F., Dan, D., Komunikasi, I., Islam, U., & Syarif, N. (2018). *Gaya Hidup Waria Urban Jakarta : Sebuah Negosiasi Identitas Gaya Hidup Waria Urban Jakarta :*

Tidey, S., & Tidey, S. (N.D.). *Requiem For A Waria Piety And The Political Potentiality Of Ironic Experience Piety And The Political Potentiality Of Ironic Experience*.

Pada, V., Lengger, D., & Wati, M. S. (2020). *Visualisasi Pada Dokumenter "Lengger."*

Prodi, S., Komunikasi, I., Komunikasi, F., & Telkom, U. (2020). *Prduksi Film Dokumenter*. *7*(2), 7576–7584.

Lestari, T. (1989). *Pada Waria Di Wilayah Kalibata*. *1*.

Ramadhan, F. Y., & Wijaksono, D. S. (2022). *Produksi Film Dokumenter " Spirit Of Java Gamelan ."* *10*, 106–121

Sugiyono, & Puji, L. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi* (Sunarto (Ed.); 1st Ed.). Alfabeta.