



UNIVERSITAS INDONESIA

***PROTOTYPE PROGRAM TELEVISI
THE CENDOL SHOW***

TUGAS KARYA AKHIR

**MUHAMMAD RAMADHAN IP
0906613544**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM SARJANA EKSTENSI
DEPOK
JANUARI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

***PROTOTYPE PROGRAM TELEVISI
THE CENDOL SHOW***

TUGAS KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Sosial

**MUHAMMAD RAMADHAN IP
0906613544**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KEKHUSUSAN KOMUNIKASI MASSA
DEPOK
JANUARI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Karya Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : Muhammad Ramadhan I.P

NPM : 0906613544

Tanda Tangan : 

Tanggal : 11 Januari 2012

Universitas Indonesia

HALAMAN PENGESAHAN

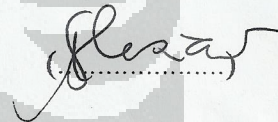
Tugas Karya Akhir ini diajukan oleh

Nama : Muhammad Ramadhan Ikhsan P
NPM : 0906613544
Program Studi : Komunikasi Massa
Judul Skripsi : *Prototype Program Televisi "The Cendol Show"*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Komunikasi Massa, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.

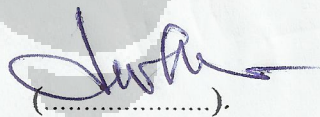
DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dra. Askariani B. Hidayat, M.Si



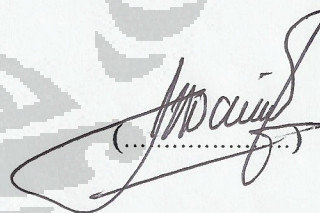
(.....)

Pembimbing : Djoko D. Soedjarwadi, S.Sn.



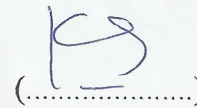
(.....)

Penguji : Drs. Moch. Saleh, M.M



(.....)

Sekretaris Sidang : Kinkin Yuliaty Subarsa P., S.Sos, M.Si



(.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 11 Januari 2012

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaannirrahim,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunianya hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Karya Akhir (TKA) *Prototype* Program Televisi “**The Cendol Show**” dengan sebaik-baiknya dan sesuai dengan waktu yang ditentukan, sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.

Selama proses penulisan TKA ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik berbentuk dukungan moril maupun materiil, doa, inspirasi, serta ide. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih secara khusus yang sedalam-dalamnya untuk:

1. Orang tua penulis, Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materiil selama seluruh proses perkuliahan. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang, dan kesabaran yang tiada batas.
2. Djoko D. Soedjarwadi, S.Sn. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bimbingan, saran, dan waktunya terhadap penulis
3. Dra. Askariani B. Hidayat, M.Si, selaku Ketua Program Sarjana Ekstensi Komunikasi Departemen Ilmu Komunikasi FISIP UI.
4. Drs. Moch. Saleh, M.M. selaku penguji sidang TKA.
5. Kinkin Yuliaty S. P., S.Sos, Msi., selaku sekretaris sidang TKA.
6. Dra. Martini B. M, M.Si selaku sekertaris Program Sarjana Ekstensi Komunikasi FISIP UI
7. Seluruh Dosen Ekstensi Komunikasi FISIP UI yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Seluruh karyawan sekretariat Program Sarjana Ekstensi FISIP UI.

Demikian karya ini penulis buat. Semoga karya ilmiah ini dapat berguna bagi semua orang. Terima kasih.

Depok, 11 Januari 2012

Muhammad Ramadhan I.P

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhammad Ramadhan Ikhsan P**
NPM : **0906613544**
Program Studi : **Komunikasi Massa**
Departemen : **Ilmu Komunikasi**
Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**
Jenis Karya : **Tugas Karya Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty – Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Prototype Program Televisi “The Cendol Show”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 11 Januari 2012

Yang Menyatakan,



(Muhammad Ramadhan I.P)

RINGKASAN EKSEKUTIF

Nama : Muhammad Ramadhan Ikhsan P
Program Studi : Komunikasi Massa
Judul : *Prototype* Program Televisi “The Cendol Show”

Prototype program televisi ini berbentuk rancangan program televisi yang berdurasi total 60 menit. Program “The Cendol Show” ini merupakan suatu program *game show* yang bertemakan kebudayaan tradisional. Peserta berlomba di daerah-daerah yang ada di Indonesia dalam tiga babak yaitu mencari tutor, bermain kuis rebutan yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai kebudayaan setempat dan bermain permainan tradisional. Peserta dibagi atas tiga tim yang terdiri dari tiga orang. Setiap tim dipimpin oleh kapten yang berasal dari selebritis. Hadiah utama dari permainan ini sebesar Rp. 15.000.000,-. Program ini bertujuan untuk memberikan tayangan yang berkualitas, menghibur, sekaligus mendidik bagi masyarakat. Melalui program ini, diharapkan masyarakat akan mampu melestarikan budaya yang semakin tergerus dengan adanya kemajuan teknologi. Program ini akan disiarkan secara *live on tape* setiap satu minggu sekali pada hari Jumat pukul 16.00 WIB di Trans TV. Biaya produksi program ini diperkirakan mencapai Rp. 299.970.000,-

Kata kunci :
Game show, kebudayaan, *edutainment*

EXECUTIVE SUMMARY

Name : Muhammad Ramadhan Ikhsan P
Program : Mass Communication
Title : Game Show Prototype “The Cendol Show”

“The Cendol Show” is a 60-minutes program’s prototype. This program bring up traditional culture as it main themes. Contestant will races throughout Indonesia within three stages, find a tutor, playing local content quiz, and playing traditional game. Contestants consist by three teams of participants. In every team there are three people with one captain from celebrity who lead the team. The prize in this program is Rp. 15.000.000,-. This program is intended to give a quality show, entertain the people, and educating public. This program, expected people able to conserve the culture which eroded with the modern technology. This program will be broadcast by Trans TV, live on tape every Friday at 04.00 pm. For its first episode, “The Cendol Show”, production cost is estimated Rp. 299.970.000,-

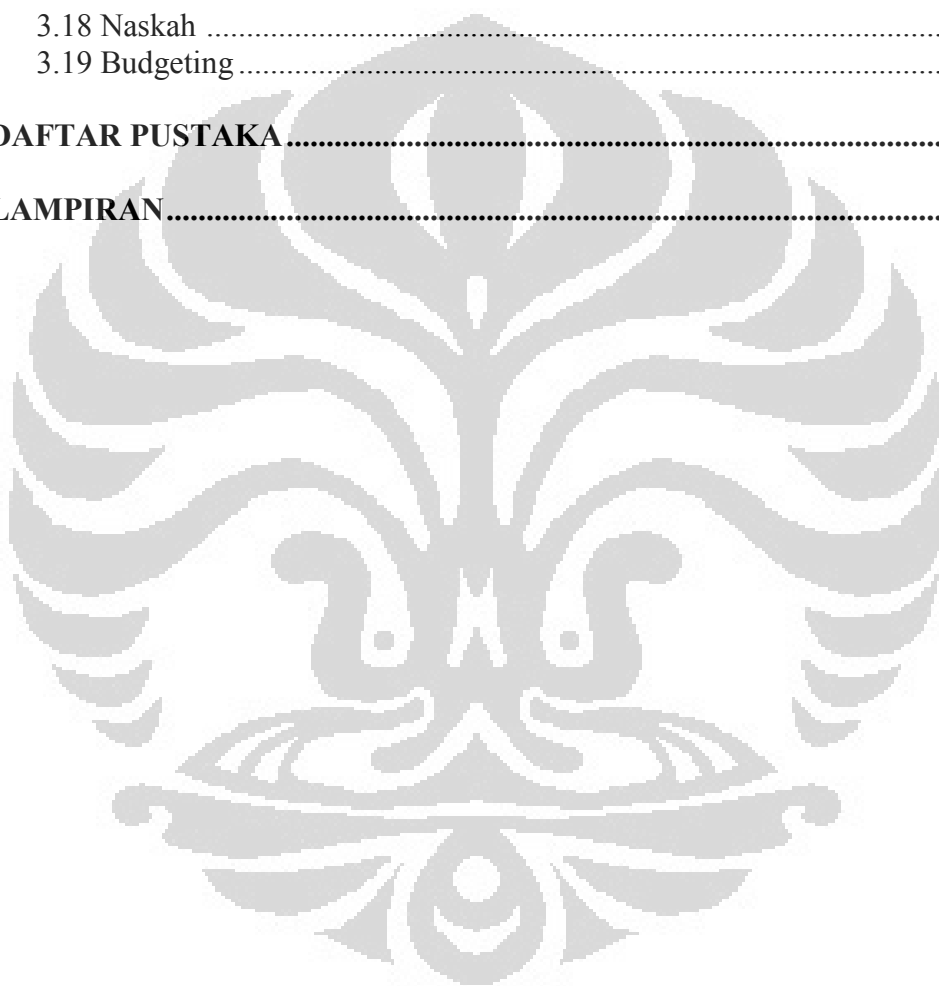
Keywords :

Game show, culture, edutainment

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN JUDUL | 0 |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..... | iv |
| RINGKASAN EKSEKUTIF | v |
| EXECUTIVE SUMMARY | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| | |
| I. ANALISIS KEBUTUHAN | 1 |
| 1.1 Analisis Situasi..... | 1 |
| 1.2 Pernyataan Kebutuhan | 4 |
| 1.3 Analisis SWOT | 5 |
| 1.3.1 <i>Strenght/</i> Kekuatan Program | 5 |
| 1.3.2 <i>Weakness/</i> Kelemahan Program..... | 6 |
| 1.3.3 <i>Opportunity/</i> Peluang Program | 6 |
| 1.3.4 <i>Threats/</i> Ancaman Program | 6 |
| 1.4 Justifikasi Program..... | 6 |
| 1.4.1 <i>Edutainment</i> | 6 |
| 1.4.2 Seleksi Individu Dalam Menerima Isi Pesan Dari Media Massa | 7 |
| 1.4.3 <i>Game Show</i> | 8 |
| | |
| II. MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN MODEL..... | 9 |
| 2.1 Manfaat | 9 |
| 2.1.1 Manfaat bagi Audience | 9 |
| 2.1.2 Manfaat bagi Pengelola Program | 9 |
| 2.2 Tujuan..... | 9 |
| 2.2.1 Tujuan Sosial..... | 9 |
| 2.2.1.1 Tujuan Jangka Pendek | 9 |
| 2.2.1.2 Tujuan Jangka Panjang | 9 |
| 2.2.2 Tujuan Ekonomi | 10 |
| | |
| III. PROTOTYPE PROGRAM YANG DIKEMBANGKAN..... | 11 |
| 3.1 Ide..... | 11 |
| 3.2 Tema..... | 11 |
| 3.3 Judul | 11 |
| 3.4 Format | 11 |
| 3.5 Bentuk | 12 |
| 3.6 Durasi | 12 |
| 3.7 Waktu Penayangan..... | 12 |
| 3.8 Strategi Penayangan | 14 |
| 3.9 Target Audience | 15 |
| 3.10 Dramatic person | 16 |

| | |
|--|-----------|
| 3.10.1 <i>Host</i> (Pembawa Acara)..... | 16 |
| 3.10.2 Peserta | 16 |
| 3.11 Susunan Tim produksi | 16 |
| 3.12 Konsep Program dan Penerapan Desain | 17 |
| 3.13 Promosi Program..... | 18 |
| 3.14 Rancangan dan Spesifikasi Tayangan..... | 18 |
| 3.15 Konsep Audio dan Video | 23 |
| 3.15.1. Konsep Audio..... | 23 |
| 3.15.1. Konsep Video | 24 |
| 3.16 <i>Treatment</i> | 24 |
| 3.17 Rundown | 25 |
| 3.18 Naskah | 28 |
| 3.19 Budgeting | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 75 |
| LAMPIRAN..... | ix |



BAB I

ANALISIS KEBUTUHAN

1.1 Analisis Situasi

Televisi merupakan media massa yang sering digunakan untuk memfasilitasi berbagai inovasi dan perkembangan salah satunya mengenai budaya. Televisi telah mengambil beberapa tugas-tugas yang telah diajarkan oleh orang tua, guru dan teman sebaya mengenai nilai suatu budaya. Televisi mengirimkan norma-norma, budaya dan nilai-nilai yang ada di masyarakat sehingga anak muda mengetahui gaya bahasa, interaksi, nilai-nilai, penampilan tentang tren, bahasa-bahasa gaul serta “pahlawan” yang dianggap populer (Willis & Aldridge, 1992:293).

Menurut John Vivian (2008:224), Televisi mempunyai kelebihan yang mampu menggerakkan orang. Televisi mempunyai peran dalam menarik perhatian penonton akan suatu isu tertentu. Tidak hanya itu, adanya karakter fiksional juga memesonasi imajinasi publik.

Di sisi lain, televisi seharusnya memberi peran kepada masyarakat bahwa budaya-budaya lokal tidak boleh dilupakan begitu saja. Budaya tersebut seharusnya dilestarikan dan tidak punah dimakan oleh waktu. Hal ini dapat disesuaikan dengan fungsi mobilisasi media massa di mana fungsi tersebut bertujuan untuk mengkampanyekan tujuan masyarakat (McQuail, 1987:71)

Pada masa TVRI dulu, beragam kesenian, tari-tarian, musik, teater dan komedi lokal berkembang melalui program-program seperti “Aneka Ria Nusantara”, pada masa dominasi televisi nasional komersial sekarang ini, kekayaan tersebut tidak akan mendapat tempat. Kadang, secara sekelebat dan sepintas, kesenian itu akan muncul dalam beragam variety show, terutama dalam format yang dipadukan dengan budaya pop kontemporer. Namun, pada dasarnya program-program yang seara sungguh-sungguh melestarikan dan mengapresiasi kesenian tradisional tak tersedia (Armando, 2011:34).

Sedikitnya acara televisi yang bertemakan budaya lokal Indonesia tersebut bisa membuat generasi anak-anak sekarang hampir tidak mengenali kebudayaan

tersebut. Padahal, kebudayaan lokal seperti permainan tradisional mempunyai kandungan nilai-nilai budaya bangsa yang dapat ditanamkan kepada anak-anak mulai sejak dini. Sehingga melalui pendidikan moral dari permainan tradisional ini diharapkan anak-anak lebih mencintai bangsa dan budaya Indonesia.

Di sisi lain, teknologi memberikan dampak secara tidak langsung dengan mulai ditinggalkannya suatu budaya asli Indonesia. Mungkin suatu hari nanti anak-anak kita tidak mengetahui tentang budaya-budaya tradisional seperti tarian tradisional, ritual-ritual, lagu-lagu, permainan tradisional dan lain-lain.

Masyarakat Indonesia terutama anak-anak terlalu terbuai dengan teknologi yang serba canggih dan instan. Mereka lebih menyukai permainan seperti Playstation, Playstation Portable, Nintendo Wii, Ipod Touch, Xbox dan permainan-permainan online lain yang bisa dimainkan di komputer dibanding dengan permainan-permainan tradisional yang dianggap kuno.

Akibatnya, masyarakat sekarang kurang memiliki karakter Indonesia, di mana masyarakat Indonesia yang dapat hidup dalam perbedaan, saling menghargai, peduli satu dengan lainnya (www.scribid.com).

Selain itu, pewarisan permainan tradisional sebagai salah satu budaya mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung-menghitung, melatih kecakapan berpikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Dharmamulya Dkk, 2005 : 27).

Memang arus budaya dari luar tidak dapat dihindari, namun, setidaknya nilai budaya lokal tetap perlu dikedepankan agar masyarakat Indonesia tidak kehilangan identitasnya. Kebudayaan Indonesia yang merupakan suatu kenyataan sejarah berakar kokoh adalah sumber revitalisasi energy bangsa-bangsa dan merupakan keunggulan strategis dalam menghadapi persaingan dunia. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari taraf pendidikan dan kesehatan, tingkat per kapita serta distribusi penghasilannya, kekuatan system politiknya, dan kejayaan kebudayaannya (Mulyana & Ibrahim, 1997:289)

Salah satu cara mempertahankan budaya lokal tersebut ialah masyarakat Indonesia harus memiliki rasa bangga terhadap kebudayaannya sehingga kebudayaan tersebut tidak ditinggalkan begitu saja dan kalah dengan budaya kebarat-baratan.

Jika kebudayaan tersebut tidak dilestarikan, bukan tidak mungkin kebudayaan kita akan hilang atau diakui negara lain. Sebagai contoh Toi, seorang ayah dua anak yang berasal dari Johor Baru Malaysia, meraih dua medali emas atas kemampuannya memainkan angklung (yang berasal dari Jawa Barat) pada pertandingan bertaraf dunia bernama *World Championship of Performing Arts (WCOPA)* di Los Angeles 2005. Masing-masing untuk kategori *Insturmental Solo Ethnic* dan *Instrumental Solo Original Works* (Lazuardi, 124:2009).

Ada beberapa program televisi yang berisikan konten mengenai kebudayaan Indonesia seperti “Bolang”, “laptop si Unyil” di Trans 7, dan yang terbaru “Kampung Main”, “Mitos” di Kompas TV. Namun program tersebut kurang mendapat perhatian yang cukup dari masyarakat. Melalui “The Cendol Show” yang merupakan singkatan dari *Cultural, Ethnic* dan Dolanan penulis mencoba memperkenalkan sebuah acara *Game Show* yang unik yang bertemakan kebudayaan lokal Indonesia.

Program ini dikemas dengan sebuah bentuk budaya pop yang tidak memiliki bias kedaerahan manapun dengan format *Game Show* agar terlihat lebih menghibur ditambah dengan petualangan-petualangan peserta di daerah yang dikunjungi sehingga diharapkan penonton mendapatkan pesan yang disampaikan.

Beberapa program *Game Show* televisi September 2011

1. **“Happy Family Me vs Mom” Trans TV**
2. **“Super X-tion” TransTV**
3. **“Happy Family Plan” MNC TV**
4. **“Total Black Out” ANTV**
5. **“Scary Job” Trans7**

“The Cendol Show” merupakan program *Game Show* pertama yang bertema kebudayaan Indonesia dengan format *tapping outdoor*. Para peserta dari *Game*

Show ini melakukan sebuah perjalanan untuk mencari sebuah informasi, menjawab kuis serta bermain permainan tradisional dari kebudayaan lokal.

1.2 Pernyataan kebutuhan

Ancaman-ancaman seperti teknologi permainan dari luar negeri dan klaim Negara tetangga mengenai budaya Indonesia seharusnya bisa melecut semangat dan membuka cakrawala masyarakat Indonesia agar lebih sadar dan cinta kepada budaya Indonesia bahwa kebudayaan bukanlah hal yang kuno sehingga budaya tersebut tidak punah ditelan waktu

"Untuk mengimbangi kecenderungan generasi muda yang semakin akrab dengan berbagai kesenian populer, perlu dilakukan upaya-upaya untuk memberi pemahaman dan apresiasi agar mereka tidak semakin terasing dengan kesenian tradisional," kata Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Tjetjep Suparman (www.kompas.com).

Menurut beberapa informan, acara kebudayaan kurang menarik karena kemasan dari acara tersebut yang kurang berkesan di mata khalayak. Mereka juga menilai bahwa acara kebudayaan hanya sesekali disiarkan pada saat-saat tertentu misalkan pada saat ulang tahun stasiun televisi atau saat perayaan hari-hari penting.

Berikut adalah daftar acara televisi yang bertemakan kebudayaan yang masih tayang di televisi

| No | Nama Acara | Deskripsi Acara |
|----|--|--|
| 1 | Si Bolang (Bocah Petualang) Trans 7 | Acara ini merupakan acara anak-anak yang mengandung unsur budaya, namun pengemasannya lebih mengacu kepada <i>reality show</i> . |
| 2 | Kampung Main (Kompas TV) | Tema acara ini ialah permainan tradisional dengan format dokumenter. |
| 3 | Budaya Nusantara (TVRI) | Acara budaya dengan format dokumenter. |
| 4 | Ethnic Runaway (Trans TV) | Acara bertema kebudayaan dengan format |

| | | |
|---|------------------------------|---|
| | | <i>reality show</i> yang menampilkan adat kuno namun terlalu mendiskreditkan masyarakat adat tersebut. |
| 5 | Belajar Indonesia (Trans TV) | Acara yang menampilkan orang asing belajar tentang budaya Indonesia dikemas dengan format <i>reality show</i> |

Acara-acara tersebut mungkin kurang menarik di mata khalayak dari segi format acara, sehingga mereka kurang mengapresiasi acara-acara tersebut.

Di sisi lain, hanya beberapa stasiun televisi yang kurang populer di masyarakat seperti Kompas TV yang berani menampilkan kebudayaan tersebut. Selebihnya di stasiun-stasiun televisi besar belum berani karena alasan rating.

Tayangan “The Cendol Show” diharapkan menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya tradisional Indonesia. Program ini juga diharapkan dapat membangun pribadi yang sportif dan membangun pembentukan pribadi yang baik bagi masyarakat terutama anak-anak saat ini.

1.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) adalah evaluasi terstruktur dari kekuatan dan kelemahan internal, serta peluang dan ancaman eksternal yang dapat membantu atau menghambat sebuah produk

Berikut ini adalah analisis SWOT “The Cendol Show”

1.3.1 *Strength* (Kekuatan)

- Konsep “The Cendol Show merupakan *Game Show* terbaru yang menampilkan uji pengetahuan tradisional dan permainan tradisional. Belum ada sebelumnya *Game Show* yang melombakan tentang kebudayaan lokal.
- Memperkenalkan kembali beberapa kebudayaan lokal yang mungkin ditinggalkan oleh masyarakat.
- Menghadirkan acara televisi yang bermanfaat bagi masyarakat

- Menjunjung tinggi nilai sportifitas dan kerja sama dalam menyelesaikan suatu permainan.
- Ikut mendukung *Visit Indonesia*, dengan bermain di area tempat wisata di Indonesia

1.3.2 *Weakness* (Kelemahan)

- Biaya produksi yang besar
- Belum bisa melihat evaluasi terhadap program sebelumnya karena program ini baru

1.3.3 *Opportunity* (Peluang)

- Program ini membuat masyarakat mengetahui sekaligus mengingat kebudayaan lokal yang semakin hari semakin tergerus dengan efek globalisasi.
- Masyarakat khususnya anak-anak dapat terpacu untuk melestarikan kebudayaan tersebut.
- Dapat menanamkan rasa cinta tanah air dengan mengetahui bahwa Indonesia mempunyai banyak sekali kekayaan cagar budaya.

1.3.4 *Threats* (Ancaman)

- Acara-acara sinetron menjadi ancaman bagi program ini, karena masyarakat sekarang lebih menyukai acara sinetron dewasa dibandingkan dengan acara permainan yang memperlihatkan jiwa yang kompetitif.

1.4 Justifikasi Program

1.4.1 *Edutainment*

Edutainment adalah kependekan dari *educational entertainment*, yaitu sebuah program hiburan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran audiensnya (Stuart, 2009:248). Definisi ini sebenarnya memiliki arti yang luas, semua bentuk hiburan yang ditujukan atau memungkinkan disertakan informasi atau pendidikan kepada audiensnya bisa disebut sebagai *edutainment*.

Pada tahun 1990, Children's Television Act dengan luas mendefinisikan program edukasional/informasional sebagai pembawa konten media yang akan

memajukan perkembangan positif anak dalam hal apapun, termasuk aspek kognitif anak/kebutuhan intelektual atau emosional/sosial (Fisch, 2004:8).

“The Cendol Show” merupakan konsep program televisi *edutainment* karena program ini menampilkan informasi mengenai kebudayaan Indonesia melalui kuis-kuis pada setiap babak. Program ini juga menampilkan sebuah hiburan, di mana setiap tim berisi artis-artis untuk mendukung program ini.

1.4.2 Seleksi Individu Dalam Menerima Isi Pesan Dari Media Massa

Medium radio dan televisi merupakan sarana proses komunikasi media massa. Isi pesan pada radio tersaji dalam bentuk informasi audio, sedangkan pada televisi tersaji dalam bentuk audio visual gerak dan sinkron. Sasaran khalayak bisa bersifat lokal, regional, nasional, maupun internasional. Komunikator dalam hal ini penyelenggara siaran harus dapat menjalankan proses komunikasi yang efektif, yaitu melalui sajian-sajian yang menarik, sesuai ideologi, norma, etika, dan estetika yang berlaku agar kepentingan komunikasi dapat berimpit dengan kepentingan pihak komunikator. Bila kepentingan ini berimpit maka khalayak akan menonton dan mendengar siaran siaran tersebut. Pakar psikologi Robert K. Avery dalam (Wahyudi, 1994:3) berpendapat bahwa setiap individu dalam menerima isi pesan dari media massa akan melakukan tiga bentuk seleksi, yaitu :

- a. *Selective attention*
- b. *Selective perception*
- c. *Selective retention*

Selective attention adalah individu akan memperhatikan isi pesan yang memang menarik bagi dirinya. *Selective perception* adalah individu akan mengartikan isi pesan sesuai dengan kemampuannya. *Selective retention* adalah individu hanya mau mengingat isi pesan yang memang ingin dia ingat.

Dalam kaitannya dengan program “The Cendol Show”, program ini akan dikemas semenarik mungkin dengan mengedepankan aspek hiburan dan permainan agar *selective attention* dari individu yang menontonnya didapat melalui acara ini. Diharapkan dengan konsep *Game Show* yang menghibur sekaligus memberikan pengetahuan tentang kebudayaan lokal yang dimainkan

sekaligus memberikan pengetahuan mengenai kebudayaan lokal yang perlahan mulai punah sehingga masyarakat mampu melakukan suatu aksi mempertahankan dan menjaga kelestarian budaya (*selective perception*). Selanjutnya khalayak diharapkan mampu untuk menyadari bahwa kebudayaan Indonesia tidak kalah dengan kebudayaan luar, dan diharapkan kebudayaan lokal semakin dikenal masyarakat agar tidak dibajak atau diambil oleh Negara lain (*selective retention*).

1.4.3 *Game Show*

Game Show adalah sebuah program televisi di mana para peserta bersaing untuk mendapatkan sejumlah uang dan hadiah dengan memainkan beberapa permainan berupa tantangan, keahlian atau pengetahuan (Kroon, 2010:308). Pada awalnya *Game Show* pertama kali ditampilkan di radio pada tahun 1930-an dan di televisi pada tahun 1946 di CBS dengan judul *It's a Gift*.

Menurut Morrisan (2005:106) Format *Game Show* dibagi beberapa jenis :

- *Quiz Show*

Merupakan bentuk program permainan yang paling sederhana di mana sejumlah peserta saling bersaing untuk menjawab sejumlah pertanyaan. Permainan ini biasanya melibatkan peserta dari kalangan orang biasa atau anggota masyarakat, namun kadang pengelola program dapat menyajikan acara khusus yang melibatkan orang-orang terkenal (selebritis).

- Ketangkasan

Peserta dalam permainan ini harus menunjukkan kemampuan fisik atau ketangkasannya untuk melewati suatu halangan atau rintangan atau melakukan suatu permainan yang membutuhkan perhitungan dan strategi. Permainan ini terkadang juga menguji pengetahuan umum peserta.

- *Reality Show*

Program ini mencoba menyajikan situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya. Jadi menyajikan situasi sebagaimana apa adanya.

BAB II

MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN MODEL

2.1 Manfaat

2.1.1 Manfaat bagi audiens

Acara "The Cendol Show" ini diharapkan mampu menjadi tayangan yang menghibur sekaligus memberikan tayangan yang edukatif. Program ini memberikan kebutuhan akan program *game show* yang bertemakan kebudayaan Indonesia dengan kemasan yang lebih menarik.

2.1.2 Manfaat Bagi Pengelola Program

Program "The Cendol Show" akan dirasakan manfaatnya ialah terpenuhinya tanggung jawab sosial dimata masyarakat karena telah menghadirkan tayangan yang bermutu serta mendidik bagi masyarakat sekaligus memperkenalkan kembali kebudayaan Indonesia termasuk permainan-permainan tradisional yang sudah hampir punah. Selain itu, program ini merupakan program *game show* pertama yang memainkan tentang kebudayaan dan permainan tradisional. Konsep unik tersebut menjanjikan untuk mendapatkan presentase kepemirsaan yang besar.

2.2 Tujuan

2.2.1 Tujuan Sosial

2.2.1.1 Jangka pendek

Tujuan jangka pendek dari program ini ialah memberikan tayangan yang berkualitas, menghibur, sekaligus mendidik bagi masyarakat. Serta memberikan nilai-nilai sportifitas di dalamnya dengan berkompetisi di acara ini.

2.2.1.2 Tujuan Jangka Panjang

Tujuan jangka panjang dari program ini adalah sebagai sarana untuk pengenalan kembali dan pelestarian mengenai budaya tradisional

dan permainan tradisional sehingga masyarakat terutama anak-anak mengenal budaya mereka.

2.2.2 Tujuan Ekonomi

Dari segi bisnis, program ini akan dikemas sebaik mungkin sehingga dapat menarik perhatian penonton, yang pada akhirnya akan berdampak kepada banyaknya sponsor-sponsor dan pengiklan pada program ini. Sponsor utama yang menjadi sasaran dalam program ini adalah *Gadget* berupa *Tab* atau computer mini yang mendukung kelancaran para peserta dalam mengikuti lomba. Selain itu, para produsen minuman berenergi serta segala makanan anak-anak dan keluarga. Diharapkan program ini akan menjadi sarana pemasaran yang baik bagi produk-produk tersebut.

BAB III

PROTOTYPE YANG DIKEMBANGKAN

3.1 Ide

Ide dari program “The Cendol Show” adalah tayangan yang berisi penampilan peserta yang terdiri dari dua tim berisi 3 orang termasuk 1 bintang tamu yang saling berlomba dalam memperebutkan hadiah. Peserta diwajibkan untuk mencari informasi mengenai seorang tutorial yang paham akan budaya dan permainan tradisional setempat, lalu peserta menjawab kuis tentang kebudayaan tersebut dan peserta juga akan bermain permainan tradisional di mana setiap pemenang akan mendapatkan nilai.

3.2 Tema

Tema dari program ini adalah permainan adu ketangkasan dengan kuis mengenai kebudayaan setempat, dan bermain permainan tradisional. Setiap peserta akan berlomba untuk mendapatkan poin sehingga tim yang mendapatkan poin terbanyak itulah pemenangnya.

3.3 Judul

Judul program ini adalah The Cendol Show. Cendol singkatan dari *Culture Ethnic* and Dolanan. *Culture* berarti budaya, *Ethnic* berarti suku, sedangkan Dolanan artinya permainan. Jadi Program “The Cendol Show” mengutamakan keragaman budaya, suku, dan permainan yang ada di Indonesia.

Selain itu, Cendol juga salah satu minuman khas Indonesia, sehingga masyarakat tidak asing untuk mengenal acara ini.

3.4 Format

Format acara ialah sebuah perencanaan dasari dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut (Naratama, 2004:63). Sebuah format televisi harus bisa mempengaruhi

khalayak selain itu format juga harus disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa. Format program “The Cendol Show” ini adalah *game show*, di mana peserta berlomba untuk mendapatkan poin tertinggi dengan menjawab kuis mengenai kebudayaan tradisional, dan bermain permainan tradisional.

3.5 Bentuk

Program “The Cendol Show” ini akan ditayangkan secara *tapping*. Hal ini disebabkan karena permainan-permainan yang dimainkan memakan banyak waktu dalam proses permainannya. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu ditampilkan video mengenai kebudayaan lokal serta peraturan permainan sehingga terdapat proses pengenalan mengenai permainan yang akan dimainkan.

3.6 Durasi

Durasi total program “The Cendol Show” dalam setiap episodenya adalah 60 menit. Dengan asumsi 48 menit sebagai konten program, dan 12 menit untuk *slot* komersial. Durasi program yang seperti ini sudah sesuai jika dilihat melalui aturan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Standar Program Siaran (SPS).

3.7 Waktu Penayangan

Secara umum, menurut Morrisian (2005:118) stasiun televisi membagi waktu siaran penayangan menjadi beberapa bagian, yaitu :

| | | |
|---|------------------|-----------------|
| 1 | Prime Time | Jam 19.30-23.00 |
| 2 | Late Fringe Time | Jam 23.00-01.00 |
| 3 | All Other Time | Jam 01.00-10.00 |
| 4 | Day Time | Jam 10.00-16.30 |
| 5 | Fringe Tume | Jam 16.30-18.00 |

Salah satu faktor penting untuk menentukan waktu penayangan adalah dengan mencocokkan penonton yang tersedia pada waktu dan hari yang berbeda terhadap ketentuan program. Hal ini antara lain bertujuan untuk membangun pola kepemirsaaan baru atau melayani kebutuhan pemirsa, tergantung pada sudut pandang masing-masing (Goodwin & Whannel, 1975:31).

Waktu penayangan “The Cendol Show” ini ialah pada Jumat sore pukul 16.00 – 17.00 WIB. Tayangan tersebut menggantikan tayangan “With Farah Quinn” di Trans TV karena secara *performance share* dan *rating* kurang menarik di mata pengiklan. “With Farah Quinn” mendapatkan TVR sebesar 1,2 (Station Program Rating & Share Indosiar Visual Mandiri) yang dikategorikan kecil diantara program-program unggulan Trans TV lainnya. Pemilihan Trans TV sebagai stasiun televisi yang menayangkan program ini ialah karena Trans TV dikenal sebagai televisi yang memiliki segmentasi acara yang berjiwa muda. Selain itu Trans TV dikenal mempunyai beberapa *game show* unggulan seperti “Me vs Mom” dan “Super X-tion”.

Berikut daftar seluruh tayangan televisi pada hari Jumat pukul 16.00-17.00 (Station Program Rating & Share Indosiar Visual Mandiri 14 Oktober 2011).

| No | Stasiun TV | Nama Program |
|----|------------|----------------------------------|
| 1 | Indosiar | Secret Garden |
| 2 | SCTV | Jebakan Betmen New |
| 3 | RCTI | 3U Barbie The Island P |
| 4 | Trans TV | With Farah Quinn |
| 5 | MNC TV | Ninja Warrior |
| 6 | Trans 7 | Jejak Petualang dan Redaksi Sore |
| 7 | TVONE | Zona Merah dan Sport File |
| 8 | ANTV | Topik petang dan Fenomania |

| | | |
|---|-----------|--------------------------------|
| 9 | Global TV | Top Banget dan Fokus Selebriti |
|---|-----------|--------------------------------|

3.8 Strategi Penayangan

Strategi penayangan program televisi menurut strategi *programming* televisi terdiri dari beberapa jenis, antara lain: (Vane & Gross, 1994:171).

Tentpoling: Program baru ditempatkan setelah program yang kuat yang sudah ada.

Hammocking: Merupakan salah satu cara yang paling pasti dalam menempatkan program baru, yaitu berada di antara dua program yang sudah mapan.

Counterprogramming: Menyajikan program yang sama sekali berbeda, baik dari segi *genre* maupun jenis program dengan program stasiun televisi lain di waktu yang sama.

Bridging & Supersizing: Penggunaan teknik yang paling efektif dari strategi ini adalah televisi mempunyai program yang berjalan dengan baik sebelum kompetitor memulai programnya. Sedangkan *supersizing* bekerja dengan cara menambahkan beberapa menit waktu ke dalam program favorit mereka. Teori di balik *supersizing* adalah bahwa pemirsa menikmati waktu ekstra dengan program favorit mereka, hal ini membuat pemirsa tidak memindahkan *channel* televisi untuk melihat program televisi lain.

Blunting: Meminimalisasi kesempatan program stasiun televisi lain untuk menjadi sampel audiensnya. *Blunting* yang berarti menumpulkan, hal ini bertujuan untuk membuat program kompetitor menjadi tumpul dalam hal promonya. Cara untuk melakukan strategi *blunting* contohnya adalah dengan membuat sebuah episode suatu acara menjadi sangat kuat, besar, mengagetkan dengan menghadirkan bintang tamu yang sangat terkenal. Contoh lain adalah dengan menghadirkan tayangan perdana suatu program yang cukup terkenal untuk melawan program perdana dari stasiun televisi kompetitor.

Stacking: Usaha yang dilakukan *programmer* untuk mengembangkan aliran penonton dengan mengatur/menumpuk program dengan jenis yang sama untuk menyapu audiens dari satu *slot* waktu ke *slot* waktu selanjutnya.

Stunting: Ada waktu di mana ketika acara membutuhkan ‘suntikan’ utama dari kehadiran audiens. Sebagai solusi jangka pendek, *programmer* sering melakukan *stunting*, penyisipan unsur hiburan yang tidak berhubungan dengan program yang sedang ditampilkan untuk mendapatkan lonjakan *rating*.

Crossprogramming: Merupakan interkoneksi (hubungan) dari dua program untuk keuntungan mutual.

Theming: Pengelompokan program dengan tema yang sama besar merupakan sindikasi yang besar. Hal yang sering terjadi adalah tema film yang dikombinasikan menjadi tema mingguan.

Stripping: Menempatkan acara yang sama pada periode waktu yang sama setiap hari kerja dan kadang-kadang bahkan pada hari Sabtu dan Minggu.

Strategi acara yang akan digunakan oleh program ”The Cendol Show” ini adalah strategi *Hammocking* dan *Tentpoling* untuk menempatkan program The Cendol Show pada pukul 16.00-17.00 WIB di stasiun televisi swasta Trans TV pada hari Jumat.

Hammocking digunakan “The Cendol Show” ditempatkan diantara “Sketsa” dan “Reportase Sore” yang merupakan acara langganan yang sudah mapan di Trans TV

Sedangkan *Tentpoling* digunakan karena acara ini ditempatkan setelah program kuat Trans TV yang sudah ada yaitu “Sketsa”

3.9 Target Audience

Target audiens dari program ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
2. Umur : 12 – 65 tahun.
3. Tingkat Pendidikan : SD – Perguruan Tinggi
4. Geografis : Seluruh wilayah Indonesia
5. Psikografis : Menyukai olahraga, senang bermain dan menyukai seni dan budaya

3.10 Dramatic Person

3.10.1 Host

Program “The Cendol Show” harus dibawakan oleh pembawa acara dengan karakter energik, memiliki kemampuan membawakan acara yang memerlukan kondisi fisik yang baik, berjiwa muda, mempunyai pengalaman dalam membawakan sebuah acara kuis, mempunyai fisik yang menarik, pintar dan mampu menampilkan aura semangat agar para peserta dari program ini merasa menikmati *game show* yang sedang mereka jalankan.

Pembawa acara yang dirasa tepat dengan kriteria tersebut ialah Jamie Aditya. Ia mempunyai pengalaman membawakan acara sebuah *reality show* di Australia. Dengan pengalaman tersebut, Ia diharapkan mampu membawakan acara ini dengan baik.

3.10.2 Peserta

Peserta merupakan bagian terpenting dari program ini. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga orang dan setiap tim mempunyai kapten yang berasal dari selebritis. Sedangkan dua peserta merupakan peserta yang diambil dari audisi. Usia peserta berkisar antara 17 – 40 tahun. Usia dibatasi karena program ini cukup menguras fisik.

3.11 Susunan Tim Produksi

- *Producer*
- Asisten Produksi
- Tim Kreatif & Tim *Research*
- Unit Produksi
- Unit Koordinasi Artis
- Pengarah Acara / *Program Director*
- Pengarah Lapangan / *Floor Director*
- Penyunting Gambar / Editor

- Penata Gambar / *Camera Person* (8 orang)
- Penata Suara / *Audio Person*
- Penata Cahaya / *Lighting Person*
- *Control Room Person*
- Perancang Set / *Set Designer*
- Pelaksana Set / *Set Builder*
- Penata Busana
- Penata Rias
- *Art & Property Person*
- Pembantu Umum

3.12 Konsep program dan penerapan Desain

Konsep program “The Cendol Show” ini ialah *game show* yang memadukan acara hiburan, pendidikan serta informasi-informasi mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia. Melalui program ini, diharapkan khalayak dapat terhibur serta mengenal kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dalam program ini ada 3 bentuk acara yang disajikan yaitu :

- Pengenalan dengan permainan atau mencari informasi
 Dalam segmen ini, peserta diminta untuk mencari keberadaan seorang informan yang dinamakan tutor sebagai kunci informasi dari permainan babak kedua. Peserta mencari tutor ini dengan teka-teki atau petunjuk yang harus dipecahkan. Setelah bertemu dengan tutor tersebut, peserta mendapatkan penjelasan dari tutor melalui *tab* yang akan disiapkan oleh sponsor. *Tab* tersebut membantu peserta agar lebih mudah mendapatkan penjelasan yang akan ditanyakan pada babak kedua.
- Uji Pengetahuan
 Dalam segmen ini, peserta diwajibkan untuk menjawab pertanyaan dari *host* mengenai kebudayaan yang telah dijelaskan oleh tutor pada babak pertama.

- Lomba Permainan Tradisional

Peserta diadu untuk memainkan permainan tradisional tersebut. Peserta yang berhasil memenangkan permainan babak ini akan mendapatkan nilai yang akan diakumulasi di akhir babak. Peserta yang berhasil memenangkan permainan secara keseluruhan akan mendapatkan uang tunai sebesar Rp. 15.000.000 untuk juara pertama, dan Rp.7.000.000 untuk yang kalah.

3.13 Promosi Program

Promosi program merupakan ajang sebuah media penyiaran untuk membujuk khalayak tetap mengikuti program-program yang disiarkan dan sekaligus membujuk pemasang iklan untuk membeli waktu siaran yang tersedia. Promosi program dilakukan *on air* dan *off air*. Promosi *on air* akan dilakukan dengan promo program di stasiun televisi tempat program ditayangkan yaitu Trans TV

Promo *on air* juga bisa dilakukan lewat *website* www.transtv.co.id dengan menampilkan *bumper* mengenai program ini. Selain itu penggunaan jejaring sosial seperti facebook dan twitter juga bisa digunakan sebagai promo on air. Dengan membuat akun twitter @thecendols (The Cendol Show) diharapkan program ini akan menarik penonton.

Sedangkan untuk promo *off air*, program The Cendol Show bisa membuka *event off air* yang berisi pendaftaran kepada mahasiswa atau kalangan umum di kampus atau seputar area keramaian seperti *mall*. Promo *off air* dilakukan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Medan, dan Yogyakarta.

3.14 Rancangan dan Spesifikasi Tayangan

Pada Program “The Cendol Show” ini format dan spesifikasi tayangan sama untuk tiap episodenya. Yang membedakan antar episode ialah daerah-daerah Nusantara yang dikunjungi oleh para peserta. Tim kreatif dari program ini mencari keunikan-keunikan, pengetahuan dan permainan tradisional budaya Indonesia.

Berikut adalah rancangan program “The Cendol Show” episode satu sampai dengan tiga belas

Episode Pertama

Tujuan pertama ialah Yogyakarta. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Yogyakarta melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Keraton Yogyakarta. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Yogyakarta yang sudah diberitahukan sebelumnya. Di babak selanjutnya, peserta bermain permainan tradisional Engklek. Pemenang dari permainan engklek, akan memenangkan *Game Show* ini.

Episode Kedua

Bandung. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Jawa Barat melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Gedung Sate. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Jawa Barat yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh para tutor. Setelah selesai, peserta mengunjungi Komunitas Hong untuk bermain permainan tradisional.

Episode Ketiga

Jakarta. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Jakarta melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Kota Tua. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Jakarta yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Di babak permainan tradisional, peserta mencoba berlomba dengan memakai Ondel-Ondel.

Episode Keempat

Medan. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Sumatera Utara melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di Istana Maimun. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Sumatera Utara yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Sumatera Utara.

Episode Kelima

Surabaya. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Jawa Timur melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta memulai bermain di Tugu Pahlawan. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Jawa Timur yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Jawa Timur di Jatim Park.

Episode Keenam

Bali, Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Bali melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di Ubud. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Bali yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Bali di Pantai Kuta.

Episode Ketujuh

Lombok. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan NTB melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini,

peserta bermain di Pantai Senggigi. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan NTB yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat NTB di Gili Trawangan

Episode Kedelapan

Semarang. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Jawa Tengah melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Museum Ronggowarsito. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Jawa Tengah yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Jawa Tengah di pantai Marina.

Episode Kesembilan

Makassar. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Sulawesi Selatan melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Museum Kota Makassar. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Sulawesi Selatan yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Sulawesi Selatan di Trans Studio Makassar.

Episode Kesepuluh

Palembang. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Sumatera Selatan melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di area Kambang Iwak Family Park. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan

Sumatera Selatan yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Sumatera Selatan di sekitar Stadion Jakabaring.

Episode Kesebelas

Padang. Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Sumatera Barat melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di sekitar Bukittinggi. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Sumatera Barat yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Sumatera Barat di sekitar Pantai Air Manis.

Episode Keduabelas

Samarinda, Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Kalimantan Timur melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di sekitar Kebun Raya Universitas Mulawarman. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Sumatera Barat yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta memainkan permainan tradisional masyarakat Kalimantan Timur di tempat yang sama.

Episode Ketigabelas

Ambon, Para peserta mencari tahu keberadaan tutor yang akan mengajak peserta memberikan informasi mengenai kebudayaan Maluku. melalui petunjuk yang akan diberikan oleh kreatif “The Cendol Show”. Pada segmen ini, peserta bermain di sekitar kota Ambon. Setelah itu peserta mengikuti kuis rebutan yang berisi soal mengenai kebudayaan Maluku yang sudah diberitahukan sebelumnya oleh Tutor. Pada segmen berikutnya, peserta

memainkan permainan tradisional atau menirukan tarian Ambon di Pantai Natsepa Indah.

3.15 Konsep Audio dan Video

3.15.1 Konsep Audio

1. Audio Peserta dan *Host*

Konsep dari audio program ini adalah direkam dengan menggunakan *microphone*. Peserta dan *host* menggunakan *wireless clip on microphone*.

2. Audio Bel Peserta

Peserta menggunakan bel untuk menjawab pertanyaan mengenai budaya yang diajukan oleh *host*.

3. *Audio Sound Effect*

Sound Effect digunakan untuk memberikan kesan dramatis saat salah satu tim peserta harus kalah. *Sound effect* juga digunakan apabila peserta tidak bisa menemukan sebuah informasi mengenai budaya setempat.

4. Audio VTR

Audio VTR berasal dari VT yang telah direkam sebelumnya untuk berbagai keperluan seperti pemutaran OBB, *bumper in*, *bumper out* dan semua materi siaran yang berasal dari VT.

3.15.2 Konsep Video

1. Video berasal dari VTR

Sumber video yang berasal dari VTR antara lain *video profil* tentang budaya daerah, VT Hadiah, *bumper in*, *bumper out* dan *credit title*. Untuk pertanyaan tebak gambar menggunakan *still picture*.

2. Video berasal dari kamera yang mengikuti peserta

Proses pengambilan gambar dalam program ini menggunakan kamera yang mengikuti kemanapun peserta bergerak (untuk segmen mencari tutor dan permainan tradisional). Sedangkan untuk pertanyaan rebutan, program ini menggunakan multi kamera.

3. Tulisan yang tampil dilayar program

Semua tulisan yang tampil dilayar program menggunakan *character generator* (CG).

3.16 Treatment Episode 1

Treatment adalah langkah pelaksanaan perwujudan gagasan menjadi sebuah program. Oleh karena itu, *treatment* untuk setiap format program berbeda-beda. (Wibowo, 1997:8-9). *Treatment* juga merupakan kerangka skenario yang tugas utamanya membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatis (Lutters, 2004:86). Program *game show* ini berdurasi 48 menit dan terdiri dari dua segmen yang berisi pencarian informasi dan permainan tentang kebudayaan Indonesia. Kuis ini akan dipandu oleh satu orang presenter dan diikuti oleh tiga grup peserta yang masing-masing grupnya terdiri dari dua orang peserta.

Treatment Segmen 1

Dalam segmen pertama, Presenter membuka acara dan menyapa audiens. Lalu peserta diberikan kertas untuk mencari informan yang mengajak mereka berpetualang di tempat permainan ini berlangsung. Informan tersebut membantu peserta menjelaskan tentang kebudayaan maupun tempat wisata yang peserta mainkan.

Cara mencari informan tersebut tentu tidak mudah, mereka harus berpikir, karena tim kreatif memberikan teka teki dari petunjuk tersebut. Di sinilah kejeniusan diuji, peserta diberi waktu 45 menit untuk menyelesaikan segmen satu sampai dengan berkumpul di titik pertama kali mereka berkumpul.

Unsur-unsur kebudayaan yang ingin “The Cendol Show” angkat ialah ketika informan menjelaskan sejauh mana kebudayaan tersebut berkembang. Kriteria pemilihan informan ialah orang-orang asli yang paham tentang daerah asalnya.

Penilaian dilakukan dengan menghitung berapa lama waktu bertemu dengan orang tersebut. antara 1-15 menit mendapatkan poin 15, 15-30 menit mendapat 10 poin, sedangkan 30-45 mendapat 5 poin.

Treatment Segmen 2

Pada segmen ini, peserta harus menjawab pertanyaan rebutan yang diajukan oleh presenter yang berisi soal-soal mengenai kebudayaan daerah yang sudah dijelaskan oleh informan maupun informasi seputar daerah tersebut. segmen ini berformat kuis rebutan, dengan cara setiap tim menjawab pertanyaan dengan memencet bel.

Peserta yang berhasil memencet bel terlebih dahulu, maka ia yang berhak menjawab pertanyaan tersebut. Setiap pertanyaan mempunyai kelipatan nilai, pertanyaan pertama bernilai 10, kedua bernilai 20, seterusnya hingga pertanyaan 10 bernilai 100. Peserta yang kalah, tidak dapat melanjutkan permainan.

Treatment Segmen 3

Pada segmen ini, peserta berjumlah dua kelompok saja, peserta diwajibkan untuk bermain permainan tradisional daerah setempat. Sebelum permainan, peserta diwajibkan melihat permainan tradisional itu dibuat. Setelah itu, mereka berlomba memainkan permainan tersebut untuk menjadi yang terbaik dalam acara “The Cendol Show”.

Peserta yang berhasil memenangkan permainan secara keseluruhan akan mendapatkan uang tunai sebesar Rp. 15.000.000 untuk juara pertama, dan Rp.7.000.000 untuk yang kalah.

3.17 Rundown Episode 1

| Segmen | No | Item | Durasi | Cast | Remark |
|------------------|----|---|----------|-----------------------|--------------|
| 1 | 1 | Opening Bumper In | 00.00.40 | | VTR |
| | 2 | Opening Segmen oleh Host & pengenalan peserta | 00.04.00 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 3 | Teaser babak 1 | 00.01.00 | | VTR |
| | 4 | Bumper out | 00.00.05 | | VTR |
| Commercial Break | | | 00.03.00 | | |

| | | | | | |
|------------------|----|---|----------|-----------------------|--------------|
| 2 | 5 | Bumper in | 00.00.05 | | VTR |
| | 6 | Game babak pertama | 00.06.00 | Host & 3 Grup peserta | |
| | 7 | Bumper out | 00.00.05 | | VTR |
| Commercial Break | | | 00.03.00 | | |
| 3 | 8 | bumper in | 00.00.05 | | VTR |
| | 9 | Game babak pertama | 00.05.00 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 10 | Pembacaan hasil babak 1 | 0.01.00 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 11 | Closing segmen oleh Host | 00.00.10 | Host | Live on Tape |
| | 12 | Bumper out | 00.00.05 | | VTR |
| Commercial Break | | | 00.03.00 | | |
| 4 | 13 | Bumper in | 00.00.05 | | VTR |
| | 14 | Opening segmen oleh Host + Pembacaan aturan | 00.00.30 | Host | Live on Tape |
| | 15 | Game babak kedua | 00.09.00 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 16 | Pembacaan hasil babak 2 | 00.00.15 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 17 | Closing segmen oleh Host | 00.00.10 | Host | Live on Tape |

| | | | | | |
|---|------------------|---|----------|-----------------------|--------------------|
| | 18 | Bumper out | 00.00.05 | | VTR |
| | Commercial Break | | 00.03.00 | | |
| 5 | 19 | Bumper in | 00.00.05 | | VTR |
| | 20 | Teaser babak 3 | 00.01.00 | | VTR |
| | 21 | Opening segmen oleh Host + Pembacaan aturan | 00.01.30 | Host | Live on Tape |
| | 22 | Game babak ketiga | 00.08.00 | Host & 2 Grup peserta | Live on Tape |
| | 23 | Bumper out | 00.00.05 | | VTR |
| | Commercial Break | | 00.03.00 | | |
| 6 | 24 | Bumper in | 00.00.05 | | VTR |
| | 25 | Game babak ketiga | 00.03.29 | 2 Grup Peserta | Live on Tape |
| | 26 | Pembacaan hasil babak 3 | 00.01.00 | Host & 2 Grup peserta | Live on Tape |
| | 27 | Penyerahan hadiah | 00.01.00 | Host & 1 Grup peserta | Live on Tape |
| | 28 | Pemutaran VT Hadiah | 00.00.15 | Host & VTR | Live on Tape & VTR |
| | 29 | Closing segmen oleh Host | 00.00.10 | Host & 3 Grup peserta | Live on Tape |
| | 30 | Bumperout + Credit tittle | 00.01.00 | | VTR |

3.18 Naskah episode 1

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| 1 | OBB | VT <i>Theme Song</i> ““The Cendol Show” |
| 2 | Host berjalan ke arah kamera, menyapa pemirsa dan memperkenalkan peserta. | Selamat Sore pemirsa di rumah, Saya Jamie Aditya akan memandu anda dalam sebuah permainan yang akan menguji pengetahuan dan ketangkasan peserta yang bertemakan kebudayaan Indonesia, inilah “The Cendol Show”. Pada kali kita kedatangan tiga tim yang akan bertarung memperebutkan hadiah sebesar Rp. 15.000.000. |
| 3 | (Muncul VT mengenai profil peserta) Host membacakan peraturan permainan sekaligus sedikit memberikan perkenalan tambahan kepada peserta. | Itu tadi tiga orang peserta yang akan bermain pada episode ini. Tim pertama Rico Ceper ditemani oleh Hardi dan Risda. Tim kedua Ramon Tungka ditemani oleh Lewang dan Ubay. Tim ketiga Rio Dewanto ditemani oleh Adi dan Ronny. |
| 4 | Grup 1 Rico Ceper Hardi Risda Rico Ceper Grup 2 Ramon Tungka Lewang Ubay | Halo pemirsa, saya Rico Ceper ditemani dua orang rekan saya siapa? Saya Hardi, pegawai bank swasta. Dan saya Risda pegawai negeri. Ya kami akan mencoba memainkan game ini dan kami optimis akan memenangkan game ini. Halo pemirsa, saya Ramon ditemnai dua orang teman saya.... Saya Lewang, seorang entrepreneur. Dan saya Ubay, seorang pemain |

| No | Video | Audio |
|----|--|---|
| | <p>Ramon Tungka</p> <p>Grup 3</p> <p>Rio Dewanto</p> <p>Adi</p> <p>Ronny</p> <p>Rio Dewanto</p> | <p>band</p> <p>Sama seperti tim pertama, kami optimis akan memenangkan lomba dengan usaha yang maksimal dari kelompok kami.</p> <p>Halo pemirsa, saya Rio Dewanto, profesi pemain film, dan saya akan ditemani oleh rekan saya.</p> <p>Saya Adi, seorang fotografer.</p> <p>Saya Rony, seorang Mahasiswa.</p> <p>Kami akan berjuang untuk memenangkan game ini.</p> |
| 5 | Host | <p>Baik itu tadi peserta yang akan mengikuti permainan “The Cendol Show” ini. Oke kita langsung masuk ke game ini inilah peraturannya.</p> |
| 6 | Pemutaran Teaser babak 1 | <p>Dalam permainan ini, peserta harus mencari tokoh masyarakat setempat sebagai kunci dalam mencari informasi mengenai kebudayaan Yogyakarta.</p> <p>Untuk menemukan tokoh masyarakat tersebut, peserta harus menjawab teka-teki yang diajukan oleh tim “The Cendol Show”. Peserta yang menemukan Tutor antara 1-15 menit mendapatkan poin 15, 15-30 menit mendapat 10 poin, sedangkan 30-45 mendapat 5 poin.</p> |

| No | Video | Audio |
|-------------------------|--------------------------------|--|
| 7 | <i>Bumper out</i> | VT <i>theme song</i> “The Cendol Show” |
| COMMERCIAL BREAK | | |
| 8 | <i>Bumper in</i> | VT <i>theme song</i> “The Cendol Show” |
| 9 | Host | <p>Baik kita mulai saja, saya akan membagikan petunjuk dari permainan ini, silahkan diterima, tapi jangan dibuka terlebih dahulu sebelum aba-aba dimulai.</p> <p>Dalam hitungan ketiga, kalian akan memulai permainan ini, yak satu.... dua... tiga !!!</p> |
| 10 | Rico Ceper (membacakan clue) | <p>Carilah seseorang dengan ciri-ciri sebagai berikut</p> <p>Profesi terkenal di Yogyakarta, memakai jersey klub kebanggaan masyarakat Yogyakarta, Ia berada di sebuah jalan dari pahlawan revolusi dari Yogyakarta.</p> |
| 11 | Ramon Tungka (membacakan clue) | <p>Carilah seorang dengan ciri-ciri sebagai berikut</p> <p>Orang ini berada di tempat kebanggaan masyarakat Yogyakarta,</p> <p>Pakaiannya berwarna sama dengan warna makanan yang biasa remaja kasih saat valentine,</p> <p>Ia hanya mempunyai satu perbedaan diantara orang-orang yang ada disekelilingnya.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | Rio Dewanto (membacakan clue) | <p>Carilah orang dengan ciri-ciri sebagai berikut, Jika anda sukses melewati tempat ini dengan menutup mata, maka segala permohonan anda akan terkabul. Orang ini sedang memainkan alat music tradisional masyarakat Yogyakarta.</p> <p>Carilah dengan seksama, karena ia bisa saja berada di tempat yang tidak anda duga.</p> |
| 12 | <p>Grup 1</p> <p>Rico Ceper</p> <p>Hardi</p> <p>Risda</p> <p>Rico</p> <p>Hardi</p> | <p>Coba,coba kita pikirin dulu nih clue nya, Profesi terkenal di jogja,itu apa ya?</p> <p>Banyak sih bang, ada pegawai negeri, ada banker.</p> <p>Bukan itu dul, ini yang bener-bener khusus kalau gue pikir sih, semacam pembatik atau pengrajin gitu deh.</p> <p>Oke-oke udah kebaca ya clue pertama, clue kedua memakai jersey klub kebanggan masyarakat Yogyakarta, itu PSIM Yogyakarta, nah yang ketiga di jalan pahlawan revolusi dari Yogyakarta, hmm apa nih?</p> <p>Kalau ga salah pahlawan revolusi itu ada dua yang terkenal, Brigjen Katamso sama Kolonel Sugiyono hmm coba kita Tanya ke mas-mas itu.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | <p>Risda</p> <p>Mas Pejalan kaki</p> <p>Risda</p> <p>Rico</p> <p>Hardi (sambil berlari ketiga orang tersebut lalu mereka menaiki andong)</p> | <p>Mas di sini ada jalan tidak yang namanya Brigjen Katamso, atau Jalan Kolonel Sugiyono ya?</p> <p>Ada Jl. Brigjen Katamso, dari sini bisa naik becak, atau naik andong. Lumayan jauh kalau jalan kaki sekitar 5 km dari sini.</p> <p>Terima kasih Mas....</p> <p>Yuk kita cari pakai andong</p> <p>Kita kesana....</p> |
| 13 | <p>Grup 2</p> <p>Ramon Tungka</p> <p>Lewang</p> <p>Ubay</p> <p>Ramon</p> <p>Ubay</p> | <p>Coba fren, kita lihat clue ini, orang ini berada di tempat kebanggaan masyarakat Yogyakarta.</p> <p>Gue rasa itu keraton Mon.</p> <p>Bener Mon terus clue berikutnya apa lagi mon.</p> <p>Pakaiannya warnanya cokelat, ini gue tau banget dan clue terakhir, ia hanya mempunyai satu perbedaan diantara orang yang ada di sekelilingnya.</p> <p>Hemm... apa yah?oke lah mungkin kita kita bisa ketemu, yang pasti kita ke Keraton Yogya dulu oke? Yuk (Sambil berjalan menuju keraton Yogya).</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| 14 | <p>Grup 3</p> <p>Rio Dewanto</p> <p>Adi</p> <p>Ronny (mereka berlari menuju TKP)</p> | <p>Oke teman ini cluenya, Untuk clue pertama gue tau nih tempatnya, ini biasanya pohon beringin yang ada di keraton untuk clue kedua, kayanya kita perlu ke sana untuk lihat lebih jelas.</p> <p>Yap, kita harus kesana untuk lebih jelasnya.</p> <p>Oiya untuk clue ketiganya, ia bisa berada di mana saja, hmm, okay kita ke sana saja.</p> |
| 15 | <p>Host (memberikan sedikit petunjuk mengenai segmen pertama)</p> | <p>Ya, mereka sekarang sedang mencari orang sebagai tutorial mereka untuk memberikan materi yang akan kita lombakan pada permainan segmen kedua nanti. Dan mereka juga harus secepatnya bertemu dengan tutor mereka agar mereka tidak kehilangan poin.</p> |
| 16 | <p>Grup 1</p> <p>Rico</p> <p>Hardi</p> <p>Risda</p> <p>Mas Andong</p> | <p>Mas tolong cepat dikit yak, kalau bisa pake turbo kudanya.</p> <p>Pake NOS mas.</p> <p>Walah emangnya mobil <i>sport</i>.</p> <p>Iya mas, saya usahakan.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|---|
| 17 | <p>Grup 2</p> <p>Ramon</p> <p>Ubay</p> <p>Lewang</p> | <p>Fren, bentar lagi sampai ko, ayo semangat.</p> <p>Wang,agak cepetan dikit ya.....</p> <p>iya Bay, agak kecapekan nih, kurang olahraga soalnya.</p> |
| 18 | <p>Grup 3</p> <p>Rio Dewanto (Sampai di TKP)</p> <p>Adi</p> <p>Ronny</p> <p>Adi</p> | <p>Aduh, banyak orang begini, coba yuk kita cari pelan-pelan.</p> <p>Kalau enggak , kita tanya sama orang.</p> <p>Tanya apa ya? Clue nya tidak terlalu jelas.</p> <p>hemm iya kita pikirin dulu....</p> |
| 19 | <p>Grup 1</p> <p>Mas Andong</p> <p>Rico</p> <p>Mas Andong</p> <p>Rico</p> <p>Mas Andong</p> <p>Risda</p> <p>Mas Andong</p> <p>Risda</p> <p>Mas Andong</p> | <p>Mas ini sudah nyampe jalan Birgjen Katamso.</p> <p>Ini jalannya dari mana ke mana?</p> <p>Ini jalannya lumayan panjang mas, tapi Cuma jalan ini aja ko, dari sini sampai lampu merah sana.</p> <p>Oke mas terima kasih ya.</p> <p>Mas bayar dulu.</p> <p>Ooh bayar toh kirain gratisan, Berapa mas?</p> <p>Karena jauh, saya kasih 10.000 aja...</p> <p>Kurang deh mas, 8000 yaa....?</p> <p>yaudah gapapa, terima kasih mas sukses ya lombanya.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Hardi</p> <p>Rico</p> <p>Risda (sambil memperhatikan dengan seksama)</p> <p>Hardi</p> <p>Rico (sambil berjalan dan terlihat berpikir)</p> <p>Risda</p> <p>Hardi (sambil bertanya)</p> <p>Tutor 1</p> | <p>Terima kasih banyak mas.</p> <p>Fren, ini tempatnya, terus clue nya ialah pekerjaan terkenal di Yogyakarta.</p> <p>Mas, kalo gue liat ni ya, di sini Cuma ada rumah-rumah biasa, dan di sana ada beberapa tukang becak.</p> <p>Gue rasa dia menyamar diantara tukang becak itu deh.</p> <p>Sebentar kita jalan dulu kesana.....</p> <p>Hmm, memakai kostum klub kebanggaan masyarakat Yogyakarta, nah ini dia orangnya.</p> <p>Iyaa ini yang kita cari.</p> <p>Mas tutor dari "The Cendol Show" ?</p> <p>Benar sekali mas, selamat kalian sudah menemukan saya mari ikuti saya untuk mendapatkan petunjuk selanjutnya agar anda bisa menjawab kuis-kuis di babak kedua.</p> |
| 20 | <p>Grup 2</p> <p>Ramon Tungka</p> <p>Lewang</p> <p>Orang yang bukan tutor</p> | <p>Teman kita sudah sampai di Keraton, terus kita cari yang bajunya warna coklat terus kita tinggal liat ni, perbedaannya sebelah mana....</p> <p>Coba kita tanya dia,</p> <p>Mas, Mas, anda tutor ""The Cendol Show""?"</p> <p>Bukan Mas, salah orang mungkin.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | <p>Lewang</p> <p>Ubay</p> <p>Lewang</p> <p>Ramon</p> <p>Lewang</p> <p>Ubay</p> <p>Ramon</p> <p>Lewang</p> <p>Ramon</p> <p>Tutor</p> <p>Ramon, Lewang, Ubay</p> | <p>Oo begitu, maaf ya mas, wah salah orang nih gue...</p> <p>Pelan-pelan wang, nanti salah ga enak juga sama orang sekitar.</p> <p>Iya Bay, sorry-sorry.</p> <p>Coba lu liat deh baik-baik, ini clue terakhir, banyak banget yang pake baju coklat, tapi lu liat deh ada ga perbedaan.</p> <p>Ada tandanya tidak ya?</p> <p>bisa, heem, sebentar, kayanya beda semua deh wang.</p> <p>Gue tau, nih orang pakai kacamata, yang lain enggak.</p> <p>Tepat mas Ramon itu dia orangnya.</p> <p>Mas, tutor “The Cendol Show” ya?</p> <p>Benar mas mari ikuti saya untuk mendapatkan petunjuk selanjutnya agar anda bisa menjawab kuis-kuis di babak kedua.</p> <p>Tos dulu, yeahh!!</p> |
| 21 | <p>Grup 3</p> <p>Rio Dewanto</p> <p>Adi</p> <p>Ronny</p> | <p>Ini dia tempatnya teman-teman.</p> <p>Waduh, luas ya mas tempatnya agak ribet nih nampaknya mencarinya.</p> <p>Iya Di, coba liat dengan teliti, waktu kita nanti berkurang nilai juga berkurang.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | Rio | Oke-oke, kita lihat di sana ada orang, tapi ga ada yang main alat music tradisional Yogyakarta. |
| | Adi | Emang alat music tradisional Yogyakarta apa mas Rio? |
| | Rio | Gue juga kurang tau sih secara spesifiknya apa, coba tanya ke orang itu |
| | Orang yang ditanya | Mas, mau tanya, kalau alat musik tradisional Yogyakarta itu apa ya? Banyak Mas, bisa gamelan jawa, bisa seruling bamboo... |
| | Rio | Hmm, Cuma itu aja ya? |
| | Orang yang ditanya | Ya kira-kira itu mas, selebihnya saya kurang paham juga. |
| | Rio (sambil memperhatikan sekitar) | Terima kasih ya Mas. Kayanya kita harus cari orang yang lagi mainin gamelan Jawa, tapi di mana ya orang itu? |
| | Adi (sambil berlari) | Coba kita ke arah sana Mas. |
| | Ronny | Wah ga ada nih, orang-orang sekitar yang main gamelan. |
| | Adi | Gue rasa salah arah kita. |
| | Rio | Tenang-tenang guys. |
| | Adi | Coba kita tanya tukang becak itu. |
| | Rio (lalu bertanya kepada tukang becak) | Baiklah, Mas lihat orang dengan cirri-ciri bawa gamelan ga? |
| | Mas yang ditanya | Wah tidak melihat aku, aku baru balik narik coba sama dia. |
| | Rio | mas, lihat orang yang bawa gamelan? |

| No | Video | Audio |
|-------------------------|------------------------------|---|
| | Mas 2 | ciri-cirinya gimana? |
| | Rio | Saya kurang tahu, tapi yang pasti dia bawa gamelan. |
| | Mas 3 | Kayanya tadi ada deh mas, saya lagi narik saya lihat itu orang, Cuma di pohon beringin sebelah sana. |
| | Rio | Oke mas terima kasih infonya... Oke orang itu ternyata di sana kita coba kesana. |
| | Rio, Adi(Sambil berlari) | Yuk.... |
| | Rio | Nah itu dia orangnya, lagi main gamelan dia, Wuaah ternyata ketemu juga, mas tutorial kita kan? |
| | Tutor 3 (merapihkan gamelan) | Iya mas, anda bertiga berhak mendapatkan poin sebesar 10 Karena waktu anda menemukan saya tidak cepat. |
| | Ronny | yaah yasudahlah, kita sudah berusaha semaksimal mungkin tapi kurang beruntung saja. |
| | Tutor 3 | Mari kita jalan-jalan ke keraton Yogyakarta sambil saya kasih materi mengenai kebudayaan Yogyakarta sebagai bekal untuk kuis kedua nanti. |
| | Rio | Mari mas.... |
| 22 | <i>Bumper out</i> | VT theme song "The Cendol Show" |
| COMMERCIAL BREAK | | |
| 23 | <i>Bumper in</i> | VT theme song "The Cendol Show" |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| 24 | <p data-bbox="451 342 513 369">Host</p> <p data-bbox="451 541 613 569">Tutor Grup 1</p> <p data-bbox="451 800 613 827">Tutor Grup 2</p> <p data-bbox="451 1058 613 1085">Tutor Grup 3</p> | <p data-bbox="857 342 1341 527">Jadi kalian sudah menemukan tutor dari kelompoknya masing-masing. Sekarang saya persilahkan kepada tutor untuk memperkenalkan diri.</p> <p data-bbox="857 548 1305 785">Jadi nama saya Agung, saya akan menjadi tutorial anda dalam menjelaskan kebudayaan masyarakat Yogyakarta dan sejarah kota Yogyakarta itu sendiri.</p> <p data-bbox="857 806 1338 1043">Nama saya Jati akan sama seperti mas Agung, saya akan menjadi tutorial anda dalam menjelaskan kebudayaan masyarakat Yogyakarta dan sejarah kota Yogyakarta itu sendiri.</p> <p data-bbox="857 1064 1338 1299">Nama saya Giri dan saya akan bertugas memandu Anda dalam memberikan ilmu kota Yogyakarta agar nanti babak kedua kalian bisa menjawab pertanyaan secara tepat.</p> |
| 25 | <p data-bbox="451 1325 513 1352">Host</p> | <p data-bbox="857 1325 1325 1818">Baiklah teman-teman, ini masih dalam area permainan, namun kalian bisa santai sejenak namun kalian wajib mendengarkan informasi yang akan tutor kalian berikan, sebab, informasi tersebut menjadi petunjuk bagi kalian untuk duel dibabak selanjutnya Baiklah, kalian bisa ikut tutor jalan-jalan disekitar Yogyakarta, setiap 1 kelompok dibekali tablet, agar</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | | memperjelas informasi dan gambar yang akan dijelaskan oleh para tutor. |
| 26 | <p>Rico (sambil bertanya mengangkat tangan)</p> <p>Host</p> <p>Rico</p> | <p>Bentar mau tanya, ini Jalan-jalan gitu?</p> <p>Ya kalian bisa santai sebentar tapi jangan lupa dihapal dan dimengerti apa yang tutor kalian bilang</p> <p>Oooh oke baiklah.</p> |
| 27 | <p>Tutor 1 berjalan sambil menunjukan tab</p> <p>Muncul VT mengenai gambar kesultanan Yogyakarta</p> | <p>Jadi ya Kota Yogyakarta adalah salah satu kota kuno di Indonesia yang tetap hidup, bahkan makin hari makin berkembang, baik dalam segi kehidupan masyarakatnya maupun segi spasialnya. Pada waktu berdirinya, kota Yogyakarta berperan sebagai kota pusat pemerintahan Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang berlangsung terus sampai 17 Agustus 1945. Sebagaimana tertulis dalam catatan sejarah, pada waktu itu Negara Kesatuan Republik Indonesia diproklamasikan, dan diikuti pernyataan Sultan Hamengku Buwono IX untuk menyatukan diri dengan Negara yang baru berdiri ini.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Tutor 1</p> <p>Rico</p> <p>Tutor 1</p> | <p>Kemudian kota Yogyakarta sementara berganti status dari kota pusat pemerintahan kesultanan menjadi ibukota Republik Indonesia, dan pusat revolusi Indonesia. Setelah itu Yogyakarta menjadi ibukota propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan dikenal luas sebagai kota pendidikan tinggi serta salah satu pusat kebudayaan Jawa. Sungguh suatu dinamika yang menarik.</p> <p>Nah jadi memang begitu awal permulaan kota Yogyakarta yang kita kenal</p> <p>Ooo menarik juga ya, yang saya ingat Yogyakarta juga sempat jadi ibukota negara kita.</p> <p>Ya dulu pada saat Agresi Militer 1, jadi Ibukota dipindahkan ke Yogyakarta</p> |
| 28 | <p>(Berpindah kepada Tutor 2)</p> <p>Tutor 2 menjelaskan beberapa hal mengenai upacara</p> <p>(muncul video mengenai upacara perkawinan emas)</p> | <p>Yogyakarta memang memiliki banyak sekali kebudayaan. Mulai dari kesenian hingga upacara-upacara adat.</p> <p>Nah Upacara perkawinannya disebut Panggih Upacara ini untuk menolak bala dan mohon keselamatan serta media sosialisasi kedua mempelai kepada masyarakat. Bisa mas liat di tab mas</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|---|
| | | <p>Yang harus dipersiapkan pada</p> <p>Perlengkapan upacara:</p> <p>Jika anda sebagai orang dari Golongan bangsawan:</p> <p>Sesaji atau masakannya berupa</p> <p>Ada kepala kerbau tumpeng robyong gundul, pisang ayu, sedah ayu, ketan moncowarni, jenang tujuh macam, rujak warna-warni, ampyang warna-warni dan kembang tujuh rupa.</p> <p>Untuk Kenduri: nasi gurih, ambeng, nasi asrep-asrepan, nasi golong tumpeng megono, tumpeng legeh, tumpeng kendit, tumpeng muruping damar, tumpeng gebuli, tumpeng punar, dan dahar werni, tebu, padi dan ingkung. Jika sebagai Golongan rakyat biasa:</p> <p>Sesajinya berupa nasi among, jenang-jenangan, nasi golong bulat, nasi punar, pindhang antep, gecok ayam hidup dan kelapa</p> <p>Dan Kendhuriannya nasi gurih, ingkung nasi golong, nasi ambengan dan nasi gudangan.</p> <p>Pertemuan pengantin yang kemudian biasanya dilanjutkan dengan upacara</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | <p>Tutor 2 memberikan penjelasan</p> <p>Lewang</p> <p>Tutor 2</p> | <p>keramaian dengan mengundang kerabat dan relasi dari kedua belah pihak.</p> <p>Jadi kalau kalian ada hasrat menikah dengan prang Yogya, maka hal-hal seperti itu harus dipersiapkan.</p> <p>Hmm, agak ribet yaa?</p> <p>Memang, tapi itulah adat yang mesti kita jalankan dan wariskan, memang si sudah jarang, tapi setidaknya kami sebagai warga Yogya wajib melestarikan hal tersebut.</p> |
| 29 | <p>(Kamera berpindah ke Tutor 3)</p> <p>Tutor 3 menjelaskan kepada grup 3 sambil menunjukan Tab</p> <p>Muncul Video mengenai upacara adat Sugengan Pusaka</p> | <p>Nah, Di Yogyakarta itu ada Upacara adat dan Festival budaya antara lain Sugengan Pusaka</p> <p>Kalau dalam bahasa Jawanya berarti selamat. Sebelum upacara siraman pusaka keraton dilaksanakan, pada malam harinya didahului dengan upacara Sugengan Ageng yang bertempat di Bangsal Prabayaksa. Kurang lebih pukul 13.00, semua perlengkapan yang akan digunakan untuk upacara Sugengan Ageng dibawa masuk oleh abdi dalem Jajar Sembir dari pawon wetan (Dapur Saka Lengger) menuju ke keraton melalui Magangan</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | <p>Muncul Video mengenai upacara adat Gunungan Lawang Gerebeg Maulud</p> | <p>Tahap Sugengan Ageng ini diselenggarakan pada hari Senin Wage sore, kurang lebih pukul 19.30 bertempat di bangsal Prabayaksa. Demikian pula pada hari Selasa Kliwon dan hari Rebo Legi diadakan Upacara Sugengan untuk masing-masing pusaka yang akan disirami pada pukul 06.30 pagi harinya. Kemudian setelah acara siraman pusaka selesai seluruhnya, sebagai tanda ucapan terima kasih diselenggarakan upacara syukuran di bangsal Prabayaksa.</p> <p>Nah yang kedua Gunungan Lanang Grebeg Maulud</p> <p><i>Gerebeg</i> atau <i>grebeg</i> mempunyai arti "suara angin". Garebeg merupakan salah satu adat Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang untuk pertama kalinya diselenggarakan oleh Sultan Hamengku Buwana I. Upacara kerajaan ini melibatkan seluruh Kraton, segenap aparat kerajaan serta melibatkan seluruh lapisan masyarakat. Secara formal, garebeg bersifat keagamaan yang dikaitkan dengan hari kelahiran Nabi Muhammad SAW serta kedua hari raya Idul Fitri dan Idul Adha</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | Muncul Video mengenai upacara adat Gunung Lawang Gerebeg Maulud | <p>Garebeg secara politik juga menjabarkan gelar Sultan yang bersifat kemuslimatan (<i>Ngabdurrahman Sayidin Panotogomo Kalifatullah</i>).</p> <p>Selama satu tahun terdapat tiga kali upacara garebeg yaitu Garebeg Mulud, Garebeg Besar, dan Garebeg Sawal yang diselenggarakan di kompleks Kraton dan lingkungan sekitarnya, seperti di Alun-alun Utara.</p> <p>Garebeg Mulud diselenggarakan untuk memperingati hari kelahiran (<i>maulid</i>) Nabi Muhammad SAW yang jatuh tepat pada tanggal 12 Rabiulawal.</p> <p>Bulan Rabiulawal disebut juga bulan Mulud dalam kalender Jawa-Islam.</p> <p>Itulah sebabnya garebeg yang diselenggarakan untuk memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad SAW, disebut Garebeg Mulud. Sebenarnya tanggal 12 Rabiulawal mempunyai dua arti penting dalam riwayat hidup Sang Nabi, karena diyakini oleh umat Islam bahwa Nabi Muhammad SAW lahir dan wafat pada tanggal dan bulan yang sama.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|---|
| | | <p>Sebelum Garebeg Mulud diselenggarakan, terdapat beberapa kegiatan adat yang dilaksanakan dalam lingkungan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Upacara Gladi Resik untuk kesiapan prajurit Kraton oleh Bupati Nayoko Kawedanan Ageng Prajurit, - Upacara Numplak Wajik sebagai tanda permulaan pembuatan gunung, - Upacara Miyosipun Hajad Dalem sebagai puncak upacara dengan mengiring keluarnya Hajad Dalem yang berujud gunung dari dalam Kraton ke Masjid Besar oleh Kyai Pengulu Kraton. <p>Selain Garebeg Mulud, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat juga menyelenggarakan Garebeg Mulud Dal yang terjadi setiap satu windu sekali, dan dilaksanakan secara istimewa dengan penuh kemegahan, serta lebih banyak mengungkapkan unsur-unsur kebudayaan lama identitas raja, kerajaan Jawa.</p> <p>Dalam Garebeg Mulud Dal, Sultan hadir di Masjid Besar di tengah publik dengan memperlihatkan tradisi</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|---|
| | <p>Tutor 3 menyimpulkan penjelasan</p> <p>Ronny</p> | <p>Kejawen yang penuh dengan unsur-unsur kebudayaan Jawa Kuno berbagai macam pusaka Kraton yang sangat keramat sebagai pernyataan tradisional bahwa sultan dan Kasultanan Yogyakarta adalah ahli waris sah dari para raja dan kerajaan Jawa terdahulu. Juga menyatakan sikap tradisional sultan sebagai wakil dari suku bangsanya dalam memuliakan para leluhur.</p> <p>Ya jadi kami ada tradisi sendiri kalau misalkan ada acara Maulid Nabi ataupun hari-hari besar Islam lainnya. Waah unik ya, kalau di kota sih perayaannya di Mall bukan kaya begini.</p> |
| 30 | <p>(Kamera pindah ke Tutor 1)</p> <p>Tutor 1 memberikan penjelasan</p> <p>Muncul Video mengenai upacara adat Gejlog Lesung</p> | <p>Kalau di daerah Bantul Gejlog Lesung</p> <p>Salah satu kesenian tradisional di Kabupaten Bantul yang berkembang dalam nuansa masa panen padi, adalah Gejog Lesung. Kesenian rakyat ini berasal dari suara alu atau alat dari kayu yang dipukul-pukulkan secara teratur pada kayu besar yang dibuat seperti perahu yang disebut lesung. Pada umumnya, lesung dibuat dari kayu</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | Rico Tutor 1 | nangka atau munggur. Ooo jadi tumbuk-tumbukan gitu ya? Iya Mas Rico, seperti itulah. |
| 31 | (Kamera pindah ke Tutor 2) Tutor 2 memberikan penjelasan Muncul Video mengenai Pakaian adat Yogyakarta | Nah Yogyakarta juga punya Pakaian Adat Yogyakarta, gambarnya bisa dilihat seperti itu, Corak Paes Ageng atau Kebesaran. Dipakai pada saat upacara Panggih Pengantin yang dikaitkan dengan acara pesta resepsi. Busana yang dikenakan adalah dodot atau kampuh lengkap dengan perhiasan khusus. Corak Yogya Putri Dipakai pada saat ngunduh mantu yang dilaksanakan saat sepasaran (lima hari sesudah akad nikah) atau lazim disebut ngunduh sepasaran busana yang dikenakan adalah baju panjang bordiran, kain pradan dan selop bordiran. Dilain sisi, ada Pakaian Tradisional juga mas, antara lain Kejawen merupakan jenis pakaian khas Jawa sejak zaman dahulu, kerajaan Demak, kerajaan Mataram sampai saat ini. Pakaian ini terdiri dari celana panji-panji (cinden), baju surjan, kebaya, |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Muncul Video mengenai Pakaian adat Yogyakarta</p> <p>Tutor menunjukan pakaian tradisional yang diambil dari tim kreatif</p> <p>Tutor 2 kembali memberikan gambaran lewat Tab yang diberikan kepada peserta</p> | <p>teni atau blenggen, iket blangkon, kemben, kuluk (untuk upacara raja dengan menteri-menterinya) dan lain sebagainya.</p> <p>Ini mas seperti ini</p> <p>Nah Surjan merupakan pakaian tradisional khas laki-laki Jawa sehari-hari dan upacara yang dilengkapi blangkon dan bebetan. Sedangkan untuk putri menggunakan Kebaya atau Jaritan.</p> <p>Mesiran, kebanyakan pakaian tradisional jenis ini digunakan untuk menggambarkan suasana asal dari pemakai. Pakaian ini berasal dari Negara Timur Tengah dan masih dipergunakan, khususnya dalam acara-acara ketoprak. Pakaian terdiri dari celana panjang gombyor, kemeja panjang, rumpai, jubah, udel, simbar terbuat dari kain bludru yang dibordir.</p> <p>Basahan merupakan jenis pakaian tradisional gabungan antara pakaian Kejawen dengan Mesiran. Biasanya dipergunakan oleh para wali atau dapat</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | | <p>dilihat saat pertunjukan tarian cerita Menak.</p> <p>Gedhog, pakaian terdiri dari tropong, jamang dan sumping, kelat bahu, dan lain sebagainya.</p> |
| 32 | <p>(Kamera pindah ke Tutor 2) Tutor 3 sambil memberikan contoh gamelan</p> <p>Rio memainkan gamelan</p> <p>Adi Tutor 3</p> <p>Tutor 3 kembali memberikan gambaran lewat Tab yang diberikan kepada peserta</p> | <p>Kalau Perangkat Kesenian & Tradisi Yogyakarta punya beberapa benda yang sangat dekat dengan kami seperti</p> <p>Gamelan yang saya bawa tadi</p> <p>Jumlah instrument yang lengkap berjumlah 18 unit disebut Gamelan Ageng. Gamelan Agen terdiri dari Seperangkat atau satu pangkon berlaras Slendro dan satu pangkon berlaras Pelog.</p> <p>Oooh coba saya mainkan Tung tung tung....(Suara gamelan)</p> <p>Ini ada nadanya ya Mas.</p> <p>Ya ada mesti belajar, nah sayangnya sudah jarang sekali yang bisa belajar gamelan ini..... Nah saya lanjut ya penjelasannya.</p> <p>Ada kelompok gamelan lama mempunyai fungsi yang sangat spesifik disebut Gamelan Pakumartan.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|---|
| | <p>Muncul Video ilustrasi mengenai pembuatan Gamelan</p> | <p>Kelompok Gamelan Pakurmatan adalah Gamelan Sekaten berlaras pelog, Gamelan Munggang berlaras slendro dan Gamelan Kodhok Ngorek berlaras pelog. Gamelan Pakurmatan dimiliki Kraton dan beberapa lembaga pendidikan untuk kepentingan latihan. Kelompok gamelan sederhana antara lain gamelan Gadhon, terdiri ari beberapa jenis instrument tertentu berlaras slendro dan atau pelog, yaitu kendhang, gong, gender panembung, gender barung, rebab, gambang suling, siter, kethuk kenong renteng dan kemodhong. Sedangkan kelompok gamelan lain yang sangat sederhana, yaitu gamelan cokekan yang berlaras slendro dan atau pelog, yaitu kendhang, siter, gong kemodhong.</p> <p>Gamelan dapat dibuat dari bahan timah putih (Sn) dan tembaga (Cu) dengan perbandingan Sn : Cu : 10°. Juga dapat dibuat dari bahan kuningan, singen atau besi.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | <p>Tutor 1 menunjukkan sebuah keris yang Ia bawa Rico (bertanya sambil memegang keris)</p> <p>Tutor 1 (menjelaskan pembuatan keris)</p> <p>Muncul video ilustrasi</p> | <p>Keris, bukan keris dayanti atau keris john...hahaha...nah seperti ini</p> <p>Wuiih ini keris buatnya bagaimana Mas?</p> <p>Nah keris dibuat dari beberapa bahan yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pesi, semacam akar bilah berbentuk bulat, panjang sekitar 7-8 cm, dibuat dari besi untuk ditancapkan ke dalam ukiran (pegangan keris); - Ganja, dudukan keris yang terletak pada pangkal bilah. Ada dua macam ganja yakni ganja iras dan ganja susulan. Disebut ganja iras jika ganja tersebut merupakan terusan dari bilah, sedangkan yang disebut ganja susulan adalah ganja lepasan; - Wilah, yakni badan keris mulai dari perbatasan ganja sampai ujung tajaman keris (pucuk atau kudhup). Pucuk keris ada yang dinamakan: kudhup nyujen, pucuk yang sangat runcing; kudhup gabah kopong, seperti bentuk gabah; kudhup buntut tuma, ujungnya berbentuk seperti ekor kutu; kudhup kembang gambir, pucuk yang tidak terlalu runcing, tetapi tajam sekali. <p>Pamor</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--------------------------|---|
| | (Muncul video ilustrasi) | <p>diketahui berasal dari meteor yang jatuh ke bumi. Di Jawa, tercatat bahwa pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana IV ditemukan seongkah meteor yang jatuh ke bumi, yaitu sekitar tahun 1723 J atau tahun 1801 M. Meteor yang jatuh di sekitar daerah Prambanan wilayah Surakarta tersebut berukuran tinggi sekitar 50 cm, dan berdiameter 80 cm.</p> <p>Benda tersebut sampai sekarang disimpan di Kraton Surakarta sebagai salah satu benda pusaka kraton, dan disebut "Kanjeng Kyai Pamor" yang dimanfaatkan dalam pembuatan keris sejak Susuhunan Paku Buwana IV hingga Susuhunan Paku Buwana XI (1939-1945). Penelitian metalurgis terhadap meteor tersebut dengan menggunakan spectrophotometer menunjukkan bahwa didalam kanjeng Kyai Pamor terdapat unsur-unsur nikel, titanium, besi, timbal, dan timah putih atau sekitar 94% unsur besi dan 5% unsur nikel.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--|---|
| | <p>Risda</p> <p>Tutor 1</p> <p>Hardi</p> | <p>Sebenarnya kegunaan keris itu apa aja sih Mas? Yang saya tahu sih hanya untuk sebagai senjata.</p> <p>Nah gini. kegunaan keris bagi masyarakat Jawa bermacam-macam. Pada mulanya keris adalah senjata tikam dalam perkelahian atau pertempuran. Dalam hal ini keris dibawa sebagai sipat kandel. Namun dalam perkembangannya, keris tidak lagi berfungsi sebagai senjata, tetapi sebagai tosan aji, artefak karya empu pembuatnya. Sebagai konsep perpaduan 'bapa akasa – ibu pertiwi' keris dipercaya menyanggah kekuatan gaib yang dapat berpengaruh bagi pemiliknya. Akhirnya keris merupakan bagian dari budaya Jawa sebagai salah satu kelengkapan hidup orang Jawa yang tergambar dalam konsep: wisma (rumah), garwa (istri), turangga (kuda), kukila (burung) dan curiga (senjata keris).</p> <p>Ooo jadi macam-macam...ya ya</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | <p>Tutor 2 (menunjukkan wayang kepada peserta lewat tab)</p> <p>Muncul video mengenai pagelaran wayang</p> <p>Muncul ilustrasi video mengenai regalia</p> | <p>Selanjutnya tentang Wayang, ini salah satu wayangnya</p> <p>Wayang Jawa Yogyakarta</p> <p>Pagelaran wayang kulit dimainkan oleh seorang yang kiranya bisa disebut penghibur publik terhebat di dunia. Bagaimana tidak, selama semalam suntuk, sang dalang memainkan seluruh karakter aktor wayang kulit yang merupakan orang-orang berbahan kulit kerbau dengan dihias motif hasil kerajinan <i>tatah sungging</i> (ukir kulit). Ia harus mengubah karakter suara, berganti intonasi, mengeluarkan guyonan dan bahkan menyanyi. Untuk menghidupkan suasana, dalang dibantu oleh musisi yang memainkan gamelan dan para sinden yang menyanyikan lagu-lagu Jawa.</p> <p>Lalu ada istilah Regalia</p> <p>Regalia adalah istilah yang digunakan untuk menyebut benda-benda pusaka yang melambangkan sifat-sifat yang harus dimiliki seorang Sultan dalam memimpin negara dan rakyatnya</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|--|
| | | <p>Sebagai suatu kesatuan, regalia disebut Kangjeng Kyai Upacara yang terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - banyak (angsa) melambangkan kejujuran dan kewaspadaan, - dhalang (kijang) melambangkan kecerdasan dan ketangkasan, - sawung (ayam jantan) melambangkan kejantanan dan tanggung jawab, - galing (merak) melambangkan keagungan dan keindahan, - hardawalika (naga) melambangkan kekuatan, - kutuk (kotak uang) melambangkan kedermawanan, - kacu mas (kotak tempat sapu tangan) melambangkan kemurnian, - kandhil (lampu minyak) melambangkan pencerahan, - cepuri (tempat sirih pinang), - wadhah ses (tempat rokok), - kecohan (tempat ludah). <p>Tiga benda terakhir yang disebutkan di atas melambangkan proses pengambilan keputusan. Kangjeng Kyai Upacara yang dibuat dari emas ini bila dipakai untuk mengiringi Sultan dalam upacara kerajaan dibawa oleh 10 gadis</p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Ramon Tutor 2 Tutor 2 menjelaskan tombak melalui Tab</p> <p>Muncul video mengenai Tombak</p> | <p>perawan. Wow 10?banyak juga yaa Iya memang segitu hehe Lalu ada Tombak Di Kraton Yogyakarta diketahui ada banyak tombak yang bentuk mata tombaknya bervariasi. Ada yang bercabang tiga, ada pula yang seperti kudi, ada yang seperti cakra, dan ada pula yang berbentuk konvensional. Diantara tombak-tombak pusaka kagungan dalem yang dipandang istimewa adalah Kangjeng Kyai Ageng Plered. Tombak tersebut sudah ada di lingkungan kraton Mataram-Islam sejak pemerintahan Panembahan Senopati. Jenis-jenis tombak atau tumbak yang pernah dikenal dalam tradisi Kraton Yogyakarta adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tumbak, senjata panjang yang ujungnya terbuat dari besi/baja tajam, panjang lebih kurang 2 meter. b. Tumbak Larakan, senjata panjang lebih kurang 2,5-3 meter, membawanya dilarak c. Talempak, tumbak pendek kurang lebih 1,5 meter |

| No | Video | Audio |
|----|--|--|
| | | <p>d. Trisula, tumbak panjang dengan ujung tajamnya bermata 3</p> <p>e. Canggih, tumbak panjang kurang lebih 3 meter dengan ujung tajamnya 2 mata lengkung</p> <p>f. Lawung, tumbak tumpul empuk, hanya untuk latihan perang</p> |
| 33 | <p>Host</p> <p>Rico</p> <p>Host</p> <p>Ramon</p> <p>Host</p> | <p>Oke kalian sudah berkumpul di sini, saya akan bacakan hasil babak pertama Tim pertama yang dikapteni oleh Rico Ceper, berhasil mendapatkan skor 15!! Karena kalian berhasil menemui tutor pertama dengan waktu 13 menit 20 detik.</p> <p>Yees...Tos dulu teman..</p> <p>Tim kedua yang dikapteni oleh Ramon Tungka, berhasil mendapatkan skor 15 poin, karena kalian berhasil menemui tutor kalian dengan waktu 14 menit 1 detik.</p> <p>Wohooo....</p> <p>Dan Tim ketiga yang dikapteni Rio Dewanto, berhasil mendapatkan skor 10 poin, karena berhasil menemukan tutor kalian dengan waktu 16 menit 50 detik.</p> <p>Tidak apa-apa bagi Rio, karena kalian punya babak kedua.</p> |

| No | Video | Audio |
|-------------------------|--|--|
| | Host (menutup segmen pertama) | Demikian hasil babak pertama tim Rico dan tim Ramon berhasil mendapatkan 15 poin, dan Rio mendapatkan poin 10 Itulah hasil babak pertama, jangan pindah channel dulu, kita akan saksikan babak kedua setelah pesan-pesan berikut ini. |
| 34 | <i>Bumper out</i> | VT <i>theme song</i> "The Cendol Show" |
| COMMERCIAL BREAK | | |
| 35 | <i>Bumper in</i> | VT <i>theme song</i> "The Cendol Show" |
| 36 | Host (membuka acara) Ketiga grup Teaser babak kedua Host (membacakan peraturan) | Kembali lagi bersama saya Jamie Aditya dalam game show "The Cendol Show" tadi di babak pertama kalian sudah menemukan tutor kalian, dan kalian telah diberikan cerita sekaligus petunjuk mengenai kota Yogyakarta, nah petunjuk itu digunakan untuk menjawab soal ini, jadi tadi kalian sudah menghafal kaan petunjuk-petunjuk yang sudah diberikan tutor kalian? Sudaaaaah! Kita mulai babak ke dua Tebak Budaya. Ada 10 pertanyaan mengenai kebudayaan Yogyakarta, untuk pertanyaan pertama bernilai 10 kedua 20 dan selanjutnya nilai dari pertanyaan tersebut akan berlipat. dan ada satu tambahan pertanyaan, kalian |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Rico</p> <p>Host</p> <p>Ramon (memencet bel)</p> <p>Host</p> <p>Rio (memencet bel)</p> <p>Host (membacakan soal)</p> <p>Grup 2</p> <p>Host</p> <p>Grup 1</p> <p>Host</p> <p>Grup 3</p> <p>Host</p> <p>Grup 3</p> <p>Host</p> <p>Grup 3</p> | <p>harus menjelaskan soal yang akan kami berikan.. Mengerti? Peserta berhak menjawab pertanyaan saat saya selesai membacakan soal,jika saya belum membacakan soal maka kalian wajib menjawab, coba dipencet belnya, Rico!</p> <p>Teet eh teet</p> <p>ini latihan aja, oke lanjut Ramon!</p> <p>Teeeeeet (suara bel)</p> <p>Yak, dan Rio!</p> <p>Teeeeeet (suara bel)</p> <p>Kita mulai babak kedua, Pertanyaan pertama Upacara perkawinan masyarakat Yogyakarta disebut....</p> <p>Teet.... Panggih</p> <p>Yak Pertanyaan kedua, Salah satu kesenian tradisional masyarakat Bantul pada masa panen padi bernama?</p> <p>Teet.... Gejlog Lesung</p> <p>Pertanyaan Selanjutnya, Pakaian adat Yogyakarta bagi perempuan, biasanya dipakai saat?</p> <p>Teeet.....</p> <p>Yak Grup 3!</p> <p>Sebentar-sebentar, hmm apa ya</p> <p>5....4....3....</p> <p>Dipakai pada saat <i>ngundhuh mantu</i> yang dilaksanakan saat sepasaran atau lima hari sesudah akad <i>nikah</i></p> |

| No | Video | Audio |
|----|---|--|
| | <p>Host</p> <p>Grup 3</p> <p>Host</p> <p>Grup 2</p> <p>Host</p> <p>Grup 2</p> <p>Host</p> <p>Grup 1</p> <p>Host</p> <p>Host</p> | <p>Yak tepat sekali, hampir saja kelewat.</p> <p>Pertanyaan selanjutnya, Apa nama Gamelan yang dimiliki oleh keraton dan biasanya digunakan untuk kepentingan latihan?</p> <p>Teeet.... Gamelan Pakurmatan</p> <p>Yak betul, selanjutnya Sebutkan jenis-jenis tombak yang pernah dikenal dalam tradisi Yogyakarta minimal 3 tombak?</p> <p>Tumbak Tumbak, Larakan, hmm satu lagi....Talempak,</p> <p>Yak benar....Dibuat dari apakah kulit wayang itu?</p> <p>Kulit sapi</p> <p>Salah....</p> <p>Teeet Kulit Kerbau</p> <p>Yak benar, Grup 2 dikurangi 5 poin</p> <p>Pertanyaan selanjutnya, Kapan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat menyelenggarakan Garebeg Mulud Dal?</p> <p>5...4...3...2...1 tidak ada yang bisa menjawab nampaknya, jawabannya Satu Windu sekali</p> <p>Pertanyaan ke delapan, Ada 2 jenis kelompok sederhana, sebutkan dua kelompok tersebut?</p> |

| No | Video | Audio |
|----|--------|--|
| | Grup 3 | Teet Gamelan Gadhon dan gamelan Cokekan |
| | Host | Betul sekali, pertanyaan selanjutnya agak susah Apa saja yang disiapkan dalam upacara panggih tersebut jika anda berasal dari golongan rakyat biasa? |
| | Grup 1 | Teet sesaji berupa nasi among, jenang-jenangan, nasi golong bulat, nasi punar,hmm terus apa lagi yaa |
| | Host | 5...4....3...2...1 bagaimana dewan juri, dibenarkan jawabannya |
| | Host | Sebenarnya masih ada pindhang antep, gecok ayam hidup dan kelapa untuk kenudrinya nasi gurih, ingkung nasi golong, nasi ambengan dan nasi gudangan. |
| | Grup 1 | Soalnya lumayan susah ya |
| | Host | Iya co, ini pertanyaan bernilai 90 jadi lumayan sulit |
| | Host | Oke berakhir sudah pertanyaan rebutan di tangan saya, tapi ada satu lagi yaitu, Tebak Gambar, Jelaskan gambar ini sedetail mungkin? (Gambar Grebeg Maulud) |
| | Host | Silahkan diberikan ke saya jika sudah, waktu menjawab hanya 3 menit |
| | Host | Sudah, oke kita kasih ke dewan juri yang akan menentukan berapa nilai dari masing-masing kelompok. |

| No | Video | Audio |
|-------------------------|---|--|
| | <p>Host (membacakan hasil)</p> <p>Ramon</p> <p>Host (menutup acara)</p> | <p>Yak sudah dewan juri sudah memberikan hasilnya Dan hasilnya Tim Rico berhasil mendapatkan nilai 70 Tim Ramon mendapatkan nilai 60 Dan Tim Rio mendapatkan nilai 80 Dan saya akan membacakan skor akhir untuk babak ini. Team Pertama Rico Ceper dan kawan-kawan mendapatkan poin 220 Team Kedua Ramon dan kawan-kawan mendapatkan poin 115 Dan Tim ketiga Rio dan kawan-kawan mendapatkan poin 230 Dan pemenang dibabak kedua ini jatuh kepada Rio Dewanto Sayang sekali kelompok Ramon, tidak bisa maju kebabak selanjutnya, jangan berkecil hati, yak Ramon terima kasih sudah main di acara “The Cendol Show” tapi maaf kurang nih nilainya</p> <p>Iya sebenarnya kami sudah berusaha, namun keberuntungan tidak berpihak kepada kami</p> <p>Selamat kepada Rico dan Rio yang akan main di babak selanjutnya Itulah tadi permainan di babak pertama kita, jangan kemana-mana tetap di ““The Cendol Show”</p> |
| 37 | <i>Bumper out</i> | VT theme song “The Cendol Show” |
| COMMERCIAL BREAK | | |
| 38 | <i>Bumper in</i> | VT theme song “The Cendol Show” |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | <p>Host (membuka acara)</p> <p>Host</p> | <p>Baik setelah tadi kalian sudah berjuang pada babak pertama, kini kalian akan mengikuti permainan dibabak kedua, Permainan ini diberi nama Traditional Battle</p> <p>Pada babak ini kita akan bermain sebuah permainan tradisional, bernama Engklek-engklek. Sebelum memulai permainan, anda dapat lihat tata cara dan permainan engklek-engklek lewat tab yang ada dimasing-masing</p> <p>Permainan engklek ini sendiri umumnya dimainkan oleh anak-anak.. Pasti kalian tau dong cara bermain dalam permainan ini?</p> <p>Ini dia peraturan dan cara mainnya</p> |
| | <p>VT (Permainan Engklek)</p> | <p>Engklek atau biasa disebut sondah dalam bahasa daerah lain merupakan salah satu permainan tradisional yang digemari anak-anak. Namun saat ini, permainan ini tidak banyak dilakukan oleh anak-anak.</p> <p>Sondah merupakan permainan yang bisa dilakukan di indoor maupun outdoor. Awal mula permainan ini ialah membuat sebuah arena permainan dengan 8 buah kotak dengan 1 buah</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|---|
| | | <p>setengah lingkaran. Arena tersebut bisa berupa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selotip yang ditempel membentuk kotak 2. Kapur, jika permainan dilakukan di tempat yang bisa memakai kapur 3. Karpet Puzzle, jika permainan ini dilakukan di indoor 4. Arena tanah, dengan membuat kotak-kotak digambar di tanah <p>Engklek ini membutuhkan kojo yang berupa pecahan genteng, ataupun pecahan ubin</p> <p>Cara bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lempar kojo ke kotak pertama 2. mulai perjalanan sambil mengangkat sebelah kaki. Dilarang menginjak garis dan kotak yang terdapat kojo tersebut. Jadi awali langkah di kotak nomor 2 3. Di kotak nomor 4, anda dapat menginjak dengan dua kaki. 4. Di kotak nomor 8, anda berbalik arah dan kembali 5. Ambil koko di area kotak 1 dari area nomor 2 dan bawa sampai keluar arena. 6. Selanjutnya lempar kojo ke kotak nomor 2 dan lakukan hal seperti tadi sampai dengan kotak terakhir yaitu kotak 8 7. Setelah selesai mengitari arena sampai kotak 9, lalu dilanjutkan dengan memperebutkan arena permainan dengan cara melempar kojo tanpa melihat dan membalikkan badan. 8. Apabila kojo tepat mengenai salah satu kotak di dalam arena, kotak tersebut menjadi territorial anda. |

| No | Video | Audio |
|----|-------|---|
| | | <p>Siapa yang menginjak kotak tersebut kecuali anda, adalah sebuah pelanggaran. Jadi intinya pemenang dari engklek ini adalah pemain yang mempunyai territorial yang terbanyak. Permainan ini mempunyai manfaat jika dikaitkan dengan Multiple intelegensis (kecerdasan Majemuk) antara lain adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan Bodyli/Kinestetik (Jasmani) <p>Pada permainan engklek/sondah banyak terdapat gerakan-gerakan dengan kata lain dengan melakukan permainan sondah, anak-anak telah melakukan olahraga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tub uh, mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Hal-hal tersebut dapat membantu untuk perkembangan kecerdasan kinestetik anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan interpersonal <p>Ada beberapa keterampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain sondah, yaitu, kompetisi, negosiasi, komunikasi dan empati. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak untuk bersosialisasi.</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|---|
| | | <p>dengan irang-orang disekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan intrapersonal <p>Pada permainan sondah kita dituntu untuk melatih kesabaran, pengendalian diri, mengurangi rasa cemas dan pelatihan konsterasi. Dengan begitu kita dapat mengukur sejauh mana kemampuan diri kita dalam menghadapi masalah. Hal ini bisa meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan naturalis <p>Sondah atau engklek adalah permainan yang biasanya dilakukan di alam terbika. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak-anak karena dapat mengenal bentuk-bentuk alam disekitarnya, merasakan keadaan alam dan meyakini bahwa adanya pencipta alam yaitu Tuhan yang maha esa.</p> |
| 39 | Host | <p>Kalian sudah mengerti kan, terserah kalian siapa yang akan mau main, kalian bertiga ganti-gantian juga tidak masalah. Oke permainan ini hanya dilakukan satu putaran saja, jika salah satu dari kalian sudah sampai di kotak nomor 9, kalian lah pemenangnya, mengerti?</p> |

| No | Video | Audio |
|----|-------|--|
| | Rico | Hmm Siap.... |
| | Host | Oke karena engklek ini mudah, maka gue akan menambahkan tantangan berupa tas yang berisi beban seberat 4 kg |
| | Rico | Cuma 4 kg sih gampang.... |
| | Host | Hahaha kita lihat nanti, oke suit dulu siapa yang mulai.. |
| | Rico | 1...2....3 nah gue yang jalan duluan |
| | Rio | rio, biasanya yang ganteng jalan duluan Tapi biasanya yang ganteng ga ngaku dan ga latah hahahha Sial.... |
| | Host | Oke, permainan ini dimulai pada hitungan ke 3.... 1.....2.....3 mulai |
| | Rico | Kotak 1 gue yang jalan duluan ya da |
| | Risda | Sip Co ganti-gantian aja |
| | Rico | Oke, gue jalan nih, naah kan tuh bisa Lanjut lu yang kedua da.... |
| | Host | Rico berhasil melempar ke kotak nomor 4 dan sekarang nomor 5 Oke sekarang kotak nomor 5 ahhh gagal |
| | Rio | Yak gagal teman-teman, sekarang Rio Yuhu giliran kelompok gue nih ko, minggir dulu sebentar... Ganti-gantian kita di, oke Beres |
| | Adi | Nah kotak 1 gampang ini sih |
| | Rio | Sekarang kotak ke 7.... |

| No | Video | Audio |
|------------------|---|---|
| 40 | <i>Bumper out</i> | VT theme song “The Cendol Show” |
| Commercial Break | | |
| 41 | <i>Bumper in</i> | VT theme song “The Cendol Show” |
| 42 | Rico Rio Host Host Risda Host Adi Host Rio Adi | Et et jatuh itu Yaaah gagal padahal hampir selesi Oke lanjut Rico sekarang, dimulai dari kotak nomor 5 lagi lemparkan kojonya sekarang.... Yak..... Kita lihat Risda sudah sampai kotak nomor 8 bersiap untuk balik lagi dan yaaah gagal kawan, dia menginjak garis. Maafkan teman-teman, padahal sebentar lagi sampai di garis finish. Oke sekarang tim Rio. Adi yang bermain... Ini kalau sudah sampai setengah lingkaran bagaimana? Lempar ke buletan itu, tapi ngambilnya balik badan, abis itu lempar batunya ke luar garis trus injak deh batu yang abis dilempar.... Go Adi go...lu bisa diii satu kotak lagi Hap hap...egg (mengambil kojo di bulatan 9) Yess.... Yeah di pelan-pelan baliknya okee Hap-hap Yeaah.... |

| No | Video | Audio |
|----|---|---|
| | Rio Host Rico Host Rico Host | Yeeah kita menang!!!! Oke kita sudah mendapatkan pemenangnya, yaitu kelompok Rio Dewantoo!!! Dengan kemenangan ini Rio dan kawan-kawan berhak mendapatkan hadiah sebesar 15 Juta rupiah Dan Rico jangan berkecil hati, anda mendapatkan 7 juta rupiah.... Iyah walaupun hanya 7 juta buat bertiga, yah buat nambah-nambah uang jajan. Emang uang jajan lo berapa co? Yaah ga seberapa lah dibanding hadiah ini. Wuiih sombong hahahaha. |
| 43 | Host (menutup acara) | Oke demikian game the cendol show semoga kalian terhibur, sampai jumpa lagi minggu depan di waktu dan jam yang sama Sampai jumpaaa..... |

3.19 Budgeting

Rancangan biaya produksi program “The Cendol Show” per-episode dengan perkiraan 1 (satu) hari praproduksi, 1 (satu) hari produksi, dan 3 (tiga) hari pascaproduksi adalah:

Praproduksi:

1. Riset

- *Researcher* Rp.3.000.000

- Sewa mobil Rp.300.000
- Bensin Rp.100.000

2. Konsumsi

- Makan siang Rp.100.000
- *Snack* Rp.50.000 +

Total Biaya Praproduksi Rp.3.550.000

Produksi (Live On Tape)

1. Talent

- Host
Jamie Aditya Rp.7.000.000
- Bintang tamu
Peserta Kuis (Artis)
3 Orang @ Rp. 3.500.000 Rp.10.500.000

2. Make-up & Wardrobe

- Peralatan make-up Rp.300.000
- Wardrobe Rp.350.000

3. Peralatan Shooting

- Kamera
4 item @ Rp.250.000 Rp.1.000.000
- *Audio – Boom Mic*
3 item @ Rp.100.000 Rp.300.000
- Accu Light
3 item @ Rp 150.000 Rp.450.000
- *Clip On Microphone*
10 item @ Rp.75.000 Rp.750.000
- Betacam Rp.150.000

4. Properti & Setting

- Set building Rp.1.000.000
- Biaya bongkar pasang

| | | |
|----------|------------------------------------|----------------|
| | Dan perawatan | Rp 2.000.000,- |
| | • Pembelian/ perawatan | |
| | Penyewaan properti | Rp 5.000.000,- |
| 5 | Transportasi dan komunikasi | |
| | • Mobil boks | Rp.300.000 |
| | • Driver | Rp.50.000 |
| | • Pulsa handphone | Rp.200.000 |
| | • Handy talkie | Rp.150.000 |
| 6 | Konsumsi | |
| | • Lunch box | Rp.800.000 |
| | • Snack | Rp.350.000 |
| 7 | Kru | |
| | • Produser | Rp.2.500.000 |
| | • Program director | Rp.1.000.000 |
| | • Script writer / creative | Rp.750.000 |
| | • Asisten produksi | |
| | 2 orang @ Rp.550.000 | Rp.1.100.000 |
| | • Floor director | Rp.500.000 |
| | • Juru kamera | |
| | 4 orang @ Rp.300.000 | Rp.1.200.000 |
| | • Penata lampu | |
| | 3 orang @ Rp.250.000 | Rp.750.000 |
| | • Penata suara | |
| | 2 orang @ Rp.300.000 | Rp.600.000 |
| | • Switcher operator | Rp.400.000 |
| | • VTR operator | Rp.350.000 |
| | • Penata rias dan kostum | Rp.350.000 |
| | • Pembantu umum | |
| | 2 orang @ Rp.300.000 | Rp.600.000 |
| | • Keamanan | |

2 orang @ Rp 300.000 Rp. 600.000

8. Hadiah Kuis

- *Merchandise* kuis Rp 500.000,-
- Hadiah utama Rp 15.000.000,-
- Hadiah kedua Rp 7.000.000,- +

Total Biaya Produksi Studio/Episode Rp. 67.700.000

1. Biaya tak terduga
10% X Sub Total Biaya produksi
10% X Rp 67.700.000 Rp 6.770.000,- +

Total Biaya Produksi Per Episode Rp 74.470.000

Terbilang (Tujuh puluh empat juta empat ratus tujuh puluh ribu rupiah)

Untuk Episode pertama, Total biaya produksi masih harus ditambah dengan biaya Promosi *On Air, Off Air* dan *Online*

PASCAPRODUKSI

- Editing Rp.1.600.000
- Subtitling dan grafis Rp.300.000
- Konsumsi editor Rp.100.000 +

Total Biaya Pascaproduksi/Episode Rp.2.000.000

PROMO PROGRAM

1. *Promo on air*

- Televisi Rp 100.000.000
- Radio Rp 10.000.000

2. *Promo off air*

- Media cetak Rp 20.000.000
- *Billboard* Rp 40.000.000

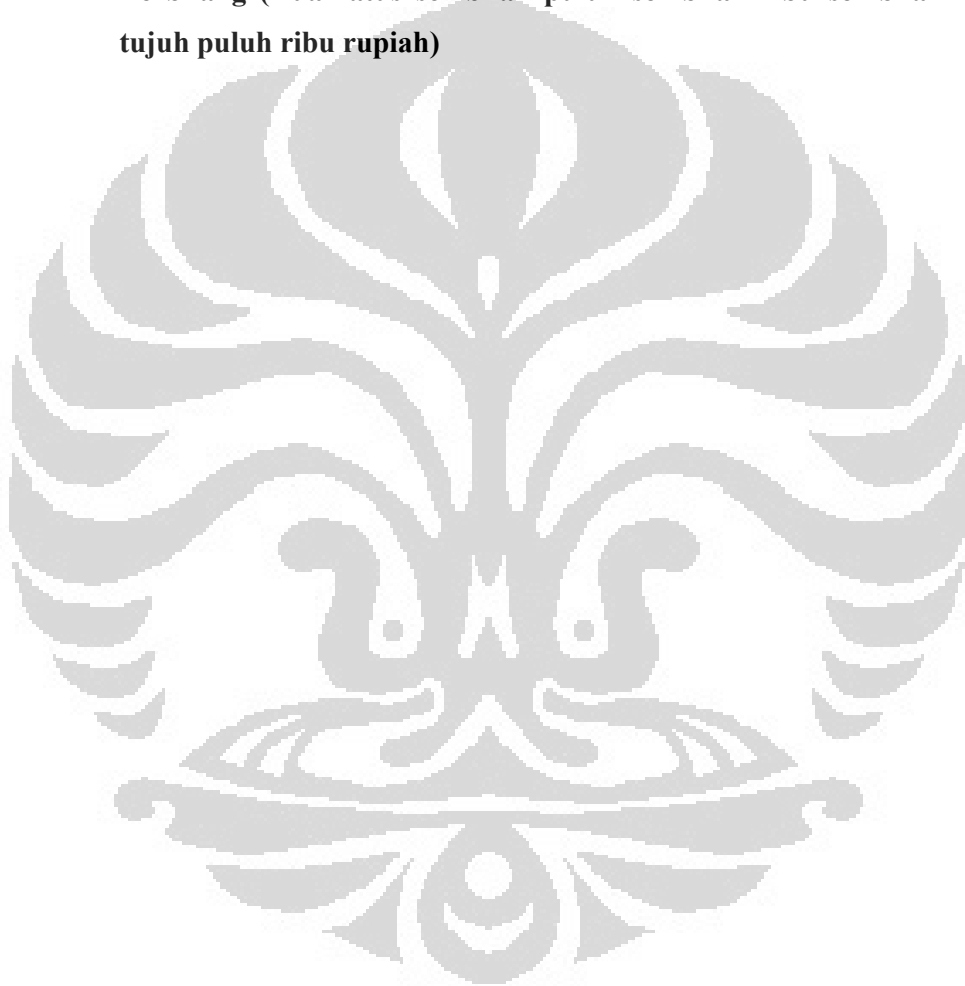
- Poster Rp 6.000.000

Total Biaya Promo Program **Rp 223.500.000**

Biaya Produksi Per Episode **Rp 76.470.000**

Biaya Episode Pertama **Rp 299.970.000**

Terbilang (Dua ratus sembilan puluh sembilan ribu sembilan ratus tujuh puluh ribu rupiah)



Daftar Pustaka

Buku

- Armando, Ade. 2011 *Televisi Jakarta Di Atas Indonesia*, Yogyakarta: Bentang.
- Dharmamulya dkk, Sukirman. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*, Purwanggan: Kepel Press.
- Fisch, S.M. 2004. *Children's Learning From Educational Television : Sesame Street and Beyond*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Goodwin, Andrew & Garry Whannel. 1975. *Understanding Television*, New York: Routledge,.
- Kroon, Richard W. 2010. *An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms*. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London.
- Lazuardi, Genuk Ch. 2009. *Maumu Apa Malaysia? Konflik Indo-Malay dari Kacamata Seorang WNI di Malaysia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- McQuil, Dennis. 1987. *Mass Communication Theory and Introduction*. California: Sage Publication.
- Morissan, M.A. 2005 *Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Tangerang: Ramdina Prakasa
- Mulyana, Deddy dan Idy Subandy Ibrahim (Ed.) 1997. *Bercinta dengan Televisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Vane, E.T. & Gross, L.S. 1994. *Programming for TV, Radio, and Cable*. Focal Press, Boston London.
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa Edisi Kedelapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Stuart, M. 2009. *The Entertainment Industry : An Introduction*. Cambridge: CAB International

Wahyudi, J. 1994. *Dasar- dasar Manajemen Penyiaran*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Wibowo, F. 1997. *Dasar- Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Willis, E.E and Aldridge, H.B. 1992. *Television, Cable, and Radio, Communication Approach*. Prentise Hall.

Skripsi

Aditias, Denny. 2011. *Prototype Program Televisi “Tetra Show” Tugas Karya Akhir Program Sarjana Ekstensi Komunikasi Massa*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.

Heri, W. Hanantyo. 2011. *Prototype Program Televisi “Senandung Bocah.” Tugas Karya Akhir Program Sarjana Ekstensi Komunikasi Massa*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Indonesia.

Website

<http://nasional.kompas.com/read/2009/07/02/19394541/kesenian.tradisional.alami.stagnasi> Diakses pada tanggal 15 September 2011 pukul 11.09

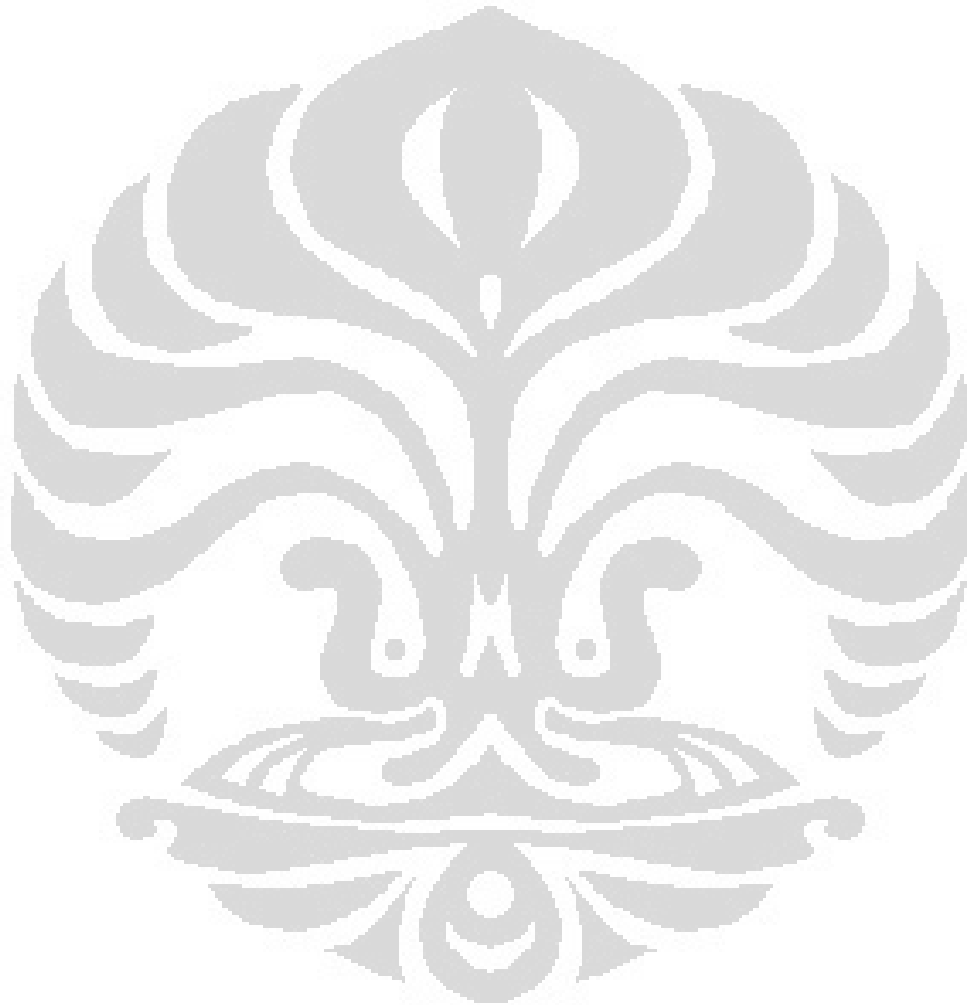
<http://nasional.kompas.com/read/2009/04/17/22504555/nilai.lokal.perlu.dikedepankan> Diakses pada tanggal 18 September pukul 23.00

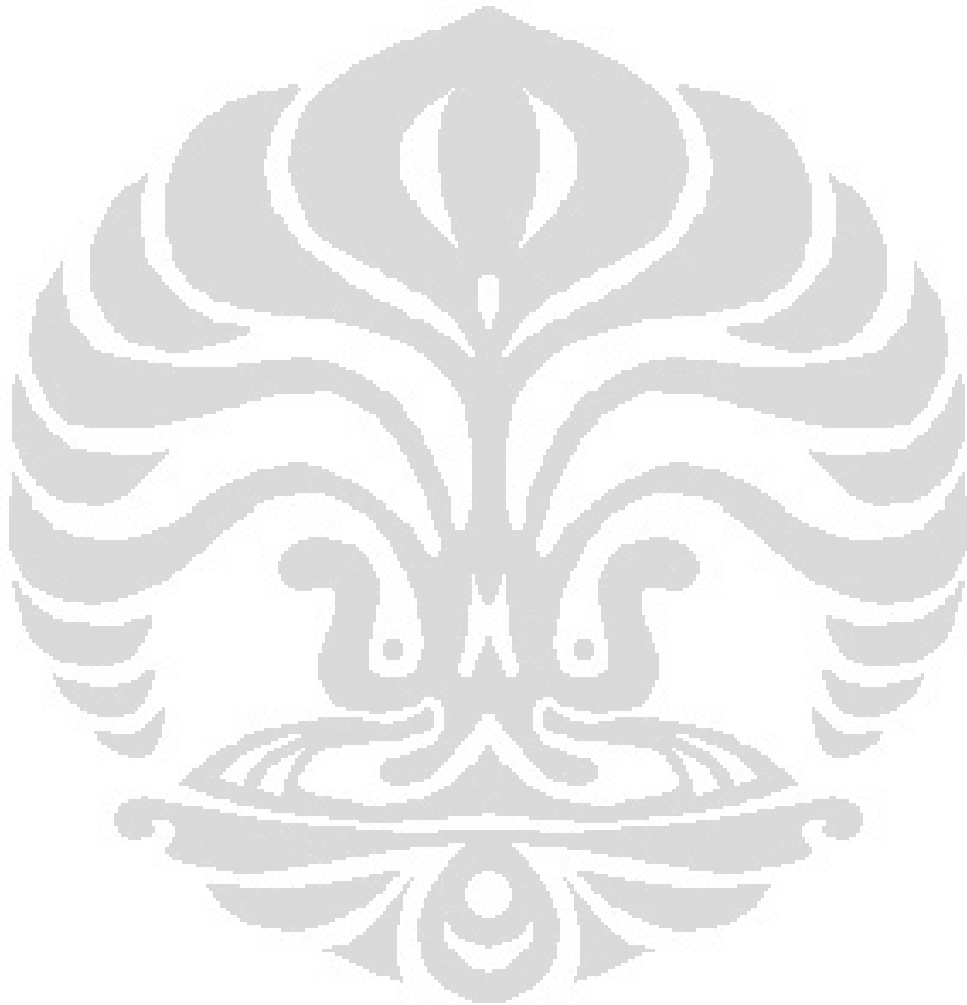
<http://www.scribd.com/doc/55241997/Permainan-Tradisional-Untuk-Membangun-Generasi-Berkarakter-Indonesia> Diakses tanggal 21 Desember 2011 pukul 21.37 WIB

<http://gudeg.net/id/directory/71/Yogyakarta-Seni-Budaya> Diakses tanggal 21 Desember 2011 Pukul 22.42 WIB

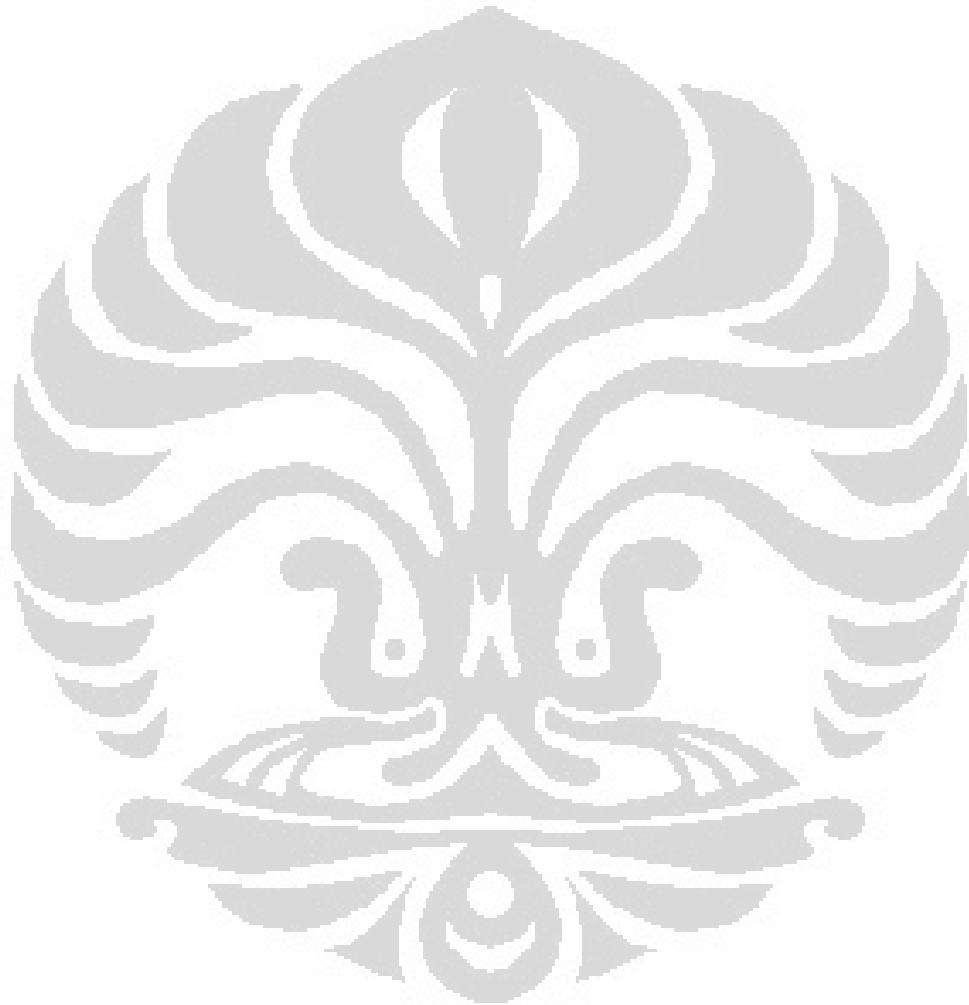
Lain-lain

Data Riset “Station Program Rating & Share” Indosiar Visual Mandiri tanggal 14 Oktober 2011.









Lampiran 1

Logo The Cendol Show



Lampiran 2

Transkrip wawancara 1

Nama narasumber : Gugi Kisbanu

Pekerjaan : Mahasiswa

Usia : 20 Tahun

Ramadhan : Gug, apa kabar? sudah lama ga ketemu kita ni?

Gugi : Alhamdulillah saya baik-baik saja

Ramadhan : Oke gug, saya punya beberapa pertanyaan, Anda termasuk orang yang menyukai kesenian?

Gugi : Suka, Suka banget

Ramadhan : Kalau seni asli Indonesia, misalkan seni budaya Indonesia?

Gugi : Suka kok, walaupun suka ga ngerti istilah-istilahnya, saya suka wayang.

Ramadhan : Kalau menurut Anda, bagaimana perkembangan seni dan budaya di Indonesia?

Gugi : Menurut saya ya lagi menurun perkembangannya, yang lagi naik Cuma batik aja, kalau keroncong, gamelan, angklung ya kurang.

Ramadhan : Turunnya seperti bagaimana?

Gugi : Istilahnya lagi kurang “tren”. Dulu Didi Kempot masih berkreasi tapi sekarang enggak. Dulu angklung kedengeran gara-gara mau diakui Malaysia, sehabis itu seperti terlupakan.

Ramadhan : Sering nonton televisi kan ya?menurut Anda bagaimana perkembangan tayangan televisi saat ini

Gugi : Suka nonton ko, tayangan televisi sedikit yang bagus, pagi acara music yang ga jelas, belum lagi ada sinetron “aneh“ dan sinetron yang panjang2 episodanya. Yang bagus menurut saya Kompas TV karena belum sepenuhnya komersil kayak o channel dulu Acaranya masih bagus2 tapi ga tau deh nanti, Kompas TV kayak apa jadinya. Metro (Metro TV) jangan di tanya ya Itu sih bagus, mendidik.

Ramadhan : Menurut Anda, peran televisi sudah mendukung pelestarian budaya di Indonesia belum?

Gugi : Belum, Karena cuma minoritas doang yang mendukung.

Ramadhan : Maksudnya minoritas?

Gugi : Maksudnya minoritas, yang munculin acara yang menyangkut budaya cuma dikit banget, Cuma metro sama Kompas TV doang, Paling laptop si unyil sama bolang, sisanya seragam semua acaranya yang penting rating.

Ramadhan : kalau misalkan ada program televisi tentang game show mengenai kebudayaan menurut pendapat Anda bagaimana?

Gugi : Bagus itu, artinya dia cerdas, “ngebahas“ tradisional dengan kemasan modern, karena jarang-jarang banget acara yang membahas kebudayaan dengan cara modern.

Transkrip wawancara II

Nama narasumber : Vina Rahma

Pekerjaan : Sekretaris

Usia : 30 Tahun

Ramadhan : Mba Vina kabar?

Vina : Alhamdulillah baik

Ramadhan : Oke Mba Vina, saya punya beberapa pertanyaan, Anda termasuk orang yang menyukai kesenian?

Vina : Nonton seni maksudnya ya? suka, suka banget

Ramadhan : Bagaimana perkembangan kebudayaan dan seni di Indonesia itu menurut pandangan Mba Vina, mengikuti kah?

Vina : Kalau dibilang mengikuti tidak, tapi kalau dilihat dari yang ada, sudah semakin banyak peminatnya, seperti teater, dulu2 lebih segmented dengan komunitas-komunitas tertentu, tapi sekarang enggak, orang-orang kalau ada kaya pertunjukan musical tersebut rata-rata banyak peminatnya, perkembangannya lumayan bagus, tapi untuk seninya sendiri, saya tidak melihat ada sesuatu yang baru.

Ramadhan : Menurut mba Karin saat ini tayangan televisi seperti apa sih? apa masih mendukung teori tentang pelestarian budaya?

Vina : Ada beberapa yang ada, tapi sebagian besar sih enggak, kebanyakan stasiun televisi hanya meningkatkan rating belaka tanpa melihat adanya unsur melestarikan budaya. Budaya sih ada tapi pada saat-saat tertentu saja misalnya ulang tahun stasiun televisi, ka nada tuh tari-tarian, tapi hanya sebatas itu saja

Ramadhan : Jika ada program televisi tentang game show mengenai kebudayaan bagaimana pendapatnya?

Vina : Menarik, tapi kemasannya harus unik ya lagi-lagi supaya minat orang untuk menonton itu lebih kena

Transkrip wawancara III

Nama narasumber : Suwirman

Pekerjaan : Pegawai Negeri

Usia : 49Tahun

Ramadhan : Selamat malam Pak Wirman

Pak Wirman : Malam

Ramadhan : Bagaimana kabarnya Pak, Baik

Pak Wirman : Alhamdulillah

Ramadhan : Saya mau bertanya, Bagaimana tanggapan Bapak mengenai tayangan televisi saat ini?

Pak Wirman : Menurut saya tayangan televisi saat ini kurang edukatif, misalnya terlalu banyak tayangan yang berisi unsur kekerasan, yaa tidak baik untuk dicontoh bagi anak-anak. Tapi ada juga sebagian yang mendidik, tapi tidak terlalu banyak.

Ramadhan : Kalau tayangan televisi mengenai budaya menurut Bapak bagaimana pendapatnya?

Pak Wirman : Sebenarnya ada ya beberapa tayangan seperti di Metro TV, tapi acaranya tidak prime time, siapa yang mau menonton dan tidak banyak ratingnya tidak tinggi. Ya kendalanya ya itu, pertama di televisi yang tidak terkenal, seperti Metro TV dan sekarang Kompas TV tapi belum dikenal di masyarakat, mereka hanya focus di acara yang metropolis ya jadi yang itu dulu ditekankan. Nah

kalaupun ada di SCTV di FTV nah itu sering. Nuansa FTV itu bertema kedaerahan, kaya seorang anak kos yang tinggal di pinggiran Yogyakarta, atau Malang, mereka menyesuaikan. Tapi hanya terbatas pada masakannya aja, yang saya lihat lho, ya diperlihatkan dari tayangan saja tidak diberi tahu bagaimana masakannya. Terus misalkan tokohnya berkenalan dengan pematung, kan itu budaya, tuh tapi secara tersirat. Tapi setiap yang ditampilkan seperti pematung, seperti petani tradisional, tetapi tidak pernah diangkat sampai ke permukaan. Namun hanya didasar saja, seperti mereka

Ramadhan : Terlepas dari tayangan televisi, menurut Bapak sendiri bagaimana perkembangan budaya di Indonesia saat ini?

Pak Wirman : Budaya saat ini kebanyakan hanya untuk seremonial, bukan melekat dengan sehari-hari. Seperti budaya orang menikah, tapi sehari-hari tidak diangkat kecuali batik yang menjadi produk budaya. Kalau misalkan ada orang jualan patung, nah kan itu salah satu kebudayaan. Permainan tradisional juga seperti itu, hanya dimainkan saat-saat tertentu

Ramadhan : Misalkan ada acara kebudayaan namun mengangkat tema game show, tidak serius namun esensi dari kebudayaan tersebut diangkat, menurut Bapak bagaimana prospeknya?

Pak Wirman : Game show seperti contohnya Komeng itu gong kan, itu salah satu budaya, nah bagus, anak kecil saja belum tentu tahu. Kalau acara budaya harus dikemas secara menarik, soalnya tidak banyak iklan yang ingin masuk, kecuali dari dinas pariwisata. Coba misalkan seperti Indonesian Idol banyak sponsor masuk, namun kalau misalnya ada acara budaya seperti budaya betawi sulit. Ya kalah saat ini sama budaya pop, yang masuk secara cepat.

Ramadhan : Kalau menurut Bapak kenapa orang saat ini malas “mempertahankan” kebudayaan? Maksudnya kebanyakan dari anak muda kita kurang perhatian dengan kebudayaan tersebut?

Pak Wirman : Ya itu karena kemasan yang kurang bagus, dan lagi budaya kita sama budaya tetangga hampir sama, jadi saling berebut untuk mendapatkan budaya tersebut.

Transkrip wawancara 1V

Nama narasumber : Mutia Salma

Pekerjaan : Siswi SMP

Usia : 12 Tahun

Ramadhan : Tia suka nonton tv ga?

Tia : Suka

Ramadhan : Acaranya apa?

Tia : Drama Asia

Ramadhan : Suka acara tentang kebudayaan ga?

Tia : Kurang begitu suka

Ramadhan : Alasannya?

Tia : Yaa emang tidak begitu suka

Ramadhan : Tia tahu ga kebudayaan-kebudayaan tradisional?

Tia : Tahu, seperti tari pendet, tari jaipong yaa begitulah

Ramadhan : Kalau misalnya ada acara televisi tentang kebudayaan, tia mau nonton ga?

Tia : Enggak, kan ga begitu suka hehe

Ramadhan : Di sekolah diajarin ga sih tentang kebudayaan?

Tia : Diajarin

Ramadhan : Diajarinnya seperti apa?

Tia : Yaa diajarin, dikenalin gitu.

Ramadhan : Kalau menurut Tia kenapa kebudayaan kita dicuri?

Tia : Ga suka

Ramadhan : Kenapa?

Tia : Ya orang dicuri

Ramadhan : Tapi kita sendiri ga menjaga gimana hayo?

Tia : Yah salah kita kenapa ga dijaga



Lampiran 3

2011 Station Program Rating & Share - Friday

SCTV, RCTI, IVM, TRANS, MNCTV, TRANS7, TVONE, ANTV & GTV
 Week 1141 October 14, 2011, BCD 5+

Based on DAILY RATING
 Released: Sat, 15 Oct 2011
 ALL 10 CITIES

| Time | IVM | SCTV | RCTI | TRANS | MNCTV | TRANS7 | TVONE | ANTV | GTV | Time |
|-------|---|---|--|--|--------------------------------|--------------------------|---|--|---------------------------------|-------|
| 02:00 | Fokus Malam 0.2/7.2 | Buser 0.3/9.6 | 30 College Road Trip (0.4/17.7) | Reportase Malam 0.4/15.1 | Lintas Malam (0.4/13.8) | Supernatural 0.5/18.1 | Apa Kabar Indonesia Malam(R) (0.0.7) | Ripley's Believe It Or Not(R) (0.2/7.8) | Global Malam (0.2/6.8) | 02:00 |
| 02:30 | Summer'S Desire 0.1/5.9 | 6L Zodiac Killers 0.2/13.9 | Seputar Indonesia Malam (0.3/18.7) | Off Broadcast 0.0 | Certa 0.4/22.7 | Off Broadcast 0.0 | True Heroes(R) 0/1.7 | Snake Hunter(R) 0.3/19.8 | Mtv Ping !!! 0.2/9.3 | 02:30 |
| 03:00 | Inayah 0.1/8.4 | Liputan 6 Pagi 0.4/15.5 | Safa Dan Marwah(R) 0.3/19.7 | Assalaamu/Alaikum Ustadz (0.3/20.4) | Iqra Bacaiah 1 0.2/13.9 | Wipeout 0.3/19.3 | Jejak Islam(R) 0/0.7 | Kiki(R) 0.1/9.6 | Mtv Pranked 0.2/12.2 | 03:00 |
| 03:30 | Mamah& Aa' 0.8/13.4 | Kata Ustadz Solimed 0.7/9.6 | Seputar Indonesia Pagi 0.5/11.3 | Reportase Pagi 0.3/9.1 | Siraman Kalbu 0.8/14.8 | Buah Buahah 0.3/6.3 | Titian Kalbu(R) 0/1.1 | Topik Pagi 0.2/9.5 | Mtv Punk'D 0.2/12 | 03:30 |
| 04:00 | Fokus Pagi 0.8/8.4 | Was Was 1.2/12.5 | Go Spot 1.2/12.1 | Islam Itu Indah 1.4/15.9 | Lintas Pagi 0.4/4.1 | Dunia Kartun 0.7/9.8 | Kabar Pagi 0.2/3.6 | Fenomania(R) 0.4/9.2 | Mtv Crbs(EOS) 0.1/7.8 | 04:00 |
| 04:30 | Kies(Kisah Seputar Selebritis) (0.6/6.7) | Inbox Arena Musik '99# Indosat 1.4/15.6 | Si Doel Anak Sekolahan(R) 1.5/16.6 | Insert (Informasi Selebrti) 1.1/11.4 | Sport Mania 0.3/3.5 | Redaksi Pagi 0.8/7.9 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Dora The Explorer 0.4/10.2 | Akhimya Ku Tahu 0.2/10.3 | 04:30 |
| 05:00 | Halo Polisi 0.2/2.4 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Ranking 1 1/10.4 | Good Morning Mickey 0.6/6.7 | Selebrita 0.9/10 | Lensa Olah Raga 0.9/10.1 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 05:00 |
| 05:30 | Bey Blade 0.4/4.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Redaksi Pagi 0.8/7.9 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 05:30 |
| 06:00 | Hot Wheels Battle Force 5 (0.4/4.1) | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 06:00 |
| 06:30 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 06:30 |
| 07:00 | Hitzleria 0.6/5.7 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 07:00 |
| 07:30 | Patroll 0.8/6.3 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 07:30 |
| 08:00 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 08:00 |
| 08:30 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 08:30 |
| 09:00 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 09:00 |
| 09:30 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 09:30 |
| 10:00 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 10:00 |
| 10:30 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 10:30 |
| 11:00 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 11:00 |
| 11:30 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 11:30 |
| 12:00 | Dragon Ball Z 0.5/5.5 | Hot Shot 1.7/16.9 | Dahsyat 2.1/20.8 | Derings 0.8/8 | Sitihl 0.8/8.5 | Selebrita 0.9/10 | Hati-hati Bersama Mamah Debeh 0.4/4.3 | Chalkzone 0.9/12.5 | Spongebob Squarepants 2/20.4 | 12:00 |

| | | | | | | | | | | |
|-------|---|--|--|-------------------------------------|--|---|---|---|---|-------|
| 12:00 | | Liputan 6 Slang 1.9/13.8 | Seputar Indonesia Slang (1.8/13.3) | Reportase Slang 1.5/10.8 | 80X Tobatnya Si Sombong 2/14.1 | Selebrita 1.9/9.4 | | KIKI! 1.1/7.6 | Awas Ada Suleee ... 1.5/10.9 | 12:00 |
| 12:30 | My Fair Lady 1.1/7.9 | | | Jelang 1.2/8.6 | | Si Bolang Bocah Petualang (1.6/11.1) | Kabar Slang 0.4/3 | | | 12:30 |
| 13:00 | | 6I When Sumi Meet Jupri 2.1/15.1 | 3X When Sule Met Sults 3.1/22.4 | Bingkai Berta 1.5/10.3 | | Laptop Si Unyil 2/14.1 | | | | 13:00 |
| 13:30 | | | | Cerwis 1.3/9.1 | | Cita Citaku 1.7/12.1 | Apa Dan Slapa 0.3/2.3 | SP Kesempatan Dalam Kesempatan 1/7.4 | Main Kata 0.4/3.1 | 13:30 |
| 14:00 | Bread, Love And Dreams 1.7/13 | | | Police Officer 86 Police (1.1/9) | Cerita 1.5/10.9 | Dunia Bintang 1.6/11.7 | | | Steve Ewon Sang Pemburu (0.3/2.5) | 14:00 |
| 14:30 | | Status Selebritis 1.8/14.4 | Cek & Rloek 2/18.1 | Keluarga Minus 1/9.1 | | Koki Cilik 1.2/9.4 | Kabar Pasar 0.3/2.7 | | Deny Manusia Ikan 0.3/2.6 | 14:30 |
| 15:00 | | Uya Emang Kuya(C09) 2.4/22.8 | | Sketsa 1.6/14.6 | Starlite 1.2/11.2 | Home Stay 1/9.6 | Selera Asal 0.2/2.1 | Mantap 1 1/9.5 | Hand Made 0.3/2.5 | 15:00 |
| 15:30 | Kise(Kisah Seputar Selebritis) (0.9/8.9) | | | With Farah Quinn 1.2/11.3 | Lintas Pelang 0.9/8.5 | Asal Usul 0.8/7.7 | Zona Merah 0.3/2.9 | | Berta Global 0.3/2.8 | 15:30 |
| 16:00 | Fokus 1/9.5 | | 3U Barbie Sebagai The Island P 2/18 | | Ninja Warrior 1.1/9.5 | Jejak Petualang 1/8.9 | | Topik Pelang 0.5/4.9 | Top Bangget 0.6/5.6 | 16:00 |
| 16:30 | | Jebakan Betmen New 2.4/21.5 | | Investigasi Selebriti (2/11.2) | TV Champion 2 1.6/13.4 | Redaksi Sore 0.9/8.1 | Sport File 0.4/3.5 | Fenomena 0.8/7.1 | Fokus Selebriti 0.5/4.3 | 16:30 |
| 17:00 | Secret Garden 1.3/9.6 | Liputan 6 Petang 1.8/13.4 | Seputar Indonesia 1.3/9.7 | Reportase Sore 1.8/13.6 | OcearS Oasis 2.1/13.5 | Jejak Si Gunduli 1.5/11.7 | | Warung Kopi DKI 1.4/8.9 | The Penguins Of Madagascar (1.1/8.3) | 17:00 |
| 17:30 | | | Silet 2.1/12 | | Aksi Didi Titus (3.8/20.6) | Orang Pnggrah 2.1/12.2 | | | | 17:30 |
| 18:00 | | Go-Gol Fatmah 1.8/8.4 | | Jika Aku Menjadi 3.5/14.3 | Shaun The Sheeo 3.7/15.3 | Hitam Putih 3.1/12.5 | Kabar Pelang 0.7/3.1 | | Spongebob Squarepants 2.2/10.1 | 18:00 |
| 18:30 | Journey To The West 2.3/9.6 | | Dewa 4.5/16.9 | Cp Comedy Project 3.4/12.2 | | | | Pesbukers 1.8/7.7 | | 18:30 |
| 19:00 | | | | | Sampayan Muslim? 3.6/12.6 | On The Spot(E04) 5.5/19.1 | | Super Deal 2 Milyar 13.7 | Sketsa Tawa 1.4/4.9 | 19:00 |
| 19:30 | Khadijah Dan Khalifah 2.7/9.5 | Kupinang Kau Dengan Bismillah 3.5/12.6 | Putri Yang Ditukar 4.5/15.9 | Derings 2.7/9.5 | Ashiteru 2.3/8.1 | Opera Van Java 5.8/22 | Apa Kabar Indonesia Malam 0.8/2.8 | | Gara Gara Wendy 1.2/4.2 | 19:30 |
| 20:00 | | | Anugerah 3.9/18.3 | | Kesuolan Cinta 1.3/5.4 | | | | | 20:00 |
| 20:30 | | | | 9S The Specialist 2.7/14.4 | | | Kabar Malam 0.8/3.4 | | 12J Yes Man 1.6/6.3 | 20:30 |
| 21:00 | Tutur Timular 3.6/14.1 | | | | Tanjung Danggut 1.4/9.5 | Bukan Empat Mata 2.3/14.9 | | | | 21:00 |
| 21:30 | | 6V Kamulah Satu- satunya 2/10 | | | | | Kabar Arena 0.5/3 | Total Black Out Indonesia 0.4/2.9 | | 21:30 |
| 22:00 | | | | | | | Nama & Peristiwa(R) 0.2/1.8 | Ripley'S Believe It Or Not!(R) (0.4/3.9) | | 22:00 |
| 22:30 | 7F Chocolate 1.8/11.7 | | 30 Austin Powers The Spy Who S 0.9/9.5 | Kakek Kakek Narsis 1.1/12.8 | Bpi Premier 0.7/9.4 | Dua Dunia 1.7/20.8 | Zona Merah 0.3/3 | Wend'S Most Amazing Videos(R) (0.4/5.1) | 12H The Matrix 0.9/8.5 | 22:30 |
| 23:00 | | 6J Emosi Cinta 1.1/13.8 | | | Obat Malam Obrolan Asyik Tenga (0.7/10.7) | Wisata Malam 1.2/18.7 | Selera Asal 0.3/4.1 | | | 23:00 |
| 23:30 | | | | | Lintas Malam 0.4/9.6 | Sport 7 Malam 0.9/17.1 | | Topik Malam 0.4/6.5 | | 23:30 |
| 00:00 | TV Ketika Cinta Harus Memilih 0.5/6.9 | Liputan 6 Malam 0.8/19.5 | 30 Alexander 0.6/13.6 | 9S Candyman 0.4/9.2 | | Redaksi Malam 0.4/10.9 | Apa Kabar Indonesia Malam L 0.2/3.8 | Lensa Olah Raga 0.4/8.6 | | 00:00 |
| 00:30 | | | | | Cerita 0.3/8.5 | Supernatural (0.1/3.1) | | Ripley'S Believe It Or Not!(R) (0.3/8.9) | Global Malam 0.3/8.8 | 00:30 |
| 01:00 | Fokus Malam 0.3/8.2 | Buzer (0.7/24.3) | | | | | | | | 01:00 |
| 01:30 | Summer'S Desire (0.2/7.4) | | | | | | | | | 01:30 |

★ New slot/New Program/Special Program Leading Slot (Based on Share) Program With Two Digit Rating Sliding Up / Sliding Down Program With Two Digit Rating

R&D
Date: 15/10/2011

This document is highly confidential and intended
for IVM use only.

Source: Nielsen TAM - Atlanta

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Muhammad Ramadhan Ikhsan Perdana

Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 08 Mei 1988

Alamat : Jalan Wiru Indah No 10 RT 04/01 Parung Serab

Ciledug, Tangerang 15153

Telepon : 021-7310848

Hp : 08561366214

E-mail : dhanaikhsan@gmail.com

Agama : Islam

Hobi : Olahraga, bermain video game, membaca

Pendidikan Formal

- Universitas Indonesia (UI) S1 Ekstensi Komunikasi Massa 2009 - 2011
- Politeknik Negeri Jakarta D3 Jurusan Administrasi Niaga Program Studi Administrasi Bisnis 2006-2009
- SMA Negeri 2 Tangerang 2003 – 2006
- SMP Negeri 3 Tangerang 2000-2003
- SD Islam Alhasanah, Tangerang 1994 - 2000