



UNIVERSITAS INDONESIA

***PROTOTYPE* PROGRAM TELEVISI**

GILA BOLA

TUGAS KARYA AKHIR

CAUZSA CITRA PRATAMA

0906613115

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



UNIVERSITAS INDONESIA

PROTOTYPE PROGRAM TELEVISI

GILA BOLA

TUGAS KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Sosial

CAUZSA CITRA PRATAMA

0906613115

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : *Prototype* Program Televisi “Gila Bola”

Nama : Cauzsa Citra Pratama

NPM : 0906613115

Laporan Tugas Karya Akhir ini telah diperiksa dan disetujui.

11 Januari 2012

Djoko D. Soedjarwadi, S.Sn.
Pembimbing Tugas Karya Akhir

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 : Cauzsa Citra Pratama

NPM : 0906613115

Tanda Tangan :

Tanggal : 11 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Karya Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Cauzsa Citra Pratama

NPM : 0906613115

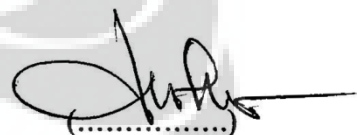
Program Studi : Komunikasi Massa

Judul : *Prototype* Program Televisi “Gila Bola”

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

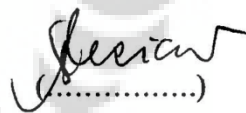
Pembimbing Skripsi : Djoko D. Soedjarwadi, S.Sn



Penguji : Drs. Moch. Shaleh, M.M.



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



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 segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Karya Akhir (TKA) *Prototype* Program Televisi “Gila Bola” 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. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih secara khusus yang sedalam-dalamnya untuk:

1. Ayahanda Bpk. Zulkarnain S.A, Ibunda Hj. Marlinah, Ibu Hj. Niot Martini, Andhika Putra Gemilang, Viera Minayu Sasheetta, dan Maysa Rowi, yang senantiasa memberikan semangat dan inspirasi dalam TKA ini.
2. Djoko D. Soedjarwadi, S.Sn., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan penuh perhatian membimbing penulis sejak awal hingga terselesaikannya pengerjaan TKA ini.
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 ahli sidang TKA.
5. Kinkin Yuliaty S. P., S.Sos, Msi., selaku sekretaris sidang TKA.
6. Dra. Martini Mangkoedipoero, M.Si., selaku sekretaris program Sarjana Ekstensi Komunikasi Departemen Ilmu Komunikasi FISIP UI.

Demikian karya ini penulis persembahkan bagi semua orang. Semoga karya ilmiah ini dapat berguna.

Depok, 11 Januari 2012

Cauza Citra Pratama

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

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

Nama : Cauzsa Citra Pratama
NPM : 0906613115
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 “Gila Bola”

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,

(Cauzsa Citra Pratama)

RINGKASAN EKSEKUTIF

Nama : Cauzsa Citra Pratama
Program Studi : Komunikasi Massa
Judul : *Prototype* Program Televisi “Gila Bola”

Wawancara mendalam dilakukan kepada penggemar sepak bola dari rentang umur 12-35 tahun yang menghasilkan sebuah ide untuk membuat sebuah *prototype* program televisi tentang sepak bola berformat *game show*. *Game show* “Gila Bola” ingin menampilkan berbagai permainan yang melibatkan dua kelompok suporter klub sepak bola yang bernaung di Indonesia. Permainan yang berhubungan dengan sepak bola dengan beberapa pengembangan, menyajikan *tips & trik* mengenai teknik bermain bola yang baik, serta obrolan menarik dengan pesepakbola profesional. Program ini memiliki durasi total selama 60 menit. Salah satu hal unik “Gila Bola” adalah *set*-nya yang berada di luar ruangan dengan dipenuhi oleh properti yang menarik. Program ini bertujuan agar menumbuhkan kecintaan kepada sepak bola di tanah air, sehingga menciptakan sportifitas, saling menghargai antar sesama suporter dan antara suporter dengan masyarakat, memberikan *rating-share* yang tinggi, serta mendidik para pemirsanya. Program ini akan disiarkan secara *live on tape* setiap hari Minggu Pukul 14.00 WIB di stasiun televisi Global TV. Biaya produksi “Gila Bola” untuk episode pertamanya diperkirakan mencapai Rp.186.360.000.

EXECUTIVE SUMMARY

Name : Cauzsa Citra Pratama
Program : Mass Communication
Title : Television Program Prototype “Gila Bola”

Depth interviews were carried out to football fans of the age range 12-35 years with an idea to create a prototype television program about soccer game show format. Game show "Gila Bola" want to display a variety of games involving two groups of football supporters clubs in Indonesia. Game related to football with some development, presents tips & tricks on playing the ball a good technique, as well as interesting conversation with a professional footballer. The program has a total duration of 60 minutes. One of the unique selling point of "Gila Bola" is the set on the outdoor filled with interesting properties. The program aims to creates love for football in Indonesia, thus creating sportsmanship, mutual respect among fellow supporters and the supporters with the community. As well as giving a high rating-share and educate viewers. This program will be broadcast live on tape every Sunday At 14:00 pm on Global TV television station. Cost of production of "Gila Bola" for the first episode is estimated to reach Rp.186.360.000.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	0
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
RINGKASAN EKSEKUTIF	vi
EXECUTIVE SUMMARY	vii
DAFTAR ISI	viii
I. ANALISIS KEBUTUHAN	1
1.1 Analisis Situasi.....	1
1.2 Pernyataan Kebutuhan	4
1.3 Analisis SWOT	6
1.3.1 <i>Strength</i> /Kekuatan Program.....	6
1.3.2 <i>Weakness</i> /Kelemahan Program.....	7
1.3.3 <i>Opportunity</i> /Peluang Program	7
1.3.4 <i>Threats</i> /Ancaman Program	8
1.4 Justifikasi Program.....	8
1.4.1 Kelompok.....	8
1.4.1.1 <i>Kohesifitas</i>	9
1.4.1.2 Emosi dan Efek Media.....	10
1.4.2 Fungsi Media.....	10
1.4.3 <i>Uses and Gratifications</i>	11
1.4.4 <i>Game Show</i>	13
II. MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN MODEL	15
2.1 Manfaat	
2.1.1 Manfaat bagi Audiens	15
2.1.2 Manfaat bagi Pengelola Program.....	15
2.2 Tujuan.....	15
2.2.1 Tujuan Sosial	15
2.2.1.1 Tujuan Jangka Pendek	15
2.2.1.2 Tujuan Jangka Panjang.....	15
2.2.2 Tujuan Ekonomi.....	16
III. PROTOTYPE PROGRAM YANG DIKEMBANGKAN	16
3.1 Ide	17
3.2 Tema	17
3.3 Judul	18
3.4 Format	18
3.5 Bentuk	19
3.6 Durasi	19
3.7 Waktu Penayangan.....	19

3.8 Strategi Penayangan.....	21
3.9 Target Audiens/Pemirsa.....	23
3.10 <i>Dramatic person</i>	23
3.10.1 <i>Host</i> (Pembawa Acara).....	23
3.10.2 Wasit.....	24
3.10.3 Peserta.....	25
3.11 Susunan Tim produksi	25
3.12 Konsep Penerapan Program Desain	26
3.13 Konsep Audio dan Video	27
3.13.1 Konsep Audio.....	27
3.13.2 Konsep Video	27
3.14 Promosi Program.....	28
3.15 Rancangan dan Spesifikasi tayangan	29
3.16 Sinopsis	29
3.17 <i>Treatment</i>	30
3.18 <i>Rundown</i>	33
3.19 Naskah	37
3.20 <i>Budgeting</i>	54
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	x
Pedoman Wawancara.....	xii
Logo “Gila Bola”.....	xviii
<i>Floor Plan</i>	xx
Perspektif.....	xxii
AGB Nielsen Research (23, Oktober 2011).....	xxiv
BIODATA PENULIS	xl

BAB 1

ANALISIS KEBUTUHAN

1.1 Analisis Situasi

Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer di dunia, penggemarnya tidak terbatas pada kalangan usia tertentu, dan bahkan jenis kelamin.¹ Olahraga yang sarat fisik, mental, dan taktik ini juga digandrungi oleh kaum perempuan karena maskulinitas yang ditampilkan dari para pemain dalam setiap pertandingan sepak bola.

Sepak bola telah menjadi olahraga favorit di setiap negara-negara di dunia mulai dari Inggris, Italia, Spanyol, Prancis, Brasil, Jepang, Korea Selatan, dan hampir di seluruh belahan dunia.² Saat ini sepak bola telah berkembang menjadi sebuah olahraga, budaya, serta gaya hidup masyarakat, termasuk di Indonesia.

Jika dibandingkan dengan negara-negara maju yang telah disebutkan, kualitas sepak bola Indonesia masih jauh kalah bersaing. Indonesia belum mampu berprestasi banyak di kancah Asia apalagi di dunia. Namun, sejarah pernah mencatat tim sepak bola Indonesia sebagai tim benua Asia satu-satunya yang mampu menembus piala dunia di tahun 1938 (saat bernama Hindia-Belanda).

Periode 1980-an akhir menjadi masa kejayaan bagi sepakbola Indonesia karena mampu menaklukkan tim-tim sepak bola di Asia Tenggara. Indonesia mampu merengkuh dua prestasi yang membanggakan dengan merebut medali emas Sea Games pada tahun 1987 dan Piala Kemerdekaan di tahun yang sama. Timnas Indonesia kemudian dijuluki sebagai ‘Macan Asia’ pada periode 90-an.³

Menurut William Andrews di dalam tulisan “Old Church Lore” (1891), sepak bola dipopulerkan di Inggris oleh bangsa Romawi dan menjadi olah raga tertua di Inggris. Pendapat ini merupakan penegasan dari literatur yang ditulis oleh penulis Italia, Mercuriali dalam bukunya berjudul “De Arte Gymnastica”

¹ Jeffrey H. Goldstein, 1979, *Sports, Games, And Play: Social and Psychological Viewpoints*, (Lawrence Erlbaum Associates Inc.), hlm. 166.

² <http://www.fifa.com/classicfootball/history/game.htm>, diakses pada 16 September 2011, Pukul 22.10.

³ <http://www.anneahira.com/sepak-bola-indonesia.htm>, diakses pada 16 September 2011, Pukul 22.23.

(1560).⁴ Mercuriali di dalam bukunya menjelaskan jika sepak bola awalnya dimainkan dengan menggunakan bola yang lebih kecil dibandingkan sekarang dan menggunakan tangan yang disebut *Harpastum*. Walaupun agak berbeda dengan permainan sepak bola yang dimainkan saat ini, para cendekiawan asal Inggris yakin bahwa *Harpastum* dan sepak bola merupakan permainan yang memiliki kemiripan.

Seiring perkembangan zaman, sepak bola kemudian diperkenalkan di Negeri “Tirai Bambu” Cina dan menjadi permainan favorit sejak zaman dinasti Kaisar Huang Ti. Di “Negeri Tirai Bambu” sepak bola disebut *Tsuchu*, *Tsu* berarti ‘menyepak’ dan *chu* yang berarti ‘bola’. *Tsuchu* pada awalnya dimainkan untuk melatih fisik tentara-tentara Cina yang peraturannya mengharuskan para pemain untuk memasukkan bola kulit ke dalam jaring yang dikaitkan pada beberapa batang pohon bambu. Cara memasukan bola ialah menggunakan kaki, dada, punggung, serta bahu para pemain. Selain bertugas memasukkan bola, para pemain juga harus dapat mempertahankan serangan dari pihak lawan.⁵

Permainan sepak bola juga telah dikenal di belahan Amerika utara, tengah, dan selatan. Pada awalnya sepak bola merupakan sebuah ritual keagamaan bagi Suku Maya yang diselenggarakan di lapangan tertutup. Dalam permainan ini, Suku Maya menggunakan tameng kulit yang dipasang pada bagian pinggul agar dapat menyepak bola lebih jauh. Berbeda dengan Suku Maya, Suku Inca memainkan sepak bola dengan bahu kanan. Sementara di Amerika Utara, Suku Indian memainkan bola dengan cara dipukul oleh benda semacam raket. Lapangan yang digunakan untuk permainan terdiri dua gawang yang terpancang di tiap ujungnya.⁶

⁴ Marpels Morris, 1954, *A History of Football*, (London: Secker & Warburg), hlm. 1.

⁵ Husni Augusta, et al, 1990, *Buku Pintar Olahraga*, (Jakarta: CV Mawar Gempita), hlm. 22

⁶ M. Daud Darmawan, 2007, *Menelusuri Jejak-Jejak Sejarah Kuno Sepak Bola Dunia*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher), hlm. 45.

Penjelasan beberapa permainan kuno dari berbagai belahan dunia yang dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa permainan sepak bola telah banyak dimainkan oleh setiap bangsa di dunia. Permainan sepak bola yang telah disesuaikan oleh konvensi membuat popularitasnya semakin tinggi di mata masyarakat. Kepopularitasan inilah yang kemudian menjadikan sepak bola berkembang ke tingkat sepak bola modern.

Sepak bola merupakan olah raga yang dekat dengan kelompok pendukung tertentu. Setiap klub sepak bola profesional memiliki kelompok pendukung tertentu yang disebut juga dengan suporter. Bahkan, suporter sepak bola memiliki nama-nama tertentu untuk menunjukkan identitas mereka.⁷ Suporter sepak bola pada umumnya yang menyaksikan secara langsung pertandingan atau melalui layar kaca. Di benua Eropa, sepak bola biasanya dipertandingkan pada akhir pekan dengan rata-rata jumlah penonton 10.000 s.d 60.000 jiwa di dalam stadion dan jutaan pemirsa jumlahnya yang menyaksikannya lewat layar kaca.⁸

Penonton sepak bola di Indonesia juga tidak kalah jumlahnya. Sebagai contoh, Stadion Gelora Bung Karno (GBK) mampu menampung penonton hingga 80.000 jiwa. Pertandingan final sepak bola piala *Asean Football Federation* (AFF) antara timnas Indonesia kontra Malaysia setidaknya ditonton dua belas juta pasang mata di televisi.⁹

Begitu besarnya animo masyarakat Indonesia dalam menyaksikan pertandingan sepak bola nasional juga diiringi dengan kecintaan terhadap tim kesayangan mereka. Tim sepak bola merupakan perwakilan dari kota atau daerah di mana para pemain, pelatih, stadion, serta penggemar atau suporter bernaung. Penggemar sepak bola nasional merupakan kumpulan dari penggemar tim-tim lokal (daerah) atau luar (mancanegara).

Di Indonesia tim-tim lokal yang sering menjadi favorit masyarakat ialah seperti Persija FC (Jakarta), Persib FC (Bandung), Arema FC (Arema), Sriwijaya

⁷ Richard Giulianotti, 1999, *Football: A Sociology of The Global Game*, (Oxford: Blackwell Publishers Ltd), hlm.8-9.

⁸ Gaskell & Pearton, 1981, *Youth And Social Conflict: Sports And Spectator Violence*, (London: Sage Publishing), hlm, 81.

⁹ <http://bataviase.co.id/node/520211>, diakses pada 16 September 2011, pukul 22.48.

FC (Palembang), Persisam Putra FC (Samarinda), PSM (Makassar), Persipura FC (Jayapura), dan lainnya.¹⁰ Sementara itu untuk tim-tim manca negara penggemarnya juga cukup banyak. Beberapa tim-tim mancanegara yang memiliki penggemar di Indonesia, yakni sebagai berikut:

- United Indonesia (Manchester United FC)
- Chelsea FC Fans Club (Chelsea FC)
- Indonesia Reds (Liverpool FC)
- Arsenal Indonesia (Arsenal FC)
- Manchester City Fans (Manchester City FC)
- FC Barcelona Indonesia (FC Barcelona)
- Real Madrid Fans Club Indonesia (FC Real Madrid)
- Juventus Fans Indonesia (Juventus FC)
- AC Milan Indonesia Fans Club (AC Milan FC)
- Inter Club Indonesia (Inter Milan FC)
- S.S Lazio Indonesia Fans Club (Lazio FC),
- dan beberapa kelompok suporter lainnya.

Sumber: *Social media* dan internet

1.2 Pernyataan Kebutuhan

Berangkat dari situasi di atas, sudah saatnya pemirsa yang menyukai atau menggemari olahraga sepak bola dunia disuguhkan dengan tayangan yang murni mempertimbangkan unsur hiburan sekaligus pendidikan. Tayangan di televisi yang berusaha mempertemukan suporter sepak bola dunia saat ini masih jarang untuk ditemui. Walaupun ada beberapa program yang mempertemukan suporter klub sepak bola tetapi dari segi emosional dan edukasional terhadap pengetahuan dan wawasan dalam bermain sepak bola masih dirasa kurang.

¹⁰ <http://www.oleole.com/indonesia-football/fl3n.html>, diakses pada 16 September 2011, Pukul 22.56.

Oleh karena itu, berbekal kecintaan terhadap olah raga yang paling populer di Indonesia saat ini, maka ada keinginan untuk membuat program yang berusaha mempertemukan suporter klub sepak bola dunia yang bernaung di Indonesia untuk berkumpul dalam nuansa sportifitas, kreatifitas, dan kecintaan atas nama sepak bola.

Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan gambaran jelas dan nyata mengenai bentuk desain program yang akan dirancang. Informan diambil dari beberapa orang yang merupakan masyarakat awam dari rentang usia 12-35 tahun dan suporter klub sepak bola. Hasil wawancara mendalam dari seorang masyarakat awam, yakni Andre Ferdinand (31 tahun), karyawan swasta yang juga menyukai sepak bola ini berpendapat bahwa tayangan televisi yang berkualitas tentang pengetahuan dalam bermain sepak bola masih sangat minim. Walaupun ada beberapa program yang sering mempertemukan suporter klub sepak bola dunia, tetapi masih dirasakan kurang untuk menumbuhkan rasa kecintaan terhadap olahraga sepak bola itu sendiri.¹¹

“Kalau ada acara televisi tentang suporter sepak bola, pastinya harus menghibur juga mendidik para pemirsa untuk mempelajari lebih dalam sepak bola itu sendiri. Dan juga lebih mendekatkan hubungan antar sesama suporter sepak bola.”

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Fahmi Riza (24 tahun), mahasiswa komunikasi tingkat akhir yang juga merupakan suporter klub sepak bola dari Juventus Fans Club Indonesia sejak tahun 2008 berpendapat jika ada tayangan tentang suporter sepak bola di Indonesia, tidak hanya bermain mengadu kekuatan fisik dan keterampilan tetapi juga mengajak para pemirsa untuk mengenal lebih jauh suporter sepak bola di Indonesia.¹²

¹¹ Berdasarkan wawancara dengan Andre Ferdinand, Karyawan swasta penyuka sepak bola, 16 Desember 2011.

¹² Berdasarkan wawancara dengan Fahmi Riza, Suporter klub sepak bola Juventus Fans Club Indonesia, 16 Desember 2011.

“Tayangan televisi tentang suporter di Indonesia masih jarang banget ditemukan, tapi kalopun ada pasti harus mengadu kekuatan fisik, keterampilan, dan ketangkasan dalam bermain sepak bola. Nggak cuma itu juga, tapi juga harus memiliki esensi bagi sesama suporter sepak bola, paling tidak mengenalkan suporter kepada para pemirsa.”

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.¹³

Berikut adalah analisis SWOT untuk program “Gila Bola”:

1.3.1 Strength (Kekuatan)

- Program berbasis *fun games* terbaru dan satu-satunya bagi penggemar sepak bola di Indonesia.

Program yang berusaha menyatukan seluruh penggemar sepak bola dunia yang bernaung di Indonesia.

- Program *game show* sepak bola tanpa batasan usia atau jenis kelamin.

Program ini dikemas bagi para pemirsa dari rentang usia dini hingga dewasa untuk memberikan pemahaman dan wawasan tentang olahraga sepak bola.

- Konsep acara yang disiarkan dengan format yang unik

¹³ Tom Duncan, 2005, *Principles of Advertising & IMC*, (New York: McGraw-Hill Companies), hlm.174.

Program ini menampilkan permainan-permainan sepak bola dengan beberapa modifikasi tantangan untuk mengadu keterampilan, ketangkasan, dan stamina para peserta yang berasal dari dua suporter klub sepak bola dunia yang berbeda. Selain *games* yang dimainkan di acara “Gila Bola”, juga menghadirkan bintang tamu, yakni pesepakbola profesional di Indonesia yang akan berbagi tips dan juga obrolan yang menarik seputar sepak bola

- Memicu semangat sportifitas dan memacu tubuh sehat jika berolahraga.

Tujuan dari acara “Gila Bola” ialah menyatukan pecinta dan penggemar sepak bola di Indonesia dalam tempat dan waktu. Para peserta dituntut untuk bermain *fair* dan menjunjung tinggi sportifitas antar sesama fans sepak bola. Acara ini kemudian mengharapkan terjalinnya hubungan baik antar suporter klub di Indonesia dan memajukan kecintaan pada sepak bola Indonesia.

1.3.2 Weakness (Kelemahan)

- *Set* tempat pengambilan di *outdoor* yang sangat tergantung dengan cuaca.
- Biaya produksi yang besar karena *setting outdoor*.

Kelemahan acara “Gila Bola” adalah akan menelan biaya produksi yang sangat besar di setiap episodenya, mengingat adanya biaya produksi properti untuk permainan sepak bola, penyewaan lapangan sepak bola, dan produksi *tapping*, serta pembayaran honor artis-artis, pengisi acara, hingga bintang tamu.

1.3.3 Opportunity (Peluang)

- Dapat mendatangkan banyak sponsor.

Mengingat target pemirsa “Gila Bola” ialah pecinta sepak bola dari anak-anak hingga dewasa. Hal ini menjadikan acara “Gila Bola” sebagai sarana promosi/beriklan yang efektif dan tepat sasaran untuk memasarkan produk-produk mereka. Iklan dapat berupa *product placement* atau pada

slot iklan selama acara berlangsung.

- Menjadi *role model* bagi program lainnya

Hingga sampai saat ini belum ada acara yang mampu memberikan tempat ajang berkumpulnya suporter sepak bola di dunia dengan suguhan permainan sepak bola dan *games* ketangkasan yang dapat meningkatkan kecintaan terhadap sepak bola di Indonesia. Acara ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi stasiun televisi lain untuk membuat tayangan serupa.

1.3.4 Threat (Ancaman)

- Adanya isu-isu suporter sepak bola Indonesia yang anarki membuat hubungan antar sesama suporter dan suporter sepak bola di Indonesia dengan masyarakat tidak begitu baik.
- Acara lain yang ditayangkan pada *slot* waktu yang sama. Terutama bagi acara yang telah kuat tingkat kepemirsannya.
- Adanya fanatisme dibenak khalayak terhadap klub-klub sepak bola tertentu sehingga kurang tertarik untuk menyaksikan klub lainnya bermain di *game show* “Gila Bola”. yang dianggap berseberangan.

1.4 Justifikasi Program

1.4.1 Kelompok

Masing-masing dari kita mempunyai kebutuhannya sendiri dan masing-masing dari kita memerlukan orang lain untuk membantu kita memenuhi kebutuhan tersebut. Lalu, apa alasan seseorang bergabung dalam sebuah kelompok?

Faktor-faktor yang mempengaruhi individu untuk memilih kelompoknya, yakni:

- Ketertarikan atas siapa-siapa yang bergabung pada kelompok tersebut seperti ketertarikan fisik/penampilan, sosialitas yang muncul dalam kelompok tersebut, atau pekerjaan yang dilakukan.
- Ketertarikan terhadap kegiatan dan tujuan yang dilakukan.
- Ketertarikan terhadap keanggotaan kelompok itu sendiri.
- Ketertarikan interpersonal; *inclusion, control, effectation*.¹⁴

1.4.1.1 Kohesifitas

Kohesifitas atau kepaduan di definisikan sebagai wilayah total kekuatan yang mempengaruhi para anggota untuk tetap dalam kelompok. Secara singkat dapat diartikan sebagai loyalitas kelompok. Kohesifitas kelompok mempengaruhi kualitas komunikasi dan konformitas dalam kelompok. Faktor yang mempengaruhi kohesifitas kelompok antara lain: penyingkapan-diri, *feedback*, latihan pra-kelompok, dan kecocokan kepribadian anggota.

- Kohesifitas kelompok rendah; Simptomnya antara lain kurang keterlibatan anggota terhadap kegiatan kelompok, tidak terlalu menggemari, pertanyaan minim. Rapat kelompok “sunyi”, membosankan, ingin secepatnya selesai.
- Kohesifitas kelompok tinggi; kohesifitas yang terlalu tinggi juga tidak baik, karena akan melahirkan pemikiran-kelompok (*groupthink syndrome*). Adapun pemikiran kelompok ditandai oleh:
 - Kekuasaan kelompok dan moralitas yang berlebihan
 - Tertutupnya pemikiran

¹⁴ William. Schultz, 1958, *FIRO: A Three-Dimensional Theory of Interpersonal Behavior*, (New York: Holt, Rinehart, and Winston), hlm. 204.

- Tekanan terhadap konformitas.¹⁵

1.4.1.3 Emosi dan Efek Media

Beberapa teori mendefinisikan emosi dengan menekankan teori yang berbeda dalam membangun psikologis yang dibentuk dari lima komponen gairah:

1. Persetujuan kognitif atau evaluasi situasi
2. Aktifitas psikologis komponen gairah
3. Keadaan perasaan subjektif
4. Komponen motivasi, termasuk niat perilaku atau kesiapan
5. Ekspresi motorik.¹⁶

1.4.2 Fungsi Media

Peran media televisi dalam operasionalisasinya di masyarakat tidak berbeda dengan media cetak dan radio. Sanford B. Weinberg dalam bukunya “Messages A Reader In Human Communication” mengungkapkan tiga fungsi media, yakni sebagai berikut:

1. Mengamati lingkungan (*The surveillance of the environment*).
2. Mengadakan korelasi antara informasi data yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran, menekankan pada seleksi evaluasi dari interpretasi (*The correlation of the part of society in responding to the environment*).

¹⁵ Brent D. Ruben dan Lea P. Stewart, 2006, *Communication & Human Behavior*, (Boston: Pearson Education), hlm. 287-288.

¹⁶ Robin L. Nabi dan Mary Beth Oliver, 2009, *Media Processes And Effects*, (London: SAGE Publication), hlm. 189.

3. Menyalurkan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (*The transmission of social heritage from one generation to the next*).¹⁷

1.4.3 *Uses and Gratifications*

Teori *Uses and Gratification* menyatakan bahwa masing-masing dari kita mempunyai kebutuhannya sendiri dan masing-masing dari kita memerlukan orang lain untuk membantu kita memenuhi kebutuhan tersebut. Helbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori *Uses and Gratification*. pada tahun 1974 di dalam bukunya *The Uses and Mass Communications: Current Perspectives Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media. Dengan kata lain, teori ini mengasumsikan bahwa pengguna media memiliki berbagai alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.¹⁸

Sementara itu, Windahl (1981) penggagas model *Uses and Effects*, menunjukkan bahwa bermacam-macam gratifikasi audiens berhubungan dengan spektrum luas efek media yang meliputi pengetahuan, dependensi, sikap, persepsi mengenai realitas sosial, agenda setting, diskusi, dan berbagai efek politik. Blumer mengkritisi studi *Uses and Effects* sebagai kekurangan perspektif. Dalam usaha untuk menstimulasi suatu pendekatan yang lebih teoritis, Blumer menawarkan tiga hipotesis sebagai berikut:

- Motivasi kognitif akan memfasilitasi penemuan informasi.
- Motivasi pelepasan dan pelarian akan menghadiahi penemuan audiens terhadap persepsi mengenai situasi sosial.
- Motivasi identitas personal akan mendorong penguatan efek.¹⁹

¹⁷ Sanford B. Weinberg, 1980, *Messages: A Reader In Human Communication 2nd Edition*, (New York: Random House), hlm. 144.

¹⁸ Jay G. Blumer dan Elihu Katz, 1974, *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives On Gratifications Research*, (London: Sage Publications), hlm. 40-41.

¹⁹ Sven Windahl dan Benno Signitzer, 1992, *Using Communication: An Introduction To Planned Communication*, (London: Sage Publication Ltd), hlm.165.

Penggunaan media dan isi media secara bersama-sama akan menyebabkan terjadinya suatu hasil seperti yang disebut Windahl sebagai “*Conseffects*,” yaitu gabungan dari *consequences* dan *effects*.²⁰ Pada teori *uses and effect*, kebutuhan hanya salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Faktor lainnya adalah karakteristik individu. Karakteristik individu mempunyai dua dimensi, yaitu motif dan demografi.

1. Motif

Mencari informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, serta hiburan

2. Demografi

- Usia : 12-35 tahun
- Pendidikan : SD, SMP, SMA, D-3, S-1
- Pekerjaan : Pelajar, mahasiswa, karyawan

Berdasarkan justifikasi teori di atas, keputusan memilih acara “Gila Bola” bagi pemirsa tentunya adalah sebagai sarana pemuas kebutuhan akan acara hiburan berbasis *fun games* bagi anak-anak, remaja, dan dewasa yang di dalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan olahraga, nilai kreatifitas, serta sportifitas. Jadi, tayangan ini dipilih sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Berdasarkan kebutuhan informasi itulah tayangan ini dibuat.

²⁰ S. Djuarsa Sendjaja, *Teori Komunikasi*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1994, h. 216.

1.4.3 *Game Show*

Program “Gila Bola” berfokus pada kedua tim suporter klub sepak bola di dunia yang saling beradu ketangkasan dalam menyelesaikan tantangan yang akan dimainkan. Ketangkasan menuntut peserta acara untuk menunjukkan kemampuan fisik dan ketangkasannya untuk melewati halangan dan rintangan dalam suatu permainan serta membutuhkan perhitungan dan strategi yang jitu. Sedangkan, *quiz show* adalah sebuah acara permainan yang cukup sederhana dengan setiap peserta saling bersaing untuk menjawab sejumlah pertanyaan. Menurut Naratama, format acara televisi dibagi menjadi tiga jenis kategori, yakni drama (aksi, komedi, cinta, tragedi, legenda, dan horror), non drama (musik, *magazine show*, *talk show*, *variety show*, *repackaging*, *game show*, kuis), dan berita.²¹

Secara umum, terdapat tiga tipe program *reality show* yang banyak beredar di televisi Indonesia, yaitu:

- Penonton dan kamera adalah pengamat pasif yang mengikuti kegiatan sehari-hari suatu kelompok dengan sepengetahuan objek yang direkam, misalnya “Diari AFI”. Tipe *reality show* ini kemudian dikenal sebagai *docusoap* karena cerita yang ditampilkan mirip dengan opera sabun.
- Menggunakan kamera tersembunyi untuk melihat reaksi seseorang terhadap suatu hal, misalnya program “Spontan”. Selain itu, penggunaan kamera tersembunyi dalam *reality show* bisa untuk melihat reaksi seseorang dalam kondisi yang direkayasa, misalnya dalam program “Playboy Kabel”.
- *Reality show* yang berbentuk kompetisi atau yang dikenal dengan sebutan *reality game show*, misalnya “Indonesian Idol”, “Indonesia Mencari Bakat”, “Idola Cilik”, dll. Program “Gila Bola” ini masuk kedalam kategori *reality game show* karena berisi penampilan bakat peserta dalam hal kesenian tradisional dan teknologi.

²¹ Naratama Rukmananda, 2004, *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*, (Jakarta: Grasindo), hlm. 63-64.

Program *game show* merupakan bagian dari jenis program *reality show* yang disebut dengan *reality game show* karena mencoba menayangkan kejadian nyata dari aktivitas masyarakat sehari-hari yang diambil dari orang bukan selebriti (orang awam) dan disiarkan melalui jaringan televisi.²² Definisi *Reality game show* menurut Harmandini, yaitu sejumlah kontestan yang direkam secara intensif dalam suatu lingkungan khusus guna memperebutkan hadiah. Fokus dari acara ini para kontestan menjalani kontes dengan tipu muslihat sampai reaksi yang menang dan kalah.

²² Felicitas Harmandini, (n.d). *Reality TV Show, How Real Can You Go?* 15 September 2005 <http://www.haionline.com>

BAB 2

MANFAAT DAN TUJUAN PENGEMBANGAN MODEL

2.1 Manfaat

2.1.1 Manfaat Bagi Audiens

Melalui Program ini diharapkan pemirsa, terutama yang menyukai dan menggemari olahraga sepak bola, mendapatkan tayangan yang menghibur sekaligus mendidik, serta memenuhi kebutuhan akan tayangan yang benar-benar layak dan pantas disaksikan oleh keluarga di Indonesia.

2.1.2 Manfaat Bagi Pengelola Program

Manfaat yang dapat dirasakan bagi pengelola program antara lain adalah terpenuhinya tanggung jawab sosial dan kredibilitas sebagai televisi bermutu di mata pemirsa dengan tayangan yang mendidik, sekaligus memberikan tempat bagi para pencinta dan penikmat sepak bola untuk berkreasi di televisi.

2.2 Tujuan

2.2.1 Tujuan Sosial

2.2.1.1 Tujuan jangka pendek

Tujuan jangka pendek dari program ini adalah memberikan tayangan yang memiliki wawasan luas mengenai sepak bola, menumbuhkan sportifitas, menghibur, sekaligus memberikan pemahaman bagi pencinta sepak bola tentang nilai-nilai dan teknik dalam bermain sepak bola yang baik.

2.2.1.2 Tujuan jangka panjang

Tujuan jangka panjang dari program ini adalah menumbuhkan kecintaan terhadap sepak bola di tanah air, sehingga menciptakan sikap

saling menghargai, dan mendukung antar suporter.

2.2.2 Tujuan Ekonomi

Dari segi bisnis, program ini akan dikemas secara unik dan menarik sehingga dapat menarik perhatian penonton, yang akhirnya akan berdampak pada banyaknya sponsor dan pengiklan pada program ini. Sponsor utama yang menjadi sasaran dalam program ini adalah para produsen alat-alat sepak bola. Diharapkan program ini menjadi sarana pemasaran yang baik bagi produk-produk tersebut.

Jika dilihat dari sudut pandang ekonomi, maka tujuan dari program ini tentu saja berhasil memperoleh hasil *rating* dan *share* yang tinggi. *Rating* adalah jumlah massa penonton yang dapat diidentifikasi potensial sebagai sasaran iklan. *Rating* menjadi dasar sekaligus orientasi suatu program karena dari sinilah iklan ditentukan. Dengan begitu, *rating* adalah jumlah penonton televisi di suatu stasiun pada acara, jam, dan hari tertentu yang datanya diperoleh berdasarkan survei khalayak yang komprehensif oleh sebuah biro penelitian yang independen dan memiliki kredibilitas tinggi.

Dengan adanya perhitungan secara statistik ini, maka tingkat popularitas program acara televisi terhadap penonton dapat diukur. Jika *rating* telah dicapai maka tentunya banyak pengiklan yang ingin menaruh produknya pada jam tayang program ini. Dari iklan sudah jelas keuntungan finansial yang didapat pihak stasiun TV, karena iklan merupakan nyawa dari stasiun TV. Selain itu, program ini juga bisa menjadi ajang promosi bagi produk-produk teknologi terkini sebagai bukti bahwa produk mereka masih bisa berdampingan dengan budaya lokal ataupun kesenian tradisional.

BAB 3

PROTOTYPE YANG DIKEMBANGKAN

3.1 Ide

Program *game show* yang menyajikan dua tim suporter klub sepak bola di dunia yang bernaung di Indonesia dengan rentang umur 16-35 tahun untuk saling beradu fisik, keterampilan, dan ketengakasan dalam bermain sepak bola dengan tujuan mencari tim suporter yang paling kompak, terampil, dan berani serta menjunjung nilai-nilai sportifitas yang tinggi.

3.2 Tema

Game show yang dikemas dengan tema menyelesaikan *games* yang berisi tantangan (*challenges*) bagi individu-individu yang bertalenta dari masing-masing tim suporter untuk mengasah *skill* dan kekuatan fisik dalam bermain sepak bola di lapangan rumput yang telah disediakan. Para suporter akan dibagi menjadi dua tim untuk melakukan tiga bentuk permainan yang berhubungan dengan teknik dasar bermain sepak bola. Kedua tim diwajibkan memiliki yel-yel khas bagi klub sepak bola kesayangan mereka, memilih satu orang manajer atau pelatih yang disebut dengan '*coach*'. '*coach*' bertugas untuk memimpin tim, yakni dengan memilih sebelas orang yang akan bermain, dan memberikan instruksi saat tim bermain.

Acara dilanjutkan dengan '*coach*' memilih sebelas orang terbaik dalam tim yang disebut dengan '*footballer*' untuk ikut dalam tiga permainan (*challenges*), yakni (1) permainan "*Shooting Star*", permainan yang dimainkan oleh lima '*footballer*' yang mengharuskan menendang bola ke dalam gawang dari jarak-jarak berbeda dan poin yang berbeda-beda dari sudut tendangan yang telah ditentukan dengan harus melewati rintangan-rintangan yang ada seperti kincir angin, tembok china, atau piramida Mesir; (2) "*Master Your Moves*", permainan ini

menggunakan tiga ‘*footballers*’ untuk beradu kecepatan dan kelincahan dalam menggiring bola melewati halangan dan rintangan yang menghadang. Bagi kontestan yang tercepat dan dapat meminimalkan kesalahan, maka dialah yang berhak menjadi “*Master Moves*” dalam permainan kedua. (3) “*King of The Arena*”, merupakan *challenges* terakhir yang memainkan tiga *footballer*, dengan dua orang bertindak sebagai penyerang dan seorang sebagai kiper dalam permainan tiga lawan tiga (*3 On 3 street football*). Permainan ditentukan melalui banyaknya gol yang disarangkan serta poin-poin yang dikumpulkan melalui gaya-gaya (*style*) ala sepak bola jalanan yang menghibur. Untuk poin gol adalah 100 sedangkan untuk poin *style* sangat bervariasi dari 45-95. Bagi tim yang bisa memenangkan lebih banyak *challenges* dari tim lainnya, maka tim tersebut berhak dinobatkan sebagai “Gilanya Bola” dan berhak membawa pulang hadiah-hadiah yang menarik.

3.3 Judul

Acara *game show* ini berjudul “Gila Bola”. Nama acara ini diambil dari jargon yang muncul pada saat Indonesia dilanda demam Piala Dunia 2010 yang diselenggarakan di Afrika Selatan, ketika itu operator selular XL membuat jargon “Gila Bola” dan dianggap berhasil untuk menularkan demam piala dunia dan sepak bola kepada masyarakat di Indonesia. Oleh karena itu, melalui nama yang sama pula dan didukung oleh operator selular XL, maka “Gila Bola” diangkat ke layar televisi dengan format *game show* olahraga.

3.4 Format

Format dari acara ini adalah sebuah program *game show* yang menghibur dan mendidik para pemirsa yang dikemas dalam bentuk tayangan adu ketangkasan

fisik, dan diselingi dengan penampilan dari bintang tamu yang merupakan pesepakbola profesional yang akan membagi *tips* dan trik seputar olahraga sepakbola.

3.5 Bentuk

Bentuk dari program “Gila Bola” terbagi menjadi dua jenis, yakni *live on tape* dan *tapping*. Produksi *tapping* bertujuan untuk merekam peraturan yang ada dan tata cara bermain dalam keseluruhan permainan yang diselenggarakan dari awal hingga akhir. Hasil dari produksi *tapping* tadi nantinya akan melalui proses *editing* dan *mixing*. Ada juga *tapping* yang dilakukan untuk merekam tips dan trik yang dilakukan oleh pemain sepak bola profesional dari Indonesia. Hasil produksi *tapping* akan ditayangkan sebagai *video tape* (VT) ketika penayangan acara secara *live* yang akan dilaksanakan untuk meliput acara utama.

3.6 Durasi

Durasi total dari acara ini adalah 60 menit dengan asumsi 48 menit sebagai konten acara murni, dan 12 menit sebagai slot iklan. Segmen acara terdiri dari 4 segmen, yakni: “*Opening Ceremony*” (segmen pengenalan tim dan yel-yel), “*Road To A Champions*” (segmen kuis & *games challenges*), “*Football Star*” (segmen bintang tamu dan wawancara), dan “*Closing Ceremony*” (segmen terakhir untuk menobatkan tim terbaik)

3.7 Waktu Penayangan

Dalam menentukan waktu penayangan yang tepat adalah dengan mencocokkan penonton yang tersedia pada waktu dan hari yang berbeda terhadap ketentuan program. Hal ini dilakukan untuk membangun pola kepemirsaaan yang baru atau melayani kebutuhan pemirsa pada hari dan waktu yang telah ditentukan untuk penayangan program.²¹

²¹ Andrew Goodwin & Garry Whannel, *Understanding Television*, New York: Routledge, 1975, h. 31.

Waktu yang dipilih untuk menayangkan program ini adalah pada Sabtu pukul 14.00-15.00 di Global TV. Keputusan ini diambil berdasarkan pertimbangan di hari Minggu merupakan hari santai dan berkumpulnya keluarga sehingga bagi para pemirsa yang menonton dapat disuguhkan dengan tayangan yang berkualitas dan bermutu. Global TV dipilih berdasarkan segmentasi dari stasiun televisi pada jam-jam tayang tersebut melayani segmen remaja dan keluarga.

Berikut adalah daftar tayangan berdasarkan dengan *Television Rating* (TVR) tertinggi pada hari Sabtu Pukul 14.00-15.00 WIB.²²

Tabel 3.7.1

No.	Stasiun TV	Judul Program	TVR	Share
1.	SCTV	“Dihipnotis Cinta Uya Kuya”	2,2	15,5
2.	MNC TV	“Kawin Paksa Bawa Bencana”	1,9	13,8
3.	TRANS TV	“Bosan Jadi Pegawai”	1,5	10,6
4.	TRANS 7	“Moto GP”	1,5	10,6
5.	RCTI	“Wizard of Waverly Place Th”	1,4	10
6.	Indosiar	“My Girlfriend Is Guminho”	1,2	8,7
7.	TV ONE	“Damai Indonesiaku”	1,1	7,9
8.	ANTV	“Catatan Si Olga”	1,1	7,8
9.	Global TV	“Mat Calo”	0,5	3,5
10	METRO TV	“Rachael Ray”	0,1	0,7

Catatan: Acara dapat berubah sewaktu-waktu

Sumber: AC Nielsen Media Research Weekly, 23/10/2011

²² Data Riset “Weekly Program Comparison” Kompas TV (October, 23 2011)

3.8 Strategi Penayangan

Strategi dalam penempatan program televisi terdiri dari beberapa jenis, antara lain:

- a. *Hammocking*: Merupakan salah satu cara yang paling pasti dalam menempatkan program baru, yaitu berada di antara dua program yang sudah mapan.
- b. *Counterprogramming*: Menyajikan program yang sama sekali berbeda, baik dari segi *genre* maupun jenis program dengan program stasiun televisi lain di waktu yang sama.
- c. *Crossprogramming*: Merupakan interkoneksi (hubungan) dari dua program untuk keuntungan mutual.
- d. *Tentpoling*: Program baru ditempatkan setelah program yang kuat yang sudah ada.
- e. *Bridging & Supersizing*: Penggunaan teknik yang paling efektif dari strategi ini adalah untuk memiliki program yang berjalan dengan baik sebelum waktu di mana 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 untuk tidak memindahkan *channel* televisi ke program untuk melihat program televisi lain sedang berjalan.
- f. *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.

g. *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.

h. *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*.

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

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

Strategi penayangan yang akan digunakan oleh program “Gila Bola” adalah strategi *stunting* dan *counterprogramming* untuk menempatkan program “Gila Bola” pada pukul 14.00 – 15.00 WIB disesuaikan dengan evaluasi yang dilakukan terhadap *Monthly Comparison* dari data kepermisaan AC Nielsen 1-31 Oktober 2011.

Berdasarkan data AC Nielsen pada hari Minggu pukul 14.00 – 15.00 WIB di Global TV terdapat program “Mat Calo” yang hanya mendapatkan *rating* dan *share* yang cukup rendah, yakni 0,5 dan 3,5. Rendahnya *rating* program ini menjadi peluang bagi program “Gila Bola” untuk menggantikan program tersebut.

Pada sisi lain, setelah rencana penempatan program “Gila bola,” yaitu pada pukul 15.00-15.30 terdapat program yang juga bertemakan tentang sepak

bola, yakni program “Bola Dalam Berita”. Oleh karena itu, program “Gila Bola” diharapkan dapat memberikan ‘suntikan’ audiens sebelum menonton program selanjutnya. Strategi penayangan yang membutuhkan ‘suntikan’ utama dari kehadiran audiens dengan menyisipkan unsur hiburan disebut juga dengan *stunting*.

Counterprogramming juga digunakan dalam strategi penayangan program “Gila Bola” yang menyajikan program yang sama sekali berbeda dari segi *genre* maupun jenis program dengan televisi kompetitor lainnya. Pada pukul 14.00 – 15.00 WIB, jenis program yang banyak ditayangkan adalah *reality show*, yakni “Dihipnotis Cinta Uya Kuya” di SCTV, “Bosan Jadi Pegawai” di Trans TV, “Catatan Si Olga” di ANTV, dan program yang berjenis drama serial seperti “Kawin Paksa Bawa Bencana” di MNC TV, drama Korea di Indosiar dan film layar lebar di RCTI. Penempatan program “Gila Bola” mempunyai peluang untuk dapat menarik audiens dari penonton yang menginginkan waktu isitirahat Minggunya dengan tayangan *games* seru dan menghibur sehingga program “Gila Bola” diharapkan menjadi program alternatif yang tidak dimiliki oleh stasiun kompetitor lainnya kepada para keluarga.

3.9 Target Audiens

Target pemirsa utama dari program “Gila Bola” adalah sebagai berikut:

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Umur : 12 – 35 tahun
3. Tingkat pendidikan : SD, SMP, SMU, D-3, S-1, S-2
4. Hobi : Bermain Sepak bola
5. Lokasi : Nasional

3.10 Dramatic Person

3.10.1 *Host* (Pembawa Acara)

Program “Gila Bola” dibawakan oleh orang yang memiliki karakteristik diutamakan, yakni laki-laki yang memiliki kecintaan terhadap olah raga sepak bola, berusia 21-35 tahun yang berjiwa muda, berwawasan

dan berpengetahuan luas mengenai sepak bola, suka berolahraga terutama sepak bola, sehat jasmani dan rohani, memiliki pribadi yang menyenangkan, mampu berkomunikasi secara jelas, *camera face*, dan atraktif terhadap sebuah permainan sepak bola. Karakter sebagai *host* di acara “Gila Bola” tentunya juga harus memiliki *sense of humor* yang cerdas, menghibur, dan memiliki hubungan yang baik dengan para kru, peserta acara, dan para pemirsa. Hal ini dilakukan agar program yang akan dibawakan oleh kedua *host* akan memiliki kedekatan dengan berbagai elemen yang mendukung terselenggaranya program “Gila Bola”.

Melalui karakteristik inilah muncul nama-nama seperti Darius Sinathrya dan Rico Ceper. Kedua orang ini merupakan publik figur yang telah cukup lama berkecimpung sebagai *presenter* televisi dan radio, serta merupakan penggemar fanatik sepak bola dunia. Hal ini ditandai dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan baik Darius maupun Rico Ceper untuk mengembangkan sepak bola bagi diri mereka sendiri maupun bagi orang lain. Keduanya juga memiliki hobi dan kegiatan yang sama, yakni bermain sepak bola, membawakan program yang bertipe olah raga khususnya sepak bola, dan sudah pasti memiliki wawasan sepak bola yang luas serta menghibur.

3.10.2 Wasit

Selain pembawa acara, “wasit” memainkan peranan sentral di dalam acara ini. Kriteria “wasit” dalam program “Gila Bola” adalah seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan atau pelatihan di bidang olahraga, atau hukum, atau kepemimpinan, memiliki kapabilitas sebagai pengambil keputusan yang cepat dan tepat, sehat jasmani-rohani,

memahami peraturan sepak bola, dan memiliki sertifikasi wasit minimal kategori C2. Sertifikat C2 merupakan sertifikat yang dikeluarkan oleh pengurus Pengurus Provinsi Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (Pengprov PSSI).²³

3.10.3 Peserta

Peserta yang dipilih dari program “Gila Bola” ini adalah individu-individu yang berumur 16-35 tahun yang tergabung dalam tim suporter klub sepak bola dunia. Jumlah keseluruhan dari peserta adalah 40 orang dari keseluruhan tim dengan masing-masing tim membawa dua puluh orang dan dua belas orang di antaranya akan dipilih untuk mengikuti kuis dan tantangan yang seru dan menantang. Kedua belas orang yang dipilih nantinya akan dipilih satu orang sebagai pemimpin tim yang disebut dengan ‘*coach*’, sementara sebelas orang lainnya yang disebut ‘*footballer*’ akan bermain dalam tiga tantangan (*challenges*) dan bagi peserta yang tidak terpilih untuk mengikuti permainan dapat menyemangati tim dengan yel-yel dan seruan-seruan yang heboh dan atraktif. Para penyemangat tim ini dinamakan ‘*gibolers*’. Para audiens yang datang langsung ke arena permainan yang tidak terestimasi jumlahnya, dapat pula menyemangati para peserta permainan dan langsung menyaksikan program ini

3.11 Susunan Tim Produksi

1. Produser
2. Asisten Produser
3. Staf Produksi
4. Tim Kreatif & Tim *Research*
5. Unit Produksi
6. Unit Koordinasi Artis
7. Pengarah Acara (*Program Director*)

²³ <http://sport.indopos.co.id/?p=2174>, diakses 20 Desember 2011 pukul 17.23.

8. Pengarah Lapangan (*Floor Director*)
9. *Camera person* (8 orang)
10. *Soundman* (3 orang)
11. *Lightingman* (3 orang)
12. Editor merangkap *Switcher* (2 orang)
13. *Char-Gen Operator*
14. *Video Tape Recorder (VTR) Operator*
15. Pembantu Umum

3.12 Konsep Penerapan Program dan Desain

Program ini adalah sebuah program *game show*, di mana para peserta yang tergabung di dalam kelompok suporter klub sepak bola dunia beradu kemampuan otak, fisik, dan ketrampilan dalam olahraga sepak bola untuk menjadi tim yang paling kompak, solid, terampil, dan berani.

Pada setiap episodenya, program ini dibagi menjadi 4 (empat) segmen, yakni:

- *Opening Ceremony* menayangkan profil dua klub sepak bola yang akan bermain di *game show* “Gila Bola,” pengenalan kedua tim dan menampilkan yel-yel khas suporter bagi klub kesayangan mereka
- *Road To A Champion* menayangkan berbagai skema permainan yang dimulai dengan *Shooting Star*, *Master Your Moves*, dan *King of The Arena*
- *Football Star* menayangkan profil bintang tamu yang berbeda di tiap minggunya dengan menampilkan tips dan trik tentang bermain sepak bola yang baik. Lalu, diikuti oleh sajian berita terhangat dari perkembangan sepak bola di dunia.

- *Closing Ceremony* menayangkan prosesi kemenangan bagi tim terbaik yang akan disematkan oleh bintang tamu yang hadir di acara “Gila Bola.”

3.13 Konsep Audio dan Video

3.13.1 Konsep Audio

- **Audio Peserta dan Host**

Konsep audio pada program ini adalah direkam langsung dengan menggunakan *wireless clip on microphone* dan *boomer microphone* yang sudah disiapkan di arena permainan. *Wireless clip on microphone* digunakan untuk host, wasit, dan peserta serta bintang tamu selama berada di arena permainan. Sedangkan *boomer microphone* digunakan oleh para supporter dan audiens yang hadir di arena permainan. *Boomer microphone* berfungsi merekam *ambience* suara audiens yang menonton jalannya permainan.

- *Audio sound effect*

Sound effect digunakan untuk memberikan kesan dramatis pada suatu adegan. *Sound effect* berupa *sound-sound* ‘lucu’ untuk memeriahkan acara.

- **Audio VTR**

Audio VTR berasal dari VT yang telah direkam sebelumnya untuk berbagai keperluan, seperti untuk segmen “*Opening Ceremony*”, “*Football Star*”, pemutaran OBB, *bumper in*, *bumper out* dan semua materi siaran lain yang berasal dari VT. Semua audio ini akan direkam dengan menggunakan VTR dan akan digunakan oleh *audioman* saat *shooting* berlangsung dengan menggunakan audio mixer.

3.13.2 Konsep Video

- **Video VTR**

Sumber video yang berasal dari VTR antara lain: dokumentasi “*Opening Ceremony*” yang berisi profil dari klub sepak bola yang akan dipertandingkan dalam permainan di acara “Gila Bola,” dokumentasi tips

dan trik yang akan diberikan oleh bintang tamu, video *background* di arena permainan, OBB, *bumper in*, *bumper out*, *credit title*.

- Video berasal dari kamera di arena permainan

Proses pengambilan gambar dalam program “Gila Bola” menggunakan empat kamera yang tersedia di dalam arena permainan dengan sistem multi kamera, antara lain 3 kamera dengan tripod yang terpasang dari tiga angle berbeda, serta satu kamera *handheld* yang merekam gambar dari atas panggung. Dari keempat kamera tersebut, gambar dipilih melalui *switcher* di ruang *control room*. Kamera yang digunakan adalah kamera dengan standar penyiaran yang baik dan dilengkapi dengan aksesorisnya.

- Tulisan yang tampil di layar program

Semua tulisan yang tampil dilayar program “Gila Bola” dibuat menggunakan *Character Genarator* (CG).

3.14 Promosi Program

Promosi program sangat diperlukan dalam hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat *awareness* masyarakat terhadap acara ini. Promosi dapat dilakukan dengan dua cara, antara lain, promosi *on-air* dan promosi *off-air*. Promo *on-air* dilakukan dengan menggunakan media penyiaran, dalam hal ini radio dan televisi dari grup Global TV bernaung, yakni MNC dan media lain yang menjadi *media partner* acara ini.

Promo *off-air* dilakukan dengan memasang iklan dalam bentuk iklan di media cetak, media partner dan media cetak milik grup MNC. Promo *off-air* juga akan dilakukan dengan mengadakan *road show* ke beberapa tempat di Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali untuk meningkatkan *awareness* dan tingkat

partisipasi/kepemirsaaan di dalam acara ini sekaligus untuk menjaring peserta.

3.15 Rancangan dan Spesifikasi Tayangan

Pada program “Gila Bola” ini format dan spesifikasi tayangan kira-kira hampir sama untuk tiap episodenya yaitu menampilkan empat segmen, yakni *Opening Ceremony*, *Road To A Champion*, *Football Star*, dan *Closing Ceremony*. Namun, yang membedakan antara episode satu dengan yang lainnya adalah profil klub sepak bola yang akan ditampilkan di acara “Gila Bola” setiap minggunya, serta tips dan trik yang akan diberikan oleh bintang tamu yang dihadirkan berbeda-beda setiap minggunya.

3.16 Sinopsis

Sinopsis merupakan naskah yang berisi cerita secara garis besar sehingga kita dapat mengetahui ringkasan/inti program “Gila Bola” meskipun belum menyaksikan program tersebut secara keseluruhan. Berikut ini adalah sinopsis episode 1 (satu) program “Gila Bola:”

Pada episode ini, *Host* Rico Ceper dan Darius membuka acara yang lalu akan diselingi dengan tayangan VT pada segmen “*Opening Ceremony*” akan menampilkan profil kedua klub sepak bola dunia yang akan bermain dalam *game show* “Gila Bola.” Masing-masing tim akan memperkenalkan klub yang mereka bela dan menyanyikan yel-yel khas suporter dari klub kesayangan mereka. Setelah masing-masing tim memperkenalkan diri, mereka akan langsung dipandu oleh seorang wasit yang akan meminta masing-masing tim untuk memilih satu orang ‘*coach*’ dan sebelas orang terbaiknya/’*footballers*’ untuk mengikuti permainan.

Kedua tim akan saling diadu dalam wawasan dan kemampuannya bermain sepak bola dalam segmen “*Road To A Champion*” dengan mengikuti tiga bentuk permainan yang akan menentukan siapakah tim terbaik yang berhak mendapatkan julukan “Gila Bola.” Masing-masing tim harus berjuang dalam adu fisik dan ketrampilan bermain sepak bola. Setelah melalui permainan yang menguras tenaga dan melelahkan, kedua tim dapat beristirahat untuk sejenak menyaksikan penampilan dari bintang tamu dalam segmen “*Football Star*” dalam

memperlihatkan kelihaian dan kelincahan dalam mengolah si kulit bundar. Tak hanya itu, para audiens juga akan disugahi dengan berita-berita terhangat seputar perkembangan sepak bola di dunia. Acara kemudian dilanjutkan dengan pengukuhan siapa tim terbaik berhak mendapatkan hadiah dan julukan sebagai “Gilanya Bola.”

3.17 *Treatment*

Treatment adalah uraian berbentuk esei yang menggambarkan alur penyajian program. Dengan membaca *treatment* ini kita akan dapat mempunyai gambaran tentang urutan visual yang akan tampak pada media serta narasi atau percakapan yang akan menyertai gambar itu. Bila musik dan efek suara akan digunakan hal tersebut akan tergambar juga dalam *treatment* ini.²⁴ *Treatment* juga merupakan kerangka skenario yang tugas utamanya membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatis.

3.17.1 *Treatment Episode 1*

- **Segmen 1**

Segmen 1 menampilkan video tape (VT) dokumentasi profil dua klub sepak bola dunia yang akan bermain di program “Gila Bola.” Tim pertama ialah suporter dari klub Manchester United Football Club (MUFC) dan tim kedua adalah suporter dari klub Manchester City Football Club (MCFC). Kedua klub sepak bola ini berasal dari kota yang sama, yakni Manchester, sebuah kota besar di Inggris Raya. Dikarenakan kedua tim berasal dari kota yang sama, maka pada episode ini disebut

²⁴ Arief S. Sadiman (at.al), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 1990, h. 116.

sebagai “*Derby of Manchester.*” Setelah profil klub sepak bola diputarkan, para peserta diperkenalkan oleh kedua *host*, Rico Ceper dan Darius. Para peserta kemudian memperkenalkan diri mereka berikut dengan menyanyikan yel-yel khas klub sepak bola yang mereka bela.

- **Segmen 2**

Pada segmen ini akan diperkenalkan seorang “wasit” yang akan memimpin jalannya permainan. “wasit” kemudian akan mempersilakan kedua tim untuk memilih dua belas orang terbaiknya, yakni satu orang bertindak sebagai ‘*coach*’ dan sebelas orang lainnya sebagai ‘*footballe*’ untuk segera ikut bermain dalam segmen “*Road To A Champion.*”

“Wasit” akan memulai babak pertama dengan permainan yang dinamakan “*Shooting Star*” di mana para kontestan yang terdiri dari lima ‘*footballers*’. Masing-masing tim harus menendang bola masuk ke dalam gawang dengan melewati tantangan yang berbeda-beda. Masing-masing tim memiliki lima kali kesempatan menendang dari jarak dan poin yang telah ditentukan. Selanjutnya, permainan kedua dinamakan dengan “*Master Your Moves*” yang merupakan adu ketangkasan dan kecepatan setiap kontestan dalam menggiring dan mengontrol bola melalui rintangan yang telah disediakan. Bagi kontestan yang tercepat dan meminimalisir kesalahan yang dapat memenangkan permainan ini. Permainan ketiga dan terakhir adalah “*King of The Arena*” yang merupakan permainan tiga lawan tiga (*3 On 3 Street Ball*) yang ditentukan melalui banyaknya skor dari gol yang disarangkan dan gaya-gaya ala sepak bola jalanan (*free style*). Dalam permainan ini mengadopsi layaknya permainan sepak bola futsal dan *street ball* tanpa adanya garis keluar lapangan. Poin yang diberikan untuk satu gol adalah 100 sedangkan untuk *freestyle* yang ditampilkan bervariasi antara 45-95 dengan ketentuan gaya yang dilakukan adalah orisinil atau belum dilakukan oleh ‘*footballer*’ lainnya saat permainan berlangsung.

- **Segmen 3**

Setelah melalui permainan yang melelahkan dan menguras tenaga, peserta kemudian memiliki waktu istirahat untuk menikmati suguhan tips dan trik yang akan diberikan oleh pesepakbola profesional Indonesia dalam segmen “*Football Star.*” Bintang tamu yang akan ditampilkan pada episode ini ialah Bambang Pamungkas. Seorang pesepakbola Indonesia yang merupakan kapten Timnas Indonesia Senior dan penampilannya selalu ditunggu-tunggu oleh setiap penggemar sepak bola di tanah air. Tips dan trik dari Bambang Pamungkas akan ditampilkan melalui cuplikan VT, lalu akan datang langsung ke arena bermain untuk diwawancarai oleh kedua *host* dan menyapa peserta serta audiens yang hadir di arena bermain. Di segmen ini pula dibuka intraksi kepada audiens di rumah untuk bertanya-tanya langsung kepada bintang tamu melalui media sosial seperti facebook dan twitter. *Line SMS* juga kemudian akan dibuka bagi para penonton di sekitar arena bermain dan di rumah untuk memilih tim mana yang paling atraktif dan menghibur dalam acara “Gila Bola” episode kali ini.

- **Segmen 4**

Segmen ini dibuka oleh pembawa acara dan mewawancarai para peserta acara “Gila Bola.” Setelah itu, pembawa acara mempersilahkan masing-masing tim untuk berkumpul di tengah lapangan untuk menobatkan tim terbaik, menutup *SMS request* sekaligus mempersembahkan trofi “Gilanya Bola” dengan dibantu oleh Bambang Pamungkas yang akan memberikan trofi bagi tim yang terbaik. Kemudian

lagu “*We Are The Champions*” dari Queen akan berkumandang menutup acara dengan diiringi *credit title*.

3.18 Rundown

Rundown Episode 1

Segmen	No	Item	Durasi	Cast	Remark
1	1	Opening Bumper in	0.00.10		VT
	2	<i>Opening Ceremony</i> (Dokumentasi dua klub sepak bola yang akan bermain)	0.02.00		VT
	3	Profil Peserta	0.01.00		VT
	4	Host membuka segmen dan menyapa pemirsa di rumah dan di arena	0.02.00	<i>Host</i>	<i>Live on Tape</i>
	5	Perkenalan diri dan yel-yel	0.01.00	<i>Host, Peserta</i>	<i>Live on Tape</i>
	6	Host memberikan peraturan mengenai permainan apa saja yang akan dimainkan dan meminta pemirsa di rumah untuk SMS request	0.02.00	<i>Host</i>	<i>Live on Tape</i>
	7	Bumper Out	0.00.05		VT
<i>Commercial break</i>			4 menit		
2	8	Bumper in	0.00.05		VT
	9	Host membuka segmen dan menyapa pemirsa	0.01.00	<i>Host</i>	<i>Live on Tape</i>
	10	Host memperkenalkan wasit yang akan memimpin jalannya permainan	0.01.00	<i>Host, Peserta, Wasit</i>	<i>Live on Tape</i>

Segmen	No	Item	Durasi	Cast	Remark
	11	Wasit mengambil alih jalannya permainan. Wasit mempersilahkan para tim memilih 12 orang untuk bermain	0.01.00	<i>Host</i>	<i>Live on Tape</i>
	12	Wasit memandu peserta untuk bermain dalam permainan “ <i>Shooting Star</i> ”	0.05.00	Wasit, Peserta	<i>Live on Tape</i>
	13	Wasit memberikan hasil permainan “ <i>Shooting Star</i> ”	0.00.30	Wasit	VT
	14	Host mengomentari jalannya permainan pertama yang diselingi tampilan dari tayangan ulang	0.00.30	<i>Host</i>	<i>Live on Tape, VT</i>
	15	Wasit mempersilakan tim untuk bersiap-siap menjalani permainan kedua, “ <i>Master Your Moves</i> ”	0.01.00	Wasit, Peserta	<i>Live on Tape</i>
	16	Wasit memandu jalannya permainan “ <i>Master Your Moves</i> ”	0.05.00	Wasit, Peserta	<i>Live on Tape</i>
	17	Wasit memberikan hasil permainan kedua, “ <i>Master Your Moves</i> ”	0.01.00	Wasit	<i>Live on Tape</i>

Segmen	No	Item	Durasi	Cast	Remark
	18	Bumper Out	0.00.05		VT
<i>Commercial break</i>			4 menit		
3	19	Bumper in	0.00.05		VT
	20	Profil Bintang tamu, Bambang Pamungkas	0.01.00		VT
	21	Pembawa acara menyapa pemirsa kembali dan mewawancarai bintang tamu	0.03.00	Host dan Bambang Pamungkas	Live on Tape
	22	Bintang tamu memberikan tips dan trik untuk para peserta	0.01.00	Host dan Bintang tamu	Live on Tape
	23	Pembawa acara mengajak pemirsa untuk mengikuti permainan ketiga, “ <i>King of The Arena</i> ”	0.00.30	Host	Live on Tape
	24	Wasit memandu jalannya permainan ketiga, “ <i>King of The Arena</i> ”	0.10.00	Wasit, ‘Footballer’ & ‘Coach’	Live on Tape
	25	Wasit memberikan hasil lomba	0.01.00	Wasit	Live on Tape
	26	Host menjelaskan seluruh permainan telah dilaksanakan dan selanjutnya pengumuman siapa yang berhak menjadi juara “Gila Bola” setelah <i>commercial break</i> yang satu ini	0.01.00	Host	Live on Tape
	27	Bumper Out	0.00.05		VT
<i>Commercial break</i>			4 menit		
4	28	Bumper in	0.00.05		VT

Segmen	No	Item	Durasi	Cast	Remark
	29	Host membuka segmen sambil sedikit menjelaskan apa saja yang telah terjadi di segmen sebelumnya	0.01.00	<i>Host</i>	<i>Live on Tape</i>
	30	Host memanggil & mewawancarai ' <i>coach</i> ' masing-masing dan para <i>footballer</i>	0.01.00	<i>Host, 'Coach', & 'Footballer'</i>	<i>Live on Tape</i>
	31	Host menutup SMS <i>request</i> . Kemudian Host mempersilakan masing-masing tim berkumpul di tengah arena permainan untuk prosesi trofi juara	0.02.00	<i>Host, Wasit, Bintang Tamu, 'Coach' & 'Footballer'</i>	<i>Live on Tape</i>
	32	Bambang Pamungkas memberikan trofi "Gila Bola" kepada tim terbaik	0.01.00	<i>Host, Wasit, Bintang Tamu, 'Coach', & 'Footballer'</i>	<i>Live on Tape</i>
	33	Host menutup acara dan pamit kepada pemirsa.	0.00.30	<i>Host, Bintang Tamu, 'Coach' dan 'Footballer'</i>	<i>Live on Tape</i>
	34	Salam-salaman + <i>credit title</i>	0.00.30		VT
	TOTAL		60 menit		

No	Video	Audio
	Manchester City Indonesia	<i>"We are The Citizens! 3x"</i>
6	<p>Host memberikan peraturan mengenai permainan apa saja yang akan dimainkan dan meminta pemirsa di rumah untuk SMS request Darius</p> <p>VT Penjelasan tata cara dan aturan permainan Rico Ceper</p>	<p>Wah, <i>Gibolers</i> sepertinya kedua tim tidak mau kalah untuk menjadikan tim mereka sebagai tim yang paling heboh dengan yel-yel yang penuh semangat dan sangat atraktif dari masing-masing suporter. Setelah kita mendengarkan yel-yel yang bikin kita semangat bermain bola, sebelumnya kita akan kasih dulu penjelasan mengenai permainan-permainan apa aja yang akan kita mainkan di sore hari ini. Nah, kalau begitu kita saksikan tayangan yang berikut ini.</p> <p>(Musik latar)</p> <p><i>Gibolers</i> tadi udah kita saksikan cuplikan-cuplikan mengenai tata cara dan aturan bermain di <i>game show</i> "Gila bola"</p>

No	Video	Audio
	Darius	<p>kali ini. Permainan pertama akan melibatkan lima <i>'footballer'</i> untuk melakukan permainan "<i>Shooting Star</i>", lalu di permainan kedua melibatkan dua <i>footballer</i> dalam "<i>Master Your Moves</i>," dan pada permainan terakhir adalah "<i>King of The Arena</i>" yang melibatkan tiga <i>'footballer'</i>. Bagi tim yang paling banyak memenangkan permainan maka tim tersebut berhak menjadi pemenang dan trofi "Gilanya Bola."</p> <p>Rekan Rico, tentunya kita tidak lupa juga untuk mengingatkan para pemirsa yang di rumah untuk mengikuti SMS <i>request</i>. Anda yang di rumah dapat mengirim SMS ke nomor 6288. Pilihlah tim mana yang paling atraktif dan menghibur pada episode kali ini. Caranya, ketik GIBOL (spasi) tim A atau B, kirim ke nomor 6288. Nantinya, dua orang yang beruntung akan diumumkan di akhir episode dan mendapatkan hadiah yang menarik dari "Gila Bola." Sepertinya Anda sudah tidak sabar untuk mengikuti serunya permainan, tapi jangan kemana-mana tentunya setelah yang satu ini.</p>
7	Bumper Out	(<i>Theme song</i> "Gila Bola")
Commercial break		

No	Video	Audio
8	Bumper in	(Theme song “Gila Bola”)
9	Host menyapa pemirsa dan membuka segmen kedua Darius	Kembali bersama saya Darius di acara “Gila Bola.” Sebelumnya rekan saya, Rico Ceper telah menjelaskan tentang tata cara dan aturan permainan apa saja yang akan dimainkan pada sore hari ini. Tidak lupa saya akan memperkenalkan seorang wasit yang akan memimpin jalannya pertandingan. Yuk, langsung saja sama-sama kita berkenalan dipandu oleh rekan saya, silakan Rico Ceper!
10	Host memperkenalkan wasit yang akan memimpin jalannya permainan Rico Ceper VT profil wasit Rico Ceper	<i>Gibolers</i> saat ini di sebelah saya sudah ada seorang wasit yang akan memimpin jalannya permainan. Wasit pada sore hari ini dipimpin oleh wasit Tegar Sitompul. Mari kita saksikan profil singkat wasit kita kali ini di tayangan berikut ini. (Musik latar) Beliau memiliki latar belakang sarjana

No	Video	Audio
	<p>Wasit</p> <p>Rico Ceper</p> <p>Wasit</p> <p>Rico Ceper</p>	<p>olah raga di Universitas Negeri Jakarta dan merupakan anggota Persatuan Wasit Amatir Indonesia. Apa kabar wasit Tegar?</p> <p>Kabar baik, Rico.</p> <p>Sesuai dengan namanya, Tegar dan semoga selalu tegar untuk memimpin jalannya permainan pada sore hari ini. Sudah siapkah Anda memimpin permainan?</p> <p>Siap seratus persen, Rico.</p> <p>Kalau begitu saya persilakan kepada Anda untuk memimpin permainan pertama di games “<i>Shooting Star!</i>”</p>
11	Wasit mengambil alih jalannya permainan. Wasit mempersilahkan para tim memilih 12 orang untuk bermain (wasit dan peserta memasuki arena permainan)	Perhatian kepada seluruh tim, persiapkan diri kalian untuk memulai permainan pertama. Sekarang pilihlah seorang “ <i>coach</i> ” dan sebelas <i>‘footballer’</i> yang kalian anggap terbaik dari yang terbaik. Junjung tinggi sportifitas dan berjuang yang terbaik untuk meraih kemenangan. Bagi seluruh tim dipersilakan masuk ke arena permainan.
12	Wasit memandu peserta untuk bermain dalam permainan “ <i>Shooting</i>	Saat ini kita telah berada di arena permainan “ <i>Shooting Star.</i> ” Masing-

No	Video	Audio
	<i>Star”</i>	masing tim memiliki lima <i>‘footballer’</i> yang akan beradu kekuatan dalam menendang bola dan akurasi yang tepat untuk memasukkan bola ke dalam gawang. Seluruh <i>‘footballer’</i> bersiap! <i>Prriiiiiittt!!!</i>
13	Wasit memberikan hasil permainan <i>“Shooting Star”</i>	<i>Prriiiiiittt!!!</i> Selesai, masing-masing tim dipersilakan kembali ke tempat masing-masing. Hasil dalam permainan <i>“Shooting Star,”</i> yakni tim A berhasil memasukkan tiga bola dan tim B berhasil menjaringkan empat bola. Menilai hasil dari permainan pertama, maka tim B berhak menjadi <i>“star”</i> dalam permainan ini!
14	Host mengomentari jalannya permainan pertama yang diselingi tampilan dari tayangan ulang Darius	<i>Gibolers</i> sudah kita saksikan bagaimana serunya games yang pertama. Kita lihat masing-masing tim telah berusaha semaksimal mungkin untuk memasukkan bola ke dalam gawang yang dibayangkan oleh rintangan seperti kincir angin Belanda, Tembok Besar Cina, dan

No	Video	Audio
	<p>Rico Ceper</p> <p>VT Tayangan Ulang</p> <p>Darius</p>	<p>Menara Eiffel.</p> <p>Tentunya tidak mudah ya untuk melewati rintangan-rintangan yang selalu berputar dan menghalangi laju bola untuk masuk ke dalam gawang. Tetapi, ‘<i>footballers</i>’ tetap semangat walau bola yang mereka tendang harus menyangkut di rintangan-rintangan tersebut.</p> <p>(Musik Latar)</p> <p>Tampaknya kedua tim telah bersiap-siap untuk melanjutkan permainan. Kita kembali ke wasit Tegar. Silakan wasit Tegar.</p>
15	Wasit mempersilakan tim untuk bersiap-siap menjalani permainan kedua, “ <i>Master Your Moves</i> ”	<p>Terima kasih, Darius. Oke, tim bersiaplah untuk tantangan kedua yang disebut dengan “<i>Master Your Moves.</i>” Tantangan ini membutuhkan ketrampilan dalam menggiring bola dan kelincahan dalam mengontrol bola untuk melewati rintangan-rintangan yang ada. Tim yang bisa menyelesaikan permainan dengan waktu tercepat dan meminimalisir kesalahan akan menjadi pemenangnya.</p>
16	Wasit memandu jalannya permainan “ <i>Master Your Moves</i> ”	<p><i>Allright, team</i> persiapkan diri kalian di arena permainan. <i>Get ready!</i></p> <p><i>Prrriiiiiittt!!!</i></p>

No	Video	Audio
17	Wasit memberikan hasil permainan kedua, <i>“Master Your Moves”</i>	<p><i>Prriiiiiitttt!!!</i> Selesai... Setiap tim dapat kembali ke bangku cadangan. Tim tercepat dalam permainan ini adalah tim A dan kesalahan yang dibukukan adalah lima persen saja. Oleh karena itu, tim A berhak menjadi <i>“master”</i> di tantangan kali ini.</p> <p>Jangan beranjak dari saluran kesayangan kita, Global TV karena setelah yang mau lewat ada bintang tamu yang akan membagi ilmu tentang bermain bola yang baik dan benar. Setelah yang mau lewat ini.</p>
18	Bumper Out	(Theme song <i>“Gila Bola”</i>)
<i>Commercial break</i>		
19	Bumper In	(Theme song <i>“Gila Bola”</i>)
20	VT Profil Bintang tamu, Bambang Pamungkas	(Musik latar)
21	Pembawa acara menyapa pemirsa kembali dan mewawancarai bintang tamu Darius	<p>Kembali di acara <i>“Gila Bola.”</i> Bersama saya Darius dan rekan saya Rico Ceper. Di awal segmen <i>“Football Star”</i> tadi telah kita saksikan profil bintang tamu</p>

No	Video	Audio
		yang nanti akan kita ajak ngobrol- ngobrol dan lihat aksinya memberikan tips dan trik bermain sepak bola. Dia adalah seorang bintang sepak bola Indonesia yang telah melanglang-buana di pentas olah raga paling populer di Indonesia. Yup, kita sambut pemain kebanggaan <i>Indonesia the one and only for number twenty</i> , Bambang Pamungkas! Salam gila bola mas Bambang Pamungkas. Apa kabarnya di sore hari ini?
	Bambang Pamungkas	Alhamdulillah, baik mas...
	Darius	Apa kesibukan seorang Bambang Pamungkas yang akrab dipanggil BP ini sekarang setelah melewati kualifikasi piala dunia 2014 yang beberapa waktu lalu?
	Bambang Pamungkas	Saya masih aktif berlatih bersama klub Persija dan beberapa waktu yang lalu berlatih bersama tim “Indonesia Selection” yang dipersiapkan untuk melawan tim di mana David Beckham saat ini bernaung, “LA Galaxy.”
	Darius	Anda juga sempat menyicip satu lapangan dengan David Beckham ya...

No	Video	Audio
		Bagaimana perasaan Anda bisa dengan dengan <i>superstar</i> yang telah memiliki nama dan prestasi besar di dunia sepak bola.
	Bambang Pamungkas	Pastinya saya sangat senang bisa bertemu dan menjadi lawan seorang David Beckham. Pengalaman itu mungkin tidak bisa saya rasakan untuk kedua kalinya karena umur Beckham yang saat itu termasuk tua dalam sepak bola, tiga puluh enam tahun ya... Dan saya juga sudah memantapkan niat saya untuk gantung sepatu dari tim nasional setelah kualifikasi Piala Dunia 2014 kemarin dan mungkin berhenti total dari sepak bola beberapa tahun ke depan.
	Rico Ceper	Berarti benar ya, rumor yang beredar jika seorang BP akan pensiun dari sepak bola setelah kualifikasi Piala Dunia 2014 kemarin?
	Bambang Pamungkas	Iya, itu sudah saya umumkan kepada rekan wartawan (media) beberapa waktu

No	Video	Audio
		silam. Hal ini saya lakukan untuk memberikan jalan kepada pesepakbola muda yang bertalenta untuk membela tim nasional (timnas) Indonesia yang saat ini minim prestasi.
	Rico Ceper	Lalu, apa yang akan dilakukan BP ketika sudah tidak bermain sepak bola lagi?
	Bambang Pamungkas	Jujur, saya tidak bisa lepas dari sepak bola dan karena sepak bola saya bisa menghidup diri dan keluarga. Pastinya, saya akan berkecimpung di dunia sepak bola tetapi bukan sebagai pemain melainkan sebagai pengajar bagi bibit-bibit sepak bola muda. Kecintaan saya juga pada klub Persija Jakarta. Oleh karena itu, saya ingin sekali untuk menjadi bagian dari klub kesayangan saya tersebut.
	Rico Ceper	Sungguh menginspirasi seorang Bambang Pamungkas yang dalam setiap permainannya selalu menjadi pencetak gol yang dingin dengan kepala atau kakinya. Sampai saat ini, mungkin tidak ada yang bisa menyaingi kehebatan Bambang Pamungkas.
	Darius	Betul sekali, Rico. Namun, tentunya kita

No	Video	Audio
		<p>harus berharap ada Bambang-Bambang Pamungkas lainnya yang bisa mengangkat prestasi sepak bola Indonesia di dunia. Pasti pemirsa di arena dan di studio penasaran dong bagaimana Bambang Pamungkas bermain bola dengan baik dan benar. Langsung saja kita ikuti tips dan trik dari Bambang Pamungkas!</p>
22	<p>Bintang tamu memberikan tips dan trik untuk para peserta Bambang Pamungkas</p>	<p><i>Gibolers</i> sekarang saya akan mencoba memberikan tips bagaimana menendang bola yang baik dan benar. Pertama-tama, kita harus menggunakan sepatu olahraga khusus untuk bermain bola dan melakukan pemanasan. Pemanasan sangatlah penting agar otot-otot kita tidak tegang saat bermain. Kedua, perhatikan seberapa kuat dan jauh kita akan menendang bola. Untuk mengoper bola, kita bisa menggunakan telapak kaki bagian dalam dengan sudut tendangan sejajar dengan kaki. Jika kita menginginkan bola lambung, maka kita</p>

No	Video	Audio
		bola <i>free stlye</i> . Langsung aja kita ke wasit Tegar yang akan memimipin permainan beberapa saat lagi
24	Wasit memandu jalannya permainan ketiga, “ <i>King of The Arena</i> ”	Kepada masing-masing tim pilihlah tiga <i>footballer</i> yang akan bermain dalam permainan “ <i>King of The Arena</i> .” Masing-masing tim diharapkan menampilkan permainan sepak bola bebas yang menarik dan atraktif. Bagi tim dengan nilai tertinggi dialah yang berhak menjadi “ <i>The King</i> ” dalam permainan ini. Pertandingan akan segera dimulai. <i>Prriiiiiittt!!!</i>
25	Wasit memulai jalannya permainan ketiga Para peserta bermain di permainan “ <i>King of The Arena</i> ”	<i>Prriiiiiittt!!!</i> Permainan usai... Kedua tim dapat kembali ke bangku cadangan dan beristirahat. Hasil permainan “ <i>King of The Arena</i> ” sudah ada di tangan saya dan akan saya umumkan di akhir acara.
26	Host menjelaskan seluruh permainan telah dilaksanakan dan selanjutnya pengumuman siapa yang berhak	

No	Video	Audio
	menjadi juara “Gila Bola” setelah <i>commercial break</i> yang satu ini Darius	<i>Gibolers</i> permainan “ <i>King of The Arena</i> ” baru saja usai dan menandai berakhirnya <i>games</i> yang telah dimainkan di acara “Gila Bola” pada sore hari ini. Jangan kemana-mana pemirsa karena setelah yang satu ini kita akan mengikuti pemberian trofi bagi tim pemenang. Tetap di “Gila Bola!”
27	Bumper Out	(<i>Theme song</i> “Gila Bola”)
<i>Commercial break</i>		
28	Bumper in	(<i>Theme song</i> “Gila Bola”)
29	Host membuka segmen sambil sedikit menjelaskan apa saja yang telah terjadi di segmen sebelumnya Darius	Kembali bersama saya, Darius dan rekan saya, Rico Ceper di acara “Gila Bola.” Sudah kita saksikan bagaimana serunya kedua tim bermain, dari permainan “ <i>Shooting star</i> ,” lalu lanjut ke “ <i>Master Your Moves</i> ,” dan diakhiri dengan “ <i>King of The Arena</i> .” Kedua tim telah menyuguhkan permainan yang sportif dan menghibur. Bagaimana kesan para “ <i>coach</i> ” dan “ <i>footballer</i> ,” yuk kita dengarkan dipandu oleh rekan saya, Rico Ceper. Silakan, Rico!
30	Host memanggil & mewawancarai	

No	Video	Audio
	<p><i>'coach'</i> masing-masing dan para <i>footballer</i></p> <p>Rico Ceper</p>	<p>Gibol-ers, saat ini saya sudah bersama dengan tim A dengan <i>'coach'</i> Anton dan <i>'footballer'</i> andalannya Andre. <i>'coach'</i>, gimana kesan tadi sewaktu tim Anda bermain? Yakin jadi yang terbaik ya <i>'coach'</i> dalam <i>games</i> kali ini.</p> <p>Di samping saya juga sudah ada <i>footballer</i> dari tim B yang semenjak tadi telah menjadi tumpuan dalam setiap <i>games</i> seru yang dimainkan. Siapa nama Anda? Bagaimana tadi kesan waktu bermain di permainan “King of The Arena?” Oke, semoga tim Anda bisa menjadi yang terbaik ya. Kita kembali ke rekan Darius. Silakan, Darius!</p>
31	<p>Host menutup SMS <i>request</i>.</p> <p>Kemudian Host mempersilakan masing-masing tim berkumpul di tengah arena permainan untuk prosesi trofi juara</p> <p>Darius</p>	<p>Ya, sudah kita dengarkan komentar para <i>'coach'</i> dan <i>footballer</i>. Tidak terasa kita telah sampai di akhir acara. Tidak lupa</p>

No	Video	Audio
	Rico Ceper	<p>juga saya menutup <i>Line</i> SMS request. Hasil SMS request sudah ada di tangan saya dan akan saya umumkan bagi tim yang memiliki presentase tertinggi pilihan pemirsa adalah tim A! Selamat untuk tim A!</p> <p>Dan, untuk pemenang permainan secara keseluruhan adalah tim A dari suporter Manchester United FC Indonesia! Hasil ini menunjukkan bahwa suporter MUFC Indonesia berhak dinobatkan sebagai “Gilanya Bola,” Pemberian trofi akan diwakilkan oleh pesepak bola professional, Bambang Pamungkas.</p>
32	Bambang Pamungkas memberikan trofi “Gila Bola” kepada tim terbaik	(Queen – We Are The Champion)
33	Host menutup acara dan pamit kepada pemirsa. Darius	<p>Sekali lagi selamat untuk Manchester United FC Indonesia sudah menjadi yang terbaik di acara Gila Bola pada sore hari ini. Tidak terasa <i>Gibolers</i> selama satu jam kita bersama dan tampaknya saya, Darius dan rekan saya, Rico Ceper harus pamit undur diri dari hadapan para pemirsa. Berikut akan kami umumkan pemenang undian SMS Request, yakni</p>

No	Video	Audio
		dengan nomor 081801313 sekian, sekian... dan nomor 081243232 sekian, sekain berhak mendapatkan merchandise dari acara “Gila Bola.” Terima kasih kepada seluruh kru, suporter, dan pemirsa yang telah mendukung jalannya acara “Gila Bola”. Tetap sehat dan semangat untuk terus berolahraga dan sampai bertemu di acara “Gila Bola” minggu depan. Sampai jumpa...
34	Salam-salaman + <i>credit title</i>	(<i>Theme Song</i> “Gila Bola”)

3.20 Budgeting

Rancangan biaya produksi program “Gila Bola” per-episode dengan perkiraan 1 (satu) hari praproduksi, 3 (dua) hari produksi meliputi 2 hari produksi *taping* dan 1 hari *live on tape*, dan 3 (tiga) hari pascaproduksi adalah sebagai berikut:

3.20.1 Praproduksi

1. Riset

- *Researcher* Rp.150.000
- Sewa mobil Rp.100.000
- Bensin Rp.100.000
- *Driver* Rp. 50.000

2. Konsumsi

- Makan siang Rp. 60.000
- *Snack* Rp. 40.000 +

Total Biaya Praproduksi

Rp.400.000

3.20.2 Produksi /Episode

3.20.2.1 VT (*Taping*)

1. *Talent*

- Bambang Pamungkas Rp.2.000.000
- Pemain sepak bola amatir
2 orang @Rp500.000 Rp.1.000.000

2. *Kru*

- Produser Rp. 100.000
- *Program Director* Rp. 80.000
- *Scriptwriter* Rp. 70.000
- Asisten Produksi Rp. 60.000
- Juru kamera
3 orang @ Rp.50.000 Rp. 150.000
- *Voice over* Rp. 50.000
- Penata Rias dan Kostum Rp. 50.000

3. Transportasi dan komunikasi

- Sewa mobil Rp. 150.000
- *Driver* Rp. 50.000
- Pulsa handphone Rp. 100.000
- Bensin Rp. 100.000

4. Konsumsi

- Nasi Boks Rp. 200.000
- *Snack* Rp. 100.000

5. Peralatan *Shooting*

- Kamera

3 item @ Rp.200.000	Rp. 600.000
• <i>Clip On Microphone</i>	
1 item @ Rp 70.000	Rp. 70.000
• <i>Accu Light</i>	
2 item @ Rp 100.000	Rp. 200.000
• Mini DV	
4 item @ Rp 30.000	<u>Rp. 120.000 +</u>

Total Biaya VT/Episode Rp.5.200.000

3.20.2.2 Produksi *Outdoor (Live On Tape)*

1. *Talent*

• <i>Host</i>	
Rico Ceper	Rp.3.500.000
Darius Sinathrya	Rp.4.000.000
• Wasit	Rp.2.000.000
• Bintang tamu	
Bambang Pamungkas	Rp.3.000.000

Make-up & Wardrobe

• Peralatan make-up	Rp. 150.000
• Wardrobe	Rp. 400.000

2. *Peralatan Shooting*

• Kamera	
8 item @ Rp.200.000	Rp.1.600.000
• <i>Audio – Boom Mic</i>	
2 item @ Rp.100.000	Rp. 200.000
• <i>Clip On Microphone</i>	

3 item @ Rp.75.000 Rp. 225.000

- *Microphone*

2 item @ Rp.50.000 Rp. 100.000

- *Betacam* Rp. 150.000

3. Properti & Setting

- *Sewa lapangan sepak bola* Rp.3.000.000

- *Set building* Rp.3.000.000

- *Lampu Redhead*

3 item @ Rp.200.000 Rp. 600.000

- *Sewa LCD TV*

2 Item @ Rp.400.000 Rp. 800.000

4. Transportasi dan komunikasi

- *Mobil boks* Rp. 200.000

- *Driver* Rp. 50.000

- *Pulsa handphone* Rp. 300.000

- *Handy talkie* Rp. 100.000

5. Konsumsi

- *Lunch box* Rp. 800.000

- *Snack* Rp. 300.000

6. Kru

- *Produser* Rp.1.500.000

- *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*

8 orang @ Rp.300.000 Rp.2.400.000

- *Penata lampu*

3 orang @ Rp.250.000 Rp. 750.000

- Penata suara
3 orang @ Rp.300.000 Rp. 900.000
- *Switcher operator* Rp. 400.000
- *VTR operator* Rp. 300.000
- Penata rias dan kostum Rp. 200.000
- Pembantu umum
2 orang @ Rp.300.000 Rp. 600.000 +

Total Biaya Produksi Studio/Episode Rp.34.875.000

3.20.3 Pascaproduksi

- Editing Rp.1.500.000
- Subtitling dan grafis Rp. 300.000
- Konsumsi editor Rp. 200.000 +

Total Biaya Pascaproduksi/Episode Rp.2.000.000

3.20.4 Promo

3.20.4.1 Promo *On Air*

- Penayangan promo *on air*
Global TV x 1 Minggu Rp.70.000.000

3.20.4.2 Promo *Off Air*

- Giant Banner + Iklan Media Cetak +
Poster Rp.50.000.000
- Promo *road show* ke luar kota Rp.30.000.000 +

Total Biaya Promo Program Rp.150.000.000

Total Biaya Produksi**Program “Gila Bola”****Rp.157.600.000****BIAYA TAK TERDUGA****10% x Total Biaya Produksi****10% x Rp.157.600.000****Rp. 15.760.000 +****Sub Total Biaya Produksi****Program “Gila Bola”****Rp.173.360.000****HADIAH**

- Uang tunai Rp.10.000.000
- Piala “Gilanya Bola” Rp. 1.800.000
- Transportasi Peserta
24 orang @Rp.50.000 Rp. 1.200.000 +

Total Biaya Hadiah**Rp.13.000.000****TOTAL BIAYA PRODUKSI “Gila Bola”****Rp.186.360.000**

**Terbilang (Seratus Delapan Puluh Enam Juta Tiga Ratus
Enam Puluh Ribu Rupiah)**

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Augusta, Husni, dkk. 1990. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: CV Mawar Gempita.
- Blumer, Jay G. dan Katz, E. 1974. *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives On Gratifications Research*. London: Sage Publications.
- Darmawan, Daud M. 2007. *Menelusuri Jejak-Jejak Sejarah Kuno Sepak Bola Dunia*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Duncan, T. 2005. *Principles of Advertising & IMC*. New York: McGraw-Hill.
- Gaskell, G. dan Pearton, R. 1981. *Youth And Social Conflict: Sports And Spectator Violence*. London: Sage Publication.
- Giulianotti, R. 1999. *Football: A Sociology of The Global Game*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Goldstein, J. 1979. *Sports, Games, And Play: Social and Psychological Viewpoints*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Goodwin, A. dan Whannel, G. 1975. *Understanding Television*. New York: Routledge.
- Morris, M. 1954. *A History of Football*. London: Secker & Warburg.
- Nabi, Robin L. dan Oliver, Mary Beth. 2009. *Media Processes And Effects*. London: SAGE Publication.
- Ruben, Brent D. dan Stewart, Lea. 2006. *Communication & Human Behavior*. Boston: Pearson Education Inc.
- Rukmananda, Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. 2004. Jakarta: Grasindo.

Schultz, W. 1958. *FIRO: A Three-Dimensional Theory of Interpersonal Behavior*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Sendjaja, S. Djuarsa. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

_____. 1994. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Weinberg, Sanford B. 1980. *Messages: A Reader In Human Communication 2nd Edition*. New York: Random House.

Windahl, S. B. 1992. *Using Communication: An Introduction To Planned Communication*. London: Sage Publication.

Internet

Harmandini, Felicitas. "Reality TV Show, How Real Can You Go?" <http://www.haionline.com> (15 September 2005).

www.anneahira.com/sepak-bola-indonesia.htm, (16 September 2011, pkl, 22.23).

www.bataviase.co.id/node/520211, (16 September 2011, pkl, 22.48).

www.fifa.com/classicfootball/history/game.htm, (16 September 2011, pkl, 22.10).

<http://www.oleole.com/indonesia-football/fl3n.html>, (16 September 2011, Pkl, 22.56).



LAMPIRAN



Lampiran 1

Pedoman Wawancara

Ringkasan *Prototype* Program “Gila Bola”

Konsep acara yang disiarkan dengan format yang unik, dengan menampilkan permainan-permainan sepak bola dengan beberapa modifikasi tantangan untuk mengadu keterampilan, ketangkasan, dan stamina para peserta yang berasal dari dua suporter klub sepak bola. Selain *games* yang dimainkan, acara “Gila Bola” juga menghadirkan bintang tamu, yakni pesepakbola profesional di Indonesia yang akan berbagi tips dan obrolan menarik seputar sepak bola.

Daftar pertanyaan pedoman wawancara dibagi menjadi dua jenis, yakni:

1. Pertanyaan pedoman wawancara bagi suporter:
 - a. Apakah masuk ke dalam komunitas suporter merupakan keinginan sendiri atau orang lain?
 - b. Sudah berapa lama menjadi anggota suporter sepak bola?
 - c. Apa saja program yang ada dalam keanggotaan suporter?
 - d. Apakah ada usaha dari Anda untuk mengajak orang lain bergabung menjadi anggota suporter?
 - e. Setujukah Anda, jika ada *game show* tentang sepak bola dan seperti apakah nantinya?
2. Pertanyaan pedoman wawancara bagi target sasaran:
 - a. Apakah sebelumnya Anda pernah nonton *game show*?
 - b. Pernahkan menonton *game show* yang berkaitan tentang suporter sepak bola?
 - c. Apa pandangan Anda tentang suporter sepak bola?
 - d. Menurut Anda, jika ada *game show* tentang sepak bola seperti apakah nantinya?

Jawaban responden dari suporter sepak bola:

No.	Nama / Umur	No. pertanyaan	Jawaban
1	Fahmi Riza (24 tahun)	1	Awalnya masuk ke anggota suporter adalah keinginan diri saya sendiri, cari-cari informasi lewat internet tentang klub sepak bola yang suka
		2	Masuk dari tahun 2008 di klub kesukaan dan kebanggaan saya, Juventus FC
		3	Selama tergabung di keanggotaan suporter cukup banyak juga kegiatannya, seperti main futsal bareng, nonton bareng pertandingan sesama suporter Juve (Juventus), dan suporter lainnya. Jadi, nggak hanya nonton bareng suporter Juve aja, biasanya kita nonton bareng sama klub lain seperti suporter AC Milan FC, Lazio, dan Roma.
		4	Pasti ada, karena untuk menambah semangat kalau lagi nonton bareng dan melalui komunitas suporter ini kita bisa saling silaturahmi, bukan hanya sesama Juve tetapi juga suporter lainnya.
		5	Wah, setuju banget. Karena masih jarang banget program televisi yang berhubungan dengan suporter sepak bola khususnya yang di Indonesia. Tapi kalau ada pasti haruslah menarik. Mungkin dengan cara mengadu kekuatan fisik, keterampilan, dan ketangkasan dalam bermain sepak bola. Nggak cuma itu juga, tapi juga harus memiliki esensi bagi sesama suporter sepak bola, paling tidak mengenalkan suporter kepada para pemirsa.

No.	Nama / Umur	No. pertanyaan	Jawaban
2	Muhammad Ramadhan I. P. (23 tahun)	1	Pertama kali ikut Juventus Fans Indonesia itu denger-denger dari temen kampus. Terus, penasaran apa sih Juventus Fans itu. Kebetulan, saya suka banget sama Juventus dari kecil jadi akhirnya ketemu di internet. Nggak lama langsung ikut nonton bareng terus gabung ke komunitas suporternya.
		2	Saya masuk keanggotaan dari 2008 lalu.
		3	Sebenarnya sih banyak, tapi yang saya tahu ya nonton bareng, main futsal bareng, gathering antar sesama suporter Juve dari seluruh Indonesia, dan suporter klub sepak bola lainnya.
		4	Sampai saat ini saya usaha ngajak-ngajak temen yang sama-sama suka Juve. Itung-itung biar ada temen kalau nonton bareng, hehehe... Dan ngeramein suasana kalau lagi ngumpul-ngumpul.
		5	Setuju. Masih banyak masyarakat Indonesia yang menggandrungi sepak bola terutama saya. Jadi, mungkin program <i>game show</i> sepak bola dengan format yang menarik dan kocak bisa jadi pilihan tontonan alternatif. Bukan cuma program yang itu-itu saja.

Jawaban responden dari target sasaran:

No.	Nama / Umur	No. pertanyaan	Jawaban
1	Reyhan Affandi (16 tahun)	1	<i>Game show</i> itu seperti apa ya? (Setelah pewawancara jelaskan) Ohh, pernah... Mungkin seperti “Super Deal Dua Miliar” gitu ya? Pernah nonton beberapa di TV tapi lupa judulnya apa aja.
		2	Belum pernah.
		3	Suporter sepak bola itu rata-rata fanatic banget sama tim kesukaannya. Saking sayangnya bisa sampe ngikutin tim bolanya kalau lagi main, mungkin nonton di langsung di stadion atau lewat TV. Terus beli pernak-pernik yang berhubungan dengan tim atau pemain kesayangannya, sampe gaya rambutnya pun diikutin.
		4	Kalau ada program sepak bola di TV pengennya yang tentang permainan yang mengasah skill (kemampuan) dalam bermain bola tapi ada unsur lucu-lucunya dan nggak terlalu serius. Lalu, ada pengetahuan tentang cara bermain bola yang baik supaya bisa memberikan pemahaman bagi orang-orang yang hobi bermain sepak bola.
2	Andre Ferdinand (31 tahun)	1	Dulu sekali pernah nonton <i>game show</i> seperti “Game Zone” di TPI. Kalau <i>game show</i> yang baru biasanya dari Jepang seperti “Takeshi Castle”, “TV Champions”.

No.	Nama / Umur	No. pertanyaan	Jawaban
		2	Pernah, tapi jarang. Waktu itu nonton <i>game show</i> di ANTV yang nebak-nebak hadiah dari balik tirai. Nah, pas satu episode acaranya yang ikut dari para suporter klub sepak bola.
		3	Saya sendiri bukan tipe yang suka banget sama sepak bola, tapi melihat suporter sepak bola Indonesia itu mudah sekali terprovokasi dari oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Hingga akhirnya menyebabkan mereka antar sesama suporter terlibat bentrok. Hal ini nggak hanya ditemukan di Indonesia aja sih, Negara-negara di Eropa seperti Inggris atau Itali yang saya tahu juga suporter fanatic semua dan bersedia untuk melakukan apa saja demi tim kebanggaannya.
		4	Wah, seru banget pasti kalau ada game tentang sepak bola di televisi. Kalau ada acara televisi tentang suporter sepak bola, pastinya harus menghibur juga mendidik para pemirsa untuk mempelajari lebih dalam sepak bola itu sendiri. Dan juga lebih mendekatkan hubungan antar sesama suporter sepak bola. Acaranya juga harus banyak permainan yang menantang dan menarik buat ditonton.



Lampiran 2

Logo “Gila Bola”





Lampiran 3

Floorplan “Gila Bola”





Lampiran 4

Perspective





Lampiran 5

AGB Nielsen 23 Oktober 2011

No.	ANTV	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT!(R)	02:00	02:00	0.1	3.6	72
2	5R TUKANG PIJAT DAPAT BERKAH	02:00	03:57	0.2	7.8	121
3	TANGKAP 2(R)	03:57	04:29	0.1	4.1	49
4	TITIAN IMAN	04:29	05:02	0.1	3.4	55
5	FENOMANIA(R)	05:02	05:29	0.2	5.1	129
6	LENSA OLAH RAGA	05:29	06:13	0.8	9.9	414
7	TOPIK PAGI	06:13	06:47	0.5	5.2	261
8	HATIKEHATI BERSAMA MAMAH DEDEH	06:47	07:32	0.6	5.3	310
9	FORUM KITA	07:32	08:03	0.3	2.8	178
10	PEMULIHAN BAGI ANDA	08:03	08:33	0.3	2.4	154
11	FOODY WITH RUDY	08:33	09:01	0.5	3.9	259
12	TOPIK TERKINI	09:01	09:03	0.7	4.9	344
13	BERITANI	09:03	09:32	0.2	1.7	120
14	PROPERTIES IN HARMONY	09:32	10:03	0.2	1.7	125
15	77 ES TELER JUARA IND MASAK MU	10:03	10:56	0.4	2.5	186
16	DRTV INNOVATION STORE	10:56	11:27	0.3	2.2	170
17	TOPIK SIANG	11:27	12:00	0.6	3.9	294
18	KLIK!	12:00	12:55	1.4	10.5	753
19	TOPIK TERKINI	12:56	12:57	1.0	7.4	528
20	KAMPIUN	12:57	13:30	1.1	7.5	550
21	TOTAL FOOTBALL	13:30	14:02	0.9	6.1	458
22	CATATAN SI OLGA	14:02	15:02	1.1	7.8	569
23	MANTAP !	15:02	15:59	0.5	4.1	285
24	TOPIK PETANG	15:59	16:30	0.8	5.8	393
25	A NATIONAL GEOGRAPHIC	16:30	17:29	1.3	8.4	663
26	SIAPA TAKUT	17:29	18:29	0.9	4.3	481
27	PILDACIL BSM MIE SEDAAP INSTAN	18:29	21:01	1.2	4.3	622

28	TAWA TIWI TEAMLO	21:01	21:58	1.0	3.9	504
29	TOPIK TERKINI	21:58	21:59	0.8	4.2	426
30	5K LENTERA MERAH	21:59	23:59	0.6	4.8	330
31	WORLD'S MOST AMAZING VIDEOS(R)	23:59	24:28	0.4	5.9	225
32	TOPIK MALAM	24:28	25:02	0.4	7.3	227
33	RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT!(R)	25:02	25:59	0.3	6.8	138
34	5R TUKANG SOLDER BELUM HAJI SU	25:59	25:59	0.2	7.6	112

No.	Global TV	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	MTV PING !!!	02:00	02:14	0.2	5.4	99
2	DISASTER DATE	02:15	03:04	0.3	8.2	140
3	MTV PRANKED	03:05	03:29	0.2	7.9	116
4	MTV PUNK'D	03:30	03:59	0.2	7.4	91
5	MTV CRIBS(E05)	04:00	04:24	0.2	8.0	93
6	KID VS KAT	04:25	04:54	0.3	10.0	150
7	DORA THE EXPLORER	04:55	05:24	0.8	18.0	416
8	CHALKZONE	05:25	05:54	1.1	15.2	563
9	SPONGEBOB SQUAREPANTS	05:55	07:54	2.7	25.4	1,399
10	THE FAIRLY ODD PARENTS	07:55	08:29	1.8	15.2	957
11	GLUMPERS	08:30	09:00	1.5	12.2	802
12	TOM & JERRY KIDS SHOW	09:00	10:00	1.8	13.3	936
13	12B GEORGE OF THE JUNGLE 2	10:00	12:00	1.7	11.6	876
14	AWAS ADA SULEEE ...	12:00	13:03	1.6	11.4	819
15	GADIS PETUALANG	13:03	13:33	1.0	7.2	526

16	TEEN LICIOUS	13:33	14:02	0.6	3.9	293
17	MAT CALO	14:02	15:04	0.5	3.5	256
18	BOLA DALAM BERITA	15:04	15:34	0.6	4.7	326
19	BERITA GLOBAL	15:34	16:03	0.7	4.9	340
20	BERITAHU	16:03	16:32	0.6	4.8	330
21	FOKUS SELEBRITI	16:33	17:03	0.8	5.7	423
22	SPONGEBOB SQUAREPANTS	17:03	17:56	2.3	12.5	1,194
23	SUPER HERO ! KOCAK	17:56	18:59	2.0	8.1	1,024
24	12H CARS	18:59	21:29	3.0	10.8	1,578
25	BPL:QPR VS CHELSEA(L)	21:30	24:02	1.7	11.5	894
26	BPL:BLACKBURN VS TOTTENHAM	24:02	25:59	0.4	8.3	227

No.	Indosiar	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	SERIE A:JUVENTUS VS GENOA(L)	02:00	03:51	0.5	17.7	279
2	INAYAH	03:51	04:29	0.2	9.8	114
3	PROGRAM BIMBINGAN MANASIK HAJI	04:29	05:00	0.4	13.0	209
4	MAMAH& AA'	05:00	06:05	0.8	11.9	398
5	PENYEJUK IMANI	06:05	06:33	0.3	3.4	167
6	ULTRAMAN MEBIUS	06:33	07:08	1.0	9.6	525
7	HOT WHEELS BATTLE FORCE 5	07:08	07:41	1.3	10.7	654
8	BEY BLADE	07:41	08:15	1.2	10.2	642
9	DIAMOND & PEARL	08:15	08:44	1.3	10.3	661

10	BATTLE SPIRIT	08:44	09:13	1.2	9.1	616
11	POWER RANGERS RPM	09:13	09:46	1.3	9.6	663
12	DRAGON BALL Z	09:46	10:19	1.7	11.5	864
13	FAIRY TAIL	10:19	10:48	0.9	6.0	446
14	BLEACH	10:48	11:16	0.8	5.6	427
15	INAZUMA ELEVEN	11:16	11:43	1.0	6.7	509
16	HIGHLIGHT SERIE A	11:43	12:10	0.6	4.1	300
17	7Q MARVELLOUS COOK, THE	12:10	13:53	1.0	7.3	532
18	MY GIRLFRIEND IS GUMINHO	13:53	14:57	1.2	8.7	637
19	KISS(KISAH SEPUTAR SELEBRITIS)	14:57	15:29	0.9	7.1	487
20	FOKUS	15:29	16:03	0.8	6.2	426
21	QUEEN OF REVERSAL	16:03	17:06	0.9	6.3	453
22	BEDAH WARUNG	17:06	18:10	1.7	8.7	871
23	KHADIJAH DAN KHALIFAH	18:10	20:09	1.7	6.3	875
24	7V SUNAN KALIJAGA	20:09	21:43	2.7	9.9	1,423
25	BUAYA SHOW	21:43	24:01	1.9	13.5	991
26	SERIE A:INTER VS CHIEVO	24:01	25:31	0.7	11.5	349
27	SERIE A:BOLOGNA VS LAZIO(L)	25:31	25:59	0.4	12.4	225

No.	Metro	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	HEADLINE NEWS	02:00	02:00	0.1	2.9	57
2	ZERO TO HERO L3	02:00	02:04	0.1	3.3	63

3	METRO HIGHLIGHTS L3	02:04	02:30	0.2	5.4	95
4	ADVOCATES OF CHANGE:PEOPLE(J10	02:30	02:54	0.1	3.1	53
5	HEADLINE NEWS	02:54	03:00	0.1	3.2	52
6	ZONA MEMORI MASIH ADA L3	03:00	03:02	0.1	2.4	37
7	ADVOCATES OF CHANGE:PEOPLE(J10	03:02	03:54	0.1	3.4	47
8	HEADLINE NEWS	03:54	04:00	0.1	4.4	51
9	EXPEDITION L3	04:00	04:03	0.1	4.4	52
10	PENUTUPAN/PEMBUKAAN	04:03	04:28	0.1	6.1	72
11	METRO PAGI	04:28	04:30	0.1	6.1	75
12	HEADLINE NEWS	04:30	05:00	0.2	5.5	89
13	METRO PAGI	05:00	05:04	0.2	6.1	121
14	HEADLINE NEWS	05:04	06:00	0.2	3.0	99
15	METRO PAGI	06:00	06:03	0.3	3.0	141
16	LENSA BISNIS	06:03	06:57	0.2	2.3	119
17	HEADLINE NEWS	06:57	07:00	0.2	1.5	86
18	GREEN SEDAYU BIZ PARK	07:00	07:03	0.1	1.4	78
19	MENU AND VENUE	07:03	07:30	0.1	1.2	69
20	HEADLINE NEWS	07:30	08:00	0.2	2.0	126
21	ANCOL MANSION	08:00	08:03	0.3	2.8	178
22	RESIDENCE 1 AT SERPONG BOULEVA	08:03	08:30	0.1	0.9	57
23	HEADLINE NEWS	08:30	09:00	0.1	0.9	56
24	TALK INDONESIA	09:00	09:04	0.3	2.0	142
25	GREEN LAKE CITY	09:04	09:30	0.1	0.5	33

26	HEADLINE NEWS	09:30	10:00	0.1	0.4	31
27	SHOWBUZZ	10:00	10:02	0.2	1.2	88
27	METRO XIN WEN	10:02	10:30	0.2	1.5	116
27	ADVERTORIAL	10:30	10:55	0.1	0.7	53
27	HEADLINE NEWS	10:55	11:00	0.1	0.9	70
27	OPRAH WINFREY SHOW(C11)	11:00	11:06	0.1	0.8	60
27	METRO SIANG	11:06	11:59	0.4	2.6	196
27	HEADLINE NEWS	11:59	12:00	0.3	2.4	175
27	METRO SIANG	12:00	12:07	0.4	2.8	210
27	HEADLINE NEWS	12:07	12:59	0.4	2.7	193
27	12 PAS	12:59	13:02	0.2	1.4	101
27	E LIFE STYLE	13:02	13:30	0.3	1.9	138
27	HEADLINE NEWS	13:30	14:00	0.1	0.8	60
27	RR RACHAEL RAY	14:00	14:04	0.1	0.9	63
27	ADVERTORIAL	14:04	14:55	0.1	0.7	48
27	HEADLINE NEWS	14:55	15:00	0.1	0.8	52
27	ARCHIPELAGO	15:00	15:04	0.2	1.3	91
27	KICK ANDY L	15:04	15:30	0.2	1.3	88
27	HEADLINE NEWS	15:30	16:00	0.3	2.5	170
27	KICK ANDY L	16:00	16:05	0.6	4.5	303
27	METRO HARI INI	16:05	16:59	0.8	6.1	428
27	HEADLINE NEWS(F04)	16:59	17:00	0.4	2.6	201
27	METRO HARI INI	17:00	17:22	0.9	5.3	447
27	HEADLINE NEWS	17:22	18:00	0.8	4.0	407
27	METRO HARI INI	18:00	18:07	0.5	2.4	272

27	ADVERTORIAL	18:07	18:24	0.7	2.8	348
27	METRO THIS WEEK	18:24	18:29	0.7	2.9	367
27	HEADLINE NEWS	18:29	18:59	0.6	2.3	305
27	MARIO TEGUH GOLDEN WAYS	18:59	19:02	0.5	1.8	247
27	HEADLINE NEWS	19:02	19:59	0.6	2.4	336
27	JUST ALVIN	19:59	20:02	0.4	1.5	233
27	HEADLINE NEWS	20:02	21:00	0.6	2.0	299
27	DEMOCRAZY	21:00	21:03	0.3	1.0	148
27	HEADLINE NEWS	21:03	22:00	0.5	1.9	236
27	ZONA MEMORI MASIH ADA	22:00	22:03	0.4	1.8	183
27	HEADLINE NEWS	22:03	23:00	0.6	3.8	306
27	GENTA DEMOKRASI(R)	23:00	23:03	0.5	3.9	273
27	METRO SPORT	23:03	23:30	0.4	3.6	221
27	METRO MALAM	23:30	24:00	0.4	4.7	228
27	HEADLINE NEWS	24:00	24:01	0.6	8.0	331
27	METRO MALAM	24:01	24:07	0.6	7.9	322
27	HEADLINE NEWS	24:07	25:00	0.4	5.5	184
27	TALK INDONESIA L3	25:00	25:03	0.1	2.5	67
27	12 PAS L3	25:03	25:30	0.1	1.5	33
27	ADVOCATES OF CHANGE:PEOPLE(J10	25:30	25:54	0.1	3.3	61

No.	MNC	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	BPL:ASTON VILLA VS WEST BROM	02:00	03:50	0.4	13.3	210

2	SAMURAI NEWS	03:50	04:09	0.2	8.9	103
3	TOM AND JERRY	04:09	04:31	0.2	9.8	116
4	SIRAMAN QALBU	04:31	05:54	0.5	10.7	275
5	LINTAS PAGI	05:54	06:56	0.5	4.7	236
6	BIMBINGAN ROHANI	06:56	07:27	0.2	1.8	108
7	ELIAS AND THE ROYAL YACHT	07:27	08:27	0.6	5.0	310
8	UPIN & IPIN DAN KAWAN-KAWAN	08:27	09:25	1.4	10.7	719
9	GREBEK NUSANTARA	09:25	10:28	1.0	7.3	535
10	MATA PANCING	10:28	10:58	1.1	7.4	551
11	JENDELA WISATA	10:58	11:30	1.1	7.3	557
12	SIDIK KASUS	11:30	12:01	1.1	8.0	598
13	80X KAWIN PAKSA BAWA BENCANA	12:01	14:29	1.9	13.8	1,015
14	INDAHNYA SORE	14:29	15:30	1.6	12.4	861
15	INSPIRASI SORE	15:30	16:00	1.0	7.3	507
16	80S WINX CLUB MAGICAL ADVENTUR	16:00	17:28	1.1	7.3	552
17	THE OWL(D03)	17:28	17:58	2.6	13.1	1,348
18	SHAUN THE SHEEP	17:58	18:30	4.6	19.7	2,397
19	BPL:MAN UTD VS MAN CITY(L)	18:31	21:39	6.0	21.8	3,112
20	BPL:ARSENAL VS STOKE CITY	21:39	23:57	1.2	8.1	616
21	BPL:FULHAM VS EVERTON	23:57	25:59	0.2	4.1	114

No.	RCTI	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	UCL:NAPOLI VS BAYERN	02:00	02:43	0.3	8.6	150
2	UCL:LILLE VS INTERNAZIONALE	02:43	03:55	0.2	6.4	93
3	ASSALAAMU'ALAIKUM USTADZ	03:55	04:25	0.2	9.5	111
4	SEPUTAR INDONESIA PAGI	04:25	05:29	0.1	3.6	72
5	GO SPOT	05:29	06:30	0.7	8.6	376
6	THE WONDERFUL WORLD OF DISNEY	06:30	07:03	0.9	8.6	466
7	LARVA	07:03	07:35	1.7	14.9	899
8	CRAYON SHINCHAN	07:35	08:04	1.8	14.8	932
9	DORAEMON	08:04	08:34	2.7	22.0	1,387
10	DAHSYAT	08:34	10:52	2.2	16.1	1,153
11	INTENS	10:52	11:58	2.2	15.0	1,140
12	SEPUTAR INDONESIA SIANG	11:58	12:32	1.8	12.7	917
13	PENYEGARAN ROHANI	12:32	13:02	0.3	2.4	170
14	3F WIZARDS OF WAVERLY PLACE TH	13:02	15:10	1.4	10.0	731
15	3U BARBIE FAIRYTOPIA	15:10	16:56	1.8	13.3	926
16	SEPUTAR INDONESIA	16:56	17:26	1.4	8.9	739
17	PROFIL NIAGA	17:26	17:29	0.8	4.3	402
18	SILET	17:29	18:08	1.7	8.2	877
19	DEWA	18:08	19:56	4.3	16.3	2,226
20	PUTRI YANG DITUKAR	19:56	20:55	3.8	13.0	1,958
21	ANUGERAH	20:55	22:06	3.8	15.6	1,971

21	KONSER ROAD TO SEAGAMES'11 TRI	22:06	23:40	1.5	11.2	802
21	30 LITTLE BIG SOLDIER	23:40	25:40	0.7	11.0	355
21	UCL:AC MILAN VS BATE BORISOV	25:40	25:59	0.6	16.9	295

No.	SCTV	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	6L SWORDSMAN	02:00	03:37	0.2	7.5	123
2	PACAR PILIHAN(R)	03:37	04:00	0.2	7.9	94
3	KATA USTADZ SOLMED	04:00	04:27	0.1	3.4	40
4	LIPUTAN 6 PAGI	04:27	05:57	0.3	6.8	177
5	WAS WAS	05:57	07:00	1.2	12.2	619
6	INBOX ARENA MUSIK*999# INDOSAT	07:00	08:58	1.9	15.8	987
7	HOT SHOT	08:58	10:00	2.0	15.2	1,070
8	6K GUNUNG KESANDUNG CINTA	10:00	11:08	3.3	22.7	1,712
9	LIPUTAN 6 TERKINI	11:08	11:09	3.1	21.1	1,615
10	6K GUNUNG KESANDUNG CINTA	11:10	11:57	3.5	24.0	1,813
11	LIPUTAN 6 SIANG	11:57	12:31	1.8	13.1	946
12	USAHA ANDA	12:31	12:34	1.6	11.3	820
13	6I DIHIPNOTIS CINTA UYA KUYA	12:34	14:30	2.2	15.5	1,148
14	STATUS SELEBRITIS	14:30	15:01	1.9	13.9	983
15	HIP,HIP,HURA!	15:01	16:06	2.3	17.8	1,226
16	LIPUTAN 6 TERKINI	16:06	16:15	2.3	17.7	1,176
17	HIP,HIP,HURA!	16:15	17:58	1.9	11.8	1,001

18	LIPUTAN 6 PETANG	17:58	18:30	2.4	10.3	1,254
19	GET MARRIED THE SERIES	18:30	19:30	2.9	11.3	1,525
20	KUPINANG KAU DENGAN BISMILLAH	19:30	20:07	1.9	6.6	985
21	LIPUTAN 6 TERKINI	20:07	20:09	1.8	6.1	932
21	KUPINANG KAU DENGAN BISMILLAH	20:09	21:08	2.5	8.7	1,299
21	HARMONI	21:08	22:45	1.8	9.0	965
21	LIPUTAN 6 TERKINI	22:45	22:47	1.4	9.9	739
21	HARMONI	22:47	23:21	1.2	9.4	632
21	6J CINTA KEABISAN ONGKOS	23:21	25:28	1.1	15.3	566
21	POTRET MENEMBUS BATAS(F06)	25:28	25:52	0.6	17.5	330
21	6L OJEK BANG JECK	25:52	25:59	0.6	20.3	337

No.	TRANS TV	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	9S VACANCY 2: THE FIRST CUT	02:00	02:04	0.5	14.1	273
2	9G WE'RE BACK! A DINOSAUR'S ST	02:04	03:06	0.1	3.4	58
3	9G BABE	03:06	04:29	0.1	5.3	67
4	REPORTASE PAGI	04:29	05:32	0.4	9.8	204
5	ISLAM ITU INDAH	05:32	06:29	1.0	11.4	503
6	INSERT (INFORMASI SELEBRITI)	06:29	07:01	1.2	11.3	609
7	MENJAMU TAMU	07:01	08:02	0.9	7.9	485

8	JELAJAH	08:02	08:33	1.1	9.5	600
9	CELEBRITY ON VACATION	08:33	09:06	1.5	12.0	801
10	CERIWIS(C09)	09:06	10:11	2.3	16.8	1,198
11	ALA CHEF	10:11	10:54	1.9	13.1	988
12	INSERT (INFORMASI SELEBRITI)	10:54	12:02	2.0	13.6	1,032
13	GRIYA UNIK	12:02	12:31	1.4	9.9	709
14	NGULIK(NGOBROL USIL DAN ASIK)	12:31	12:59	1.5	10.6	763
15	ONLINE(C09)	12:59	13:54	1.7	11.8	874
16	BOSAN JADI PEGAWAI !	13:54	14:22	1.5	10.6	792
17	HARMONI	14:22	14:53	1.3	9.5	685
18	ETHNIC RUNAWAY	14:53	15:55	1.6	12.2	840
19	PANTAU	15:55	16:26	1.5	11.5	777
20	INVESTIGASI SELEBRITI	16:26	16:56	1.7	12.2	887
21	REPORTASE	16:56	17:28	3.1	19.0	1,599
21	JIKA AKU MENJADI	17:28	18:20	3.0	14.3	1,579
21	NILAI KEHIDUPAN(A01)	18:20	19:03	3.6	14.3	1,892
21	TERMEHEK MEHEK	19:03	19:36	3.8	14.4	1,988
21	SKETSA	19:36	20:38	3.2	11.0	1,657
21	CAHAYA KEIKHLASAN	20:38	21:34	1.0	3.7	525
21	9S THE LOST WORLD JURASSIC PARK	21:34	24:13	1.4	10.0	736
21	9S VACANCY	24:13	25:54	0.5	10.3	272
21	9G THE HARD WAY	25:54	25:59	0.4	13.6	224

No.	TRANS 7	Start time	End Time	TVR	Share	000s
-----	---------	------------	----------	-----	-------	------

1	47S HAIRSPRAY	02:00	02:02	0.5	12.2	239
2	PENUTUPAN	02:02	02:05	0.2	6.0	114
3	OFF BROADCAST	02:05	04:58	0.0	0.0	0
4	PEMBUKAAN	04:58	05:00	0.0	0.2	3
5	TABIR SUNNAH(G04)	05:00	05:27	0.2	4.8	118
6	DUNIA KARTUN	05:27	05:54	0.7	9.1	345
7	SPORT 7	05:54	06:24	0.9	10.1	477
8	REDAKSI PAGI	06:24	07:25	1.0	9.6	531
9	U2 UJE & UDIN	07:25	07:56	1.1	9.1	566
10	BINTANG LIMA	07:56	08:24	1.1	8.8	553
11	MAKAN BESAR	08:24	08:54	1.1	8.9	578
12	LET'S GO!	08:54	09:24	1.0	7.7	529
13	HAPPY HOLIDAY	09:24	09:55	1.2	8.5	602
14	R'NB REKREASI DAN BELAJAR	09:55	10:25	1.5	10.1	768
15	JALAN JALAN SELEBRITI	10:25	10:55	2.0	14.0	1,043
16	HIGHLIGHTS MOTOGP	10:55	11:30	1.2	8.2	622
17	REDAKSI SIANG	11:30	12:01	1.1	7.4	557
18	GALERI SEPAKBOLA INDONESIA	12:01	12:29	1.4	10.2	733
19	ONE STOP FOOTBALL	12:29	12:57	2.3	16.7	1,203
20	MOTOGP(L)	12:57	15:47	2.4	17.4	1,256
21	UPS SALAH	15:47	16:03	2.3	17.4	1,182
21	MANCING MANIA	16:03	16:28	2.1	16.2	1,100
21	REDAKSI SORE	16:28	17:01	2.2	15.4	1,129
21	KAMPUNG HAWA	17:01	18:04	2.0	10.9	1,052

21	WARA WIRI	18:04	18:57	2.8	11.3	1,452
21	REDAKSI UTAMA(J01)	18:57	19:02	4.5	17.3	2,371
21	GARA-GARA MAGIC	19:02	19:58	2.4	8.7	1,241
21	HITAM PUTIH	19:58	21:00	4.4	15.3	2,314
21	PAS MANTAB	21:00	22:45	3.4	16.3	1,786
21	L.A. LIGHTS JAVA SOULNATION FE	22:45	23:15	1.4	10.2	706
21	MISTER TUKUL	23:15	24:14	1.4	14.8	728
21	47S KINGS OF SOUTH BEACH	24:14	25:57	0.7	14.1	367
21	PENUTUPAN	25:57	25:59	0.2	6.8	111
21	OFF BROADCAST	25:59	25:59	0.0	0.0	0

No.	TRANS 7	Start time	End Time	TVR	Share	000s
1	VLA LIGA:MALAGA VS R MADRID(L)	02:00	02:49	0.9	25.5	449
2	VLA LIGA:BARCELONA VS SEVILL(L)	02:49	05:01	0.9	35.1	492
3	KABAR PAGI	05:01	06:30	0.7	9.8	371
4	APA KABAR INDONESIA(F05)	06:30	08:58	0.6	5.2	316
5	DRTV INNOVATION STORE	08:58	09:28	0.4	2.7	188
6	BOXING LEGENDS	09:28	10:10	0.8	5.6	408
7	KABAR TERKINI	10:10	10:17	0.8	5.3	412
8	BOXING LEGENDS	10:18	10:30	0.8	5.7	433
9	SOCCER ONE	10:30	11:00	1.1	7.5	559
10	KABAR TERKINI	11:00	11:02	1.1	7.6	587

11	HOT SPORT	11:02	11:59	1.0	6.8	517
12	KABAR SIANG	11:59	12:58	0.9	6.5	465
13	DAMAI INDONESIAKU(G04)	12:58	13:56	1.2	8.7	647
14	KABAR TERKINI	13:56	13:59	1.1	7.9	582
15	DAMAI INDONESIAKU(G04)	13:59	14:57	1.1	7.9	577
16	KABAR TERKINI	14:57	14:59	0.7	5.6	384
17	CARGLOSS MOTOCROSS INTERNATION	14:59	15:30	0.3	2.0	137
18	CARGLOSS MOTOCROSS INTERNA(H02	15:30	15:58	0.6	4.3	298
19	KABAR TERKINI	15:58	16:00	0.5	3.7	247
20	CARGLOSS MOTOCROSS INTERNA(H02	16:00	16:26	0.5	4.2	283
21	SPORT FILE(R)	16:26	16:54	0.7	4.7	343
21	KABAR TERKINI	16:54	16:57	0.5	3.5	259
21	KABAR PETANG	16:57	18:59	1.2	5.7	626
21	APA KABAR INDONESIA(F05)	18:59	20:00	1.0	3.7	533
21	KABAR TERKINI	20:00	20:03	0.7	2.4	356
21	LAWYERS CLUB(R)	20:03	21:01	0.9	3.1	463
21	KABAR TERKINI	21:01	21:08	0.5	1.9	271
21	LAWYERS CLUB(R)	21:08	21:58	1.0	4.3	536
21	KABAR MALAM	21:58	22:49	0.8	5.1	438
21	VLA LIGA:AT MADRID VS MALLOR(L	22:49	24:55	0.2	2.7	129
21	VLA LIGA:VALENCIA VS ATHLETI(L	24:55	25:59	0.1	3.4	72



BIODATA PENULIS

Nama : Cauzsa Citra Pratama

Tempat/tanggal lahir : Jakarta, 6 Oktober 1988

Agama : Islam

Status : Mahasiswa

Alamat : Jalan Taman Soka II Blok N2 No.10
Perumahan Taman Galaxi Indah, Bekasi Selatan 17147

No. telp. : 0818684360 / 021-91288138

E-mail : cauzsa_cp_lenoir@yahoo.com

Pendidikan Formal

1994 – 2000 : SD Tunas Jaka Sampurna, Bekasi

2000 – 2003 : SMPN 12, Bekasi

2003 – 2006 : SMAN 2, Bekasi

2006 – 2009 : D-3 Broadcast FISIP Universitas Indonesia, Depok

2009 – 2012 : S-1 Ekstensi Komunikasi Massa FISIP Universitas Indonesia,
Depok