




**PENERAPAN ASPEK VISUAL IDE KREATIF DALAM PROGRAM  
DANGDUT ACADEMY 3**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Penyiaran



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Disusun oleh :

Juniarto Fathurohman

44112120016

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2016**

### LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juniarto Fathurohman  
Nim : 44112120016  
Jurusan : Broadcasting  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : PENERAPAN ASPEK VISUAL IDE KREATIF DALAM PROGRAM DANGDUT ACADEMY 3

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini adalah berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli murni hasil karya sendiri yang telah saya buat untuk menjadi salah satu persyaratan untuk menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan dari skripsi atau penelitian yang sudah ada. Kecuali ada beberapa kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun

Jakarta, 5 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



METERAI  
TEMPEL  
TGL 20  
20AD1AEF359653503  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Juniarto Fathurohman

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENERAPAN ASPEK VISUAL IDE KREATIF DALAM  
PROGRAM DANGDUT ACADEMY 3

Nama : Juniarto Fathurohman

NIM : 44112120016

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting



Jakarta, 28 Desember 2020

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,



(Dr. Afdal Makkuraga, M.Si)

## LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : PENERAPAN ASPEK VISUAL IDE KREATIF DALAM  
PROGRAM DANGDUT ACADEMY 3

Nama : Juniarto Fathurohman

NIM : 44112120016

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 28 Desember 2020

**Ketua Sidang,**

Drs. Riswandi, M.Si



(*Riswandi*)

**Penguji Ahli,**

Morissan, MA., Ph.D



(*Morissan*)

**Pembimbing,**

Dr. Afdal Makkuraga, M.Si



(*Afdal Makkuraga*)

## LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : PENERAPAN ASPEK VISUAL IDE KREATIF DALAM  
PROGRAM DANGDUT ACADEMY 3

Nama : Juniarto Fathurohman

NIM : 44112120016

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 28 Desember 2020

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing



(Dr. Afdal Makkuraga, M.Si)

Ketua Bidang Studi Broadcasting



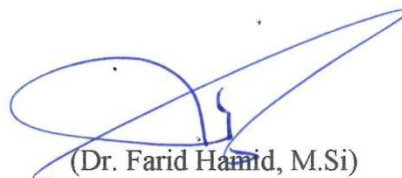
(Dr. Afdal Makkuraga, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Ponco Budi Sulisty, M.Comn., Ph.D)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid, M.Si)



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang studi Broadcasting  
Juniarto Fathurohman  
44112120016

Penerapan Aspek Visual Ide Kreatif Dalam Program Dangdut Academy 3  
Jumlah Halaman : 60 Halaman, 11 Buku + 1 Artikel Internet.

#### ABSTRAK

Program *talent search* D'Academy 3 di INDOSIAR merupakan sebuah program pencarian bakat yang dikemas untuk mencari bibit para penyanyi dangdut yang berkualitas dari berbagai kota di Indonesia dengan harapan peserta dapat mewujudkan mimpinya untuk menjadi penyanyi dangdut yang professional. Dengan demikian diharapkan melalui program D'Academy di Indosiar para peserta mampu mendapatkan ilmu dari para mentor sekaligus bisa mewujudkan mimpinya menjadi nyata.

Televisi merupakan salah satu medium terfavorit bagi para pemasang iklan di Indonesia. Media televisi merupakan industri yang padat modal, padat teknologi dan padat sumber daya manusia. Namun sayangnya kemunculan berbagai stasiun televisi di Indonesia tidak diimbangi dengan tersedianya sumber daya manusia yang memadai. Pada umumnya, televisi dibangun tanpa pengetahuan pertelevisian yang memadai dan hanya berdasarkan semangat dan modal yang besar saja.

Setelah memahami latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Aspek Visual Ide Kreatif dalam Program Dangdut Academy 3” Adapun tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui seberapa besar penerapan atau praktek aspek visual sebuah gambar dalam ide kreatif yang dituangkan pada program dangdut academy 3 agar bisa dilihat dengan indah oleh penonton di rumah”.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dan melalui pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi khusus. Teknik pengumpulan data berupa wawancara secara mendalam dengan informan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah ilmu akademis dalam penerapan sebuah gambar / visualisasi agar sebuah ide kreatif yang dituangkan sesuai dengan kenyataan.





Mercu Buana University  
Faculty Of Communication  
Broadcasting Field of Study  
Juniarto Fathurohman  
44112120016

Application of Visual Aspects of Creative Ideas in the Dangdut Academy 3 Program

Number of Pages: 60 Pages, 11 Books + 1 Internet Article.

#### **ABSTRACT**

The talent search program D'Academy 3 at INDOSIAR is a talent search program that is packaged to find quality dangdut singers from various cities in Indonesia with the hope that participants can realize their dreams of becoming professional dangdut singers. Therefore, it is hoped that through the D'Academy program at Indosiar, participants will be able to gain knowledge from mentors and at the same time make their dreams come true.

Television is one of the favorite mediums for advertisers in Indonesia. Television media is a capital-intensive, technology-intensive and human resource-intensive industry. Unfortunately, the emergence of various television stations in Indonesia is not matched by the availability of equal human resources. In general, television is built without equal television knowledge and only based on enthusiasm and large capital.

After understanding the background above, the researcher formulates the problem in this study is "How to Apply Visual Aspects of Creative Ideas of D'Academy" The purpose of this is "to find out how much the application or practice of the visual aspects of an image in creative ideas in the D'Academy 3 program in order to viewed beautifully by the audience at home".

This study uses a descriptive type of research and through a qualitative approach using a special study method. Data collection techniques in the form of in-depth interviews with informants.

The results of this study are expected to provide an academic knowledge in the application of an image or visualization so that a creative idea is poured in accordance with reality.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Skripsi ini. Tujuan penulis membuat Skripsi ini adalah diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Fakultas Ilmu Komunikasi Bidang Studi Penyiaran di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis menyampaikan beribu ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Afdal Makkuraga Putra, M.Si selaku Dosen Pembimbing penulis yang banyak sekali membantu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak A. Rahman H I, MM,M.Si, selaku wakil dekan Ilmu Komunikasi Mercu Buana.
4. Bapak Afdal Makkuraga Putra, M.Si selaku Ketua Program Studi Broadcasting Universitas Mercubuana.
5. Bapak selaku sekretaris bidang Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.



6. Bapak Rizki Briandana, M.Comn selaku sekertaris bidang Broadcasting Fakultas Ilmu Komuikasi Unifersitas Mercubuana.
7. Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana yang selama ini selalu mengajarkan dan mengarahkan baik secara akademik ataupun yang lainnya.
8. Para staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah membantu penulis dalam hal akademik.
9. Para staf perpustakaan yang telah berbaik hati meminjamkan referensi buku.
10. Kedua orang tuaku, Bapak Ashar Bsc, dan Ibu Pastina Murni Batubara serta Mas Farid Dian Azhari SE atas dukungan dan doanya.
11. Produser Eksekutif D'Academy 3 Indosiar Bapak Adang Sudarto dan Ibu Kristiana Sugiyarto
12. Produser D'Academy 3 Indosiar Bapak Swandaru Listyo, Bapak Daniel Djalimoen
13. Program Director Bapak Gordas Aria, Laurensia Lina, dan Bapak M. Subukhi
14. Kreatif D'Academy 3 (Kia, Kak Diffy, Alfani)
15. Rekan Kerja News Indosiar
16. Junizha Anggi yang selalu menyemangati, memberi saran, mengajari banyak hal dan membuat senang.
17. Teman-teman seperjuangan Berits, Kiki Qhiting, Nobel, Toni, Yosef yang telah memberikan pelajaran, kekompakan serta arti kekeluargaan dalam akademik.

18. Teman-teman Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya jurusan Broadcasting angkatan 2013
19. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunianya kepada kita semua amien. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya. Semoga apa yang penulis berikan dapat bermanfaat bagi kita semua.



Jakarta, Januari 2017

Penulis

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Juniarto Fathhurohman

## DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan Mahasiswa .....	i
Lembar Persetujuan Skripsi.....	ii
Lembar Tanda Lulus Sidang Skripsi.....	iii
Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi .....	iv
Abstrak .....	v
<i>Abstract</i> .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	x

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar belakang Penelitian .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	5
1.3 Tujuan penelitian.....	5
1.4 Manfaat penelitian.....	6

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Kreativitas Kamera.....	7
2.1.1 Tipe <i>Angle</i> Kamera .....	10

2.1.2 Ukuran Gambar ( <i>Frame Size</i> ) .....	11
2.1.3 Ragam Jenis Gerakan Kamera .....	14
2.1.4 Komposisi Gambar .....	16
2.1.5 Multi Kamera .....	17
2.2 Televisi Sebagai Media Massa .....	18
2.2.1 Pengertian Televisi .....	18
2.2.2 Karakter Televisi .....	20
2.2.3 Fungsi Televisi Sebagai Media Massa .....	21
2.3 Pengertian Televisi .....	22
2.3.1 Pengertian Program Televisi .....	22
2.3.2 Jenis Program Televisi .....	22
2.4 Proses Produksi .....	24
2.5 Pelaksanaan Produksi .....	27
2.6 Pengertian Ide Kreatif .....	28
2.6.1 Pengertian Ide .....	28
2.6.2 Pengertian Kreatif .....	30
2.7 Peran Kreatif Televisi .....	32

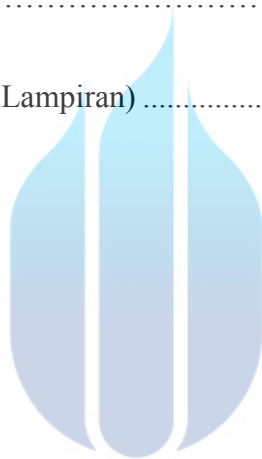
### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

3.1 Tipe Penelitian .....	36
3.2 Metode Penelitian .....	37
3.3 Subyek Penelitian .....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	40
3.4.1 Data Primer .....	40
3.4.2 Data Sekunder .....	40
3.5 Teknik Analisa Data .....	41

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Sejarah Singkat PT. Indosiar Visual Mandiri .....	42
4.1.1 Visi dan Misi .....	44
4.1.2 Logo .....	46
4.1.3 Divisi Produksi Indosiar .....	47
4.2 Gambaran Umum Dangdut Academy 3 .....	48
4.2.1 Overview .....	48
4.2.2 Logo Dangdut Academy 3 .....	49
4.2.3 Mekanisme .....	50
4.3 Hasil Penelitian .....	52
4.3.1 Ide Awal Dangdut Academy .....	52

4.3.2 Peran Pengarah Acara Dalam Aspek Visual.....	54
4.4 Pembahasan.....	55
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	57
5.2 Saran .....	58
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	 59
<b>LAMPIRAN (CV Sebagai Lampiran)</b> .....	60



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA