

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERAN PENULIS NASKAH MENGIMPLEMENTASIKAN IDE
KREATIF MENGGUNAKAN METODE *SCAMPER* KEDALAM
PROGRAM TELEVISI *REALITY SHOW* “*PICK ME!*”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:
SYARIFAH SALMA
NIM: 21320135

PROGRAM STUDI PENYIARAN
JURUSAN KOMUNIKASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penulis Naskah Mengimplementasikan Ide Kreatif
Menggunakan Metode *SCAMPER* kedalam Program
Televisi *Reality Show "PICK ME!"*
Penulis : Syarifah Salma
NIM : 21320135
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

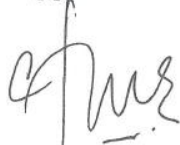
Tugas Akhir itu telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
.....*Senin*....., tanggal *29 Juli 2024*.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP. 199006302019032002

Anggota 1



Laelatul Pathia, M.Ikom
NIDN. 0016079004

Anggota 2



Ifah Atur Kurniati, M.Ikom
NIP. 198505182020122009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum.
NIP.197508072009121000

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Peran Penulis Naskah Mengimplementasikan Ide Kreatif
Menggunakan Metode *SCAMPER* kedalam Program
Televisi *Reality Show "Pick Me!"*
Penulis : Syarifah Salma
NIM : 21320135
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir itu telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juli 2024.

Pembimbing 1



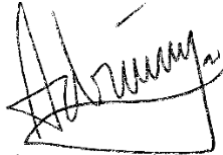
Ifah Atur Kurniati, M.Ikom
NIP. 198505182020122009

Pembimbing 2



Sifa Sultanika, M.Sn
NIP. 199406252022032017.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Penyiaran



Adryans, S.Si., M.Sn.
NIP. 198510012019031004

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifah Salma
NIM : 21320135
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Peran Penulis Naskah Mengimplementasikan Ide Kreatif Menggunakan Metode
SCAMPER kedalam Program Televisi *Reality Show "Pick Me!"*
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 26 Juli 2024

Yang menyatakan,



Syarifah Salma
NIM: 21320135

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifah Salma
NIM : 21320135
Program Studi : Penyiaran
Jurusan : Komunikasi
Tahun Akademik : 2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Peran Penulis Naskah Merealisasikan Naskah Kedalam Bentuk Dialog Pada Program Televisi Realita "*Pick Me!*" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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

Jakarta, 26 Juli 2024

Yang menyatakan,



Syarifah Salma
NIM: 21320135

ABSTRAK

Mass media is deeply embedded in society, its role influencing social life, work, and education. One of the media that is very easy to convey information as well as entertainment and is often used is television. The development of several genres adds to the variety of television programs that develop according to trends that are popular in society. This is evidenced by the increasing number of television stations that compete to present more interesting broadcast programs, it is necessary to present more varied television programs, one of which is through reality show programs. To add variety to the program, fresh ideas are needed, so the author applies the SCAMPER method in the creative idea development process. The reality relationship show program "Pick Me!", which is a program that will raise the theme of blind dating by carrying a new and different concept from previous television programs. The introduction process will be through group chat with a pseudonym and the blind date process will take place by adding voice changing effects. So the participants will not know who they are talking to. The presence of this program is expected to serve as an effective platform for singles who want to find a partner according to their vision and mission.

Keywords : *Television, Reality Show, Scriptwriter, SCAMPER Method*

Media massa sangat melekat erat di masyarakat, perannya berpengaruh terhadap kehidupan sosial, pekerjaan, serta pendidikan. Salah satu media yang sangat mudah untuk menyampaikan informasi sekaligus hiburan dan sering digunakan yaitu televisi. Perkembangan beberapa genre menambah variasi program televisi yang berkembang menyesuaikan dengan tren yang sedang populer di masyarakat. Hal tersebut terbukti dengan semakin banyaknya stasiun televisi yang bersaing untuk menyuguhkan program siaran yang lebih menarik, perlu dihadirkan program-program televisi yang lebih bervariasi salah satunya melalui program *reality show*. Untuk menambah variasi program tersebut diperlukan ide yang *fresh*, maka penulis menerapkan metode *SCAMPER* dalam proses pengembangan ide kreatif. Program *reality relationship show "Pick Me!"*, yaitu program yang akan mengangkat tema kencan buta dengan mengusung konsep baru dan berbeda dari program televisi terdahulu. Proses perkenalannya akan melalui group chat dengan nama samara dan proses kencan buta akan berlangsung dengan menambah efek pengubah suara. Sehingga para peserta tidak akan mengetahui dengan siapa mereka berbicara. Kehadiran program ini diharapkan dapat dijadikan sebagai *platform* yang efektif untuk para lajang yang ingin mencari pasangan sesuai dengan visi misinya.

Kata Kunci : *Televisi, Reality Show, Penulis Naskah, Metode SCAMPER*

PRAKATA

Puji serta syukur dipanjatkan atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “*PICK ME!*” tepat pada waktunya. Tujuan dari penulisan proposal ini adalah sebagai salah satu syarat penulis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Penyiaran di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam proposal ini penulis berperan sebagai seorang penulis naskah program *reality show* tentang sekumpulan lajang yang tidak mengenal satu sama lain dipertemukan pada satu tempat untuk berinteraksi, saling mengenal, dan berusaha menemukan pasangan yang sesuai dengan keinginan mereka.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

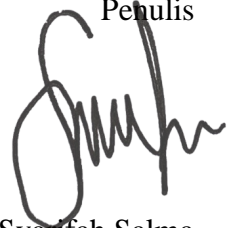
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. M. Yunus Fitriady, S.E., M.M, Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.
4. Suratni, S.S., M.Hum, Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan.
5. Dr. Erlan Saefuddin, SS., M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi.
6. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn.,M.Sn., Sekretaris Jurusan Komunikasi.
7. Adryans, S.Si., M.Sn., Koordinator Program Studi Penyiaran.
8. Ifah Atur Kurniati, M.Ikom, Sekretaris Program Studi Penyiaran dan sebagai Dosen Pembimbing I.
9. Sifa Sultanika, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Kedua orang tua dan keluarga penulis, yang selalu memberikan dukungan moril juga bantuan materi maupun non materi.

12. Alyssa Tabina Rustaman dan Johannes Faomasi Gunawan, selaku anggota kelompok tugas akhir penulis yang telah berjuang dan bekerja sama hingga tugas akhir ini selesai.
13. Seluruh kru "*PICK ME!*" yang telah bertugas membantu pada proses pembuatan program tugas akhir ini.
14. Teman - teman angkatan ke-10 Program Studi Penyiaran yang sudah berjuang bersama selama tiga tahun.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penulisan proposal ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 26 Juli 2024

Penulis



Syarifah Salma

NIM: 21320135

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Peran Kerja.....	7
1. Definisi Penulis Naskah	7
2. Tugas dan Tanggung Jawab Penulis Naskah	8
3. Format Naskah	10
4. Metode <i>SCAMPER</i>	13
2. Program <i>Non-Drama</i>	16
3. <i>Relationship Show</i>	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. Objek Penelitian	17
1. Spesifik Karya	17

2. Pembagian Episode	21
3. Tim Produksi	23
4. Referensi Program	24
B. Teknik Pengumpulan Data	28
C. Ruang Lingkup	34
D. Langkah Kerja	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
A. Pra Produksi	39
1. Melakukan Brainstroming	39
2. Riset	40
3. Membuat Premis	43
4. Membuat Sinopsis	45
5. Membuat <i>Treatment</i>	46
6. Menulis Naskah	47
B. Produksi	48
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian Episode.....	21
Tabel 3. 2 Organisasi Tim Produksi.....	23
Tabel 3. 3 Hasil Kuisisioner	32
Tabel 4. 1 Character Personality Peserta "Pick Me!"	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Program " <i>Pick Me!</i> "	17
Gambar 3. 2 Program <i>Pixid</i>	24
Gambar 3. 3 Program <i>Shining Solo</i>	26
Gambar 3. 4 Program <i>Cretivox</i>	27
Gambar 3. 5 Lokasi Sekitar Pengambilan Gambar	29
Gambar 3. 6 Lokasi Pengambilan Gambar	30
Gambar 3. 7 Pengumpulan Data di Perpustakaan Polimedia	34
Gambar 3. 8 Pengumpulan Data di Perpustakaan Umum	34
Gambar 4. 1 Proses <i>Brainstorming</i> Bersama Tim	40
Gambar 4. 2 Survei Lokasi Temu Kamu	41
Gambar 4. 3 Hasil Riset Penonton.....	41
Gambar 4. 4 Hasil Riset Usia Penonton	42
Gambar 4. 5 Hasil Riset Jenis Program yang Diminati Penonton.....	42
Gambar 4. 6 Proses Menulis Naskah Program " <i>Pick Me!</i> "	47
Gambar 4. 7 Proses <i>Shooting Scene Interview</i> Peserta.....	48
Gambar 4. 8 Proses Editing Program " <i>Pick Me!</i> "	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	55
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I	56
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II	57
Lampiran 4 <i>Treatment</i> Program " <i>Pick Me!</i> "	58
Lampiran 5 Naskah Program "Pick Me!"	61
Lampiran 6 Rundown Episode 1 Program "Pick Me!"	63
Lampiran 7 Dokumentasi Foto Kegiatan	66