



## RINGKASAN

**IRHAMNA HABIBURAHMAH.** J3A817342. 2020. Peran Creative Pada Produksi Videotape Profil Kontestan Program Take Me Out Indonesia di Fremantle. *Creative Role in Videotape Production Of Contestant Profile Of Take Me Out Indonesia Progame in Fremantle.* Dibimbing oleh GURUH RAMDANI.

Televisi menyiarkan berbagai program acara dalam mengimplementasikan fungsi menghibur. Hal tersebut membuat berbagai rumah produksi (production house) bermunculan. Fremantle Indonesia adalah rumah produksi yang memproduksi berbagai program televisi. Salah satu program televisi yang diproduksinya adalah *Take Me Out* yang merupakan salah satu program *reality show* yang diproduksi oleh Fremantle. Program acara ini menayangkan 30 *single ladies* (wanita lajang) yang akan dipertemukan oleh beberapa *single man* (pria lajang) sebagai calon pasangan mereka. Ada beberapa babak yang akan dilalui *single man* untuk bisa mendapatkan hati dari salah satu *single ladies* di panggung.

Pada program *Take Me Out* Indonesia terdapat *videotape* profil kontestan yang mengudara. *Videotape* (VT) profil kontestan yang dimaksud dalam tulisan ini merupakan *videotape* mengenai identitas atau biografi kontestan pria (*single man*) *Take Me Out* Indonesia. Adapun tujuan dibuatnya VT profil kontestan program *Take Me Out* Indonesia yaitu untuk memberitahukan *single ladies* dan para penonton tentang informasi pribadi *single man*. Pada pembuatan VT profil kontestan rekaman video, kerja tim yang baik diperlukan. Salah satu tim yang memainkan peran penting dalam produksi profil kontestan rekaman video adalah *Creative*.

Peran yang dijalankan oleh *Creative* pada pembuatan VT profil kontestan adalah wawancara *single man*, menentukan *beat*, membuat *script*, membuat *shootlist*, menentukan properti, menentukan dan mencari lokasi *shooting*, membuat jadwal *shooting*, membuat *report* barter promo dan menyarankan efek audio visual pada VT profil kontestan program *Take Me Out* Indonesia. *Creative* memiliki kendala teknis dan non-teknis dalam menjalankan perannya. Rintangan ini dapat diatasi dengan solusi untuk setiap masalah.

Kata-kata kunci: *Reality Show*, Rumah Produksi, *Creative*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.