



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1. Tinjauan Karya Sejenis

Pada pembuatan tugas akhir ini, tentu ada karya sejenis yang serupa yang pernah ada. Karya sejenis ini sendiri akan digunakan sebagai landasan dan memperkuat tugas akhir yang akan dibuat. Berikut ini karya sejenis yang penulis temui:

1. Nama Program : My Trip My Adventure  
Stasiun Televisi : Trans TV  
Negara : Indonesia  
Siaran Perdana : September 2013

My Trip My Adventure merupakan sebuah acara televisi yang menggambarkan petualangan dan eksplorasi keindahan alam Indonesia. Acara ini dipandu oleh dua atau lebih pembawa acara. Program ini mengenalkan kepada masyarakat berbagai referensi tempat wisata yang ada di Indonesia, yang masih dihuni ataupun terpencil. My Trip My Adventure memiliki kesamaan dengan Jelajah Peradaban, yaitu menampilkan lokasi-lokasi alam yang indah dan dipandu dengan pembawa acara. Namun, My Trip My Adventure lebih fokus kepada keindahan alam dan lokasi *travelling* yang bagus karena My Trip My Adventure jarang sekali

menampilkan sosok pembawa acara berinteraksi dengan warga sekitar. Selain itu, perbedaan My Trip My Adventure dengan Jelajah Peradaban adalah tidak menonjolkan sisi budaya yang ada dari tempat yang di kunjungi.

2. Nama Program : Muslim Travelers
- Stasiun Televisi : Net TV
- Negara : Indonesia
- Siaran Perdana : 2014

Muslim Travelers merupakan program andalan Net TV saat bulan Ramadhan tiba. Program ini memiliki sebuah konsep gabungan dokumenter, *reality show*, hiburan, dan petualangan yang menceritakan ragam kisah kehidupan warga muslim di seluruh dunia, suka duka, dan tantangan mereka di negeri yang berbeda-beda. Muslim Travelers banyak membahas bagaimana negara-negara di dunia memahami umat muslim dan kisah-kisah umat muslim yang tinggal di negara asing. Muslim Travelers mampu memberi referensi dan inspirasi untuk para pelancong Muslim untuk berkunjung ke negara-negara tanpa khawatir. Acara ini juga menunjukkan keindahan alam dan budaya di setiap negara dan keunikan negara-negara yang mereka kunjungi berkaitan dengan muslim. Namun, program ini memang dibuat khusus pada bulan-bulan Ramadhan sehingga nilai agama lebih ditonjolkan

daripada budaya dan keindahan alamnya. Dalam hal ini, Muslim Travelers mampu meningkatkan pengetahuan rohani, terutama bagi umat Muslim dengan penyampaian yang sederhana dan menarik. Perbedaan Muslim Travelers dengan Jelajah Peradaban terletak pada budaya yang diangkat, di mana budaya yang diangkat Jelajah Peradaban tidak tertuju hanya pada satu golongan saja, sedangkan Muslim Travelers menargetkan salah satu golongan..

3. Nama Program : Jika Aku Menjadi
- Stasiun Televisi : Trans TV
- Negara : Indonesia
- Siaran Perdana : 25 November 2007

Program Jika Aku Menjadi (JAM) program yang menggunakan *talent* dari orang biasa yang akan mengikuti perjalanan hidup dari narasumber, mulai dari tidur di rumah mereka , makan bersama, bekerja, dan seterusnya. *Talent* nantinya harus menghayati kehidupan mereka bersama narasumber yang ada sehingga memberikan sebuah makna bagi yang menonton. Narasumber dari Jika Aku Menjadi diambil dari berbagai profesi, mulai dari nelayan, petani, pemulung dan sebagainya. Jika Aku Menjadi lebih mengambil sisi kemanusiaan atau human interest yang ditonjolkan dan ditunjukkan kepada penonton. Program ini memiliki kesamaan dengan Jelajah Peradaban, di mana ada orang yang menjadi

pembawa sekaligus *talent* yang akan berinteraksi dengan warga yang dijadikan narasumber. Namun, dalam Jelajah Peradaban menonjolkan sisi budaya dan Jika Aku Menjadi menonjolkan sisi kemanusiaan.

4. Nama Program : Naked and Afraid<sup>1</sup>
- Stasiun Televisi : Discovery Channel
- Negara : Amerika Serikat
- Siaran Perdana : September 2013

Naked and Afraid merupakan sebuah acara televisi asing bergenre *survival documentary* yang memanfaatkan alam dan manusia. Acara ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk tinggal di alam liar tanpa peralatan apapun, bahkan pakaian. Peserta biasanya dipasangkan dengan lawan jenis dan mereka diharuskan bertahan hidup di alam liar. Dalam program ini, pengalaman peserta diceritakan dalam bentuk naratif sehingga membuat apa yang dirasakan oleh peserta tersampaikan secara langsung kepada penonton. Hal ini merupakan persamaan Program Naked and Afraid dengan Program Jelajah Peradaban yang juga menggunakan teknik naratif di mana pembawa acara akan bercerita tentang pengalamannya. Sedangkan perbedaan antara program ini dengan program Jelajah Peradaban adalah tema besar yang

diangkat, di mana Naked and Afraid tidak mengangkat tentang budaya.

5. Nama Program : The Departures  
Stasiun Televisi : OLN  
Negara : Kanada  
Siaran Perdana : 17 Maret 2008

The Departures merupakan acara televisi yang menayangkan tentang perjalanan dua orang pembawa acara yaitu Scott Wilson dan Justin Lukach yang mencari pengalaman unik di beberapa tempat yang ada di bumi ini. Mulai dari tempat-tempat yang memiliki pemandangan indah, hingga budaya dari tempat itu yang tak terlupakan. Acara ini pun mencoba mengungkap sisi lain dari hal-hal yang ada di dunia ini. Program The Departures memiliki dua hal utama yang biasanya diangkat, yaitu mengenai budaya serta pengalaman menjelajahi alam. Perbedaan yang terdapat pada program ini adalah budaya yang diangkat merupakan budaya yang tersebar diseluruh dunia, tidak hanya pada satu lokasi atau satu negara saja. Selain itu, beberapa kekurangan juga dimiliki dalam program ini, seperti kurangnya interaksi yang dilakukan pembawa acara pada narasumber. Selain itu, budaya yang diangkat lebih banyak mereka ceritakan sendiri dari pada diketahui lewat wawancara.

6. Nama Program : Jelajah Peradaban  
Stasiun Televisi : Trans TV / Trans 7  
Negara : Indonesia  
Siaran Perdana : -

Jelajah Peradaban merupakan sebuah program TV yang mengangkat tentang sebuah budaya dan keunikan yang ada di desa-desa yang ada di Indonesia kepada para penonton. Dengan konsep naratif, setiap episode program ini akan dipandu oleh satu pembawa acara yang berbeda-beda. Pembawa acara dipilih dan diseleksi oleh tim dengan beberapa kriteria. Pembawa acara nantinya akan belajar dan beradaptasi dengan budaya dan keunikan dari desa yang tinggal yang belum dirinya ketahui sama sekali. Selain itu, pembawa acara akan mengali lebih dalam tentang budaya-budaya unik yang ada di setiap desa dan memberikan informasi tersebut kepada penonton. Program Jelajah Peradaban memiliki kelebihan yang terletak pada hal-hal diangkat, yaitu keunikan dan budaya desa-desa di Indonesia. Selain itu, adanya pembawa acara yang ikut berinteraksi dan mempelajari budaya menjadi salah satu kelebihan lainnya dalam program ini. Jelajah Peradaban selain menampilkan budaya dan keunikan desa yang ada, juga menampilkan keindahan alam yang ada disekitar desa tersebut sebagai salah satu *refrensi* destinasi wisata bagi penonton.

## 2.2. Teori atau Konsep-konsep yang Digunakan

Dalam membuat tugas akhir, penulis juga menggunakan beberapa teori dan konsep yang diterapkan saat pembuatan tugas akhir ini. Berikut ini merupakan teori dan konsep yang penulis gunakan:

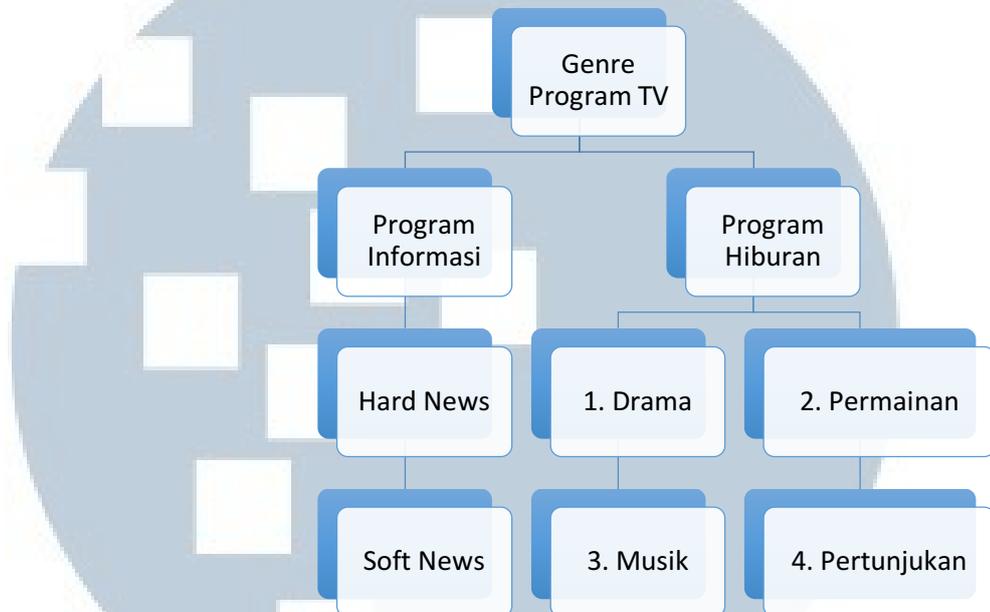
### 2.2.1. Program Televisi (TV)

Menurut Baksin (2013, p. 79) prinsip penyelenggaraan siaran di televisi umum terbagi menjadi dua, yakni karya artistik dan karya jurnalistik. Siaran karya jurnalistik merupakan produksi acara televisi yang mengutamakan kecepatan penyampaian informasi, realitas atau peristiwa yang terjadi. Sedangkan karya siaran artistik adalah acara televisi yang menekankan kepada aspek artistik dan estetik.

Naratama (Fachruddin, 2015, p. 69) mengatakan format acara adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreativitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target acara tersebut.

Menurut Fachruddin (2015, p. 69) banyak pendapat tentang genre dan format televisi yang memandang bahwa genre dan format program sebagai suatu hal yang penting. Jika dilihat dari sudut pandang karya jurnalistik dan artistik, genre program televisi dapat dikategorikan menjadi dua bagian, berikut ini kategori program televisi (Fachruddin, 2015, p. 69)

Gambar 2.1. Genre Program TV



Sumber: Fachruddin, 2015

#### A. Program Informasi

Dalam program informasi terdapat dua jenis program, yaitu:

##### 1. *Hard News*

Program yang menyiarkan segala informasi penting yang secepatnya harus diketahui oleh khalayak (Fachruddin, 2015, p. 69).

##### 2. *Soft News*

Segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam. Namun, tidak bersifat harus segera ditayangkan (Fachruddin, 2015, p. 69).

#### B. Program Hiburan

Dalam program hiburan terdapat empat jenis program, yaitu:

##### 1. Drama

Pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang yang melibatkan konflik dan emosi (Fachruddin, 2015, p. 69).

## 2. Permainan

Program yang melibatkan individu atau sejumlah orang yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu (Fachruddin, 2015, p. 69).

## 3. Musik

Program yang biasa dilakukan dalam format panggung atau video klip, baik dalam ruangan maupun luar ruangan (Fachruddin, 2015, p. 69).

## 4. Pertunjukan

Program yang menampilkan kelebihan seseorang, bisa dilakukan dalam bentuk *variety* (Fachruddin, 2015, p. 69).

### 2.2.2. Program *Features* TV

Program *features* TV pengertiannya sama dengan softnews dan cara pembuatnya tidak berbeda jauh dengan berita televisi. Namun, *features* bukan informasi yang harus cepat disajikan karena bukan informasi yang cepat basi sehingga sangat fleksibel sesuai kebutuhan. *Features* TV sendiri dapat diproduksi sebagai berikut (Fachruddin, 2017, p. 224 – p. 225):

A. *Features*/berita ringan dengan durasi singkat (1”-2”)

Berita ringan ini biasanya di sampaikan berdampingan dengan *hardnews*. *Features* jenis ini dikategorikan *softnews* kerana tidak terikat dengan waktu penayangan. Durasinya sendiri sekitar 1 menit – 2 menit.

B. *Features* yang terikat dengan peristiwa

*Features* yang perlu segera disiarkan karen memiliki unsur daya Tarik dari sumber utama berita dan berkaitan dengan peristiwa penting dan durasinya cukup panjang sesuai kebutuhan.

C. *Features* sebagai program reportase

*Features* dalam format ini dikemas lebih mendalam dan luas ditambah dengan sentuhan aspek *human interest*. *Features* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi elemen *human interest*. Format ini merupakan sebuah format yang dapat berdiri sendiri menjadi sebuah *brand* program.

Program *features* juga memiliki beberapa karakteristik, berikut ini karakteristik program *features* (Fachruddin, 2017, p. 227 – p. 229):

A. Kreativitas

*Features* memungkinkan jurnalis menciptakan sebuah cerita sebagai cerminan karya kreatif individual seorang jurnalis.

Namun, *features* masih diikat oleh etika bahwa harus akurat, karangan fiktif dan khayalan tidak diperbolehkan.

#### B. Informatif

*Features* bisa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai situasi atau aspek kehidupan yang mungkin diabaikan dalam berita *hardnews*. Selain itu, *features* bisa menjadi alat yang ampuh sebagai pembawa pesan moral yang ingin disampaikan juga.

#### C. Menghibur

*Features* dalam hal ini hadir sebagai alternatif program tv yang menghibur selain program-program tv lain yang ada di tv seperti sinetron dan *reality show*. Sasaran utama dari sebuah acara *features* adalah bagaimana menghibur penonton dan memberikan hal-hal baru dan segar.

#### D. Awet

Berbeda dengan *hardnews* yang mudah basi, *features* yang merupakan *softnews* bisa ditayangkan kapan saja bahkan berkali-kali masih tetap menarik.

#### E. Subjektivitas

Beberapa *features* ditulis dalam bentuk “aku”, sehingga memungkinkan memasukkan emosi dan pikiran jurnalis yang membuat. Walau dalam membuat sebuah informasi atau liputan

jurnalis dituntut objektif. Namun, teknik ini dapat digunakan jika tidak ada pilihan lain dan hasilnya akan enak ditonton.

*Features* di dalam televisi sendiri memiliki banyak jenis berdasarkan apa yang ingin ditunjukkan dan disampaikan. Berikut ini terdapat 10 jenis *features* yang ada di televisi (Fachruddin, 2017, p. 234 – p. 239), yaitu:

#### A. *Features* Kepribadian (Profil)

*Features* biografi, merupakan *features* tentang riwayat perjalanan seseorang tokoh, biasanya tokoh-tokoh yang diambil merupakan pemimpin pemerintahan, *public figure*, atau orang-orang yang mengabdikan hidup untuk negara, bangsa, atau sesuatu yang bermanfaat bagi peradaban umat manusia.

#### B. *Features* Sejarah (*Hystorical Feature*)

Banyaknya tempat atau peninggalan bersejarah sejak ribuan tahun lalu menjadi salah satu objek *features* yang sangat menarik. *Features* sejarah merupakan *features* yang berusaha untuk melakukan rekonstruksi peristiwa tidak saja dari sisi fakta benda-benda tetapi juga mencakup aspek-aspek manusiawinya yang selalu mengundang daya simpati dan empati khalayak.

#### C. *Features* Petualangan

*Features* ini menceritakan pengalaman-pengalaman istimewa dan mencengangkan dari sebuah peristiwa, seperti seseorang yang selamat dari kecelakaan pesawat, mendaki

gunung, berlayar keliling dunia atau pengalaman mengikuti perang dunia.

#### D. *Features* Musiman

*Features* ini menceritakan tentang sebuah fenomena atau hal baru yang menjadi tren dikalangan masyarakat. *Features* ini dikemas dengan menghadirkan informasi seluas-luasnya hingga mendetail untuk masyarakat. Contoh dari *features* ini adalah tentang hari raya, musim libur sekolah, atau pun mudik.

#### E. *Features* Interpretatif

*Features* ini menceritakan atau mencoba memberikan penjelasan lebih jauh dan detail tentang topik-topik yang telah diberitakan. Contoh dari *features* ini adalah mengkaji sebuah berita terorisme, apa saja tujuannya, identitasnya, dan taktiknya.

#### F. *Features* Kiat (Petunjuk Praktis)

*Features* ini yang menuntun atau mengajarkan tentang bagaimana melakukan atau mengerjakan sesuatu, seperti bagaimana cara mengawikan berbagai jenis tanaman unggul

#### G. *Features* Ilmiah (*Scientific Feature*)

*Features* yang mengungkap sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan, disebut *features* ilmiah. Contoh *features* ini adalah kisah penelitian di dasar laut yang dilakukan oleh BPPT dan ahli dari Jepang.

#### H. *Features* Perjalanan (*Travelogue Feature*)

*Features* ini mengajak pemirsa untuk mengenal lebih dekat tentang suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai memiliki daya tarik tertentu. Sesuai dengan namanya, *features* perjalanan merupakan kisah perjalanan wartawan atau seseorang beserta kelompoknya ke objek-objek tertentu yang menarik. *Feature* jenis ini diutamakan untuk memberikan informasi serta memotivasi khalayak untuk mengenali dan mencintai alam, flora, dan fauna, baik di dalam maupun di luar negeri.

#### I. *Features* Kuliner

*Features* ini merupakan *features* yang mengangkat tentang makanan tradisional atau pun makanan khas yang patut diketahui penonton, serta memberikan informasi seperti tekstur, kandungan dan rasa dari makan atau masakan itu. Selain itu, dalam *features* ini juga ditunjukkan bagaimana cara membuat makanan atau masakan tersebut.

#### J. *Features* Minat Insani (*Human Interest Feature*)

*Features* ini biasanya mengangkat cerita tentang manusia yang lemah, tak berdaya, tetapi memiliki sesuatu yang tidak dimiliki orang lain seperti keluhuran budi, kesalehan sosial, kearifan lokal, kesabaran tanpa batas, atau kepasrahan untuk menyerakan apapun miliknya untuk kebahagiaan orang lain.

*Features* ini merupakan feature paling efektif dalam menyentuh wilayah intuisi, emosi, dan psikologis khalayak.

### 2.2.3. Wisata Budaya

Wisata budaya merupakan salah satu dari sekian banyak kategori program TV. Wisata budaya sendiri merupakan sebuah program TV yang mana pembawa acara mengajak pemirsa untuk menjelajahi suatu daerah atau destinasi, menyelami budaya di dalamnya, bercengkerama dengan penduduk asli, hingga mencicipi kuliner khasnya (Pesona Indonesia, 2017).

### 2.2.4. Studi Etnografi

Dalam pembuatan tugas akhir ini, kami menggunakan studi etnografi sebagai salah satu landasan kami. Studi Etnografi adalah kegiatan pengumpulan bahan keterangan atau data yang dilakukan secara sistematis mengenai cara hidup serta berbagai aktivitas sosial dan berbagai benda kebudayaan dari suatu masyarakat (Endraswara, 2006, p. 207). Lewat studi etnografi ini, nantinya kami akan menunjukkan berbagai budaya yang ada di Indonesia khususnya dari desa-desa yang jarang terangkat kisahnya ke media.

### 2.2.5. Jurnalisme Naratif

Menurut Septiawan Santana (2017, p. 60 – p. 67) jurnalisme naratif atau yang dikenal juga dengan *storytelling*, merupakan gaya

memberitakan atau mengisahkan lewat mulut kejadian, pengalaman, suasana, dan kedalaman emosi orang yang ada di tempat kejadian.

Jurnalisme naratif sendiri juga memiliki kekuatan lebih dibandingkan dengan gaya jurnalisme lain, yaitu fakta. Storytelling naratif akan memperlihatkan dengan terang, tegas, dan kuat tingkat akurasi faktanya.

#### 2.2.6. Nilai Berita

Nilai berita dalam sebuah program TV Jurnalistik tentu selalu ada. Program Jelajah Peradaban sendiri memiliki nilai berita yang digunakan agar program ini layak sebagai sebuah karya jurnalistik. Luwi Ishawara (2005, p. 52 – p. 58) mengatakan ada beberapa peristiwa yang mengandung nilai berita, peristiwa itu antara lain:

1. Konflik

Konflik merupakan salah satu peristiwa yang selalu menarik untuk disimak. Konflik yang menyebabkan dampak yang besar merupakan sebuah nilai berita yang layak untuk dijadikan sebagai berita.

2. Bencana dan Kemajuan

Bencana seperti tsunami, gempa bumi, kebakaran hutan, banjir, dan lainnya merupakan peristiwa yang memiliki nilai berita yang tinggi sehingga cocok dibuat berita. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan lainnya juga

merupakan salah satu yang cocok untuk dijadikan berita.

### 3. Dampak

Sebuah peristiwa yang memiliki dampak kepada orang banyak merupakan salah satu nilai berita yang layak untuk dijadikan berita.

### 4. Kemasyhuran atau Popularitas

Perkataan atau perbuatan yang dilakukan oleh orang-orang yang memiliki popularitas sering kali mengundang perhatian, tak terkecuali wartawan yang bisa menjadikannya sebuah berita.

### 5. Saat yang Tepat dan Kedekatan

Faktor ini tidak membuat sebuah berita langsung layak menjadi berita. Perlu saat yang tepat serta kedekatan untuk membuat orang-orang tertarik akan berita ini.

### 6. Keganjilan

Perbedaan dari lain, serta belum pernah ada merupakan salah hal yang unik. Keunikan atau keganjilan ini merupakan salah satu nilai berita yang layak untuk dijadikan berita.

### 7. *Human Interest*

Nilai berita ini lebih menunjukkan tentang sisi kemanusiaan yang dapat membuat orang terenyuh atau terkagum.

### 8. Seks

Seks merupakan sebuah hal yang bisa dijadikan salah satu nilai berita. Namun, seks harus dihubungkan dengan orang-

orang terkenal sehingga menjadi benar.

#### 9. Aneka Nilai

Berbagai cerita seperti tingkah laku hewan, atau keanehan pada hewan menjadi salah satu daya tarik yang membuat sebuah berita menjadi menarik.

#### 2.2.7. Teknik Pengambilan Gambar

Dalam melakukan teknik pengambilan gambar, perlu ada lima hal yang diperhatikan (Baksin, 2006, p. 120 – p. 137), yaitu:

##### A. *Angle* Kamera

Dalam pengambilan sudut pandang terdapat lima teknik yang dilakukan dan mempunyai makna serta fungsi masing-masing. Lima teknik tersebut yaitu:

##### 1. *Bird Eye View*

*Bird Eye View* adalah pengambilan *angle* dari atas dan digunakan untuk memberikan pandangan yang lebih luas.

##### 2. *High Angle*

*High angle* merupakan posisi di mana kamera lebih tinggi di atas mata objek sehingga dapat menunjukkan keseluruhan set. Sudut pandang ini biasa digunakan untuk membuat objek seakan lebih rendah atau kecil.

##### 3. *Low Angle*

*Low Angle* adalah posisi di mana kamera berada di

bawah ketinggian mata sehingga kamera harus mendongak untuk merekam, dengan menggunakan low angle ini akan memberikan kesan tambahan tinggi kepada objek dan memberikan kesan kuat serta dominan.

#### 4. *Eye Level*

*Eye level* adalah pengambilan gambar yang dilakukan setinggi mata objek. Sehingga penonton merasa sama tinggi dengan objek yang ada.

#### 5. *Frog Eye*

*Frog eye* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek atau lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Teknik ini akan menghasilkan pemandangan objek besar, terkadang mengerikan dan penuh misteri.

### B. *Frame Size*

*Frame size* merupakan salah satu hal penting yang menjadi kekuatan dalam gambar setelah angle. Berikut ini jenis-jenis *frame size* yang ada:

#### 1. *Extreme Close Up*

*Extrime Close Up* adalah *shot* yang menampilkan bagian tubuh dengan objek mengisi seluruh layar dan jelas terlihat detailnya.

## 2. *Big Close Up*

*Big close up* merupakan salah satu *shot* yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia, biasanya yang diambil adalah muka untuk mengetahui ekspresi.

## 3. *Close Up*

*Close up* merupakan pengambilan gambar yang menampilkan objek sebagai titik utama dan hanya menampilkan sedikit sekali latar belakang, *close up* biasanya digunakan untuk melihat ekspresi objek.

## 4. *Medium Close Up*

*Medium close up* merupakan teknik pengambilan dengan komposisi “potret setengah badan”, ruang pengambilan *medium close up* berada di antara *close up* dan *medium*.

## 5. *Mid Shot*

*Mid shot* merupakan pengambilan gambar di mana batasnya adalah bagian pinggang ke atas sehingga gambar lebih detail dibandingkan dengan gambar keseluruhan tubuh.

## 6. *Knee Shot*

*Knee shot* merupakan pengambilan gambar di mana batasnya adalah bagian lutut ke atas. Pengambilan gambar ini akan memperlihatkan objek secara lebih luas. Namun, tidak seutuhnya.

### 7. *Full Shot*

*Full shot* adalah pengambilan gambar objek yang ditampilkan dari atas lutut sampai atas kepala dengan memberikan sedikit gambaran situasi sekitar.

### 8. *Long Shot*

*Long shot* adalah pengambilan gambar keseluruhan objek kita, dengan *long shot* segala aktifitas yang dilakukan objek akan terlihat.

### 9. *One Shot (1S)*

Pengambilan gambar satu orang yang hanya memperlihatkan dirinya dalam *frame* itu.

### 10. *Two Shot (2S)*

Pengambilan gambar yang menunjukkan 2 orang dalam satu *frame* yang sedang berinteraksi.

### 11. *Three Shot (3S)*

Pengambilan gambar yang menunjukkan 3 orang dalam satu *frame* dan saling berinteraksi.

### 12. *Group Shot (GS)*

Pengambilan gambar yang menunjukkan lebih dari tiga orang atau satu group dalam sebuah *frame* saling berinteraksi.

## C. Gerakan Kamera

Dalam gerakan kamera ada tiga teknik yang ada, yaitu:

### 1. *Zoom In/ Zoom Out* (Mendekat dan Menjauh)

Dalam teknik ini kamera yang digunakan tidak bergerak sama sekali, hanya tombol *zooming* yang digunakan untuk melakukan pergerakan kamera ini.

### 2. *Tilting*

*Tilting* adalah gerakan kamera secara vertikal mengikuti objek dari atas ke bawah atau sebaliknya dengan posisi kamera tetap di tempat atau diam. Teknik *tilting* terdiri dari dua yaitu *tilt up* (gerakan kamera dari bawah ke atas) dan *tilt down* (gerakan kamera dari atas ke bawah).

### 3. *Panning*

*Panning* adalah gerakan kamera secara horizontal mengikuti objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya dengan posisi kamera tetap ditempat atau diam. *Panning* yang digunakan dalam program Jelajah Peradaban ada dua, yaitu *pan right* (gerakan dari kiri ke kanan) dan *pan left* (gerakan dari kanan ke kiri).

## D. Gerakan Objek

Gerakan objek merupakan teknik pengambilan gambar, dimana objek yang kita ambil bergerak dan kamera tetap diam. Berikut tiga teknik gerakan objek, yaitu:

### 1. Objek sejajar dengan kamera

Dalam teknik ini, kamera diposisikan sejajar dengan objek baik ke depan atau belakang, kiri atau kanan. Dalam mengikuti objek ini, dibutuhkan alat tambahan seperti kendaraan, rel, atau pun crane.

### 2. *Walk-in / Walk-away*

Objek menjauh atau mendekati kamera. Jika menjauh maka disebut *walk-out* dan jika mendekat berarti disebut *walk in*.

### 3. *Framing*

Teknik ini merupakan posisi di mana objek memasuki sebuah *frame* video yang awalnya kosong. Dalam teknik ini terdapat dua aba-aba yang biasa digunakan yaitu *in-frame* untuk masuk ke dalam *frame* dan *out-frame* untuk keluar dari *frame*.

## E. Komposisi

Dalam komposisi ada tiga teknik yang digunakan, yaitu:

### 1. *Headroom* (H)

Dalam mebidik sebuah gambar tentu harus proposional, jarak bagian atas kepala dengan bagian atas frame harus di atur tidak terlalu tinggi dan rendah. Hal ini agar membuat gambar enak dilihat dan proposional.

## 2. *Noseroom* (N)

*Noseroom* merupakan sebuah jarak pandang seseorang pada objek lain baik di kiri atau di kanan layar. Dengan komposisi *noseroom* berarti seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang lain atau benda.

## 3. *Looking Space* (L)

*Looking space* adalah jarak pandang yang terdapat pada objek yang kita ambil. *Looking space* sendiri tidak boleh terlalu besar atau pun kecil, karena ketika objek bergerak maka juru kamera harus siap mengikuti.

### 2.2.8. Cahaya

Cahaya merupakan salah hal penting dalam membuat sebuah video. Tanpa ada cahaya, video akan gelap dan tak terlihat. Berikut ini merupakan macam-macam jenis cahaya (Wahana Komputer, 2008):

#### A. Cahaya Alami

Cahaya alami atau biasa disebut *natural light* yaitu cahaya yang berasal dari alam seperti matahari atau benda angkasa yang dapat memantulkan cahaya (bulan).

#### B. Cahaya Buatan

Cahaya buatan adalah cahaya yang diciptakan sendiri, misalnya dari lampu atau api dan dapat diatur sesuai dengan keinginan.

Selain itu, dalam pencahayaan terdapat tiga rumusan atau formula dasar yang digunakan saat memproduksi video, film, dan foto (Wary & Umbara, 2010, p. 163 – p. 164). Berikut ini merupakan tiga rumusan tersebut:

A. *Key Light*

Pencahayaan utama yang diarahkan pada objek dan merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Cahaya key light merupakan cahaya paling terang dibandingkan yang lain.

B. *Fill Light*

Pencahayaan pengisi yang digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh key light.

C. *Back Light*

Pencahayaan dari arah objek dengan fungsi agar memberikan dimensi subjek tidak menyatu dengan latar belakang.

### 2.2.9. Proses Produksi

Proses produksi dalam sebuah produksi terdiri dari beberapa tahap, yaitu praproduksi, produksi, pascaproduksi serta *transmission* dan evaluasi. Berikut ini penjelasan tentang ketiga proses tersebut menurut Gerald Millerson (Fachruddin, 2017, p.11 – p.17):

A. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap paling penting dalam sebuah produksi televisi, ini merupakan tahapan sebelum sebuah produksi dimulai.

Jika sebuah perencanaan produksi direncanakan dengan sangat baik, maka semakin mudah proses produksi akan dilakukan. Berikut ini tahapan proses praproduksi:

1. Membangun Ide

Dalam tahapn ini, ide akan dicari serta menentukan model seperti apa produksi akan dibuat. Selain itu, di tahap membangun ide, dana sudah mulai dipersiapkan atau diestimasi.

2. Target *Audiens*

Dalam membuat sebuah program, audiens merupakan hal yang penting. Tidak mungkin suatu acara ditonton oleh semua audiens. Dalam hal ini, target penonton dibedakan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan SES (Socio Economy Status).

3. Membangun Skenario

Dalam membangun skenario ini dibutuhkan ide serta riset yang dilakukan. Setelah mendapatkan ide dan melakukan riset, membangun skenario dimulai dari menulis outline, sinopsis, dan naskah.

4. Membangun Karakter

Dalam sebuah program pastinya ada pembawa, dalam tahapan pasca produksi ini biasanya dilakukan pencarian pembawa acara yang memiliki karakter. Hal ini dilakukan untuk melengkapi sebuah program.

5. Membangun *Scene*

Dalam tahapan ini, akan dibuat apa saja gambar yang nantinya akan dibuat serta adegan apa saja yang akan diambil.

#### 6. Membangun *Script outlines*

*Script outlines* biasanya digunakan untuk membantu saat program produksi, apa saja yang akan dilakukan akan termuat dalam *script* ini.

#### 7. *Budget*

Tahap ini merupakan penentuan estimasi biaya yang akan dikeluarkan untuk melakukan produksi.

#### 8. Mempresentasikan proposal

Merupakan tahapan di mana program yang akan dibuat siap untuk dipresentasikan kepada klien.

#### 9. *Casting*

Tahapan ini adalah tahap penentuan pembawa acara atau orang-orang yang nantinya akan mengisi program.

#### 10. Set Desain

Set desain merupakan property yang digunakan untuk membangun set latar yang akan digunakan untuk porses produksi. Biasanta set desain ini dilakukan untuk studio.

### B. Produksi

Produksi merupakan proses dimana produksi dilakukan, biasanya dimulai dengan *rehearsal* dan *studio rehearsal* setelah itu

melakukan produksi. Berikut ini tahapan dan penjelasan tentang produksi:

1. *Rehearsal*

Merupakan tahapan dimana camera blocking, floor blocking, dan rehearse/record akan dilakukan.

2. *Studio Rehearsal*

Merupakan tahapan mencoba studio ketika studi set sudah siap. Dalam tahapan ini, tata pencahayaan dipastikan agar bisa terpenuhi dengan baik. Selain itu, tata suara juga merupakan hal yang diperhatikan.

3. *Recording*

Tahap perekaman di mana program akan dibuat.

### C. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah proses dimana hasil dari produksi diproses, mulai dari mentransfer data, pendataan, penyuntingan gambar, penyuntingan suara, dan penyelesaian akhir. Berikut ini beberapa tahapan dalam pascaproduksi:

1. *Capturing*

Merupakan tahapan pemindahan file hasil pengambilan gambar ke dalam *hard disk*, sehingga materi *penyuntingan* sudah berbentuk file.

2. *Logging*

*Logging* merupakan daftar gambar susunan dari hasil

pengambilan gambar yang dicatat beserta *time code*.

### 3. *Editing Pictures*

Tahapan ini merupakan tahap pengeditan yang dilakukan pada gambar yang telah dihasilkan.

### 4. *Editing Sound*

Tahapan ini merupakan tahap pengeditan yang dilakukan pada suara, dimana suara disinkronkan dengan gambar serta memberikan ilustrasi musik untuk menghidupkan gambar.

### 5. *Final Cut*

Tahapan terakhir dalam pascaproduksi, di mana hasil yang sudah lengkap disebut “*master*”.

## D. *Transmission* dan Evaluasi

Proses terakhir dalam sebuah produksi program setelah pascaproduksi adalah melakukan evaluasi terhadap hasil produksi yang telah dilakukan.

### 2.2.10. Penyuntingan Gambar (*Editing*)

Penyuntingan gambar merupakan salah satu proses penting dalam produksi sebuah program. Penyuntingan gambar adalah pekerjaan memotong-motong dan menyambung gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti (Morissan, 2008). Dalam membuat sebuah hasil video, gambar pertama yang ditampilkan adalah gambar yang paling dramatis, paling menarik, dan paling penting untuk

menarik perhatian penonton. Gambar yang dipilih pun harus gambar yang jelas dan dapat dipahami penonton.

Berikut ini beberapa teknik penyuntingan gambar menurut Morissan (2008, p.223 – p.224) yang biasa digunakan dalam pengeditan gambar, antara lain:

A. Penyuntingan Gambar Intercut (*Intercut Editing*)

Teknik penyuntingan gambar dari berbagai aksi yang terjadi secara serentak di lokasi yang sama atau berbeda.

B. Penyuntingan Gambar Analitis (*Analytical Editing*)

Teknik penyuntingan gambar yang menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran berbeda. Contoh teknik ini adalah gambar yang awalnya *longshot* akan berubah menjadi *medium shot* atau *close up*.

C. Penyuntingan Gambar Kontiguitas (*Contiguity Editing*)

Teknik penyuntingan gambar untuk mengikuti satu aksi melalui satu patokan tertentu. Teknik ini membuat gambar tidak jumping dari satu gambar ke gambar yang lain.

D. Penyuntingan Gambar Pandangan (*Point-of-View Editing*)

Teknik penyuntingan gambar yang membangun hubungan antara dua tempat yang berbeda. Contoh teknik ini adalah ketika gambar memperlihatkan orang sedang menunjuk tv, gambar selanjutnya yang ditampilkan adalah gambar tv yang ditunjuk orang itu.

### 2.2.11. Posisi dalam Program

Dalam pembuatan program Jelajah Peradaban tentu ada posisi yang tempati oleh tim. Dalam episode satu Desa Legung posisi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2.2. Posisi Dalam Tim Produksi

Posisi	Nama
<b>Pembimbing</b>	Aditya Heru Wardhana
<b>Produser</b>	Kelvin Layzuardy
<b>Asisten Produser</b>	Daniel Cahyadi Vivi Melyan
<b>Juru Kamera 1</b>	Naddy Dea
<b>Juru Kamera 2</b>	Daniel Cahyadi
<b>Juru Kamera 3</b>	Vivi Melyan
<b>Juru Kamera 4</b>	Kelvin Layzuardy
<b>Penata Suara</b>	Daniel Cahyadi
<b>Penata Cahaya</b>	Vivi Melyan
<b>Pembawa Acara</b>	Rizaldy Febriyansyah
<b>Penyunting Gambar</b>	Kelvin Layzuardy
<b>Grafis</b>	Kelvin Layzuardy

#### A. Produser

Dalam program Jelajah Peradaban penulis berperan sebagai produser. Menurut Nia Dinata (Mabruri, 2013, p. 29) produser adalah orang yang mengkoordinir dari awal sebuah program mulai dari ide, skrip, persiapan produksi, produksi, paskaproduksi, sampai promosi dan publikasi.

#### B. Asisten Produser

Asisten produser menurut Fachruddin (2017, p. 29) adalah orang yang bertugas untuk membantu segala kegiatan produksi mulai dari perencanaan hingga pascaproduksi.

#### C. Juru Kamera

Juru kamera adalah orang yang bertugas menyiapkan kamera dan melakukan pengaturan *white balance*, fokus, serta mengecek kamera (Baksin, 2006, p.115).

#### D. Penata Suara

Penata suara adalah orang yang bertugas untuk memilih sumber suara yang akan dimunculkan (Fachruddin, 2017, p. 63). Suara atau audio yang dipilih berasal dari berbagai macam sumber seperti *microphone* yang digunakan, peralatan musik, *video tape recorder* (VTR), *music player* hingga audio yang disimpan dalam komputer.

#### E. Penata Cahaya

Penata cahaya adalah seseorang menentukan pencahayaan dan mendesain posisi cahaya untuk produksi televisi baik di dalam atau pun di luar studio. Penata cahaya juga memiliki tugas untuk menata pencahayaan serta artistiknya (Fachruddin, 2017, p. 63).

Orang yang bertugas sebagai penata cahaya bertanggung jawab mengatur dan menyesuaikan intensitas cahaya yang ada sesuai dengan keinginan pengarah program (Morissan, 2015, p. 318).

#### F. Pembawa Acara

Baksin (2013, p. 155) mengatakan bahwa pembawa acara adalah orang yang memegang sebuah acara tertentu. Keberadaan pembawa acara biasanya identic dengan acara yang dibawakannya. Selain jenis acara, pembawa acara juga memegang peranan penting sebagai daya tarik dari sebuah program.

#### G. Penyunting Gambar

Penyunting gambar (*Editor*) adalah orang yang bertugas memotong gambar dan suara yang menghasilkan produk di akhir pita video (Baksin, 2013, p. 207).

#### H. Grafis

Desain grafis merupakan sumber daya manusia yang bertugas memberi dekorasi, informasi teks, dan sebagainya yang

dibuat dengan bantuan komputer atau laptop (Fachruddin, 2017, p. 36).

Grafis pada dasarnya memiliki fungsi untuk menggantikan video atau gambar yang belum tersedia pada saat berita diturunkan (Morissan, 2008, p. 211- p. 212). Bentuk grafis yang ditampilkan di televisi biasanya sangat beragam sekali bentuknya, tergantung kepada berita yang disiarkan. Bentuk dari grafis juga tergantung kepada kreativitas orang yang membuatnya.

