



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 program acara yang di buat oleh tim terdapat beberapa referensi karya sejenis yaitu Indonesia bagus dari NET TV, Melawan Lupa dari Metro TV, dan Jejak Si Gundul dari TRANS 7. Ketiga program ini memiliki ciri khasnya sendiri untuk menarik perhatian *audience*. Program pilihan tim ini mengacu pada kemasan informasi *soft news* dan mengikuti jam tayang yang sama dengan karya yang tim buat. Tim sepakat bahwa program yang tim buat akan tayang pada seminggu sekali. Berikut penjelasan di setiap program televisi yang tim pilih.

2.1.1 Indonesia Bagus



Gambar 2.1 Program Indonesia Bagus
Sumber: <https://www.youtube.com/user/Netdocumentary>

Program ini merupakan program *feature* milik NET TV yang mulai tayang sejak 1 Juni 2013. Dalam program ini tidak hanya menampilkan keindahan alam Indonesia saja tetapi program ini juga menampilkan keunikan, kebudayaan, dengan menampilkan *host* penduduk asli daerah tersebut sebagai orang yang memberikan cerita. Agar dapat bercerita lebih dalam di rasai oleh seseorang yang berasal dari daerah aslinya langsung. Sehingga balik penggunaan bahasa dan kebudayaan di program ini dapat lebih jelas di sampaikan. Berbagai macam hal di sampaikan oleh program ini seperti keindahan laut, alam, budaya dan kearifan *local*. Program ini tayang setiap hari minggu pukul 14:00 WIB dengan durasi kurang lebih 30 menit sekali tayang. Setiap episodenya akan di bagi 3 segmen dan setiap segmen terdiri dari 9 sampai 10 menit (NET TV, 2013)

Membicarakan masalah kelebihan dan kekurangan tidak luput dari sebuah program televisi. Untuk program ini penulis mempelajari banyak hal yang bisa penulis jadikan panduan untuk pembuatan karya seperti, cara pengambilan *footage* yang memanjakan mata agar tidak bosan menontonnya. Banyak *angel* yang mereka ambil dalam satu alur cerita. Selain itu *backsounds* yang mereka gunakan sangat mendukung dengan *visual*. Program ini juga bagus karena masyarakat Indonesia dapat mengetahui kemajuan dan perkembangan pembangunannya di daerahnya masing-masing. Namun, untuk kekurangannya adalah *footage* yang bergetar, bergerak berlebihan, sehingga penonton membutuhkan fokus yang lebih untuk melihat *visual* yang di tampilkan. Terkadang apa yang mereka bahas juga terlalu bertele-tele dan tidak lebih luas. Sehingga penulis beranggapan masih kurangnya informasi yang di berikan oleh Indonesia Bagus ini.

2.1.2 Melawan Lupa



Sumber: <http://video.metrotvnews.com/melawan-lupa/videos>

Gambar 2.2 Program Melawan Lupa

Selanjutnya adalah Melawan lupa. Sebuah program *feature* documenter milik Metro TV yang membahas berbagai peristiwa bersejarah yang turut membentuk yang hari ini dikenal sebagai Indonesia. Seperti judulnya, sedikit-banyak berupaya menjadi narasi tanding atas apa-apa yang selama ini mendefinisikan diri sebagai sejarah nasional Indonesia. Dengan menyajikan narasi-narasi kecil di balik peristiwa-peristiwa besar yang terjadi. Melawan lupa ditujukan bagi siapa saja yang menolak lupa asta segala hal yang pernah terjadi di dalam sejarah Indonesia (<http://www.video.metrotvnews.com>). Program ini berisikan materi dari tayangan video dokumentasi lama, foto-foto dan para ahli yang memberikan kesaksiannya. Tayang setiap hari minggu pukul 23:00WIB (Metro Tv, 2007).

Kekurangan dari program acara ini pada saat penulis menonton tayangan yang berjudul “KH Ahmad Sanusi, Ulama-Pejuang yang Terlupakan” penulis

beranggapan bahwa pada episode tersebut banyak *footage* dari foto-foto yang penulis tidak mengerti itu foto mengenai apa?. Sementara itu kelebihan yang dimiliki oleh program ini penulis mempelajari bahwa *visual* dari video akan lebih menarik jika di masukan beberapa foto pendukung alur cerita. Selain itu penambahan *voice over* (VO) cukup membuat penonton tidak bosan dalam tayangannya. Selain itu kelebihan untuk masyarakat luas adalah mengenai tema yang di pilih. Karna membuat sebuah pembelajaran mengenai sejarah yang memang banyak di lupakan orang banyak.

2.1.3 Jejak Si Gundul



Sumber: <https://www.trans7.co.id/programs/jejak-si-gundul>

Gambar 2.3 Gambar Program Jejak si Gundul

Jejak Si Gundul berada di televisi TRANS 7. Program ini merupakan program *feature* yang mengungkapkan kearifan *local* lewat pembawa acara yang

di beri nama si gundul. Pada program ini si gundul menjadi seseorang yang serba bisa apa yang dia lakukan di daerah tempat dia tinggal. Program ini bukan hanya memberikan hiburan semata, tapi juga memberikan informasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Pada acara ini si Gundul menjajah seluruh nusantara untuk memaparkan suatu potensi kecil yang ada di daerah dan dapat di kembangkan. Dalam acara ini pembawa acara bekerja berbaur dengan masyarakat sekitar. Tayangan ini juga menampilkan *voice over* dirinya sendiri untuk menjelaskan apa yang sedang dia lakukan (Trans 7, 2007).

Untuk kekurangan dari acara ini terdapat pada kemasan informasi yang di sampaikan kurang meluas, penulis beranggapan masih adanya informasi yang bisa di gali dan di sampaikan ke masyarakat. Namun, kekurangan tersebut dapat di tutupi oleh kelebihan yang dapat penulis pelajari adalah cara penyampaian informasi yang menarik sehingga penonton dapat menyerap informasi secara keseluruhan dan tidak membuat bosan. *Footage* yang mereka hasilkan juga memanjakan mata, di ambil dari beberapa *angle* gambar. *Host* yang membawakan acara tersebut juga terlihat aktif sehingga penonton merasa terbawa oleh apa yang sedang *host* jelaskan. Penambahan *voice over* dalam video ini juga membuat alur cerita menjadi mudah di terima oleh masyarakat.

2.2 Konsep

2.2.1 Program Televisi

Program pada televisi merupakan acara-acara yang telah disusun dan disiapkan yang berisi informasi maupun hiburan untuk disiarkan oleh televisi

(Romli, 2016, p.94). Pada umumnya program televisi juga memiliki berbagai macam jenis (Sartono, 2008, pp. 236-245).

1) Program Seni dan Budaya

Program ini termasuk karya artistik program televisi. Secara garis besar program seni dan budaya dibedakan menjadi dua yaitu program seni pertunjukan dan program seni pameran.

2) Program Hiburan Pop

Berupa program hiburan yang berisikan Lawakan, music, maupun drama.

3) Program *Talk show*

Program ini adalah program wicara di mana pembawa acara akan melakukan wawancara langsung ke narasumber.

4) Program berita

program sajian berupa fakta dan kejadian/peristiwa yang memiliki nilai berita yaitu yang faktual dan esensial dan disiarkan melalui media secara periodik.

5) Program dokumenter

Biasanya dalam program ini terkandung unsur nilai dan faktual. Faktual berarti nyata, ada dan pernah terjadi. Nilai adalah esensial dan bermakna.

6) Program *feature*

Program yang membahas pokok bahasan, satu tema yang diungkapkan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai,

menyoroti secara kritis dan disajikan dalam berbagai format. *Feature* itu sendiri adalah gabungan dari unsur dokumenter, opini dan ekspresi. nilai faktualnya kurang dan hanya dipakai untuk menciptakan suasana.

7) Program sinetron

Adalah program film dalam bentuk drama televisi atau sandiwara.

2.2.1 Program *Feature*

Feature adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, tema. Dalam satu *feature*, satu pokok bahasan boleh disajikan dengan merangkai beberapa format program sekaligus seperti misalnya wawancara atau *interview*, *show*, *vox-pop*, puisi, musik, nyanyian, sandiwara pendek, atau fragmen. (Wibowo, 2007, p.186). *feature* juga merupakan gabungan antara unsur *documenter*, opini dan ekspresi. Karya puisi, music dan nyanyian yang merupakan ungkapan ekspresi dari pokok bahasan yang disajikan, yang kurang nilai faktual. Ada tiga bagian yang harus dilakukan dalam pembuatan program *feature* menurut Wibowo:

1. Riset

Sebuah program harus melakukan riset untuk melengkapi data, kejadian, serta pengalaman. Program *feature* bukan hanya hiburan semata.

2. Susunan *Feature*

Feature disusun dengan merangkai berbagai format yang berisi tinjauan, uraian, sorotan dan pandangan atas satu pokok Bahasa.

Dalam menyusun program perlu selalu diperhitungkan jangka waktu dari setiap format. Sehingga program *feature* enak dilihat dan proporsional. Hal yang perlu di ingat adalah program *feature* bukan *magazine* biarpun ada music atau lagu dalam program itu. Pembuatan format *feature* harus disusun berdasarkan urutan dari yang sederhana, berkembang ke pembahasan yang lebih rumit atau pembahasannya lebih berat.

3. Tahapan Pelaksanaan Produksi

Tahapan dimulai dengan riset penonton untuk menentukan pokok pembahasan atau tema. Kajian tersebut disusun dengan mengatur format-format program yang akan di pakai. Riset kedua berisikan mencari bahan untuk format-format seperti siapa yang akan dijadikan narasumber untuk mengisi format wawancara, lagu harus di perhatikan agar sesuai untuk di pakai, kejadian apa yang perlu ditampilkan, hal-hal tersebut ditentukan untuk mengisi format yang mana dengan pokok pembahasan yang seperti apa. Sebuah riset kedua ini intinya mencari data-data *footage* yang sesuai di masukan ke format yang sudah di rencanakan di riset pertama.

U
M
M
N

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A

2.2.2 Kreativitas Program Televisi

Pada produksi acara televisi tentunya harus memiliki ide yang kreatif untuk menarik perhatian penonton. ada beberapa cara yang di perlu diperhatikan agar program televisi terlihat menarik (Naratama, 2004, pp. 111-116)

1. Target Penonton

Pada awal pembuatan produksi hal yang perlu di perhatikan adalah target penonton program tersebut. Ada faktor usia, jenis kelamin, dan status *social*.

2. Bahasa Naskah

Pembuatan naskah harus disesuaikan dengan target penonton.

3. *Punching Line*

Ini adalah kejutan-kejutan yang sengaja ditampilkan ketika penonton sudah mulai jenuh dalam program tersebut, bisa berbentuk dalam komedi, pertanyaan, tangisan, maupun kondisi yang tegang.

4. *Gimmick & funfare*

Cara menarik perhatian penonton dalam program adalah dengan memunculkan adegan-adegan yang lucu atau menegangkan. Sementara *funfare* adalah puncak atau akhir dari sebuah program yang dimeriahkan oleh kegembiraan, kemewahan, keindahan, dan lain-lain.

5. Bumper

Bumper adalah identitas perantara acara, biasanya bumper digabung dengan *tune* yang menjadikan identitasnya. *Tune* dan bumper harus dibuat semenarik mungkin agar penonton merasa penasaran akan isi

acara tersebut. Biasanya bumper akan di putar ketika mengawali suatu program. Komposisi warna sebuah animasi Bumper harus disesuaikan dengan karakter acara TV tersebut. Komposisi warna yang indah dan sesuai dengan karakter acara TV yang ditawarkan akan lebih cepat menjadi fokus perhatian. Durasi bumper sangat pendek. Untuk bumper sebelum acara disebut *bumper in* sedangkan acara selesai disebut *bumper out*.

2.2.3 Suara / Audio

Dalam sebuah visual memerlukan audio untuk pelengkap suasana dari visual yang di perlihatkan. Sebuah gambar akan memuat sebuah cerita. Sebuah cerita akan memerlukan pemaparan. Sebuah pemaparan memerlukan suara, dari suara ini akan membantu gambar dalam bercerita. Hal itu yang di sebut juga dengan istilah audio visual. Dalam pemilihan audio terhadap visual juga harus sesuai dengan kondisi suasana yang mau di buat.

2.2.3 Proses pembuatan

Pada proses pembuatan film menurut artikel yang di tulis oleh Michael Hines berjudul *Directing a Short Film*, Menjelaskan ada tiga tahap yang harus di lalui dalam pembuatan video produksi yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi (Hines, 2019, pp. 1-5). Selain Michael terdapat juga Sartono dalam bukunya menjelaskan tahapan pelaksanaan produksi terdapat tiga (Sartono, 2008, pp. 262-264).

1. Pra Produksi yang terdiri dari pencarian ide, tema besar, persiapan kru, penentuan lokasi dan lain-lain
2. Pelaksanaan Produksi
3. Pasca Produksi

2.2.3 Kualifikasi Kru Tv

Menurut Sartono secara umum ada beberapa kru yang harus di persiapkan dalam pembuatan produksi televisi yaitu (Sartono, 2008, pp. 219-230).

1. *Producer*

Pemilik jabatan yang bertanggung jawab atas semua produksi TV. Bertanggung jawab dari produksi naskah, ide, lokasi pengambilan gambar, jadwal, penempatan *host* koordinasi kepada seluruh kru, dan pengaturan edit setelah produksi. Penulis berada posisi di sini pada episode SabangMerauke.

2. Kameramen

Seseorang yang menguasai pengoperasian kamera, baik fokus, angel, dan peralatan pendukung lainnya.

3. Penata suara

Seseorang yang mampu memiliki kemampuan secara Teknik maupun instalasi dalam *sound* sistem baik pada saat produksi maupun pasca produksi.

4. Penata Lampu

Posisi ini sangat diperlukan dalam produksi di luar maupun di dalam ruangan. Sebuah kamera untuk menciptakan cahaya yang baik harus dari posisi lampu yang memberikan cahaya cukup.

5. Tata letak

Seseorang yang bisa mengatur di mana angle pengambilan gambar yang baik pada saat produksi. Selain itu penataan objek juga diatur.

6. *Host*

Seseorang yang mampu mengarahkan penonton terhadap isi program yang mau di bahas.

7. Animator dan *images*

Seseorang yang membuat grafik atau efek animasi pendukung isi dari produksi tersebut.

8. Editor

Yang bertanggung jawab untuk menyatukan mengemas seluruh video hasil produksi menjadi satu kesatuan alur cerita yang telah di susun pada saat pra produksi.

2.2.4 Visual Grafik

Grafik adalah keterampilan seni yang di wujudkan dalam bentuk animasi atau lainnya untuk melengkapi kebutuhan dari industri dan bisnis. Grafik biasanya untuk menggantikan visual yang belum ada. Misalnya untuk memberikan informasi mengenai suatu lokasi wilayah, bisa menggunakan peta wilayah tersebut. grafik juga bisa memuat foto-foto pendukung lainnya.

(Fachruddin, 2012,p.38). dalam program ini penulis juga menyisipkan beberapa grafik pendukung seperti grafik nama, atau informasi lainnya.

2.2.5 *Character Generator (CG)*

Serangkaian kata atau kalimat yang muncul untuk memberikan informasi dari visual yang ada. Biasanya terletak pada posisi paling bawah. Informasi yang di berikan berupa, nama tokoh, keterangan peristiwa, lokasi kejadian, judul, dan informasi lainnya. Informasi yang diberikan juga harus singkat dan mudah dimengerti penonton, durasinya biasanya disesuaikan dengan jumlah kata (Ramadhani, 2016, pp. 47-55)

2.2.6 *Editing*

Editing adalah sebuah proses pengorganisasian peninjauan, pemilihan dan pemasangan gambar dan rekaman suara yang direkam selama produksi. Hasilnya nanti terbentuk dari sebuah cerita yang sudah di rencanakan sebelum produksi. Maksud dari hasil ini adalah untuk memberikan informasi, menghibur maupun lainnya. (Bowen & Thombson, 2009, p. 1)

2.2.7 Tipe *Shot*

Cara pengambilan objek dengan kamera memiliki beberapa tipe. Tapi tetap terdapat prinsip-prinsip dasar yang sama saat pelaksanaannya.

Penjelasan ini berdasarkan Bowen dan Thompson dalam bukunya yang berjudul *Grammar of the Edit* (Bowen, 2009, pp. 14-23)

1. *Extreme Close Up*

Tipe *shot* ini untuk menunjukkan detail objek seperti mata, mulut, gerakan jari, objek seperti bunga dan lain-lain

2. *Medium Close Up*

Pada tipe ini biasanya penulis dan tim gunakan pada saat melakukan wawancara. Tipe ini menunjukkan wajah dari kepala hingga dada.

3. *Close Up*

Tipe ini untuk menunjukkan keseluruhan wajah detail pada saat melakukan wawancara atau lainnya, dengan tujuan memperlihatkan keadaan emosional

4. *Medium*

Tipe ini menampilkan sebatas pinggang sampai kepala, pada tipe ini penulis dan tim menunjukkan gerakan subjek yang leluasa. Tipe ini biasanya penulis menggunakannya pada saat wawancara *Shot*

5. *Wide Shot*

Tipe ini menunjukkan seluruh keadaan, bisa seluruh tubuh atau lainnya, terdapat jarak di atas kaki dan kepala.

6. *Very Long Shot*

Tipe ini sangat luas, penggunaan *shot* ini biasanya untuk mengambil beberapa subjek dalam sebuah *frame*.

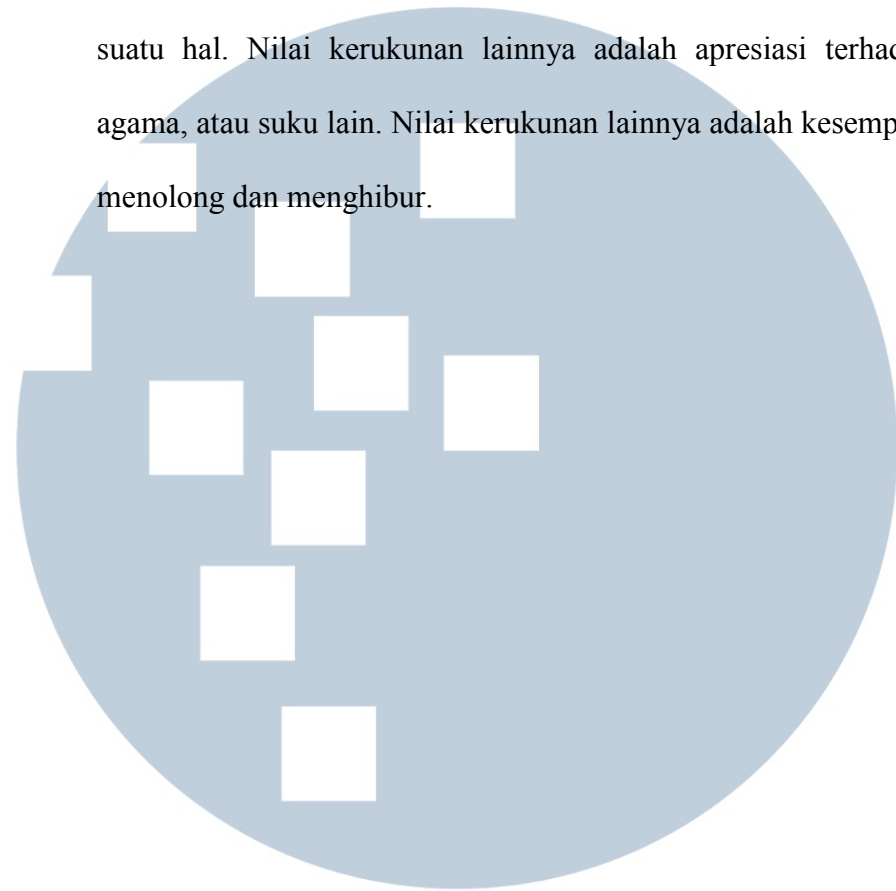
2.2.8 Nilai-Nilai Bhinneka Tunggal Ika

Terdapat sebuah Penelitian yang berjudul “Nilai-Nilai Bhinneka Tunggal Ika Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa Dan Bernegara” disusun

oleh Latra menyebutkan bahwa nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan ada empat sebagai berikut (Latra, 2018, p.10)

1. Pertama adalah nilai Toleransi. Nilai ini dapat diartikan sebagai sikap mau memahami orang lain demi berlangsungnya komunikasi secara baik. Sikap dalam nilai ini adalah mau menerima dan sekaligus menghargai pendapat, atau posisi orang lain di sekitar kita. Sifat ini mengajarkan untuk bersikap tidak menyepelkan keberadaan orang lain.
2. Nilai dari Bhinneka Tunggal Ika yang kedua adalah Keadilan. Dalam nilai keadilan berkaitan dengan hak memperoleh sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan pribadi. Adil/keadilan memiliki makna tidak memihak, tidak bersikap hidup mengelompok dan tertutup. Nilai ini mengajarkan untuk berlaku adil dalam menghendaki sikap terbuka yang mau menyediakan ruang bagi kehadiran orang lain.
3. Selanjutnya adalah nilai gotong royong. Gotong royong itu sendiri diartikan memikul beban Bersama. Kebiasaan ini dapat ditemui dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Gotong royong bertujuan meringankan beban sesamanya atau guna kepentingan Bersama. Oleh karena itu gotong royong mewujudkan sikap peduli akan keprihatinan dan dengan sukarela membantu. Dalam melakukan gotong royong perlu adanya sikap saling percaya, agar semua bantuan bisa berjalan dengan baik.
4. Yang terakhir adalah nilai kerukunan. Dampak dari nilai ini adalah adanya kepercayaan. Kepercayaan kepada diri dan orang lain terhadap

suatu hal. Nilai kerukunan lainnya adalah apresiasi terhadap orang, agama, atau suku lain. Nilai kerukunan lainnya adalah kesempatan untuk menolong dan menghibur.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA