



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

2.1.1 Ragam Indonesia

Ragam Indonesia adalah sebuah program wisata 30 menit yang tayang di stasiun televisi Trans 7. Program ini tayang setiap Senin hingga Jumat, pukul 06.45 WIB. Program ini membahas tentang budaya di daerah-daerah Indonesia meliputi kuliner, tradisi dan keseharian masyarakat. Tanpa dipandu oleh pembawa acara, program ini menggunakan narasi dan interaksi orang-orang yang diliput.

Narasi dibawakan secara kasual dengan nada yang cukup ceria, membuat penonton merasa santai. Biasanya orang-orang sekitar berakting membicarakan cara memasak atau hal-hal lain yang dapat menjelaskan lebih dalam tentang makanan atau tradisi

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

yang di bahas. Tak jarang, bahasa yang digunakan merupakan bahasa lokal dibantu dengan subtitle Bahasa Indonesia.

Program diawali dengan rangkuman singkat isi episode yang dilanjutkan dengan *bump in*. Setelah *bump in* langsung dibacakan narasi yang menjelaskan latar belakang, sejarah, atau asal usul kota/daerah yang akan dibahas. Program ini biasanya terdiri dari dua segmen dengan mayoritas program ini diisi di segmen pertama.

Segmen pertama membahas beberapa makanan khas atau populer di daerah yang dikunjungi dan segmen kedua merupakan tradisi khas daerah tersebut. Struktur ini tidak tetap, karena dalam beberapa kesempatan terdapat elemen yang ditambah atau dikurangi tergantung keunikan daerah masing-masing. Terdapat episode yang justru lebih fokus pada hal-hal unik di suatu daerah, sehingga porsi lebih besar justru membahas hal-hal selain kuliner. Di akhir tiap segmen kecuali segmen terakhir, selalu ditampilkan *teaser* berupa cuplikan singkat segmen selanjutnya dengan narasi singkat. *Teaser* hanya berdurasi sekitar satu menit dan menjembatani konten utama dengan iklan.

Dalam mengulas kuliner, program ini menayangkan segala aspek dari makanan yang dibahas, seperti sejarah, cara masak, dan proses jual/beli yang terjadi. Biasanya, narator membacakan

sejarah makanan terlebih dahulu, menjelaskan keunikan dan latar belakang masyarakat menyukai suatu makanan. Selanjutnya dijelaskan proses memasak makanan tersebut, sambil menjelaskan tradisi memasak di daerah tersebut. Di akhir, jika makanan yang diliput juga dijual, maka diperlihatkan bagaimana proses penjualannya dan reaksi atau kesan pembeli yang mencicipi makanan.

Pada hari-hari penting, program ini biasanya membahas topik yang sesuai dengan perayaan saat itu. Dalam episode spesial, program ini tidak membatasi topik-topik yang dibahas, sehingga dalam dua segmen topik mampu membahas budaya dengan lebih leluasa tanpa harus fokus pada daerah tertentu dan hanya dibatasi oleh durasi. Sebagai contoh, pada hari raya Imlek atau Tahun Baru Tiongkok program ini memberikan episode spesial yang selama setengah jam membahas makanan-makanan dan tradisi yang biasa ada di hari raya Imlek.

2.1.2 Anthony Bourdain: No Reservations

Anthony Bourdain: No Reservations adalah sebuah program wisata dunia yang tayang perdana pada 25 Juli 2005 di stasiun televisi kabel Amerika Serikat, Travel Channel. Program ini tayang setiap Senin, pukul 21.00 ET/PT (Waktu Timur/Waktu Standar Pasifik). Dipandu oleh juru masak dan penulis ternama

Anthony Bourdain, program ini membahas budaya, tradisi serta gaya hidup masyarakat di seluruh dunia. Tak hanya menjadi pembawa acara, ia juga menjadi Produser Eksekutif dan membacakan narasi dalam tiap episode.

Program ini terdiri dari lima hingga enam segmen yang masing-masing diakhiri *teaser* berupa cuplikan singkat segmen selanjutnya dengan narasi singkat. *Teaser* hanya berdurasi sekitar 30 detik sambil menjembatani konten utama dengan iklan. Berbeda dengan Ragam Indonesia, narasi dibawakan secara kasual namun serius seperti sebuah dokumenter. Musik yang mengiringi keseluruhan acara dalam tiap episode selalu mencerminkan musik lokal daerah yang dikunjungi.

Dalam program ini, penonton diajak mengikuti Bourdain berpetualang ke daerah-daerah di dunia sambil menjelajahi dunia kuliner di sana. Biasanya, Bourdain ditemani oleh bintang tamu yang merupakan juru masak lokal untuk mengelilingi tempat-tempat makan khas di daerah tersebut. Jika tidak ditemani bintang tamu, biasanya Bourdain mengajak penduduk lokal untuk menuntunnya melihat kearifan lokal, bahkan hingga mengunjungi rumah penduduk untuk melihat cara mereka memasak dan menyantap makanan di rumah.

Bourdain selalu berpartisipasi dalam budaya lokal. Ia tidak pernah menolak untuk ikut serta dan berinteraksi dengan penduduk sekitar. Masyarakat sekitar selalu menjelaskan gaya hidup mereka dan biasanya Bourdain tak segan untuk mempraktikkannya selama kunjungan di sana. Bourdain selalu memiliki pengetahuan terkait daerah yang dikunjungi. Sambil memandu acara, ia juga menjelaskan sejarah atau keunikan dari sebuah daerah atau tempat-tempat yang mungkin tidak terlalu banyak diketahui penonton.

Berasal dari Amerika Serikat, Bourdain selalu membandingkan perbedaan budaya negaranya dengan daerah yang dikunjungi. Karena adanya budaya kuliner AS yang diambil dari kuliner dunia yang telah dilokalisasi, Bourdain sering membandingkannya interpretasi AS dengan budaya aslinya. Ia tak segan mengkritik atau bahkan memuji AS atas usahanya dalam meniru suatu kuliner. Tidak hanya menilai baik atau buruknya, ia juga menyorot pentingnya keunikan bagi masing-masing budaya.

Menambah aspek pembuatan dokumenter dari program ini, Bourdain tidak pernah sekalipun berinteraksi dengan kamera.

Sepanjang perjalanan ia hanya berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya dan membiarkan kesan penonton mengintip apa yang terjadi. Walaupun Bourdain tidak pernah bertatap dengan

kamera, ia tetap 'berbicara dengan penonton' melalui narasinya yang juga memberikan informasi tambahan yang dibutuhkan.

Program ini berakhir pada 5 November 2012 dengan total 142 episode. Dalam episode ini, Bourdain mengunjungi Brooklyn, di New York, AS. Brooklyn adalah daerah yang jarang dikunjungi walau terletak jauh lebih dekat dengan tempat asalnya dibanding daerah-daerah lain di dunia. Dikutip dari laman AV Club (2012), setelah memandu program Anthony Bourdain: No Reservations, Bourdain melanjutkan karirnya sebagai penjelajah dunia dalam program Parts Unknown yang tayang di stasiun televisi kabel CNN (O'neal, 2012).

2.1.3 Jelajah Kuliner Nusantara

Program Jelajah Kuliner Nusantara adalah program *feature* wisata kuliner yang meliput berbagai jenis kuliner tradisional di Indonesia. Program ini akan dipandu oleh seorang pembawa acara yang juga membacakan narasi. Dalam satu episode terdapat dari tiga hingga empat segmen yang berisi perjalanan presenter dalam satu hari. Segmen pertama membahas latar belakang daerah yang akan dikunjungi, jajanan yang ada di sepanjang jalan dan hal-hal apa saja yang menarik untuk di Kota tersebut seperti tempat wisata, pantai, museum dan lain-lain. Selain itu presenter juga mengunjungi rumah makan pertama.

Segmen kedua, ketiga dan keempat berisi kunjungan presenter ke rumah makan lain khas lainnya. Susunan rumah makan akan berdasar pada kegiatan dalam sehari penuh. Dalam setiap kunjungan ke rumah makan, presenter akan mewawancarai orang-orang yang mengurus rumah makan dan membahas latar belakang hingga cara pembuatan makanan.

Di akhir tiap segmen selain segmen terakhir terdapat *teaser*, atau cuplikan singkat segmen selanjutnya. Tiap episode acara ini berlangsung selama satu jam dan itu sudah termasuk dengan beberapa iklan. Total segmen terdiri atas tiga hingga empat segmen. Tiap segmen berdurasi sama sekitar sepuluh hingga 15 menit. Tiap episode membahas makanan dari daerah yang berbeda sehingga tidak terpaku hanya satu daerah saja. Oleh karena itu, membuat masyarakat Indonesia semakin luas pengetahuannya mengenai budaya di Indonesia.

Tabel 2. 1 Tinjauan Karya Sejenis

No.	Program	Karakteristik	Jangkauan
1.	Ragam Indonesia (Trans 7)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menggunakan pembawa acara, hanya narasi 2. Narasi dibawakan dengan nada kasual dan ceria 3. Jadwal tayang: Senin-Jumat, pukul 06.45 WIB 4. Total segmen: 2 5. Durasi: 30 menit 	Nasional

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Lokasi: Outdoor, langsung dari tempat peliputan 7. Mayoritas episode terdapat di segmen pertama 8. Struktur isi segmen berubah-ubah tiap episode 9. Terdapat rangkuman isi episode sebelum <i>bump in</i> 10. Segmen diakhiri dengan <i>teaser</i> segmen selanjutnya 11. Fokus utama pada kota atau daerah yang diliput 12. Tokoh yang diliput memerankan adegan (berakting) menggunakan bahasa daerah 13. Kuliner yang dibahas merupakan makanan-makanan khas daerah yang diliput 14. Memberikan informasi cara memasak 15. Meliput tradisi di daerah yang diliput 	
3.	Anthony Bourdain: No Reservations	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tayang perdana pada 25 Juli 2005 2. Dipandu pembawa acara dan narasi 3. Pembawa acara: Anthony Bourdain 4. Jadwal tayang: Senin, pukul 21.00 ET/PT (Waktu Timur/Waktu Standar Pasifik) 5. Total segmen: 5 sampai 6 6. Lokasi: Outdoor, langsung dari tempat peliputan 7. Terdapat <i>teaser</i> di akhir segmen 8. Pembawa acara ditemani bintang tamu atau <i>guide</i> yang 	Internasional

		<p>biasanya seorang juru masak atau penduduk lokal</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Pembawa acara tidak berinteraksi dengan kamera, hanya dengan orang di sekitarnya 10. Mayoritas episode membahas kuliner di negara-negara dunia 11. Latar belakang atau sejarah daerah yang dikunjungi di bahas di segmen pertama 12. Pembawa acara mencicipi sambil mengulas makanan 13. Makanan yang diulas tidak hanya yang berasal dari rumah makan, namun juga yang dimasak di rumah penduduk lokal 14. Memberikan nuansa gaya hidup lokal 15. Musik latar yang digunakan biasanya khas daerah yang dikunjungi 16. Memberikan ulasan makanan sambil membandingkan dengan budaya di Amerika Serikat 	
3	Jelajah Kuliner Nusantara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dipadu oleh pembawa acara dan narasi dibacakan oleh pembawa acara 2. Terdiri dari tiga sampai empat segmen 3. Segmen satu membahas latar belakang budaya sesuai lokasi dan apa saja hal yang unik di daerah tersebut. 4. Segmen dua dan tiga membahas makanan yang terdapat di pasar tradisional, jajanan pinggir jalan, dan 	Nasional

		<p>rumah makan legendaris.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Segmen empat terdapat penduduk lokal yang memasak makanan tradisional. 6. Memasak makanan sesuai budaya yang diliput 7. Durasi 10 – 15 menit 8. Lokasi liputan langsung ke daerah yang akan dibahas 9. Setiap akhir segmen terdapat teaser untuk segmen selanjutnya 10. Wawancara dengan narasumber yang terkait 11. Bahasa yang digunakan semu formal 12. Memperlihatkan cara memasak 13. Terdapat teaser sebelum bump in 	
--	--	--	--

2.2 Teori / Konsep-konsep yang Digunakan

2.2.1 Program Televisi

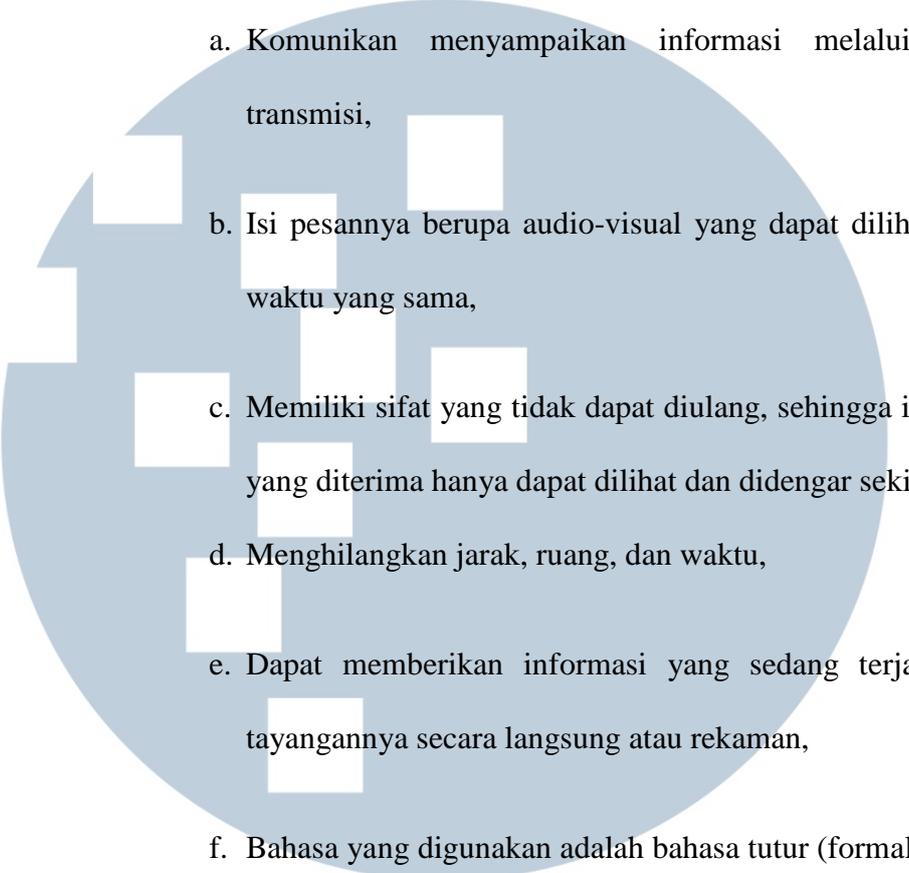
Menurut Effendy (1993), televisi merupakan sebuah media komunikasi yang menyampaikan informasi dan sebagai cara untuk membentuk masyarakat melalui audio-visual (Effendy, 1993, h. 22).

Menggunakan media televisi informasi tidak hanya di sampaikan dalam bentuk suara, namun juga dengan menggunakan elemen visual yang dapat ditampilkan di layar televisi.

Tidak hanya sebagai sumber informasi, hadirnya televisi di masyarakat dapat menjadi media hiburan atau tontonan mereka selama di rumah. Hal ini mampu menjadikan televisi sebagai bagian dari masyarakat. Menurut Effendy (1993, h. 22), televisi merupakan sebuah media komunikasi yang menyampaikan informasi dan sebagai cara untuk membentuk masyarakat melalui audio-visual. Di televisi, target audience mereka disebut dengan pemirsa yang memiliki referensi berbeda-beda, baik dari sisi pandangan hidup, agama, pendidikan, kepercayaan, dan lain sebagainya.

Televisi sendiri merupakan media massa yang bersifat satu arah. Media massa berarti televisi adalah media yang mampu menjangkau banyak orang dalam waktu singkat. Satu arah berarti televisi hanya mampu menyampaikan informasi namun tidak dapat memberikan umpan balik kepada penonton, tidak dapat memberikan umpan balik secara langsung. Hofman (1999, h. 66) mengatakan bahwa televisi dapat digunakan sebagai media komunikasi dengan masyarakat. Komunikasi yang berjalan satu arah, isi pesan yang umum, dan komunikator yang melembaga membuat televisi mampu menjangkau komunikasi yang beragam.

Berdasarkan tulisan Wahyudi (1996, h. 8-9), televisi memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 
- a. Komunikasikan menyampaikan informasi melalui proses transmisi,
 - b. Isi pesannya berupa audio-visual yang dapat dilihat dalam waktu yang sama,
 - c. Memiliki sifat yang tidak dapat diulang, sehingga informasi yang diterima hanya dapat dilihat dan didengar sekilas,
 - d. Menghilangkan jarak, ruang, dan waktu,
 - e. Dapat memberikan informasi yang sedang terjadi, baik tayangannya secara langsung atau rekaman,
 - f. Bahasa yang digunakan adalah bahasa tutur (formal dan non formal),
 - g. Kalimat yang digunakan adalah singkat, padat, jelas, dan sederhana,
 - h. Pesan yang disampaikan bertujuan untuk memberikan informasi, menghibur, mendidik, dan menjadi kontrol sosial.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Televi sendiri memiliki berbagai jenis program yang setiap hari mengisi layar kaca pemirsanya. Morissan (2011) membagi program televisi menjadi berbagai macam, yaitu

a. Program *Hard News* (Berita Keras)

Hard News merupakan jenis program berita yang menyajikan informasi bersifat penting dan menarik yang harus dengan cepat disampaikan. *Hard News* sendiri dibagi menjadi,

Straight News, yaitu berita singkat yang hanya menyajikan informasi penting dan menjawab 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how). Berita jenis ini terikat waktu sehingga terdapat *deadline* dalam penyampaiannya. Hal ini menyebabkan berita terpenting saja yang disajikan.

Features, yaitu berita yang menyajikan informasi ringan dan menarik. Biasanya tayang dengan durasi singkat dan ditayangkan dalam program *hard news*. Berbeda dengan *straight news*, *features* tidak terikat dengan waktu sehingga dapat disajikan kapan saja.

Infotainment, yaitu berita yang menyajikan informasi terkait industri hiburan, biasanya membahas orang-orang terkenal (selebriti). Berita *infotainment* seperti *straight news* harus segera diberitakan.

b. Program *Soft News* (Berita Lunak)

Soft news merupakan program yang menyajikan informasi bersifat penting dan menarik yang tidak memiliki fleksibilitas dalam waktu penayangannya. Program *soft news* antara lain,

Current affair, yaitu program yang membahas topik atau berita secara mendalam. Karena membahas topik terkait isu saat ini, informasi harus disajikan selama isu tersebut masih hangat dan menjadi perhatian publik.

Magazine, yaitu program yang menyajikan informasi menggunakan format seperti majalah. Informasi yang disajikan biasanya bersifat ringan dan dibahas secara mendalam. *Magazine* dalam hal ini merupakan *features* yang ditayangkan dalam program sendiri dan bukan menjadi bagian program *hard news*.

Dokumenter, yaitu program yang menyajikan informasi yang mendidik dan dikemas dengan menarik. Topik yang dibahas biasanya menceritakan fokus pada sebuah topik seperti sejarah, tokoh masyarakat, tempat kuno, dll. Program dokumenter sering dibuat menyerupai film.

Talk show, yaitu program yang menyajikan perbincangan beberapa orang untuk membahas topik tertentu. Program ini dipandu oleh pembawa acara yang berbincang dengan orang-orang yang relevan dengan topik yang dibahas.

c. Program Hiburan

Program hiburan merupakan program yang bertujuan untuk menghibur penontonnya. Jenis program hiburan antara lain,

Drama, yaitu program yang menyajikan tayangan mengenai kehidupan tokoh yang melibatkan konflik dan emosi dan diperankan oleh aktor. Sinetron (Sinema Elektronik) dan film merupakan jenis program drama di televisi. Sinetron atau telenovela menyajikan kisah berbagai tokoh secara bersamaan. Sedangkan film merupakan tayangan layar lebar yang telah didistribusikan ke televisi.

Game show, yaitu program yang menayangkan beberapa orang atau individu yang bersaing untuk memenangkan sesuatu. Program *game show* dapat berupa *quiz show*, ketangkasan, dan *reality show*.

Musik, yaitu program yang konten utamanya merupakan musik. Konten program ini menyajikan video musik atau peliputan konser. Pembuatan program ini dapat dilakukan dalam studio (*indoor*) atau di luar studio (*outdoor*).

Pertunjukan, yaitu program yang menyajikan penampilan beberapa orang atau individu di dalam atau luar studio. Penampilan yang ditayangkan biasanya terkait kemampuan orang tersebut, sebagai contoh pertunjukan musisi, penari, juru masak, dll.

Dengan banyaknya jenis program televisi dengan konten yang beragam dan mampu dikonsumsi massa, televisi memiliki kewajiban untuk menjamin kualitas konten mereka. Untuk menjamin ini, KPI memiliki pedoman siar bagi stasiun televisi untuk memonitor konten mereka. Berdasarkan Pedoman Perilaku Siaran dan Standar Program Siaran (P3/SPS) yang dikeluarkan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI, 2012, h. 43), televisi memiliki fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, kontrol, perekat sosial, dan pemersatu bangsa

2.2.2 Program *Features* Kuliner

Program *features* merupakan program yang mengangkat topik yang ringan dan dekat dengan masyarakat. Menurut Morissan

(2008, h. 218-222), *features* merupakan sebuah program yang menayangkan informasi ringan yang menarik dan Informasi yang dikemas biasanya berisi human interest. Program ini tentunya menyajikan fakta yang memiliki nilai berita.

Features dapat disiarkan kapan saja sesuai dengan kesiapan dan kebutuhan tim produksi. *Features* juga membahas suatu pokok bahasan yang dikemas dengan berbagai sudut pandang untuk melengkapi, mengurai dan mengkritik dengan sentuhan kreasi lain seperti narasi, *vox pop*, iringan musik dan dapat dipandu dengan pembawa acara. (Fachruddin, 2012, h. 223-224).

Dalam membuat program *feature* televisi, terdapat tahap-tahap yang perlu dilakukan. Menurut Fachruddin (2012, h. 238-249), dalam pembuatan *feature* sebagai program reportase terdapat lima tahap yang perlu dilakukan. Berikut adalah tahap-tahapannya,

a. Mencari ide

Mencari ide merupakan hal pertama yang harus dilakukan. Ide sendiri dapat berasal dari mana saja. Beberapa sumber ide adalah pengalaman diri sendiri, koneksi atau informan, media massa, dan ide yang terlintas di kehidupan sehari-hari. Setelah mendapatkan ide, selanjutnya adalah menentukan

tema dan sudut pandang yang akan diambil berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Setelah ide, tema dan sudut pandang telah ditentukan, tahap selanjutnya adalah riset. Riset harus dilakukan untuk mendapatkan data-data pendukung. Riset dapat menjadi kunci keberhasilan liputan

b. Membuat Perencanaan

Hasil riset digunakan untuk membuat kerangka rancangan atau proposal, *treatment*, strukture atau *sequence*, daftar pertanyaan, jadwal rencana liputan, pelaksanaan *shooting*, wawancara, *editing*, *mixing*, dll.

c. Struktur (Sekuen dan *Scene*)

Struktur dilakukan untuk membentuk kerangka *features* agar memperjelas alur cerita. Karena tidak terikat dengan peristiwa penting dengan *deadline* yang fleksibel, maka pembuatan struktur akan lebih baik untuk dilakukan di awal untuk mendasari setiap langkah produksi dan dapat disesuaikan saat liputan.

d. Menyusun Daftar Pertanyaan

Dalam pembuatan *features* biasa membutuhkan narasumber untuk mengembangkan cerita. Sulit untuk membuat *features* jika hanya mengandalkan data-data saja. Untuk menggali informasi yang dalam dibutuhkan daftar pertanyaan agar perbincangan mengalir alami. Ini juga dapat membantu jurnalis yang gugup atau *blank* saat melakukan wawancara.

e. Menyiapkan *Host*/Pembawa Acara

Penggunaan *host* dalam program *features* merupakan keputusan yang bebas dan kompetitif.

Sebagian program *features* televisi dipandu *host*.

f. Membuat *Shooting List*

Shooting list berisikan perkiraan gambar yang dibutuhkan dan memberikan sinopsis.

Perkiraan tersebut meliputi catatan tentang urutan gambar, lokasi liputan, subjek wawancara, dan aktivitas subjek yang berkaitan dengan topik.

g. Menyiapkan Jadwal *Shooting*

Setelah membuah *shooting list*, penentuan jadwal harus berdasarkan skala prioritas. Hal yang perlu diperhatikan yaitu gambar terpenting, suasana yang mendukung, dan perjanjian wawancara dengan narasumber.

h. Menyiapkan Perlengkapan

Setelah tahap-tahap sebelumnya telah dilakukan, perlu ditentukan perlengkapan yang dibutuhkan untuk keseluruhan peliputan.

i. Mengambil Gambar *Features*

Pengambilan gambar dilakukan setelah semua proses praproduksi selesai. Pengambilan gambar mengikuti panduan *shooting list* yang telah dibuat sebelumnya. Pengamatan lokasi dan kemampuan juru kamera sangat dibutuhkan dalam pengumpulan gambar.

j. Menyusun Gambar dan Menulis Narasi

Penyusunan gambar dilakukan oleh editor di meja *editing*. Penulisan naskah narasi dapat dilakukan selama atau sesudah penyusunan gambar.

Setelah gambar telah disusun sesuai sekuens dapat dilakukan *mixing* dengan musik dan narasi untuk melengkapi konten *features*.

Salah satu topik yang biasa dibahas dalam program *features* merupakan topik kuliner. Pembahasan *features* kuliner terkait makanan tradisional atau makanan khas yang pantas untuk diketahui oleh penonton. Hal ini termasuk mengenai bentuk, tekstur, rasa, cara pembuatan, serta kemasan dan gaya yang berbeda yang digunakan penjual. (Fachruddin, 2012, h. 236)

Program *features* ini mengajak masyarakat untuk mengenali lebih jelas atau mengenalkan kembali tentang suatu makanan atau masakan tradisional suatu daerah yang telah menjadi ciri khas. Berkaitan dengan tema yang diangkat, *features* kuliner dapat menjadi pedoman untuk petualangan atau wisata kuliner yang bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai masakan-masakan di daerah-daerah yang diliput.

Menurut Inskeep (1991, h. 286). Kuliner merupakan salah satu bagian dalam hidup masyarakat yang berkaitan dengan konsumsi makanan sehari-hari, dari makanan yang sederhana hingga mewah. Kuliner juga menjadi bagian dari esensi gastronomi. Istilah kuliner itu sendiri adalah masakan, atau sinonim dengan istilah *cuisine* Seiring berjalannya waktu, kuliner

ini tidak hanya sebagai suatu kebutuhan, tapi dijadikan sebagai suatu wisata yang dilakukan masyarakat, atau bisa disebut wisata kuliner.

Hall (2003, h. 9) mengemukakan bahwa wisata yang berhubungan dengan makanan memberikan kebutuhan yang berbeda. Wisatawan bertujuan untuk menghabiskan atau mengkonsumsi makanan yang menjadi bagian dari pengalaman perjalanan wisata mereka. Pemilihan aktivitas dan event, serta destinasi yang dilakukannya dipengaruhi oleh ketertarikan mereka pada makanan setempat yang ada.

Masakan lokal mencerminkan sejarah dan kebudayaan daerah dan dapat dijadikan atraksi untuk banyak turis. Sebagai tambahan asalkan makanan yang disajikan berkualitas untuk turis, berupaya untuk promosi beberapa keunikan masakan daerah, sebagian besar turis menikmati atau paling tidak mencoba masakan lokal (Inskeep, 1991, h. 286).

Saat ini, wisata kuliner tidak hanya dilakukan kepada makanan atau tempat makanan yang sedang populer saja, tetapi juga kepada makanan yang sudah lama menjadi ciri khas suatu daerah. Kekayaan jenis makanan khas daerah dapat mencerminkan bahwa budaya suatu daerah atau negara dan tradisinya beragam.

Jenis makanannya pun memiliki arti simbolik dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, agama, kepercayaan, dan lain sebagainya.

2.2.3 Teknik Pengambilan Gambar

Kekuatan televisi terletak pada aspek visual. Maka dari itu, salah satu hal penting yang perlu diperhatikan adalah teknik pengambilan gambar yang digunakan. Kamera merupakan perwakilan yang menonton dan menjadi saksi atas hal-hal yang terjadi di lokasi (Fachruddin, 2012, h.179).

2.2.3.1 Ukuran Pengambilan Gambar Televisi

Menurut Fachruddin (2012, h. 150), ukuran pengambilan gambar biasanya diukur menggunakan ukuran tubuh manusia, namun kenyataannya penerapan ukuran ini dapat berlaku untuk benda lain. Ukuran-ukuran tersebut antara lain:

- a) *Very Long Shot*, digunakan pada gambar pembuka dalam degan kolosal, kota-kota besar, dll.
- b) *Long shot*, digunakan untuk mengantar mata penonton pada suasana hati dan objek liputan.

- c) *Medium long shot*, digunakan dengan melakukan *zoom in* dari gambar *long shot* sehingga gambar terlihat lebih padat.
- d) *Medium shot*, biasa digunakan saat meliput wawancara agar penonton dapat lebih jelas melihat ekspresi narasumber.
- e) *Middle close up*, digunakan untuk menunjukkan profil objek atau subjek yang diliput.
- f) *Close up*, gambar *close up* memiliki fokus pada wajah subjek liputan untuk memperlihatkan emosi atau reaksi dari subjek.
- g) *Big close up*, menghasilkan gambar yang lebih detail dibanding *close up*, biasa berfokus pada raut wajah subjek.
- h) *Extreme close up*, digunakan untuk memperlihatkan emosi dari subjek.

2.2.3.2 Sudut Kamera

Fachruddin (2012, 53) juga mengatakan bahwa letak kamera dapat menciptakan kedalaman gambar atau dimensi dan menentukan sudut pandang penonton dalam melihat atau menyaksikan satu adegan sehingga memberikan kesan psikologis tertentu. Beberapa jenis sudut kamera yaitu,

- a) *High angle*, yaitu sudut yang didapat dengan meletakkan lensa kamera di atas garis mata objek.
- b) *Eye level*, didapatkan dengan meletakkan lensa kamera sejajar dengan garis mata subjek atau objek.
- c) *Low angle*, didapatkan dengan meletakkan lensa kamera di bawah garis mata objek.

2.2.3.3 Pergerakan Kamera

Gerak kamera yang bervariasi mampu memperkaya gambar dan mempermudah alur cerita (Fachruddin 2012, h. 159). Pergerakan kamera meliputi:

- a) *Crab/truck*, yaitu pergerakan badan kamera dari kiri ke kanan. Pergerakan ini digunakan untuk menunjukkan letak objek dan mempertahankan komposisi awal namun memberikan latar belakang yang berbeda.
- b) *Swing*, yaitu pergerakan dari kiri ke kanan dengan membentuk oval. Digunakan untuk menunjukkan letak objek dan mempertahankan komposisi awal dengan latar belakang yang sama.

- c) *Zoom in* dan *zoom out*, yaitu pergerakan lensa dari *wide angle* ke *narrow angle*. Digunakan untuk menekankan pentingnya objek liputan.
- d) *Pan left* dan *pan right*, yaitu pergerakan kepala kamera ke kiri atau kanan, namun tanpa pergerakan tripod.
- e) *Tilt up* dan *tilt down*, yaitu pergerakan kamera ke atas atau ke bawah tanpa pergerakan tripod. Dapat digunakan untuk menekankan ketinggian suatu objek, atau memperlihatkan objek yang berada di bawah.

2.2.4 *Edutainment* dalam Televisi

Menurut Colace yang dikutip dari jurnal *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*, *edutainment* berasal dari kata yang menggabungkan hiburan (*entertainment*) dan pendidikan (*education*) (Aksakal, 2015, h. 1232). *Edutainment* juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk hiburan yang dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi dengan memasukkan berbagai unsur hiburan seperti musik, film, video, permainan komputer dan program TV (Aksakal, 2015, h. 1233).

Dahulu, *edutainment* digunakan sebagai sebuah formula klasik dalam memperkenalkan edukasi mengenai permainan

komputer yang berasal dari teori pembelajaran sejak 1970an. Robert Heyman dari akademisi National Geography menjadi orang pertama yang mengusulkan ide edutainment menggunakan film mengenai permainan sebagai “Pendidikan dengan Hiburan”.

Aksakal (2015, h. 1232) juga mengatakan bahwa *edutainment* bertujuan untuk mendukung dan memberikan edukasi dengan cara menghibur. Konsep hiburan dianggap lebih menarik perhatian lebih banyak *audience* dan beberapa peristiwa membuat pengalaman konsumen lebih melekat permanen dan berkenaan dengan ingatan.

Edutainment dengan program TV merupakan temuan yang disempurnakan dengan sebuah “Perusahaan Game” yang memberikan pendidikan dengan cara menghibur menggunakan Program TV yang dikelola oleh Stasiun TV dan Robot TV, seperti The Discovery Channel dan The National Geographic Channel. Tidak hanya mengenai topik edukasi ditingkat sekolah, *edutainment* dengan program televisi juga dapat memperkenalkan kepada *audience* pengetahuan lain. (Aksakal, 2015, h. 1236). Pendidikan mengenai budaya, terutama kuliner tradisional menjadi salah satu topik yang penting untuk diangkat dalam program televisi.