



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

Terdapat beberapa program yang digunakan sebagai referensi karya sejenis yaitu Indonesia bagus dari NET TV, Melawan Lupa dari Metro TV, dan Jejak Si Gundul dari TRANS7. Program yang penulis pilih memiliki ciri khas masing-masing untuk menarik para *audience*. Program acara pilihan penulis ini mengacu pada paket informasi soft news dan mengikuti jam tayang yang sama dengan karya penulis yang menayangkan program televisi setiap seminggu sekali. Penulis akan menjelaskan secara rinci, di setiap program televisi yang penulis pilih.

2.1.1 Indonesia Bagus



Gambar 2.1 Gambar dari Program Indonesia Bagus, NET TV
Sumber: Indonesia Bagus (youtube)

Program Indonesia Bagus merupakan sebuah program *feature* milik NET TV yang ditayangkan sejak 1 Juni 2013. Program ini tidak hanya menampilkan keindahan alam Indonesia saja tetapi program ini juga menampilkan keunikan kehidupan budaya, dengan menampilkan penduduk asli daerah tersebut sebagai orang yang memberikan cerita agar tidak mengurangi nilai-nilai budayanya. Sehingga penggunaan bahasa di program ini beragam dan disesuaikan dengan tema atau lokasi yang sedang dibahas. Berbagai macam hal disajikan oleh Indonesia Bagus, seperti keindahan alam, budaya dan kearifan lokal. Program ini tayang setiap hari minggu pukul 14.00 WIB dengan durasi kurang lebih 30 menit. Per tayangan terdiri dari 3 segmen yang setiap segmennya terdiri dari 9 sampai 10 menit (Sari, 2015, p. 2).

Namun media ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari program televisi ini adalah Indonesia Bagus dapat mengemas video tersebut dengan baik menggunakan host dari penduduk desa sana. Hal ini juga dapat menciptakan kekhasan dari Indonesia Bagus. Namun untuk kekurangannya menurut penulis, Indonesia Bagus seharusnya memberikan *subtitle* di setiap penggunaan *voice over* bahasa daerah yang mereka sajikan. Karena tidak semua orang Indonesia mengerti bahasa daerah tersebut. Hal ini juga untuk mengurangi salah paham dalam penyampaian cerita.

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

2.1.2 Melawan Lupa



Gambar 2.2 Gambar dari Program Melawan Lupa, Metro TV
Sumber: Melawan Lupa (youtube)

Program Melawan Lupa merupakan program dokumenter milik Metro TV yang mengulas tentang berbagai peristiwa bersejarah yang turut membentuk entitas yang hari ini dikenal di Indonesia. Tayangan ini, 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 atas segala hal yang pernah terjadi dalam sejarah Indonesia (METROTVNEWS.COM, 2007). Program ini tayang setiap hari minggu pukul 23.00 WIB. Materi dari tayangan ini diambil dari tayangan video dokumentasi lama, foto-foto atau gambar, dan para ahli yang memberikan kesaksiannya. Sejarah tersebut ditarik berdasarkan informasi yang memiliki bukti yang kuat.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari tayangan program televisi Melawan Lupa ini. Kelebihannya adalah program ini tidak hanya memberikan

sebuah hiburan semata, namun program ini ingin memberikan sebuah edukasi bagi yang menonton. Konsep dari program Melawan Lupa ini adalah memberikan cerita sejarah yang tidak terlalu ringan apabila ditonton oleh sejarahwan dan tidak terlalu berat untuk ditonton masyarakat awam. Hal ini menarik untuk mengingat kembali sejarah-sejarah Indonesia yang dulu pernah ada, dan sejarah-sejarah yang tidak pernah kita tahu sebelumnya.

Sedangkan kekurangan program ini, saat penulis menonton tayangan yang berjudul “Jejak Keagungan Buddha di Candi Muara Takus “ yang diupload di youtube pada tanggal 30 Mei 2019. Penulis menemukan banyak pengulangan footage yang ditemukan 3 hingga 4 kali pengulangan. Hal ini dikarenakan mungkin menceritakan sejarah sebuah candi yang minim akan footage di lokasi tersebut. Mengingat tayangan ini memiliki durasi sekitar 30 menit, sehingga akan kesulitan untuk mendapatkan *stock footage*. Menurut penulis, sebenarnya untuk pengulangan *footage* dapat diatasi menggunakan grafis atau animasi yang menjelaskan cerita para narasumber.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.3 Jejak Si Gundul



Gambar 2.3 Gambar dari Program Jejak Si Gundul, TRANS7
Sumber: Jejak Si Gundul (youtube)

Jejak Si Gundul merupakan program televisi dari TRANS7. Program *feature* ini mengungkap kearifan lokal lewat host si gundul yang serba bisa, suka menolong, dan tangguh. Program ini tidak hanya memberikan hiburan semata, namun memberikan banyak informasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Tayang setiap hari Kamis pukul 14.15 WIB (Jejak Si Gundul, 2019, para. 1). Dalam tayangan program televisi Jejak Si Gundul, Host yang dikenal dengan Si Gundul menjelajah seluruh nusantara untuk memaparkan suatu potensi kecil yang terdapat di daerah dan dapat di kembangkan. Si Gundul dalam program ini bekerja berbaaur dengan masyarakat sekitar dan dirinya bekerja seperti sudah benar-benar paham langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan dan terdapat voice over dirinya untuk menjelaskan informasi yang khalayak perlu ketahui.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam pemaparan program televisi ini. Kelebihannya cukup banyak, menurut penulis, program televisi ini membuat

penulis sulit untuk mengalihkan mata dari tayangan tersebut. Walaupun tayangan tersebut persegmennya berdurasi 10 menit, namun pengemasannya sangat menarik dan tidak membosankan. Terdapat banyak informasi yang didapatkan sehingga akan menjadi pengetahuan baru bagi penulis. Namun, penulis tetap menemukan kekurangan yang terdapat dalam program ini. Saat penulis menonton tayangan yang terdapat di Youtube, berjudul “Kue Jengkol” yang diunggah pada tanggal 14 Juni 2019, penulis menemukan beberapa pergantian kamera yang resolusi gambarnya tidak setara dengan kamera utamanya sehingga agak sedikit mengganggu mata saat melihat tayangan tersebut. Kemudian pergantian kameranya pun memiliki warna yang berbeda cukup jauh.

2.2 TEORI ATAU KONSEP-KONSEP YANG DIGUNAKAN

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* merupakan gabungan dari dokumenter, opini, dan ekspresi. Unsur ekspresi ini biasanya lebih digunakan untuk menciptakan suasana. Terdapat tiga bagian yang harus dilakukan dalam pembuatan program *feature*.

a. Riset

Program *feature* yang baik harus berdasarkan dari riset untuk melengkapi data, kejadian, serta pengalaman. Hal ini perlu dibuat dengan teliti berdasarkan kejadian nyata sehingga *feature* ini dapat menjadi suatu sajian yang lengkap, aktual dan faktual.

b. Susunan *Feature*

Dalam penyusunannya, *feature* dirangkai dengan berbagai format yang berisi tinjauan, uraian, sorotan, dan pandangan atas suatu pokok bahasan. Program *feature* bukan hiburan semata, kalau pun di dalam video tersebut disajikan musik, musik itu harus berkaitan erat dengan pokok bahasan. Menyusun *feature* pun harus mempertimbangkan jangka waktu atau durasi. Jadi program *feature* tersebut enak dilihat dan proporsional.

Feature dan *magazine* merupakan program yang tidak sama, kalau pun terdapat musik di dalam program tersebut, itu hanya untuk penguat suasana. Penggunaan unsur puisi, emosional, dan ekspresi harus berkaitan erat dengan pokok bahasan yang ada, jangan sampai unsur tersebut lebih menarik daripada pokok bahasan. Pembuatan format *feature* harus disusun berdasarkan urutan dari yang sederhana, berkembang ke pembahasan yang lebih rumit atau pembahasannya lebih berat.

c. Tahapan Pelaksanaan Produksi

Tahap pertama dalam pelaksanaan produksi adalah meriset penonton untuk menentukan pokok bahasan apa yang akan diambil. Setelah itu sajian disusun dengan mengatur format-format program yang akan digunakan. Kemudian untuk riset kedua ini untuk mencari bahan pengisi format-format

tersebut seperti siapa yang akan diundang untuk mengisi format wawancara, lagu yang sesuai untuk dipakai, kejadian apa yang perlu ditampilkan, hal-hal tersebut ditentukan untuk mengisi format yang mana dengan pokok pembahasan yang seperti apa.

Vox-pop dan wawancara lapangan harus sangat diperhatikan terutama pada latar belakang. Latar belakang suasana perlu dimasukkan kedalam video, namun jangan sampai latar belakang tersebut mengganggu bahan pokoknya. Setelah semua bahan terkumpul, kemudian masuk ke tahap mengedit. Buang hal-hal yang tidak berguna, dan mulai menyusun bahan-bahan yang terpakai. Untuk menghubungkan bahan-bahan tersebut, dapat dibantu menggunakan *voice over* atau menggunakan *host*. (Wibowo, 2007, p. 186-189)

2.2.2 Proses Pembuatan Televisi

Sesuai SOP (Standard Operation Procedure) Pelaksanaan produksi program TV diatur/ dilaksanakan secara bertahap sebagai berikut (Sartono, 2008, p. 262-267)

a. Tahap Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap penemuan ide, perencanaan, dan tahap persiapan. Tahap penemuan ide ini ketika seorang produser menemukan sebuah ide kemudian ide tersebut diriset terlebih dahulu dan mengembangkan ide tersebut dengan menuliskannya menjadi naskah hasil riset. Ditahap ini juga seorang produser harus mempersiapkan jadwal kerja, pemilihan artis, penyempurnaan naskah, penempatan lokasi, dan kru. Serta

harus mempersiapkan perencanaan anggaran biaya yang akan dikeluarkan untuk produksi berikut. Urusan surat menyurat seperti perizinan dan kontrakan, harus diurus pada tahap pra produksi. Tahap ini harus dipersiapkan secara matang agar dapat melaksanakan tahap produksi sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan.

b. Tahap Produksi

Tahap ini bisa dimulai apabila tahap perencanaan sudah siap. Sutradara bekerjasama dengan artis dan kru untuk membuat *Shoting Scrip*. Yang dimana maksud dari *Shoting Scrip* adalah menerjemahkan naskah yang sudah dibuat ditahap pra produksi menjadi gambar-gambar yang akan di jadikan panduan bagi seluruh kru termasuk artis dan khususnya kamerawan. Ditahap ini kamerawan dapat berkreasi dalam pengambilan *angle* namun sutradara juga berhak untuk mengatur *angle* yang diambil oleh kamerawan.

Banyak yang harus dipersiapkan di tahap produksi, seperti penataan cahaya agar gambar yang dihasilkan tidak kontras atau *sellouet*, penataan audio juga perlu diperhatikan dari penempatan mic hingga noise angin atau lingkungan harus diperhatikan, kemudian pada saat melaukan *shot* harus menggunakan kode waktu (*time code*) hal ini untuk memudahkan editor dalam mencari *shot* dengan cepat. Setelah proses ini sudah selesai, *original material* langsung diserahkan kepada editor.

c. Tahap Pasca Produksi

Ditahap ini terdapat 3 langkah editing. Langkah-langkah tersebut mulai dari *editing offline*, *editing online*, dan *mixing*. *Editing offline* ini merupakan editing kasar yang dimana materi shooting langsung dipilih dan disambung-sambungkan namun editor harus harus cermat dalam menyambungkan tiap shotnya. Apabila tidak cermat, maka shot akan kelihatan *jumping*.

Setelah selesai melakukan tahap *editing offline*, kemudian masuk ke *editing online* dan sekaligus tahap *mixing*. *Editing* ini merupakan tahap penyempurnaan dari *editing offline*. Seperti menata audio, ilustrasi musik, *sound effect* kedalam file gambar. Setelah hasilnya sudah jadi dengan sempurna, selanjutnya dilakukan perubahan format menajadi format *player* yang akan digunakan. Kemudian hasil tersebut sudah siap untuk ditayangkan ke televisi.

2.2.3 Nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika

Dalam penelitian yang berjudul Nilai nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara yang ditulis oleh Wayan Latra ini menjelaskan bahwa terdapat 4 nilai-nilai yang terkandung dalam Bhinneka Tunggal Ika (Latra, 2018, p. 10), yaitu:

a. Nilai Toleransi

Nilai ini menunjukkan sikap saling memahami satu sama lain, demi berlangsungnya komunikasi secara baik. Sikap tersebut tidak cukup hanya memahami, tetapi harus memiliki sikap yang mau menerima dan menghargai pendapat orang lain. Toleransi mengajarkan untuk memiliki

sikap yang tidak merendahkan orang lain. Kita harus belajar untuk rendah hati dan menyadari bahwa kita hanyalah segelintir kecil dari alam semesta.

b. Nilai Keadilan

Nilai ini berkaitan dengan hak hidup, yang dimana setiap manusia memperoleh hak sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan pribadi. Kepentingan yang dimiliki tentu tidak sejalan dengan kepentingan yang dimiliki orang lain. Sehingga akan mengakibatkan terjadinya gesekan-gesekan sosial. Antara hak dan wewenang harus memiliki batasan yang jelas, tegas, dan proporsional agar tidak terjadi gesekan atau konflik sosial tersebut. Maka setiap orang bebas akan haknya, namun wajib untuk menghormati hak orang lain.

Adil/keadilan di sini memiliki makna untuk tidak memihak, tidak hidup berkelompok atau mengkotak-kotakkan diri, tidak tertutup dengan kehadiran orang-orang baru. Menyapa orang lain merupakan salah satu wujud sikap keadilan. Karena pada hakikatnya dengan menyapa orang lain kita dapat membangun jaringan sosial yang menjadi kekuatan untuk tidak mudah dipecah belahkan.

c. Nilai Gotong Royong

Nilai ini berkaitan dengan sikap saling bahu membahu, saling memikul beban bersama-sama. Dengan bergotong royong, dapat membantu untuk meringankan beban sesamanya dan guna untuk mewujudkan kepentingan bersama. Gotong royong ini menunjukkan sikap yang saling peduli akan kekurangan orang lain, dan bersuka rela untuk membantu atau

menolong sesamanya. Sehingga diperlukan juga suatu sikap yang saling percaya. Namun, sikap bergotong royong ini semakin dikalahkan akibat keegoisan masing-masing yang hanya memikirkan kepentingan-kepentingan pribadi dan materialistis sehingga tidak peduli lagi dengan orang disekitarnya serta dapat merenggangkan hubungan sosial. Oleh karena itu, dengan membiasakan diri berdialog dalam forum forum lintas agama sangat disarankan untuk membangun hubungan sosial kembali.

d. Nilai Kerukunan

Nilai ini dapat ditegakkan apabila memiliki sikap yang saling percaya. Nilai kerukunan ini menunjukkan apresiasi terhadap orang, agama, dan suku lain. Sikap menghina merupakan sikap yang sangat tercela karna dapat menyebabkan suatu perpecahan. Kerukunan sebuah perjuangan, perlombaan, dan pencapaian. Tidak ada yang bisa mencapai sikap-sikap kerukunan ini tanpa adanya sikap ketekunan, keteguhan, dan kesiagaan. Nilai kerukunan yang lainnya adalah menunjukkan sikap saling menolong, menjaga setiap perkataan, sikap rendah hati, tidak boleh sombong akan kemakmuran dan kekuasaan, namun yang harus ditunjukkan adalah sikap kerendahan hati.

2.2.4 Kualifikasi Sumber Daya Manusia TV

a. Produser

Produser merupakan jabatan yang memiliki tanggung jawab dalam pengelolaan produksi penyiaran televisi dan harus memiliki kemampuan seperti misalnya menjabarkan naskah, melakukan survei lokasi,

melaksanakan *briefing*, mengkoordinasi pemeran/kru, dan masih banyak lagi. Produser harus memiliki kemampuan managerial yang cukup tinggi agar bisa mengatur sebuah program televisi. Dalam hal ini juga produser harus merencanakan format program siaran apa yang digunakan (Sartono, 2008, p. 219).

Produser bertanggung jawab pada keseluruhan suatu program. Produser akan memutuskan tayangan apa saja yang akan disiarkan dalam program televisi tersebut, format berita apa yang akan digunakan, tayangan apa yang harus ditayangkan terlebih dahulu. Inti utamanya produser bertugas sebagai membentuk program acara yang dipertanggungjawabkan. (Morissan, 2008, p. 44)

Jadi kesimpulan yang penulis dapatkan dari penjelasan dari kedua para ahli adalah produser memiliki tanggung jawab penuh pada sebuah program televisi dan melakukan persiapan secara matang. Maka dari itu sukses dan tidaknya suatu tayangan televisi tergantung dengan persiapan yang dilakukan oleh produser itu sendiri.

b. Presenter/Reporter

Pembawa acara atau *host* merupakan citra dari sebuah stasiun televisi.

Presenter dapat mempengaruhi seseorang untuk menonton program televisi tersebut. Wajah dan suara yang baik belum cukup untuk bisa dikatakan sebagai seorang presenter. Menjadi seorang presenter harus memiliki keribadian yang percaya diri dan terbiasa dengan berbicara di depan umum maka seorang presenter bisa dianggap sukses (Morissan, 2008, p. 47)

Presenter merupakan orang yang bertugas untuk menyampaikan pengantar informasi. Presenter harus bisa membuat informasi yang dapat menarik perhatian para khalayak agar khalayak. Biasanya presenter muncul dibagian awal dan akhir program untuk menyampaikan pembukaan dan penutupan suatu tayangan. (Sartono, 2008, p. 221).

c. Kamerawan

Merupakan orang yang ahli dalam penggunaan kamera. Baik atau tidaknya kualitas produksi sangat bergantung dengan cara kerja kamerawan. Sebelum melakukan produksi, kamerawan harus mempersiapkan kamera seperti lensanya di bersihkan terlebih dahulu, kemudian mempersiapkan peralatan seperti baterai yang sudah terisi, tripod, dan peralatan yang dibutuhkan. Kemudian harus bisa mengatur fokus pada bidikan kamera dengan baik. Semua persiapan harus dipersiapkan dengan matang agar tidak ada kendala pada saat melakukan proses produksi. Kamerawan juga harus bisa kreatif dalam mengembangkan kamera *plan* (Sartono, 2008, p. 222).

d. *Animator/Images*

Seorang *animator* bertugas untuk membuat desain animasi untuk membuat sebuah tayangan menjadi lebih menarik lagi untuk dipandang, sehingga harus memiliki kemampuan untuk menguasai desain grafis.

Beberapa kemampuan yang harus dimiliki orang seorang *animator* adalah mengembangkan dan mengimplementasikan desain grafis, membuat gambar tiga dimensi, membuat judul untuk produksi dalam screen, mengkoordinasi

produksi animasi, memproduksi storyboard animasi, dan masih banyak lagi. (Sartono, 2008, p. 228)

e. Editor

Editor bertugas untuk memilih, memotong, menggabungkan gambar-gambar hasil *shoting*, dan mengurutkan, menata gambar dan suara, *backsound* musik, serta *sound effect*, sesuai dengan naskah yang telah disiapkan sehingga produksi program yang dihasilkan dapat enak ditonton dan tidak jumping. Editor dituntut untuk harus kreatif serta memiliki ketahanan fisik yang baik karena harus bekerja keras dalam menyelesaikan pekerjaannya (Sartono, 2008, p. 229).

f. Penulis Naskah

Seorang penulis naskah dituntut untuk memiliki kemampuan menulis dan kreatif dalam menuangkan ide-idenya. Selain itu penulis juga harus memiliki pengetahuan produksi program sehingga naskah yang ditulis mudah dipahami dan dapat diproduksi dengan mudah (Sartono, 2008, p. 230).

2.2.5 Peralatan

Pada saat di lapangan, penulis menggunakan beberapa peralatan.

Berikut adalah penjelasan fungsi dari peralatan yang penulis gunakan pada saat di lapangan.

a. Kamera DSLR

DSLR kepanjangannya adalah Digital Single Lens Reflex. Maksudnya adalah kamera digital yang menggunakan sistem cermin otomatis dan

pentaprisma atau pentamirror untuk meneruskan cahaya dari lensa menuju ke viewfinder. (Pengertian, Komponen dan Cara Kerja Kamera DSLR, 2017, para. 2)



Gambar 2.4 Kamera DSLR Canon 700D
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Stabilizer & Tripod

Stabilizer ini berfungsi untuk meredamkan goyangan saat pengambilan gambar. Selain itu, dengan adanya stabilizer juga kameramen bisa bergerak dengan bebas tanpa menghasilkan gambar yang shaking.

(YogiePraz, 2016, para. 9)



Gambar 2.5 Stabilizer Zhiyun Crane 2
Sumber: Plazakamera.com

c. Drone

Drone adalah pesawat nirwanak atau unmanned aerial vechil, dimana alat ini tak membutuhkan awak namun tetap dikendalikan oleh pilot. Akan tetapi pilot disini mengendalikannya dengan menggunakan remote dan dari jarak jauh. (Ayuningtyas, 2019, para. 6)



Gambar 2.6 Drone
Sumber: Wired.com

d. Action cam

Action cam adalah sebuah kamera dengan fitur khusus untuk mengambil gambar atau video di luar ruangan (outdoor). Kamera ini biasanya digunakan untuk *sport* seperti sepedaan, *hiking*, berenang, dan olahraga *extreme*. (Rifai, 2015, para. 1)

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



Gambar 2.7 Action Cam
Sumber : bhphotovideo.com

e. Led Video

Pencahayaan dalam sebuah produksi acara televisi memiliki fungsi untuk mengontrol cahaya dan bayangan. Keduanya hal tersebut diperlukan untuk menunjukkan bentuk dan tekstur wajah atau sebuah objek serta untuk meningkatkan nilai dramatisasi (Mengenal pencahayaan dalam program televisi, 2017, para. 1). Pencahayaan tersebut menggunakan led video.



Gambar 2.8 LED YongNuo Tipe YN-300 III
Sumber: photo-store.net

f. Mic Clip On

Mic Clip-On adalah jenis mic yang biasanya dipasangkan di dekat sumber suara, contohnya untuk merekam seseorang pembicara dan micnya

dijepitkan pada kerah baju (Ali, 2019, para. 1). Mic clip on merupakan condenser elektronik yang diberikan tegangan 48V dc, dengan sensitivitas yang tinggi, cocok digunakan didalam ruangan, mempunyai respon frekuensi antara 50Hz – 12KHz (Berikut Adalah Perangkat-perangkat Pendukung Penyiaran pada Pertelevisian, 2017, para. 7)



Gambar 2.9 Clip On Boya tie BY-M1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

g. Mic Rode

Microphone eksternal yang memang menargetkan kalangan power user yang meninginkan kemampuan lebih dibandingkan dengan microphone eksternal biasa. (*Review Rode Videomic Pro*, 2017, para. 2)



Gambar 2.10 Mic Rode
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.2.6 Tipe Shot

Tipe *shot* hingga saat ini sangat bervariasi di lingkungan produksi video. Namun, tetap terdapat prinsip-prinsip dasar yang sama saat pelaksanaannya. Terdapat beberapa *shot angle* yang penulis gunakan saat melaksanakan proses produksi. (Bowen & Thompson, 2009, p. 14-23)

a. *Extreme Close Up*

Merupakan tipe *shot* untuk menunjukkan detail objek seperti mata, mulut, telinga, tangan, dan suatu objek.



Gambar 2.11 Contoh *Extreme Close up*
Sumber: tumpi.id

b. *Close Up*

Tipe *shot* ini untuk menunjukkan keseluruhan wajah secara mendetail dan menekan pada keadaan emosional subyek. Dalam penggunaan *frame* ini, *audience* akan fokus pada wajah subyek

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12 Contoh *Close up*
Sumber: tumpi.id

c. *Medium Close Up*

Menunjukkan wajah subjek lebih jelas dengan ukuran *shot* terbatas dari dada hingga kepala. Tipe *shot* ini untuk menunjukkan wajah subjek agar lebih jelas.



Gambar 2.13 Contoh *Medium Close up*
Sumber: tumpi.id

d. *Medium Shot*

Angle pada subjek manusia, tipe *shot* yang akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala. Tipe ini memberikan leluasa subjek untuk bergerak. Biasanya tipe ini seling penulis gunakan untuk wawancara narasumber.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14 Contoh *Medium Shot*
Sumber: tumpi.id

e. *Very Long Shot*

Tipe *shot* ini sangat luas, sehingga penggunaan *shot* ini untuk mengambil banyak subjek dalam sebuah *frame*.



Gambar 2.15 Contoh *Very long shot*
Sumber: tumpi.id

f. *Wide Shot*

Tipe *shot* ini untuk menunjukkan seluruh tubuh, lebar tetapi masih dekat dengan subjek. Sehingga di dalam *frame* gambar terdapat jarak diatas

kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak ruang ini agar lebih nyaman untuk dilihat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.16 Contoh *Wide shot*
Sumber: tumpi.id

g. *Over the Shoulder Shot*

Tipe *shot* ini biasanya dilakukan untuk dua subjek, dan pengambilan gambar ini dilakukan dari belakang bahu salah satu subjek dengan gambar lebih blur di bagian bahu dan fokus dibagian wajah.



Gambar 2.17 Contoh *Over the Shoulder Shot*
Sumber: tumpi.id

2.2.7 Musik

Musik mampu menciptakan suasana dan dinamisasi sebuah adegan.

Program televisi non drama, *backsound* musik dapat dimunculkan pada saat-saat tertentu misalnya pada saat wawancara menceritakan hal yang menyedihkan, maka memasukkan *backsound* nuansa sedih merupakan pilihan yang tepat untuk membangun suasana sedih. Seorang editor harus peka dengan penggunaan *backsound* dan *sound effect*. Kapan saat yang

tepat dalam penggunaan *backsound* tersebut (Yusanto, 2017, p. 123). Biasanya jenis musik yang digunakan dalam produksi adalah jenis *instrumentalia* (Sartono, 2008, p. 249).

2.2.8 *Bumper*

Bumper merupakan sebuah pembatas atau penamaan program yang ditempatkan sebelum dan sesudah iklan. Pada umumnya bumper hanya berdurasi 5 detik. Sebelum acara dimulai dinamakan dengan *bumper in*, ketika acara harus dipotong dengan penayangan iklan disebut dengan *bumper out* (Naratama, 2004, p. 99). Walaupun hanya ditayangkan 5 detik, namun prinsip *The Golden 5 Secound* digunakan dalam pembuatan *bumper*. *Bumper* harus dibuat semenarik mungkin, agar penonton tidak jenuh. Sebelum tayangan dimulai, dibuka dengan *bumper* yang diputarkan di awal dan diakhir setiap pemutaran tayangan. *Bumper* yang berhasil adalah *bumper* yang bisa membuat penonton hafal setiap bentuk desainnya (Naratama, 2004, p. 115)

2.2.9 Pengolahan Video dan Audio

File video dengan format AVI, MPEG, dll dapat diolah dengan beberapa tahapan (Sartono, 2008, p. 333), meliputi:

a. Pemotongan (*Cutting*)

File movie dapat di potong sesuai dengan kebutuhan kemudian di split antara video dan audio untuk diambil bagian yang dibutuhkan saja seperti audio atau video.

b. Penambahan Efek (*Effect*)

File hasil encoding dapat ditambahkan efek seperti efek transisi, efek gerak, maupun video filter seperti color grading. Selain itu dapat diberikan efek dengan cara menumpangkan beberapa video ke video lainnya dengan cara kroma key. Serta diberikan polesan efek tambahan.

c. Penambahan Kalimat (*Tilling*)

Untuk memberikan informasi tambahan dalam tayangan video, dapat dilakukan dengan penambahan kalimat yang diberikan efek gerak atau animasi tambahan.

d. Penambahan Animasi (*Animation*)

Penambahan animasi pada gambar atau grafis (*still image*) dan teks dilakukan agar gambar mendapatkan kesan hidup dengan animasi berbentuk 2 dimensi atau 3 dimensi.

e. Pengaturan Audio (Volume, Efek Suara)

Audio atau suara pada file video dapat diatur volumenya, ditambahkan audio efek, maupun dicampurkan dengan audio dari sumber lainnya.

f. Penggantian Suara atau sulih suara (*Dubbing*)

Suara dan file audio dapat dihilangkan dengan menggantikan suara yang melalui proses rekaman suara melalui program komputer. Selain itu juga dapat ditambahkan *sound track* sebagai musik pengiring.

2.2.10 Character Generator (CG)

Penambahan kalimat ini biasa dinamakan dengan Character Generic (CG). CG merupakan serangkaian kata atau kalimat yang muncul ditayangan berita dan terdapat dibagian paling bawah. CG ini bertujuan

untuk menambahkan informasi kepada penonton, seperti informasi tokoh, judul tema, nama peristiwa, lokasi kejadian, nama presenter, dan ringkasan informasi yang dikemas dalam satu kalimat (Ramadhani, 2016, p.47).

Secara teknis karakter generator atau biasa disebut CG (*character generator*) yaitu suatu perangkat komputer multimedia (*software dan hardware*) yang menghasilkan teks, grafis, atau animasi untuk memasukkan kedalam stream video (Apriyani, 2011, p. 14).

2.2.11 Iklan

Iklan merupakan salah satu bentuk promosi yang paling dikenal dan paling banyak dibahas orang, hal ini kemungkinan karena daya jangkauan yang luas (Morissan, Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu, 2010, p. 18). Karena kemampuannya menjangkau audiensi dalam jumlah besar, maka televisi menjadi media yang ideal untuk mengiklankan produk konsumsi massal, yaitu seperti barang-barang yang menjadi kebutuhan sehari-hari misalnya makanan, minuman, perlengkapan mandi, dan lain-lain (Morissan, Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu, 2010, p. 240).

Tata cara pemasangan iklan di Indonesia diatur oleh suatu aturan perundang-undangan, diantaranya Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 25/PER/M.KOMINFO/5.2007 tentang Penggunaan Sumber Daya Dalam Negeri untuk Produk Iklan yang Disiarkan Melalui Lembaga Penyiaran (Djamal & Fachruddin, 2011, p. 165).