

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA TERDAHULU

Hasil produksi karya-karya terdahulu digunakan sebagai acuan dan referensi untuk karya program siaran Jelajah Budaya. Karya-karya terdahulu memiliki poin-poin yang serupa dengan perencanaan penulis pada program siaran Jelajah Budaya. Karya-karya terdahulu ini sangat berguna untuk menambah informasi yang terkait dengan proses produksi program siaran Jelajah Budaya dan memberikan gambaran mengenai bagaimana perencanaan yang dilakukan. Penulis akan mendeskripsikan relevansi dan perbedaan dari program siaran sejenis terdahulu. Karya-karya sejenis terdahulu yang menjadi referensi dalam memproduksi program siaran Jelajah Budaya adalah sebagai berikut.

1. My Trip My Adventure

Tinjauan karya sejenis pertama adalah sebuah program siaran dari stasiun Trans TV. Genre dari program siaran ini yaitu dokumenter wisata yang pertama kali ditayangkan pada bulan September 2013. Program TV My Trip My Adventure menghadirkan sekelompok selebritas untuk melakukan petualangan dengan mengunjungi destinasi wisata di Indonesia. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk melestarikan budaya dan alam Indonesia. Selain itu, program siaran My Trip My Adventure dapat menjadi referensi serta panduan para wisatawan untuk melakukan perjalanan di Indonesia.

Program siaran My Trip My Adventure merupakan salah satu program siaran yang menyajikan informasi mengenai kebudayaan, kearifan lokal, dan keindahan alam destinasi di Indonesia. Program tersebut juga berupaya dalam melestarikan budaya yang tersebar di Indonesia. Program siaran My Trip My Adventure juga menyajikan informasi mengenai bagaimana cara bersosialisasi, cara menghargai budaya dan masyarakat setempat. Program ini menghadirkan pembawa acara yang interaktif, komunikatif, sehingga hal tersebut dapat menarik minat audiens untuk menonton tayangan program My Trip My Adventure. Selain itu, program siaran My Trip My Adventure juga dapat disaksikan melalui media YouTube Trans TV, Transtv.co.id, dan secara daring melalui situs web Trans TV.

Relevansi program siaran My Trip My Adventure dengan program siaran Jelajah Budaya yakni memberikan informasi mengenai wisata budaya dengan dibawakan oleh pembawa acara ketika melakukan suatu kegiatan di berbagai daerah. Cerita yang diangkat merupakan informasi mengenai daerah-daerah yang ada di Indonesia, seperti menceritakan tentang kebudayaan dan kearifan lokal serta destinasi wisata. Fokus dari program siaran My Trip My Adventure yang menceritakan destinasi wisata yang ada di Indonesia merupakan hal yang sama dengan program siaran Jelajah Budaya. Selain itu, pembawa acara pada program siaran My Trip My Adventure menjadi referensi bagi penulis untuk dapat mengarahkan pembawa acara di program siaran Jelajah Budaya agar dapat lebih interaktif dan menarik perhatian audiens.

Perbedaan program siaran My Trip My Adventure dengan program siaran Jelajah Budaya adalah program My Trip My Adventure berfokus pada penyajian informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Pada program siaran Jelajah Budaya, memberikan informasi yang tidak hanya mengenai destinasi wisata budayanya saja, tetapi menyajikan informasi mengenai eksistensi budaya dan tradisi yang menjadi warisan budaya Indonesia serta cara meregenerasikan warisan budaya agar tetap bertahan di era modern.

2. Muslim Travelers

Karya sejenis terdahulu yang kedua adalah program siaran dari stasiun NET TV. Program siaran Muslim Travelers hanya diproduksi dan dipublikasikan selama bulan Ramadan. Program siaran ini tidak hanya dipublikasikan melalui stasiun televisi saja, tetapi juga diunggah melalui akun YouTube NET TV.

Program siaran Muslim Travelers menyajikan informasi ke publik mengenai perjalanan seorang pembawa acara TV perempuan berhijab dengan menceritakan kisah kehidupan umat muslim di seluruh dunia. Pembawa acara juga mengunjungi berbagai destinasi wisata bersejarah di negara tersebut.

Acara Muslim Travelers NET TV merupakan sebuah program yang memfokuskan pada perjalanan mengelilingi dunia, tetapi cerita yang disajikan tidak hanya menampilkan informasi mengenai destinasi wisatanya saja. Program siaran Muslim Travelers memberikan informasi dengan menambahkan unsur sejarah dalam penyampaian informasi terkait perjalanan yang

dipublikasikan ke masyarakat luas. Program siaran Muslim Travelers disajikan sesuai dengan gaya milenial.

Setelah mengamati beberapa video Muslim Travelers, salah satu teknik pengambilan gambar untuk mendukung keberhasilan program siaran ini yaitu, teknik *knee shot* yang merupakan pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut. Penggunaan gambar dengan teknik *knee shot* lebih dominan dari *angle* lainnya. Selanjutnya teknik extreme long shot yang mana pengambilan gambar diambil dari jarak sangat jauh. Teknik ini digunakan untuk menonjolkan latar belakang posisi objek terhadap lingkungannya.

Relevansi program siaran Muslim Travelers dengan program siaran Jelajah Budaya yaitu fokus dari isi cerita yang diangkat oleh program siaran Muslim Travelers yang tidak hanya menceritakan tentang destinasi wisata di suatu tempat, tetapi bagaimana isu yang diangkat dengan menambahkan kisah bersejarah saat mengunjungi berbagai negara di dunia. Hal tersebut berkaitan dengan program siaran Jelajah Budaya yang berfokus pada cerita mengenai kebudayaan dan sejarah di suatu daerah dengan penyajian informasi yang menghibur serta informatif. Pelajaran yang dapat diambil dari program siaran Muslim Travelers yaitu tahap-tahap penentuan *angle* saat mengambil gambar karena hal tersebut menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam menarik audiens.

Namun program siaran Muslim Travelers memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya. Program siaran Muslim Travelers hanya membahas mengenai cerita bersejarah pada suatu tempat yang diceritakan

secara berurutan atau sistematis. Sementara itu, Jelajah Budaya tidak hanya menceritakan informasi sejarah pada suatu tempat tertentu saja, tetapi juga membahas mengenai isu atau permasalahan terkait eksistensi budaya dan bagaimana tantangan yang dihadapi serta bagaimana solusinya. Informasi disampaikan juga secara interaktif.

3. Japan with Sue Perkins

Tinjauan karya sejenis terdahulu yang keempat adalah program siaran milik BBC yang tayang perdana pada tahun 2019. Program tersebut bernama Japan with Sue Perkins. Program siaran Japan with Sue Perkins adalah program siaran yang menyajikan informasi mengenai kontroversi dan keberagaman budaya serta tradisi unik yang ada di Jepang. Program Japan with Sue Perkins menyajikan informasi dengan konsep dokumenter perjalanan yang dibawakan oleh satu pembawa acara dengan menyampaikan informasi mengenai permasalahan tentang budaya yang ada di Jepang.

Siaran Japan with Sue Perkins memiliki pengambilan *angle* gambar yang bermacam-macam. Contohnya penentuan *angle medium close-up*, *medium shot*, dan *full shot* ketika mengambil gambar pembawa acara yang sedang menyampaikan informasi kepada audiens. Teknik pengambilan gambar lain yang paling sering muncul adalah pemilihan *angle bird eye*, karena penggunaan *angle* tersebut bertujuan untuk menunjukkan keindahan sebuah tempat yang berlokasi di Jepang.

Relevansi dari program siaran Jelajah Budaya dengan Japan with Sue Perkins yaitu menyampaikan informasi mengenai sebuah kebudayaan di daerah

tertentu dalam bentuk sebuah perjalanan, sehingga informasi ini dapat menjadi panduan audiens saat ingin mengunjungi wisata budaya yang ada di suatu daerah.

Program Japan with Sue Perkins memiliki perbedaan dengan program Jelajah Budaya, yakni program Jelajah Budaya menyajikan informasi yang dirangkai dalam bentuk cerita tentang suatu kegiatan budaya yang dibahas secara lebih mendalam dan terbagi dalam beberapa kategori kebudayaan di setiap episodenya. Sementara itu, program acara Japan with Sue Perkins memberikan informasi dengan menonjolkan proses perjalanan di berbagai negara dengan membahas mengenai kontroversi budayanya secara singkat.

4. Jejak Petualang

Tinjauan karya sejenis terdahulu yang keempat adalah salah satu program siaran dari stasiun Trans7 yang bernama Jejak Petualang. Program siaran ini tayang perdana sejak tahun 2002. Program siaran Jejak Petualang ini dibawakan oleh satu pembawa acara perempuan yang komunikatif dengan narasumber.

Jejak Petualang termasuk pada tayangan dokumenter yang menceritakan mengenai fenomena seputar alam, kearifan lokal, dan kebudayaan serta eksplorasi alam Indonesia. Program ini yang mengangkat informasi mengenai kegiatan petualangan ke alam bebas, maka program ini memberikan pengalaman dan nuansa baru bagi penonton yang hobi berpetualang. Program ini berfokus pada lokasi-lokasi wisata dan interaksi antara pembawa acara dan

masyarakat lokal yang bertujuan dapat mengedukasi penonton mengenai kebudayaan sekitar.

Relevansi dari program siaran Jejak Petualang dengan program siaran Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran bahwa walaupun dibawakan dengan satu orang pembawa acara, tetapi dapat dikemas dengan baik melalui berbagai interaksi yang dilakukan terbukti dari program yang masih tayang hingga saat ini.

Perbedaan program siaran Jejak Petualang dengan program siaran Jelajah Budaya yaitu, Jejak Petualang lebih berfokus terhadap lokasi wisata dan interaksi dengan masyarakat untuk mengenal budaya, hal tersebut berbeda dengan program siaran Jelajah Budaya yang menyajikan informasi dengan fokus terhadap eksistensi dari kebudayaan yang diangkat.

5. Great Big Story

Program ini dipublikasi tahun 2015 oleh CNN melalui media sosial Youtube. Genre dari program TV ini yaitu dokumenter mikro dengan menyajikan konten mengenai cerita-cerita yang diabaikan, tak terduga, dan luar biasa yang telah dipublikasikan lebih dari 80 negara.

Great Big Story menyajikan informasi ke publik dengan menggali berbagai cerita yang ada di suatu negara. Setiap harinya, Great Big Story mempublikasikan cerita baru melalui video di Youtube. Video yang dipublikasikan terdiri dari berbagai pilihan, seperti menceritakan mengenai kondisi manusia, planet bumi, dan lainnya. Relevansi Great Big Story dengan

program siaran Jelajah Budaya yakni menyajikan informasi dengan genre documentary. Tidak hanya itu, informasi yang disajikan mengenai beberapa topik yang jarang diketahui oleh masyarakat luas.

Namun, Great Big Story memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya. Perbedaannya terletak pada durasi video yang dihasilkan oleh Great Big Story yang hanya menyajikan informasi kurang lebih 2-3 menit. Sementara itu, program siaran Jelajah Budaya menghadirkan informasi kepada audiens yang terbagi dalam lima segmen dan total durasi yakni kurang lebih 40-45 menit. Berikut adalah tabel tinjauan dari lima karya sejenis terdahulu.

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Terdahulu

Judul Tinjauan Terdahulu	Program siaran ke-1, <i>My Trip My Adventure</i>	Program siaran ke-2, <i>Muslim Travelers</i>	Program siaran ke-3, <i>Japan with Sue Perkins</i>	Program siaran ke-4, Jejak Petualang	Program siaran ke-5. Great Big Story
Deskripsi Tinjauan Terdahulu	Program ini menyajikan informasi mengenai kebudayaan, kearifan lokal, dan keindahan alam destinasi di Indonesia. Program tersebut juga berupaya dalam melestarikan budaya yang tersebar di Indonesia. Selain itu, program ini menyajikan informasi mengenai bagaimana cara bersosialisasi, cara menghargai budaya dan	Program ini menceritakan perjalanan seorang pembawa acara perempuan yang mengelilingi dunia, tetapi cerita yang disajikan tidak hanya menampilkan informasi mengenai destinasi wisatanya saja. Program ini juga memberikan informasi dengan menambahkan unsur sejarah dalam	Program siaran yang menyajikan informasi mengenai kontroversi dan keberagaman budaya serta tradisi unik yang ada di Jepang. Program <i>Japan with Sue Perkins</i> menyajikan informasi dengan konsep dokumenter perjalanan yang dibawakan oleh satu pembawa acara dengan	Program siaran ini termasuk pada tayangan dokumenter yang menceritakan mengenai fenomena seputar alam, kearifan lokal, dan kebudayaan serta eksplorasi alam Indonesia. Program ini yang mengangkat informasi mengenai kegiatan petualangan	Program ini menyajikan informasi ke publik dengan menggali berbagai cerita yang ada di suatu negara. Setiap harinya, Great Big Story mempublikasikan cerita baru melalui video di Youtube. Video yang dipublikasikan terdiri dari berbagai pilihan, seperti menceritakan mengenai kondisi manusia, planet bumi, dan lainnya.

	masyarakat setempat.	penyampaian informasi terkait perjalanan yang dipublikasikan ke masyarakat luas.	menyampaikan informasi mengenai permasalahan tentang budaya yang ada di Jepang.	ke alam bebas, maka program ini memberikan pengalaman dan nuansa baru bagi penonton yang hobi berpetualang	
Relevansi	Informasi yang disajikan mengenai wisata budaya yang dibawa oleh pembawa acara ketika melakukan suatu kegiatan di berbagai daerah. Cerita yang diangkat merupakan informasi mengenai daerah-daerah yang ada di Indonesia, seperti menceritakan tentang kebudayaan dan kearifan lokal serta destinasi wisata.	Fokus dari isi cerita yang diangkat oleh program siaran <i>Muslim Travelers</i> yang tidak hanya menceritakan tentang destinasi wisata di suatu tempat, tetapi bagaimana isu yang diangkat dengan menambahkan kisah bersejarah saat mengunjungi berbagai negara di dunia. Hal tersebut berkaitan dengan program siaran Jelajah Budaya yang berfokus pada cerita mengenai kebudayaan dan sejarah di suatu daerah dengan penyajian informasi yang menghibur serta informatif.	Program siaran ini menyampaikan informasi mengenai sebuah kebudayaan di daerah tertentu dalam bentuk sebuah perjalanan. sehingga informasi ini dapat menjadi panduan audiens saat ingin mengunjungi wisata budaya yang ada di suatu daerah. Hal tersebut berkaitan dengan program siaran Jelajah Budaya.	Program ini memberikan gambaran bahwa walaupun dibawa dengan satu orang pembawa acara, tetapi dapat dikemas dengan baik melalui berbagai interaksi yang dilakukan terbukti dari program yang masih tayang hingga saat ini. Hal tersebut berkaitan dengan program Jelajah Budaya yang dibawa oleh satu pembawa acara.	Relevansi Great Big Story dengan program siaran Jelajah Budaya yakni menyajikan informasi dengan genre <i>documentary</i> . Tidak hanya itu, informasi yang disajikan mengenai beberapa topik yang jarang diketahui oleh masyarakat luas.
Perbedaan	Program siaran <i>My Trip My Adventure</i> berfokus pada penyajian informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Pada program	Program siaran ini hanya membahas mengenai cerita bersejarah pada suatu tempat yang diceritakan secara berurutan atau sistematis.	Program siaran ini memberikan informasi dengan menonjolkan proses perjalanan di berbagai negara dengan	Program ini lebih berfokus terhadap lokasi wisata dan interaksi dengan masyarakat untuk mengenal	Perbedaannya terletak pada durasi video yang dihasilkan oleh Great Big Story yang hanya menyajikan informasi kurang lebih 2-3 menit. Sementara itu,

	<p>siaran Jelajah Budaya, memberikan informasi yang tidak hanya mengenai destinasi wisata budayanya saja, tetapi menyajikan informasi mengenai eksistensi budaya dan tradisi yang menjadi warisan budaya Indonesia serta cara meregenerasikan warisan budaya agar tetap bertahan di era modern.</p>	<p>Sementara itu, Jelajah Budaya tidak hanya menceritakan informasi sejarah pada suatu tempat tertentu saja, tetapi juga membahas mengenai isu atau permasalahan terkait eksistensi budaya</p>	<p>membahas mengenai kontroversi budayanya secara singkat. Sementara itu, program Jelajah Budaya menyajikan informasi yang dirangkai dalam bentuk cerita tentang suatu kegiatan budaya yang dibahas secara lebih mendalam dan terbagi dalam beberapa kategori kebudayaan di setiap episodenya,</p>	<p>budaya, hal tersebut berbeda dengan program siaran Jelajah Budaya yang menyajikan informasi dengan fokus terhadap eksistensi dari kebudayaan yang diangkat.</p>	<p>program siaran Jelajah Budaya menghadirkan informasi kepada audiens yang terbagi dalam lima segmen dan total durasi yakni kurang lebih 40-45 menit.</p>
--	---	--	--	--	--

2.2 TEORI ATAU KONSEP-KONSEP YANG DIGUNAKAN

2.2.1 Program Siaran

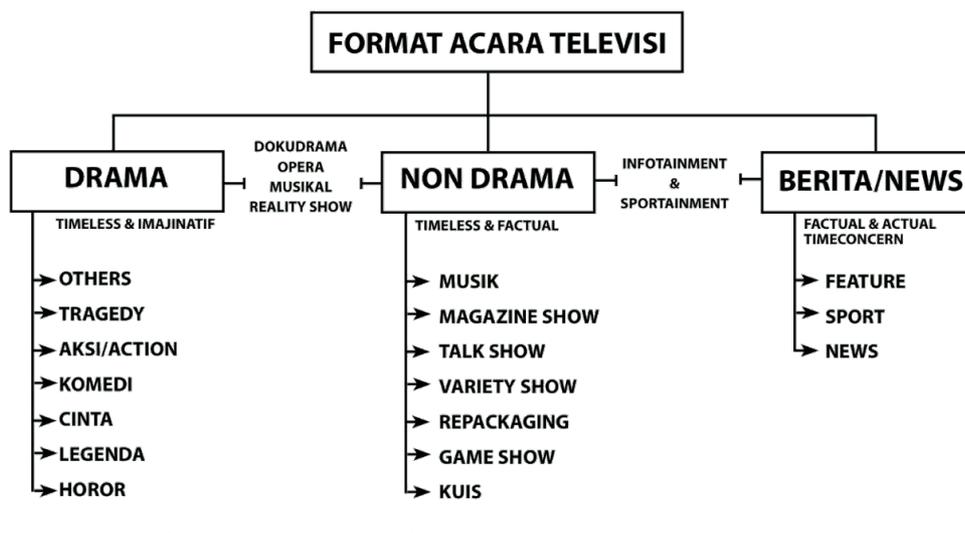
Program mencakup suatu peristiwa yang dipublikasikan media penyiaran kepada audiens (Morissan, 2018, p. 199). Namun, menurut Djamal & Fachruddin (2013, p. 160), program siaran diartikan sebagai bagian secara keseluruhan dari isi televisi atau radio. Hal ini dapat dijelaskan bahwa pada siaran memiliki program yang dapat diudarakan.

Menurut Morissan (2018, p. 200), program atau acara yang dipublikasikan adalah salah satu hal yang mengakibatkan penonton tertarik untuk menonton siaran dan mengikuti siaran yang disajikan melalui stasiun penyiaran, baik dalam televisi maupun radio. Program juga dapat dianalogikan sebagai produk atau jasa yang dijual kepada pihak lain, dalam hal ini penonton dan pemasang iklan. Oleh karena

itu, program adalah produk yang dibutuhkan sehingga mereka bersedia mengikutinya.

Semua hal pada dasarnya dapat dijadikan suatu program yang disajikan secara menarik untuk dipublikasikan selama disukai penonton dan tidak bertentangan dengan undang-undang penyiaran serta hukum yang berlaku. Fungsi program TV memiliki empat poin utama yaitu menginformasikan (*information*), menghibur (*entertainment*) dan mendidik (*education*) serta sebagai ruang kontrol masyarakat (Mabruri, 2013, p. 13).

Bagan 2.1 Format Acara Televisi



Sumber: Naratama dalam (Mabruri, 2013, p. 30)

Menurut Naratama (Mabruri, 2013, p. 32), format program siaran televisi dibagi menjadi tiga, sebagai berikut.

1. Drama

Drama adalah bagian dari format televisi yang mana dalam proses pembuatannya menambahkan imajinasi dan kreatif. Dalam drama juga dapat

menambahkan unsur fiksi yaitu memproduksi karya televisi yang diimplementasikan se kreatif mungkin.

Format yang digunakan berupa interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita di sejumlah adegan. Biasanya penggabungan antara realitas kenyataan dengan khayalan para kreator. Contohnya drama komedi, percintaan, horor, dan sebagainya.

2. Non-drama

Dalam pembuatan format acara non-drama, menambahkan unsur imajinasi kreatif berdasarkan kenyataan yang mana tanpa mengubah suatu kenyataan menjadi sebuah khayalan. Format ini bukan bukan sebuah runtutan cerita. Oleh karena itu, format ini merupakan sebuah susunan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan seperti gelar wicara (*talk show*), konser musik, dan ragam hiburan (*variety show*).

3. Berita atau *News*

Dalam pembuatan sebuah program siaran yang termasuk format acara berita yaitu yang berisikan suatu informasi berdasarkan fakta dari suatu peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Format ini dibagi menjadi dua macam yakni *hard news* dan *soft news*. Berita *hard news* memiliki nilai berita aktual dan faktual berdasarkan ketepatan dan kecepatan yang baik, serta sifat liputan yang independen.

Contoh dari berita *hard news* yaitu meliputi berita mengenai laporan olahraga dan berita ekonomi. Sementara itu, *soft news* adalah jenis berita yang menyajikan informasi dikemas secara ringan, menghibur, dan stuktur

penulisannya tidak kaku seperti *hard news*. Contohnya seperti program *feature*. Program *feature* dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Diantaranya yaitu *feature* berita, *feature* sejarah, *feature human interest*, *feature* perjalanan, dan *feature* lainnya (Muslimin, K., 2019, p. 80).

Dalam hal format siaran televisi, program siaran yang penulis buat termasuk ke dalam format siaran berita dengan jenis *feature* perjalanan. Menurut Fachruddin (2017, p. 238), *feature* perjalanan adalah *feature* yang memberikan informasi terkait informasi perjalanan. *Feature* ini mengajak penonton untuk mengenal lebih jelas tentang perjalanan wisata yang memiliki daya tarik karena objek, budaya, masyarakat serta biaya yang terjangkau.

Program siaran Jelajah Budaya juga mengajak penonton untuk berwisata dengan mengunjungi berbagai destinasi wisata budaya sehingga audiens yang menonton tayangan Jelajah Budaya dapat ikut belajar memahami pentingnya melestarikan warisan budaya. Tidak hanya itu, audiens juga dapat merasakan sensasi keseruan yang ada di tempat wisata budaya tersebut, walaupun hanya berada di rumah. Program siaran akan diproduksi melalui proses imajinasi kreatif, selain mengutamakan unsur hiburan juga akan mengutamakan informasi yang faktual dan aktual.

2.2.2 *Travel Journalism*

Menurut Hanusch dan Fürsich (2014, p. 8), *travel journalism* adalah suatu penyampaian informasi mengenai rangkaian perjalanan berdasarkan fakta atau peristiwa yang benar terjadi. Dalam *travel journalism*, kebenaran dalam suatu

peristiwa sangat menjadi penting karena hal tersebut merupakan dasar dari jurnalisme. Berbeda dengan penulis berita perjalanan yang mana penyajian informasinya dapat memungkinkan untuk menambahkan unsur fiksi ke dalam tulisannya

Munculnya *travel journalism* memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dalam menentukan destinasi perjalanan. Tidak hanya itu, kemunculan *travel journalism* juga dapat membangun industri pariwisata. Melalui informasi yang diberikan dari *travel journalism* dapat membuka pengetahuan mengenai sejarah, budaya, atau aktivitas yang terjadi di suatu tempat.

Informasi yang diberikan mengenai suatu objek wisata yang kemudian disebarkan melalui media massa dan media daring sehingga dapat diakses oleh siapa saja, membantu menunjang eksistensi objek wisata tersebut. Informasi dari para jurnalisme perjalanan ini dapat membantu dalam menentukan keputusan tujuan pariwisata masyarakat, kegiatan apa saja yang dapat dilakukan di sana, barang atau jasa apa yang bisa didapatkan, transportasi apa yang cocok untuk digunakan menuju ke lokasi, serta banyaknya biaya yang dibutuhkan untuk menghabiskan waktu di lokasi yang ditentukan.

2.2.3 *Travel Documentary*

Travel documentary adalah sebuah program TV yang memberikan informasi mengenai catatan perjalanan secara umum dengan nonkomersial. Karakteristik dari *travel documentary* yaitu memiliki format disusun oleh urutan gambar, kombinasi dari suara latar narasi serta wawancara oleh aktor sosial, dan disertai suara-suara alami (Lopriore, 2015, p. 219). *Travel documentary* dapat menjadi sebuah cara

untuk mengunjungi sebuah destinasi, bertemu dengan orang serta budaya baru bagi mereka yang tidak dapat berpergian. Selain itu, *Travel documentary* juga dapat mendorong keinginan seseorang untuk berlibur atau merencanakan sebuah perjalanan (Lopriore, 2015, p. 216).

Travel documentary yang bertujuan untuk memperkenalkan suatu destinasi adalah presentasi umum atau didasarkan pada kisah perjalanan yang menjadikan narator sebagai karakter utama dalam perjalanan tersebut. Narator dalam *travel documentary* tersebut akan menemani para penonton dalam perjalanan atau kunjungannya. Dalam hal tersebut, narator akan berinteraksi dengan penonton melakukan dialog konstan, di mana berdialog melalui gambar-gambar dokumenter yang mengalir dan pada akhirnya menjadi bagian dari perjalanan (Lopriore, 2015, p. 219).

2.2.4 Warisan Budaya Takbenda

Menurut Wahyudi Poncosuyoto, selaku Peneliti Bidang Tradisi di Balai Pelestarian Yogyakarta, beliau mengatakan bahwa Warisan Budaya Takbenda Indonesia merupakan hasil peninggalan kebudayaan yang mempunyai nilai-nilai sejarah, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni (W. Poncosuyoto, personal communication, May 3, 2021). Warisan budaya takbenda merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia. Berbagai macam kebudayaan yang ada memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Maka dari itu, kebudayaan yang tersebar di setiap daerah menjadi produk unggul dalam meningkatkan industri pariwisata Indonesia (Noho, Modjo, & Ichsan, 2018, p. 179). Menurut Wendhatami dan Sentosa dalam Asri (2018, p. 14), Bangsa Indonesia

memiliki nilai ekonomi yang tinggi dalam bidang kebudayaan. Hal tersebut dapat mendorong upaya pelestarian dalam bidang budaya tradisional sehingga dapat meningkatkan perekonomian Indonesia dan kesejahteraan masyarakat.

2.2.5 Media Sosial

Menurut Anggraini (2020, p. 18), media sosial merupakan media daring yang banyak digunakan oleh masyarakat. Sebagian masyarakat menggunakan media sosial untuk memperoleh informasi, membuat konten atau menghasilkan karya, menyalurkan hobi, mengekspresikan diri, dan sebagainya.

Media sosial memiliki sebutan lain yaitu merupakan sebuah media baru untuk menggambarkan karakteristik media yang berbeda dari yang telah ada saat ini. Kehadiran media baru mengakibatkan media lama seperti televisi, koran, radio, dan majalah mengembangkan media lama yang dimaksudkan untuk mengikuti perkembangan zaman. Saat ini, media sosial yang sedang digandrungi oleh masyarakat antara lain Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, YouTube, Google, dan lain-lain (Anggraini, 2020, p. 19).

YouTube merupakan sebuah situs web berbagi video yang populer sehingga pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berbagi klip video secara gratis (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016, p. 259). YouTube menjadi media sosial penyedia berbagai macam kebutuhan bagi penggunanya karena adanya fitur-fitur yang ditawarkan sehingga dapat membantu bagi berbagai aspek kebutuhan pengguna (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016, p. 260). Salah satu fitur yang ditawarkan YouTube yakni tidak ada batasan durasi dalam mengunggah video, sistem luring (*offline*) yang membuat para pengguna dapat menonton videonya secara luring dengan cara

harus mengunduh video tersebut. Selain itu, YouTube juga menyediakan berbagai macam video informatif seperti terdapat berita terkini, berita lawas atau sejarah, video dokumenter, dan lainnya (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016, pp. 261-262).

Instagram adalah media sosial yang berfokus pada foto dan video. Pengguna Instagram yang semakin meningkat, membuat Instagram mengembangkan fiturnya. Saat ini Instagram menjadi aplikasi populer di berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak hingga orang tua. Menurut Sendari (2019), Instagram memiliki berbagai macam fitur seperti Instagram Story, Live IG, IGTV dan lainnya. Hadirnya fitur ini untuk memudahkan masyarakat pada saat menggunakan aplikasi Instagram untuk berjejaring (Instagram Adalah Platform Berbagi Foto dan Video, Ini Deretan Fitur Canggihnya, para. 1-2).

2.2.6 Proses Pembuatan Program Siaran

Pada pembuatan program siaran, perlu memperhatikan manajemen produksi atau pengelolaan sumber daya yang terbatas yang sesuai dengan susunan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan yang relatif tidak terbatas. Menurut Maburri (2013, p. 24), manajemen produksi program acara terdiri dari tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Tahap Praproduksi

Menurut Maburri (2013, p. 25), secara umum tahap praproduksi terdiri dari berbagai macam aspek, yaitu:

a. Menentukan Ide atau Tema

Penentuan ide atau tema dapat dilakukan dengan melakukan diskusi atau bertukar ide bersama dengan produser, tim kreatif, dan

pengarah (*director*) (Mabruri, 2013, p. 27). Pada tahap ini, kru saling berdiskusi bertukar pendapat untuk dapat menemukan satu kesimpulan ide umum yang paling menarik. Tahap selanjutnya yaitu menuliskan pendapat dari ide yang telah ditentukan ke dalam sebuah proposal untuk memberikan gambaran secara detail mengenai konsep ide atau program yang akan datang (Wahyuti, 2015, pp. 146-147).

Materi dalam program *feature* dikembangkan oleh jurnalis berdasarkan dari kejadian sehari-hari (Fachruddin, 2017, p. 241). Berbagai macam kategori dalam mendapatkan ide program *feature* yaitu pengalaman dari diri sendiri, jaringan atau informan, menelaah berita dari media, dan ide di pinggir jalan.

b. Penulisan Naskah

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan naskah atau melakukan analisis naskah meliputi sinopsis, *treatment*, dan skenario sesuai dengan rancangan konsep atau ide yang telah disepakati. Pembuatan naskah ini menjadi panduan bagi kru dalam pembuatan program siaran. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan isi cerita dalam film kepada pihak yang terlibat dalam produksi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan naskah yakni penyusunan narasi dan konstruksi visual. Selain itu, dalam pemilihan informasi visual perlu diperhatikan agar tidak ada pengulangan gambar yang memicu penonton menjadi bosan (Mabruri, 2013, p. 117).

1) Sinopsis

Sinopsis atau ringkasan cerita dari program yang diinginkan di dalam membuat perencanaan dokumenter menjadi landasan utama yang harus dilakukan terlebih dahulu. Menurut Fachruddin (2017, p. 350) sinopsis harus singkat, padat, dan dimengerti oleh siapapun. Dalam pembuatan sinopsis, harus menyusun kerangkanya yang terdiri dari latar belakang, pokok permasalahan, serta kesimpulan dari program yang dimaksud. Sebelum membuat sinopsis, lebih baik melakukan riset terlebih dahulu.

2) *Treatment* atau *Storyline*

Format dalam *treatment* yaitu tidak hanya berisi pengambilan gambar dan adegan, tetapi *treatment* juga secara konkrit berisikan hal yang berkaitan dengan tema dan judul. Biasanya *treatment* digunakan ketika memulai syuting atau merekam gambar oleh sutradara. Pada pembuatan *treatment*, harus dapat menyampaikan informasi berdasarkan rangkaian yang akan divisualkan dalam program siaran dan apabila ada wawancara juga harus dijelaskan. Penjelasan wawancara tidak harus ditulis secara keseluruhan. Selain itu, dalam penyajian alur cerita pada sebuah *treatment* juga harus dapat memberikan cerita secara jelas (Mabruri, 2018, pp. 328-329).

c. Pembentukan Kerabat Kerja

Pembentukan kru produksi dikelompokkan menjadi produser, penulis naskah, juru kamera, editor, reporter atau pembawa berita, dan

kru lainnya yakni manajer produksi, penata suara, dan penata artistik. Semua kru memiliki tanggung jawab di setiap tugasnya (Mabruri, 2013, pp. 64-65).

- 1) Produser bertanggung jawab dalam memimpin secara keseluruhan para tim produksi yang sesuai dengan tujuan dalam aspek kreatif ataupun manajemen produksi yang sudah disepakati bersama. Selain itu produser bertanggung jawab terhadap pengembangan program sesuai dengan tema.
- 2) Penulis naskah berperan dalam menulis naskah yang disesuaikan dengan rancangan dan kebutuhan produksi. Penulis naskah juga menjadi bagian dari juru kunci pada saat pelaksanaan praproduksi karena menjadi salah satu orang yang bertugas dalam mengambil keputusan.
- 3) Juru Kamera bertugas untuk mengambil gambar yang sesuai dengan kebutuhan konsep atau naskah yang telah ditentukan. Juru kamera akan menceritakan suatu cerita melalui gambar yang direkam berdasarkan peristiwa atau kejadian yang telah ditulis oleh penulis naskah.
- 4) Editor bertugas dalam menyempurnakan hasil pengambilan gambar dari juru kamera dengan menyunting gambar berdasarkan naskah yang telah dibuat. Hal tersebut bertujuan agar dapat menghasilkan informasi yang terstruktur dan layak untuk dipublikasikan. Editor dituntut untuk mampu membuat urutan nama-nama tim produksi dan

pendukung acara atau (*credit title*), dan beberapa efek grafis serta transisi video atau gambar. Editor juga diibaratkan sutradara kedua karena dianggap dapat memberikan sentuhan kreatif terakhir.

- 5) Pembawa acara bertugas menyampaikan atau melaporkan informasi kepada audiens. Kemampuan pembawa acara dalam membawakan program siaran yang menarik dapat menjadi salah satu faktor audiens tertarik menonton program siaran. Selain itu, pembawa acara juga bertugas dalam melakukan pengisian suara narasi dalam program sebuah program siaran.
- 6) Manajer produksi bertugas sebagai koordinator dalam pembuatan program siaran. Manajer produksi bertanggung jawab dalam operasional produksi mulai dari tahap praproduksi,
- 7) Penata suara bertugas mengatur kebutuhan audio ketika melakukan produksi agar dapat menghasilkan kualitas audio yang maksimal. Selain itu, penata suara juga bertugas merekam suara yang digunakan untuk narasi.
- 8) Penata artistik bertugas menata kebutuhan artistik seorang pembawa acara dengan cara menyusun rancangan *wardrobe, hairdo, make up*. Penata artistik dibutuhkan karena dapat membuat penampilan reporter lebih menarik di depan layar.

d. Survei Lokasi

Untuk mencari data dan fakta yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, maka perlu adanya survei lokasi. Pada saat melakukan riset, ada beberapa peralatan pendukung yang harus dibawa yakni, rekaman audio, kamera foto, catatan, dan peralatan lainnya yang dianggap penting dalam melakukan survei. Semua peralatan pendukung tersebut juga dengan mudah didapatkan melalui gawai yang dilengkapi dengan aplikasi dan fitur yang lengkap (Mabruri, 2013, p. 66).

Dalam tahap ini, penulis akan menerapkan prinsip dasar dalam mendapatkan informasi yaitu, *people trail*, *document trail*, dan *electronic trail* (Laksono, 2010, p. 167).

- 1) *People trail*, mendapatkan informasi dari orang-orang yang terkait dengan isu yang akan diangkat.
- 2) *Document trail*, informasi yang didapatkan dari data maupun dokumen *hard copy* yang dipublikasikan pemerintah atau lembaga-lembaga terkait.
- 3) *Electronic trail*, informasi yang didapatkan dari jejak digital.

e. Penentuan Pembawa Acara

Pembawa acara adalah orang yang memiliki peran dan bertanggung jawab dalam memegang sebuah acara tertentu (Mabruri, 2013, p. 73). Hal ini mendorong pembawa acara memiliki peran penting karena kehadiran pembawa acara menjadi daya tarik dari suatu program, sehingga produser harus selektif dalam menentukan pembawa acara.

Adapun menurut RM Hartoko dalam Maburri (2013, pp. 75-76), beberapa persyaratan untuk menjadi pembawa acara televisi yang baik yaitu sebagai berikut.

- 1) Memiliki penampilan, kepribadian yang baik dan juga berpengalaman dalam bidang pembawa acara,
- 2) Memiliki kecerdasan dalam hal memiliki wawasan serta pengetahuan umum. Selain itu, perlu penguasaan bahasa,
- 3) Memiliki sifat yang ramah, tetapi tidak berlebihan,
- 4) Memiliki suara yang khas, mampu mengatur vokal suara. Selain itu, calon pembawa acara diharapkan memiliki wibawa yang kuat agar dapat menghasilkan suara yang mampu meyakinkan bagi pendengar atau audiens.

f. Membuat Jadwal Produksi

Tahapan ini diperlukan agar proses produksi yang akan dilakukan dapat berjalan secara teratur, efektif, dan efisien. Pembuatan jadwal produksi diperlukan agar penulis atau kru tidak menduga-duga sebuah peristiwa yang akan divisualisasikan.

Menurut Fachruddin (2017, p. 23), susunan acara (*rundown*) adalah susunan detail untuk setiap segmen yang dibagikan kepada kru dalam mendukung produksi. Susunan acara memiliki berbagai bentuk variasi sesuai dengan kompleksitas produksi program.

Menurut Maburri (2013, p. 109), jadwal produksi disebut juga dengan daftar perjalanan (*time table*) dan berfungsi sebagai panduan

rancangan waktu kapan memulai praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi agar waktu yang berjalan dengan efektif dan efisien.

Selain itu, menurut Fachruddin (2017, p. 384) variasi lain dari jadwal syuting setiap hari yang detail akan sangat bermanfaat dalam mengetahui urutan gambar yang harus direkam terlebih dahulu, seperti lokasi yang akan dikunjungi dari pagi hingga sore serta janjian dengan pihak tertentu.

g. Menentukan Peralatan Teknis

Dalam memproduksi program siaran harus memperhitungkan format program yang diproduksi karena berhubungan peralatan yang digunakan dalam pembuatannya seperti jenis kamera, pencahayaan (*lighting*), suara (*sound*), dan sebagainya. Peralatan juga disesuaikan dengan lokasi syuting, seperti mengambil gambar di dalam ruangan, luar ruangan, dan semacamnya.

Apabila jenis programnya berbeda, maka peralatan yang digunakan pun juga akan mengalami perbedaan dari jumlah dan jenisnya. Menurut Latief & Utud (2017, p. 255), secara umum peralatan yang digunakan dalam membuat program siaran adalah sebagai berikut.

- 1) Kamera, penggunaan Kamera *Digital Single Lens Reflex (DSLR)* saat ini telah banyak digunakan dari berbagai kalangan. Awalnya, penggunaan kamera DSLR hanya digunakan untuk fotografi saja, tetapi saat ini kamera DSLR juga dapat digunakan dalam

pengambilan gambar untuk produksi program siaran. Sama halnya dengan *drone camera*, pesawat mini yang dilengkapi kamera yang dikendalikan dari jarak jauh dengan menggunakan *remote control* yang bertujuan untuk mengambil gambar dari ketinggian.

2) *External Hardisk*, digunakan untuk menyimpan data yang diperoleh dari hasil syuting.

3) *Audio system*, penggunaan alat-alat *audio system* ini untuk mengatur *sound system*. Peralatan audio system terbagi menjadi *Audio Mixer, Microphone, Music Player, Speakers Monitor Equalizer, Noise Gate*, dan sebagainya.

4) *Lighting*, pencahayaan yang berasal dari lampu yang mana setiap *lighting* memiliki banyak macam jenisnya. Pencahayaan lampu ini sangat diperlukan pada saat melakukan syuting. Tujuan alat ini digunakan yaitu untuk memberikan kecerahan dan membuat efek dekorasi.

5) Fasilitas penyuntingan, seperti komputer atau laptop.

h. Pengarahan Produksi (*Briefing*)

Tahap ini penting untuk dilakukan karena memberikan pengarahan sebelum dilakukannya produksi. Hal tersebut berguna untuk menyiapkan segala hal seperti kesiapan kru produksi, konsep pembuatan program, dan seluruh kru memahami peran tugasnya saat melaksanakan syuting (Mabruri, 2013, p. 86).

2. Tahap Produksi

Pada tahap produksi, tiap-tiap kru menjalankan peranannya saat berlangsungnya proses syuting pembuatan program siaran (Wahyuti, 2015, p. 151). Melakukan eksekusi atas perencanaan dalam praproduksi dilakukan dalam tahap produksi. Kru berperan dalam mempersiapkan sejumlah peralatan teknis yang dibutuhkan seperti menentukan *blocking*, kamera dan penataan set panggung, pencahayaan (*lighting*), kamera, audio, dan lainnya.

Dalam produksi program siaran, produser bekerja sama dengan seluruh kru. Tidak hanya itu, seluruh kru juga melakukan pengarahan (*briefing*) pembuatan program siaran berdasarkan jadwal acara yang telah disusun. Setelah itu, syuting program siaran Jelajah Budaya baru dilakukan. Tahap selanjutnya yaitu ketika semua pengambilan gambar telah didapatkan, hasil syuting dikirimkan ke *editing library* (Mabruri, 2013, p. 27).

a. Teknik Pengambilan Gambar

Gambar yang ditampilkan televisi biasanya mampu menarik audiens, karena itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat melakukan pengambilan gambar. Kamera adalah sebuah wadah yang menjadi saksi atas segala hal yang terjadi di lokasi (Fachruddin, 2012, p. 179). Dalam pembuatan program siaran, penulis dan kru harus memperhatikan teknik pengambilan gambar, seperti memperhatikan jenis pengambilan gambar, sudut kamera, serta pergerakan kamera.

1) Jenis Pengambilan Gambar

Dalam program siaran Jelajah Budaya, penulis akan menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar. Menurut Bowen & Thompson (2013, pp. 17-27), teknik pengambilan gambar adalah sebagai berikut.

- a) *Medium close-up*, pengambilan gambar dari kepala sampai bahu seseorang. Pengambilan gambar ini lebih padat dan lebih luas yang bertujuan agar penonton dapat melihat nuansa kecil dari tingkah laku dan emosi tokoh.
- b) *Medium shot*, teknik pengambilan gambar dari sekitar pinggang hingga kepala. Pengambilan gambar ini bertujuan untuk memperlihatkan bahasa tubuh dan emosi dari seorang tokoh secara detail.
- c) *Medium long shot* merupakan pengambilan gambar suatu objek dari atas kepala sampai lutut. Pengambilan ruang gambar dengan *medium long shot* lebih sempit dibandingkan dengan teknik *long shot*.
- d) *Long shot* atau *wide shot*, penempatan dari pengambilan gambar dengan teknik *long shot* yaitu menunjukkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong *frame*. Tujuannya adalah untuk menunjukkan keadaan secara luas untuk mencari detail emosi dari lingkungan dan pemainnya.

- e) *Very Long Shot (VLS)/ Very Wide Shot (VWS)*, yaitu teknik pengambilan gambar yang mirip dengan *Wide Shot*. Namun, ruang dalam pengambilan gambar yang diambil lebih luas dan biasanya digunakan untuk memperlihatkan bagian luar ruangan atau dalam ruangan.
- f) *Extreme Long Shot/ Extreme Wide Shot*, pengambilan gambar yang sejenis dengan *Very Wide Shot*, tetapi perbedaannya yaitu pengambilan gambar yang diambil lebih luas. Tujuannya adalah untuk menonjolkan lingkungan secara keseluruhan atau luas seperti laut, gunung, dan lainnya.
- g) *Close-up* adalah mengambil gambar suatu objek dari bagian bawah bahu sampai kepala dan digunakan untuk memotret ekspresi suatu tokoh.
- h) *Extreme close-up* yaitu teknik pengambilan gambar yang memfokuskan pada satu bagian tertentu untuk memperlihatkan detail kecil dari sebuah objek. *Extreme close-up* dapat digunakan sebagai penekanan yang kuat untuk detail dari sebuah cerita.
- i) *Two Shot*, yaitu teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan dua orang atau subjek yang sedang berinteraksi dalam satu bingkai (*frame*).

2) Sudut Kamera

Kedudukan sebuah kamera mampu membuat kedalaman suatu gambar sehingga dapat menciptakan dimensi pada sebuah gambar. Sudut kamera juga menentukan sudut pandang penonton dalam menyaksikan sebuah adegan, sehingga menampilkan kesan-kesan tertentu. Berikut jenis-jenis dari sudut kamera (Latief & Utud, 2017, pp. 164-166).

- a) *Bird view*, sudut pengambilan gambar yang diambil dari tempat yang tinggi. Pengambilan gambar biasanya diambil dari lokasi dengan posisi tinggi misalnya dari gedung-gedung tinggi ataupun dari helikopter. Hasil gambar dengan pengambilan teknik *bird view* ini akan terlihat sangat luas dan dramatis.
- b) *High angle*, pengambilan gambar sejenis dengan *angle bird view* yang mana pengambilan gambar objeknya diambil dari tempat tinggi, tetapi komposisi pengambilan gambar *high angle* tidak seekstrim *bird view* yang mana paling tidak posisi kamera harus lebih tinggi dari objek yang akan diambil sehingga bagian atas akan terlihat lebih besar.
- c) *Eye-level angle*, sudut pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan objek yang akan diambil, sehingga foto yang dihasilkan terlihat seperti apa yang kita lihat.

- d) *Low angle*, sudut pengambilan gambar dengan posisi kamera di bawah sehingga objek yang diambil terlihat besar dan menghasilkan kesan dominan.
- e) *Frog angle*, sudut dari pengambilan ini hampir menyentuh tanah. Sudut pengambilan sejajar dengan objek atau lebih rendah. Gambar yang dihasilkan tampak seperti mata yang melihat berada dalam posisi seperti katak.

3) Pergerakan Kamera

Pergerakan sebuah kamera cukup berpengaruh terhadap hasil video yang akan dibuat karena hal ini dapat membuat suasana agar lebih dramatik atau suasana lain yang diinginkan. Menurut Latief & Utud (2017, pp. 170-172), macam-macam pergerakan kamera, antara lain:

- a) *Tilt* atau *tilting* merupakan mengambil gambar secara vertikal dengan posisi kamera yang bergerak dari atas ke bawah atau sebaliknya. Biasanya pergerakan ini untuk memberikan efek dramatis pada suatu kejadian.
- b) *Pan* atau *panning* merupakan pergerakan kamera seperti melihat ke kiri dan kanan pada manusia. Pada gerakan ini, posisi kamera tetap tidak bergerak, tetapi kamera mengikuti subjek yang bergerak.
- c) *Establish Shot*, yaitu pengambilan gambar suatu objek dari jarak jauh dan melebar. Penggunaan *Establish Shot* adalah untuk

menonjolkan suasana dan memberikan informasi mengenai lokasi gambar tersebut diambil.

- d) *Zoom* adalah pergerakan sebuah lensa yang mendekati dan menjauhi subjek secara *optic* dengan cara mengubah panjang *focal* lensa tanpa adanya perpindahan kamera, dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebih lebar, atau sebaliknya. *Zoom in* biasanya untuk memperjelas suatu subjek yang diambil, sedangkan *zoom out* biasanya untuk memberikan informasi keberadaan subjek tersebut atau kejadian lain yang tidak jauh dari subjek pertama.

b. Teknik Audio

Audio menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan saat pembuatan program siaran. Hal ini harus dipahami dan dimengerti oleh kru karena jika tidak akan menjadi salah satu hambatan dan gangguan dalam proses produksi (Latief & Utud, 2017, p. 163). Berikut istilah umum tentang audio (Latief & Utud, 2017, pp. 185-186).

- 1) Efek Audio: Jenis suara atau bunyi yang digunakan untuk mendukung atau menegaskan adegan.
- 2) Keseimbangan Audio: Proses penyatuan, penyelarasan, dan keseimbangan berbagai jenis musik atau disebut juga dengan mengecek suara atau menyeimbangkan suara agar menghasilkan audio yang diinginkan.

- 3) Audio Monitor: Seperangkat sistem audio sebagai alat kontrol dalam pertunjukkan pemain musik dalam siaran televisi.
- 4) Pencampuran Audio: Istilah untuk keseimbangan, kesesuaian, dan keselarasan audio saat proses pascaproduksi.

Adapun jenis-jenis dari *microphone* sebagai berikut.

- 1) *Handheld Microphone*: *Mic* yang digunakan dengan dipegang, biasanya digunakan saat wawancara atau reportase berita dan sebagainya.
- 2) *Clip On*: *Mic* kecil yang diletakan sekitar 20 cm dari sumber suara, biasanya digunakan pada acara *talk show* dan *interview*.
- 3) *Wireless Microphone*: *Mic* yang menggunakan gelombang frekuensi suara sebagai penghantar, biasanya digunakan pada acara *reality show* atau program musik.

3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan tahapan akhir dari proses produksi program siaran sebelum dipublikasikan. Program yang sudah direkam pada tahap produksi harus melalui beberapa proses yakni, *editing offline* dan *editing online*, memasukan grafik, narasi, visual efek, dan audio serta pencampuran (*mixing*) (Latief & Utud, 2017, p. 155). Sedangkan menurut Fachruddin (2017, pp. 15-16), tahap awal dalam pascaproduksi adalah menangkap (*capturing*) dan *logging*.

a. *Capturing*

Capturing merupakan proses mengirimkan audio visual dari kamera ke dalam *hard disk* komputer. Nantinya materi penyuntingan (*editing*) sudah masuk ke dalam bentuk *file* atau folder.

b. *Logging*

Tahap ini akan mempermudah proses penyuntingan (*editing*), *logging* merupakan tahap membuat susunan daftar gambar dari rekaman hasil syuting secara detail, disertai pencatatan *time code* yang digunakan.

c. *Editing*

Editing atau penyuntingan merupakan proses penyuntingan gambar dengan melakukan pemotongan dan penyambungan gambar sehingga merangkai pemotongan gambar secara runtut dan utuh dari bagian-bagian dari hasil rekaman gambar dan suara. Dalam tahap penyuntingan, terdapat dua teknik yang digunakan, yaitu penyuntingan linear dan penyuntingan nonlinear. Penyuntingan linear merupakan sistem penyuntingan dengan menggunakan teknologi analog (dari kaset ke kaset). Sedangkan penyuntingan nonlinear adalah penyuntingan digital menggunakan komputer sebagai media kerjanya.

Sistem kerja penyuntingan nonlinear menggunakan teknologi perangkat lunak. Ada beberapa jenis perangkat lunak yang digunakan untuk penyuntingan, diantaranya adobe premiere, adobe after effect,

dan masih banyak lagi. Penyuntingan terbagi lagi menjadi dua, yaitu *offline editing* dan *online editing*.

Pada penyuntingan linear *atau* nonlinear, seluruh materinya selalu melalui penyuntingan luring, yaitu penyuntingan awal untuk memilih gambar yang bagus dari hasil rekaman asli hasil liputan (*master shooting*). Penambahan gambar dari stok pengambilan gambar atau stok gambar lain juga dapat dilakukan pada penyuntingan luring guna menyesuaikan kebutuhan materi program. Hasil dari *offline editing* kemudian diolah ke tahapan *online editing* untuk menyempurnakan program siaran yang akan disiarkan.

Online editing adalah proses akhir dari penyuntingan program siaran untuk materi yang akan disiarkan atau proses akhir program yang belum disiarkan. *Online editing* merupakan kelanjutan dari *offline editing*. Program yang sudah melalui tahap *offline editing* kemudian disempurnakan lagi dengan menambahkan visual efek, grafik, dan sebagainya.

d. Narasi

Narasi dibutuhkan dalam beberapa format program. Pembuatan narasi biasanya dilakukan sebelum proses *offline editing*. Hal ini bertujuan agar gambar yang diedit mengikuti narasi atau setelah gambar tersusun rapi kemudian membuat narasinya tergantung konsep kerja dari program siaran. Pada program berita narasi disebut *voice over* (VO) dan biasanya proses perekaman dilakukan di ruang kontrol audio.

e. *Mixing*

Pencampuran atau *mixing* merupakan tahapan dalam pembuatan program yaitu proses menyelaraskan dan menyesuaikan suara serta pemberian efek suara yang berupa musik, tetapi tetap memperhatikan kepentingan gambar yang ditampilkan. Setelah proses ini selesai dilanjutkan dengan melakukan peninjauan (*preview*), yaitu pengecekan keseluruhan materi program.

f. *Mastering*

Mastering merupakan proses akhir dari pascaproduksi, yaitu proses memindahkan hasil penyuntingan final yang sudah siap untuk tayang. Pada dasarnya setiap pembuatan program siaran ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu tata gambar, suara, dan cahaya (kamera, audio, dan pencahayaan).

2.2.7 Rancangan Anggaran

Rancangan anggaran merupakan penyusunan keseluruhan anggaran untuk keperluan proses produksi secara rinci. Susunan rancangan anggaran meliputi biaya kebutuhan dari awal produksi hingga akhir produksi. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran mengenai kondisi keuangan untuk proses produksi. Dalam menyusun anggaran, tim harus dapat mempertanggungjawabkan biaya yang dikeluarkan setiap melakukan belanja untuk kebutuhan produksi (Mabruri, 2013, pp. 61-65).