

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA TERDAHULU

Dalam membuat karya program siaran YouTube peneliti menggunakan lima karya sejenis, yaitu program siaran dengan tema kebudayaan di Indonesia sebagai acuan. Pemilihan tinjauan karya sejenis didasari oleh tema, bentuk karya, konsep, hingga metode. Berikut beberapa karya sejenis terdahulu yang dijadikan referensi dalam memproduksi karya program siaran Jelajah Budaya.

1. Jejak Petualang

Tinjauan karya sejenis pertama adalah program siaran dari Trans7 yang tayang perdana pada tahun 2002, yaitu Jejak Petualang. Jejak Petualang merupakan program siaran televisi yang mengajak pemirsanya untuk menjelajahi alam dan budaya di seluruh penjuru tanah air. Jejak petualang adalah sebuah majalah berita pertama di Indonesia menayangkan berbagai aktivitas di luar ruangan dan petualangan. Jejak Petualang biasanya dibawakan oleh satu pembawa acara yang komunikatif dengan narasumber. Biasanya pembawa acara dalam program Jejak Petualang digambarkan dengan karakteristik perempuan yang tangguh.

Jejak petualang lebih mengarah pada tayangan dokumenter yang mengangkat seputar alam, kebudayaan, kearifan lokal, dan eksplorasi alam Indonesia. Program ini memberikan nuansa dan pengalaman baru bagi

penonton yang tertarik terhadap kegiatan petualangan ke alam bebas. Selain itu, Jejak Petualang juga berfokus pada lokasi-lokasi wisata dan interaksi dengan narasumber mengenai kebudayaan sekitar.

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

Jejak Petualang memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu Jejak Petualang lebih berfokus terhadap lokasi wisata dan interaksi dengan masyarakat untuk mengenal budaya. Sedangkan program siaran Jelajah Budaya berfokus pada eksistensi dari kebudayaan yang diangkat.

2. Great Big Story

Tinjauan karya sejenis kedua adalah program siaran dari CNN yang ditayangkan melalui YouTube sejak 2015, yaitu Great Big Story. Great Big Story merupakan program siaran yang menyajikan berbagai macam video dengan lima kategori utama, yaitu tentang kondisi manusia, frontiers, planet bumi, cita rasa, dan asal usul suatu hal. Lima kategori yang ada pada Great Big Story pun memiliki subkategorinya masing-masing, sehingga informasi yang disajikan program ini bermacam-macam.

Great Big Story adalah sebuah program dokumenter yang telah dipublikasikan oleh lebih dari 80 negara dan setiap harinya selalu menyajikan cerita yang menarik serta informatif dengan informasi dari berbagai negara.

Great Big Story memiliki kekhasannya tersendiri, yaitu disampaikan dengan cara *storytelling* atau bercerita dengan visualisasi yang sinematik. Relevansi dari Great Big Story dengan Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran mengenai pengemasan program dengan genre *documentary*. Program Great Big Story juga memberikan penulis gambaran mengenai cara penyajian informasi mengenai topik yang jarang diketahui oleh masyarakat.

Great Big Story memiliki perbedaan dengan program Jelajah Budaya, yaitu Great Big Story menyajikan informasi yang lebih luas sedangkan Jelajah Budaya fokus pada kebudayaan yang ada di nusantara. Selain itu durasi dari video yang disajikan Great Big Story lebih singkat dibandingkan dengan program Jelajah Budaya yang disajikan dengan total durasi kurang lebih 45-50 menit.

3. My Trip My Adventure

Tinjauan karya sejenis ketiga adalah program siaran dari Trans TV yang tayang perdana pada tahun 2013, yaitu My Trip My Adventure. My Trip My Adventure merupakan program siaran yang menghadirkan sekelompok selebriti yang melakukan petualangan dengan menyambangi destinasi-destinasi yang ada di Indonesia. My Trip My Adventure adalah salah satu program yang memiliki upaya untuk melestarikan budaya hingga alam Indonesia serta menjadi referensi dan panduan untuk para wisatawan dalam melakukan perjalanan di Indonesia. My Trip My Adventure menghadirkan pembawa acara yang interaktif dan komunikatif sehingga dapat menarik perhatian penonton. Selain itu informasi yang disampaikan dikemas dengan ringan dan mendalam.

My Trip My Adventure biasanya tayang setiap hari Sabtu dan Minggu dengan menyuguhkan bagaimana cara bersosialisasi serta menghargai budaya dan masyarakat setempat. Selain itu, *My Trip My Adventure* tidak hanya tayang di televisi, tetapi juga ditayangkan melalui siaran YouTube Trans TV, *transtv.co.id* dan melalui siaran langsung Trans TV lainnya. Pengambilan gambar dari program siaran *My Trip My Adventure* didominasi oleh teknik *eye bird* dan *subjektif shot*. Teknik tersebut menjadi ciri khas dari *My Trip My Adventure* karena dapat dikatakan terbilang jarang atau sama sekali tidak digunakan pada program acaralain.

Relevansi *My Trip My Adventure* dengan program siaran Jelajah Budaya adalah sama-sama memiliki upaya untuk melestarikan budaya Indonesia serta menjadi referensi masyarakat dalam melakukan kegiatan di suatu daerah. *My Trip My Adventure* juga memberikan gambaran bagaimana pembawaan dari pembawa acara agar dapat lebih interaktif dan menarik perhatian penonton.

My Trip My Adventure memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu fokus dari penyampaian informasi lebih banyak memberikan informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Sedangkan Jelajah Budaya akan lebih mengulik tentang eksistensi dari suatu budaya atau tradisi masyarakat setempat.

4. Muslim Travelers

Tinjauan karya sejenis keempat adalah program siaran dari NET TV yang tayang perdana pada tahun 2014, yaitu Muslim Travelers. *Muslim Travelers* merupakan program yang menggabungkan konsep dokumenter, hiburan, acara realitas, dan perjalanan mengelilingi dunia. Selain itu Muslim Travelers juga menyajikan kisah kehidupan umat muslim di seluruh dunia, seperti sejarah dari negara yang dikunjungi dan memberikan referensi serta inspirasi bagi para *traveler* muslim untuk berkunjung ke berbagai negara tanpa khawatir.

Muslim Travelers juga memperlihatkan keindahan alam, budaya, hingga keunikan-keunikan dari negara yang dikunjungi. Biasanya program ini dibuat khusus pada bulan Ramadhan sehingga lebih menonjolkan sisi keagamaannya daripada budaya dan keindahan alamnya. Muslim Travelers mampu memberikan pengetahuan rohani, khususnya umat muslim dengan tayangan dan penyampaian pembawa acara yang sederhana, menarik, dan gaya milenial.

Salah satu teknik pengambilan gambar yang mendukung keberhasilan dari siaran Muslim Travelers adalah teknik *knee shot*. *Knee Shot* merupakan teknik pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut. Selain teknik tersebut, ada beberapa teknik lain yang menonjol dalam program siaran Muslim Travelers, yaitu *extreme long shot* pengambilan gambar yang diambil dari jarak jauh. Teknik ini digunakan untuk menonjolkan latar belakang posisi objek terhadap lingkungannya.

Relevansi dari program siaran Muslim Travelers dengan Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran mengenai cara pengemasan program hiburan

yang informatif mengenai sejarah dan budaya-budaya dari destinasi yang dituju. Program siaran “Jelajah Budaya” juga akan menceritakan sejarah dan kebudayaan dari tempat atau destinasi yang didatangi. Selain itu pelajaran yang dapat diambil dari program Muslim Travelers adalah bagaimana cara pengambilan gambarnya karena hal ini menjadi salah satu faktor berhasilnya Muslim Travelers dalam menarik audiens.

Program siaran Muslim Travelers memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu mengenai cara penyajian informasi dengan gaya bercerita mengenai suatu sejarah secara sistematis. Sedangkan Jelajah Budaya tidak hanya menceritakan mengenai sejarah, tetapi juga mengulas permasalahan yang ada pada suatu budaya dan tradisi yang disampaikan secara interaktif.

5. Japan with Sue Perkins

Tinjauan karya sejenis kelima adalah program siaran dari BBC yang tayang perdana pada tahun 2019, yaitu Japan with Sue Perkins. Japan with Sue Perkins merupakan sebuah program dengan konsep dokumenter perjalanan yang tayang di Netflix. Program siaran Japan with Sue Perkins menyajikan informasi mengenai kontroversi dan perpaduan unik budaya yang ada di Jepang. Japan with Sue Perkins memiliki teknik pengambilan gambar yang bervariasi

seperti pengambilan gambar yang digunakan saat pembawa acara memberikan informasi, yaitu *medium close up*, *medium shot*, dan *full shot*.

Salah satu teknik pengambilan gambar lain yang paling banyak digunakan adalah *bird eye*, yaitu dengan memperlihatkan keindahan sebuah tempat secara

luas dari bagian atas. Teknik *panning* juga digunakan dalam dokumenter Japan with Sue Perkins untuk memperlihatkan lingkungan secara luas.

Relevansi dari program siaran Japan with Sue Perkins dengan Jelajah budaya adalah memberikan informasi mengenai kebudayaan di suatu daerah yang dikemas dalam sebuah perjalanan. Sehingga selain memberikan informasi mengenai kebudayaan yang diangkat, tetapi juga dapat menjadi referensi audiens dalam menentukan sebuah destinasi untuk dikunjungi saat tertarik terhadap kebudayaan yang diangkat.

Program siaran Japan with Sue Perkins memiliki perbedaan dengan program Jelajah Budaya, yaitu mengenai cara penyajian informasi kebudayaan yang diangkat. Jelajah Budaya menginformasikan mengenai permasalahan yang ada dalam budaya dan tradisi yang ada di nusantara. Jelajah Budaya juga memberikan informasi terkait kegiatan kebudayaan secara mendalam pada setiap episodenya. Sedangkan Japan with Sue Perkins memberikan informasi seputar perjalanan di beberapa negara dengan mengulas kontroversi budayanya secara singkat.

Tabel 2.1 Tinjauan Karya Terdahulu

Judul Program Acara	Tinjauan Karya 1	Tinjauan Karya 2	Tinjauan Karya 2	Tinjauan Karya 3	Tinjauan Karya 4
	Jejak Petualang	Great Big Story	My Trip My Adventure	Muslim Traveler	Japan with Sue Perkins
Deskripsi Program	<i>Jejak petualang</i> lebih mengarah pada tayangan dokumenter yang mengangkat fenomena	Great Big Story. Great Big Story merupakan program siaran yang menyajikan	My Trip My Adventure memberikan tayangan mengenai destinasi yang belum	Muslim traveler merupakan sebuah program televisi mengenai perjalanan mengelilingi	Japan with Sue Perkins merupakan sebuah program dengan konsep dokumenter perjalanan yang

	seputar alam, kearifan lokal, dan kebudayaan serta eksplorasi alam Indonesia.	berbagai macam video dengan lima kategori utama, yaitu tentang kondisi manusia, frontiers, planet bumi, cita rasa, dan asal usul suatu hal. Lima kategori yang ada pada Great Big Story pun memiliki subkategorinya masing-masing, sehingga informasi yang disajikan program ini bermacam-macam.	tereksplorasi sebelumnya. My Trip My Adventure menghadirkan sekelompok selebriti yang melakukan petualangan dengan menyambangi destinasi di Indonesia. Program ini merupakan upaya untuk melestarikan budaya dan alam Indonesia.	dunia dan tidak hanya menampilkan mengenai destinasi wisata saja tetapi menambahkan informasi-informasi seputar sejarah dari kota yang dikunjungi dan dikemas dengan gaya millennial.	tayang di Netflix. Program siaran Japan with Sue Perkins menyajikan informasi mengenai kontroversi dan perpaduan unik budaya yang ada di Jepang.
Relevansi	Relevansi dari Jejak Petualang dengan Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran bahwa walaupun dibawakan dengan satu orang pembawa acara, tetapi dapat dikemas dengan baik melalui berbagai interaksi yang dilakukan. Hal ini terbukti dari program siaran yang masih tayang dan banyak digemari oleh	Relevansi dari Great Big Story dengan Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran mengenai pengemasan program dengan genre <i>documentary</i> . Program Great Big Story juga memberikan penulis gambaran mengenai cara penyajian informasi	Relevansi My Trip My Adventure dengan program siaran Jelajah Budaya adalah sama-sama memiliki upaya untuk melestarikan budaya Indonesia serta menjadi referensi masyarakat dalam melakukan kegiatan di suatu daerah. My Trip My Adventure juga memberikan gambaran bagaimana	Relevansi dari program siaran Muslim Travelers dengan Jelajah Budaya adalah memberikan gambaran mengenai cara pengemasan program hiburan yang informatif mengenai sejarah dan budaya-budaya dari destinasi yang dituju. Program siaran “Jelajah Budaya” juga akan menceritakan sejarah dan	Relevansi dari program siaran Japan with Sue Perkins dengan Jelajah budaya adalah memberikan informasi mengenai kebudayaan di suatu daerah yang dikemas dalam sebuah perjalanan. Sehingga selain memberikan informasi mengenai kebudayaan yang diangkat, tetapi juga dapat menjadi referensi audiens dalam

	penonton hingga saat ini.	mengenai topik yang jarang diketahui oleh masyarakat.	pembawaan dari pembawa acara agar dapat lebih interaktif dan menarik perhatian penonton.	kebudayaan dari tempat atau destinasi yang didatangi. Selain itu pelajaran yang dapat diambil dari program Muslim Travelers adalah bagaimana cara pengambilan gambarnya karena hal ini menjadi salah satu faktor berhasilnya Muslim Travelers dalam menarik audiens.	menentukan sebuah destinasi untuk dikunjungi saat tertarik terhadap kebudayaan yang diangkat.
Perbedaan	Jejak Petualang lebih berfokus terhadap lokasi wisata dan interaksi dengan masyarakat untuk mengenal budaya. Sedangkan program siaran Jelajah Budaya berfokus pada eksistensi dari kebudayaan yang diangkat.	My Trip My Adventure memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu fokus dari penyampaian informasi lebih banyak memberikan informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Sedangkan Jelajah Budaya akan lebih mengulik tentang eksistensi dari suatu budaya atau tradisi masyarakat setempat. Great Big Story memiliki perbedaan	My TripMy Adventure memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu fokus dari penyampaian informasi lebih banyak memberikan informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Sedangkan Jelajah Budaya akan lebih mengulik tentang eksistensi dari suatu budaya atau tradisi masyarakat setempat.	Program siaran Muslim Travelers memiliki perbedaan dengan program siaran Jelajah Budaya, yaitu mengenai cara penyajian informasi dengan gaya bercerita mengenai suatu sejarah secara sistematis. Sedangkan Jelajah Budaya tidak hanya menceritakan mengenai sejarah, tetapi juga mengulas permasalahan yang ada pada suatu budaya dan tradisi yang disampaikan secara interaktif.	Program siaran Japan with Sue Perkins memiliki perbedaan dengan program Jelajah Budaya, yaitu mengenai cara penyajian informasi kebudayaan yang diangkat. Jelajah Budaya menginformasikan mengenai permasalahan yang ada dalam budaya dan tradisi yang ada di nusantara. Jelajah Budaya juga memberikan informasi terkait kegiatan kebudayaan secara mendalam pada setiap episodenya. Sedangkan Japan with Sue

		dengan program Jelajah Budaya, yaitu Great Big Story menyajikan informasi yang lebih luas sedangkan Jelajah Budaya focus pada kebudayaan yang ada di nusantara. Selain itu durasi dari video yang disajikan Great Big Story lebih singkat dibandingkan dengan program Jelajah Budaya yang disajikan dengan total durasi kurang lebih 45-50 menit.			Perkins memberikan informasi seputar perjalanan di beberapa negara dengan mengulas kontroversi budayanya secara singkat.
--	--	--	--	--	---

2.2 TEORI DAN KONSEP-KONSEP YANG DIGUNAKAN

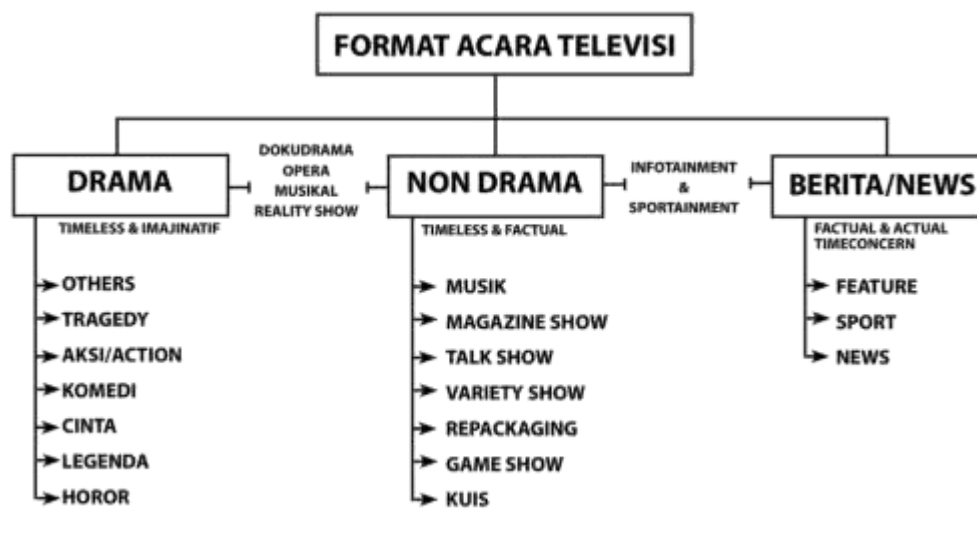
2.2.1 Program Siaran

Program merupakan segala hal yang ditayangkan oleh stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan penonton (Morissan, 2018, p. 199). Sedangkan menurut Djamal (2013, p. 160), program siaran dapat diartikan sebagai suatu bagian dari isi radio dan televisi secara keseluruhan, artinya dalam siaran keseluruhan terdapat program yang ditayangkan.

Program atau acara yang disajikan biasanya merupakan salah satu faktor tertariknya penonton untuk menonton program siaran yang ditayangkan oleh stasiun penyiaran, baik radio maupun televisi. 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 penonton bersedia menontonnya (Morissan, 2018, p. 200).

Pada dasarnya apa saja bisa disajikan program untuk ditayangkan selama menarik dan disukai penonton. Selain itu, tidak bertentangan dengan undang-undang penyiaran serta hukum yang berlaku. Ada 4 poin utama fungsi dari siaran tv yaitu menginformasikan, menghibur, mendidik, dan 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. 30), format program siaran televisi terbagi menjadi 3, yaitu drama, non-drama, dan berita atau *news*.

1. Drama, format acara yang diproduksi melalui proses imajinasi kreatif atau fiksi yang direkayasa dan dikreasikan sedemikian rupa. Format yang digunakan berupa interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita di sejumlah adegan. Biasanya penggabungan antara realitas kehidupan nyata dengan khayalan para kreator. Contohnya drama percintaan, horor, komedi, dan sebagainya (Mabruri 2013, p. 34).
2. Non-Drama, format acara yang diproduksi melalui proses imajinasi kreatif dari kenyataan tanpa diinterpretasikan ulang atau diubah menjadi suatu khayalan. Format ini bukan sebuah runtutan cerita. Oleh karena itu, format ini merupakan sebuah susunan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan seperti talk show, konser musik, dan variety show (Mabruri 2013, p. 34).
3. Berita atau *News*, format acara yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Format ini dibagi menjadi dua macam yakni *hard news* dan *soft news*. Berita *hard news* memerlukan nilai-nilai faktual dan aktual dengan kecepatan dan ketepatan yang baik serta sifat liputan yang independen. Contohnya berita ekonomi, liputan siang, dan laporan olahraga. Sedangkan berita *soft news* merupakan berita ringan, cenderung menghibur, serta struktur penulisan beritanya tidak kaku.

Program *feature* memiliki berbagai macam jenis diantaranya *feature* sejarah, *feature* petualangan, *feature* perjalanan, *feature* kuliner, dan *feature* lainnya (Mabruri 2013, p. 34). Dalam hal format siaran televisi, program siaran Jelajah Budaya termasuk ke dalam format siaran berita atau *news* jenis *feature*. Menurut Fachruddin (2017, p. 238), *feature* perjalanan adalah *feature* yang 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 mengajak penonton mengunjungi berbagai tempat wisata budaya. Sehingga tanpa keluar rumah penonton dapat belajar dan mengetahui kebudayaan yang ada di nusantara. Program siaran akan diproduksi melalui proses imajinasi kreatif dengan mengutamakan unsur hiburan yang faktual dan aktual.

2.2.2 Media Sosial

Media sosial merupakan bagian dari media daring yang saat ini banyak sekali digunakan masyarakat baik untuk mencari informasi, maupun hanya sekedar sebagai hiburan (Anggraini, 2020, p. 18). Media ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa seperti televisi, koran, radio, dan majalah. Adapun beberapa media sosial yang diminati masyarakat antara lain Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, dan lain-lain (Anggraini, 2020, p.19). Dalam program siaran Jelajah Budaya penulis menggunakan YouTube sebagai media publikasi dari program siaran.

YouTube biasanya digunakan sebagai wadah untuk menonton, mengunggah, dan berbagi video secara gratis (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016, p. 259). YouTube merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan karena menyediakan berbagai fitur menarik bagi penggunanya. Adanya sistem unduh merupakan salah satu keunggulan dari media sosial ini karena pengguna dapat menonton video yang sudah di unduh secara luring. Menurut Faiqah, Nadjib, & Amir (2016, pp. 261-262), YouTube juga menyediakan berbagai konten yang informatif, dari berita terkini, sejarah, video dokumenter, film, dan sebagainya.

Instagram merupakan media sosial berbasis aplikasi yang digemari oleh

berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Sendari (2019), Instagram adalah media sosial yang fokus pada platform berbagi foto dan video. Fitur yang dimilikinya, seperti Instagram Story, Feeds, IGTV, dan sebagainya mempermudah penggunaanya dalam berjejaring (Instagram Adalah Platform Berbagi Foto dan Video, Ini Deretan Fitur Canggihnya, para. 1-2).

2.2.3 *Travel Journalism*

Travel journalism menekankan pada penyampaian informasi mengenai rangkaian perjalanan berdasarkan fakta atau peristiwa sebagai dasar jurnalismenya (Hanusch dan Fürsich, 2014, p. 8). Sehingga memberi kesempatan khalayak untuk memperluas wawasan terhadap kebudayaan nusantara. Munculnya *travel journalism* memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dalam menentukan destinasi perjalanan khususnya wisata budaya.

Tidak hanya itu, menurut Hanusch dan Fürsich (2014, p. 9) kemunculan *travel journalism* juga dapat membangun industri pariwisata. Pariwisata termasuk ke dalam kebutuhan yang selalu menjadi tujuan bagi masyarakat tiap tahunnya, sehingga dapat membuka pengetahuan mengenai sejarah, budaya, atau aktivitas yang terjadi di suatu tempat. Jika objek wisata itu kemudian disebarakan melalui berbagai media dan dapat diakses oleh siapa saja, hal tersebut dapat membantu dalam menunjang eksistensi objek wisata tersebut.

2.2.4 *Travel Documentary*

Travel documentary adalah program televisi yang memberikan informasi mengenai catatan perjalanan. *Travel documentary* memiliki karakteristiknya sendiri, yaitu gambar disusun secara berurutan disertai dengan kombinasi dari suara narasi, wawancara, dan suara alami (Lopriore, 2015, p. 219). *Travel documentary* dapat menjadi sebuah cara untuk bertemu dengan orang-orang di lingkungan dan

budaya baru. Selain itu menurut Lopriore (2015, p.216), *travel journalism* dapat dijadikan sebagai referensi bagi para penonton untuk menentukan destinasi wisata budaya di sebuah daerah.

Travel documentary yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan sebuah destinasi biasanya didasari oleh sebuah kisah perjalanan narator yang dijadikan sebagai karakter utama dalam perjalanan tersebut. Narator biasanya berinteraksi dengan penonton melalui gambar-gambar yang disajikan sebagai bagian dari perjalanan (Lopriore, 2015, p.219).

2.2.5 Warisan Budaya Takbenda

Menurut Wahyudi Poncosuyoto, selaku Peneliti Bidang Tradisi Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta mengatakan bahwa warisan budaya takbenda merupakan hasil peninggalan kebudayaan yang mempunyai nilai-nilai sejarah, ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (W. Poncosuyoto, personal communication, May 3, 2021). Warisan budaya takbenda merupakan salah satu ekspresi budaya bangsa Indonesia.

Berbagai kebudayaan memiliki latar belakang yang berbeda, sehingga menurut Noho, Modjo, & Ichsan (2018, p. 179), kebudayaan yang ada di berbagai daerah merupakan produk unggulan dalam meningkatkan industri pariwisata Indonesia. Bangsa Indonesia memiliki nilai ekonomi yang tinggi dalam bidang kebudayaan. Hal ini menjadi salah satu upaya dalam melestarikan budaya tradisional. Selain itu, juga dapat membantu dalam meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat (Wedhatami & Sentosa dalam Astri, 2018, p. 14).

2.2.6 Proses Pembuatan Program Siaran

Dalam pembuatan siaran, perlu adanya manajemen produksi yaitu segala kegiatan atau proses pembuatan produksi program sesuai dengan rancangan yang

telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Manajemen produksi program acara meliputi tiga tahapan inti yakni praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi (Mabruri, 2013, p. 24).

1. Tahap Praproduksi

Menurut Mabruri (2013, p. 25), tahap praproduksi meliputi beberapa aspek dibawahnya, yaitu.

- a. Menentukan Ide atau Gagasan

Dalam menentukan ide, penulis bertukar ide (*brainstorming*) bersama produser, tim kreatif, dan pengarah (*director*) (Mabruri, 2013, p. 25). Kru saling bertukar pikiran untuk dapat menentukan ide yang telah ditentukan dari masing-masing individu. Menurut Wahyuti (2015, pp. 146-147), ide yang ditentukan kemudian dituangkan ke dalam sebuah proposal guna memberikan gambaran yang lebih detail mengenai konsep ide atau tema yang akan datang.

Menurut Fachruddin (2017, p. 241), materi dalam program *feature* berasal dari kejadian sehari-hari yang dikembangkan oleh jurnalis. Beberapa kategori dalam mendapatkan ide program *feature* yaitu pengalaman dari diri sendiri, jaringan atau informan, menelaah berita dari media, dan ide di pinggir jalan. Kategori tersebut terjadi berdasarkan pengalaman dari setiap individu.

- b. Penulisan Naskah

Tahapan pembuatan naskah biasanya meliputi sinopsis, jalan cerita (*treatment*), dan skenario berdasarkan konsep atau ide yang telah disepakati. Menurut Mabruri (2013, p. 117), naskah berfungsi sebagai panduan karena

digunakan untuk mengkomunikasikan isi program ke acara kepada pihak yang terlibat dalam produksi. Dalam penulisan naskah ada hal yang harus diperhatikan, yaitu penyusunan konstruksi visual dan narasi.

1) Sinopsis

Sinopsis atau ringkasan cerita dari program yang diinginkan dalam pembuatan perencanaan program. Sinopsis biasanya berisikan latar belakang, pokok permasalahan, serta kesimpulan dari program siaran. Isinya pun harus jelas, padat, dan dapat dimengerti oleh siapapun juga (Fachruddin, 2017, p. 350).

2) *Treatment* atau *Storyline*

Dalam buku terbarunya Mabruri (2018, pp. 328-329) dijelaskan jalan cerita (*treatment*) harus memberikan alur cerita yang jelas, tetapi juga tidak perlu ditulis secara keseluruhan hanya dengan poin-poin utamanya saja. Tidak hanya mengenai urutan adegan, tetapi juga secara nyata berisi sesuatu yang berkaitan dengan judul dan tema. Umumnya sutradara mengacu pada jalan cerita saat pengambilan gambar. Dalam jalan cerita, penulis harus menjelaskan susunan yang akan di visualikan.

c. Pembentukan Kerabat Kerja

Dalam produksi sebuah program perlu adanya kru produksi yang terdiri dari produser, penulis naskah, juru kamera, editor, dan kru lainnya seperti manajer produksi, penata suara, dan penata artistik. Semua kru memiliki peran di setiap tugasnya (Mabruri, 2013, pp. 64-65).

- 1) Produser bertugas dalam memimpin tim atau kru produksi secara keseluruhan sesuai dengan tujuan yang telah disepakati bersama. Selain itu produser juga bertanggung jawab terhadap proses atau pengembangan program sesuai dengan tema.
- 2) Penulis naskah bertanggung jawab terhadap penulisan naskah yang sesuai dengan kebutuhan produksi. Selain itu, penulis naskah juga merupakan bagian dari juru kunci pada saat pelaksanaan persiapan produksi atau praproduksi karena menjadi salah satu orang yang bertugas dalam mengambil keputusan.
- 3) Juru kamera (*Camera Person*) adalah orang yang bertugas dalam mengambil seluruh kebutuhan gambar berdasarkan naskah yang telah disusun. Juru kamera bekerja berdasarkan perintah dari sutradara untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Juru kamera akan mengolah sebuah cerita melalui gambar yang direkam berdasarkan kejadian yang telah ditulis oleh penulis naskah.
- 4) Editor bertugas dalam menyempurnakan hasil pengambilan gambar pada saat pascaproduksi dengan melakukan *editing* atau penyuntingan gambar hingga program layak dipublikasikan. Editor dituntut untuk mampu membuat *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. Membawakan program acara dengan menarik

sehingga menjadi salah satu faktor audiens tertarik menonton program siaran. Selain itu, pembawa acara juga bertugas dalam melakukan narasi dalam program acara.

- 6) Manajer produksi mempunyai tugas untuk berkoordinasi dalam pembuatan program siaran mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.
- 7) Penata suara bertugas dalam mengatur keperluan audio saat produksi agar menghasilkan kualitas audio yang maksimal dan merekam suara narasi saat dubing.
- 8) Penata artistik bertugas dalam menata keperluan pembawa acara seperti *wardrobe*, penata rambut, dan penata rias.

d. Survei Lokasi

Mabruri (2013, p. 66) menjelaskan bahwa tahap ini diperlukan untuk mencari data dan fakta yang sesuai dengan konsep yang dirancang. Pada saat survei ada beberapa hal yang harus disiapkan, seperti membawa kamera, catatan, dan peralatan lain yang mendukung survei agar berjalannya kelancaran proses ini. Dalam tahap ini penulis juga akan menerapkan prinsip dasar dalam mendapatkan informasi, yaitu *people trail*, *paper* atau *document trail*, dan *electronic trail* (Laksono, 2010, p. 167).

- 1) *People trail*, informasi yang diperoleh dari orang-orang yang terkait dengan topik yang diangkat.
- 2) *Paper* atau *Document trail*, informasi yang diperoleh dari data maupun dokumen *hardcopy*. Biasanya dokumen yang dipublikasikan pemerintah atau lembaga-lembaga terkait.

3) *Electronic trail*, informasi yang diperoleh dari jejak digital.

e. Penentuan Pembawa Acara

Menurut Maburi (2013, p. 73), pembawa acara umumnya diartikan sebagai orang yang memegang sebuah acara tertentu. pembawa acara memiliki peranan penting karena menjadi daya tarik dalam sebuah acara, sehingga dalam menentukan pembawa acara produser harus selektif. RM Hartoko dalam Maburi (2013, pp. 75-76), menyatakan bahwa terdapat beberapa prasyarat untuk menjadi pembawa acara televisi yang baik, antara lain:

- 1) Berpenampilan menarik didukung dengan watak dan pengalaman yang banyak,
- 2) Memiliki kecerdasan dalam pengetahuan umum, bahasa, dan penyesuaian diri yang baik serta daya ingatan yang kuat,
- 3) Ramah, tetapi tidak berlebihan
- 4) Memiliki suara yang tepat, warna suara enak dan menyenangkan untuk didengar. Selain itu, memiliki wibawa yang kuat sehingga menimbulkan suara yang dapat meyakinkan bagi pendengar.

f. Membuat Jadwal Produksi

Dalam pembuatan program siaran perlu adanya jadwal produksi agar proses produksi yang akan dilakukan berjalan teratur, efektif, dan efisien. Selain itu agar penulis dan kru tidak menduga-duga peristiwa yang akan divisualisasi. Menurut Fachruddin (2017, p. 23), jadwal merupakan susunan detail per segmen yang dibagikan kepada kru produksi. Bentuk jadwal

memiliki berbagai bentuk variasi sesuai dengan kompleksitas dari produksi programnya.

Rundown atau 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 (Mabruri, 2013, p. 109). Sedangkan menurut Fachruddin (2017, p. 384) variasi lain dari jadwal produksi per 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 janji dengan pihak tertentu.

g. Peralatan Teknis

Peralatan teknis merupakan hal yang harus dipersiapkan dengan baik. Peralatan teknis ini biasanya menyesuaikan keadaan dari lokasi syuting, pengambilan gambar, di dalam ruangan atau luar ruangan, dan sebagainya. Biasanya peralatan teknis juga tergantung pada jenis dari programnya, apabila jenis programnya berbeda, maka peralatan yang digunakan pun juga akan mengalami perbedaan dari jumlah dan jenisnya. Secara umum peralatan yang digunakan dalam membuat program siaran adalah sebagai berikut (Latief & Utud, 2017, p. 255).

- 1) Kamera, saat ini penggunaan Kamera *Digital Single Lens Reflex* (*DSLR*) menjadi populer yang awalnya digunakan untuk fotografi, sekarang digunakan sebagai produksi program siaran. Begitu juga

dengan *drone camera*, pesawat mini yang dilengkapi kamera untuk mengambil gambar dari ketinggian.

- 2) *External Hard disk*, biasanya digunakan untuk menyimpan dan mengumpulkan data yang banyak saat syuting.
- 3) *Audio system*, peralatan ini biasanya digunakan untuk mengatur *sound system* dan terdiri dari *Audio Mixer, Microphone, Music Player, Speakers Monitor Equalizer, Noise Gate*, dan sebagainya.
- 4) *Lighting*, biasanya digunakan untuk memberikan tekanan tertentu atau kecerahan dan membuat efek dekorasi. *Lighting* memiliki banyak jenis tergantung kebutuhan dari setiap program.
- 5) Komputer atau laptop, peralatan ini digunakan untuk menyalin data dan *editing*.

h. Pengarahan (*Briefing*) Produksi

Tahapan ini juga perlu dilakukan sebagai langkah kesiapan seluruh kru produksi, konsep dapat tersosialisasikan dengan baik dan seluruh kru paham dengan apa yang harus dilakukan dan tidak dilakukan pada saat syuting (Mabruri, 2013, p. 86). Selain itu, agar pemahaman cara kerja, wewenang, dan batas kerja dari tiap kru tidak tumpang tindih.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah upaya yang dilakukan untuk mengubah naskah menjadi bentuk audio video. Menurut Wahyuti (2015, p. 151), pada tahap ini seluruh kru menjalankan tugasnya masing-masing saat proses syuting atau produksi siaran berlangsung. Realisasi perencanaan yang ada dalam

praproduksi dilakukan pada tahap ini. Menurut Maburri (2013, p. 87), setelah semua persiapan produksi dilakukan, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah tahap produksi, yaitu syuting. Saat syuting berlangsung, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan audio.

a. Teknik Pengambilan Gambar

Program siaran televisi biasanya memiliki daya tarik visualnya tersendiri, sehingga saat pembuatannya ada yang perlu diperhatikan yaitu teknik pengambilan gambarnya. Menurut Fachruddin (2012, p. 179), hal ini penting karena visual dari kamera yang digunakan merupakan perwakilan dari mata penonton dan saksi atas segala hal yang terjadi di lokasi. Oleh karena itu dalam program siaran Jelajah Budaya, penulis harus memperhatikan teknik pengambilan gambar dari jenis pengambilan, sudut kamera, hingga pergerakan kamera.

1) Jenis Pengambilan Gambar

Program siaran Jelajah Budaya menggunakan Teknik pengambilan gambar menurut Bowen & Thompson (2013, pp. 17-27) sebagai berikut.

- a) *Extreme Long Shot*, pengambilan gambar yang akan memperlihatkan lingkungan secara keseluruhan atau luas, seperti laut, gunung, dan lainnya. Sejenis *very long shot*, tetapi lebih luas.

- b) *Very Long Shot (VLS)/Very Wide Shot (VWS)*, pengambilan gambar yang akan memperlihatkan secara luas lingkungan di sekitar, tetapi lebih sempit daripada *extreme long shot*. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan eksterior atau interior.
- c) *Long Shot/Wide Shot*, pengambilan gambar yang akan memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong bingkai dan digunakan untuk menunjukkan keadaan secara luas untuk mencari detail emosi dari lingkungan dan pemainnya.
- d) *Medium Long Shot*, pengambilan gambar yang akan memperlihatkan karakter dari atas kepala sampai lutut. Ruang yang diambil lebih sempit dari teknik *long shot*. Biasanya digunakan untuk menampilkan aktivitas yang dilakukan oleh objek.
- e) *Medium Shot*, pengambilan gambar yang diambil dari sekitar pinggang hingga kepala. Biasanya digunakan untuk menonjolkan lebih detail Bahasa tubuh dan emosi dari seseorang atau karakter.
- f) *Extreme Close-up*, pengambilan gambar yang hanya fokus pada satu bagian tertentu untuk menunjukkan detail kecil dari sebuah karakter atau objek. Biasanya digunakan sebagai penekanan yang kuat untuk detail dari sebuah cerita.

- g) *Medium Close-up*, pengambilan gambar ini diambil dari kepala hingga dada seseorang. Pengambilan ini lebih padat daripada *medium shot*, tetapi jauh lebih luas jika dibandingkan dengan pengambilan *close-up*. Biasanya digunakan agar penonton dapat melihat nuansa kecil dari tingkah laku dan emosi tokoh.
- h) *Close-up*, pengambilan gambar ini diambil mulai dari bagian bawah bahu hingga kepala. Biasanya digunakan untuk memotret ekspresi tokoh atau karakter.
- i) *Two Shot*, pengambilan gambar ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan dua orang atau subjek dalam satu *frame*.

2) Sudut Kamera

Letak dari sebuah kamera dapat menghasilkan kedalaman dari sebuah gambar. Selain itu juga menentukan sudut pandang dari penonton dalam melihat atau menyaksikan sebuah adegan, sehingga menampilkan kesan tertentu. Menurut Latief & Utud, (2017, pp. 164-166), berikut jenis-jenis dari sudut kamera.

- a) *High angle (HA)*, pengambilan gambar dengan meletakkan kamera di atas objek atau garis mata orang. Biasanya kesan psikologis yang ingin disampaikan adalah tertekan.
- b) *Eye level (normal)*, pengambilan gambar dengan tinggi kamera sejajar dengan objek yang diambil, sehingga foto

yang dihasilkan terlihat seperti apa yang kita lihat atau sederajat.

c) *Low angle* (LA), gambar yang diambil dari bawah sehingga objek yang diambil terlihat besar dan menghasilkan kesan dominan.

d) *Bird view*, gambar yang diambil dari tempat yang tinggi.

Biasanya diambil dari helikopter atau Gedung-gedung tinggi, sehingga gambar yang dihasilkan akan terlihat sangat luas dan dramatis.

e) *Frog angle*, gambar yang diambil dari sudut bawah dan hampir menyentuh tanah. Biasanya sejajar dengan objek atau lebih rendah. Gambar yang dihasilkan tampak seperti posisi mata katak.

3) Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera juga merupakan salah satu hal yang cukup mempengaruhi hasil video karena hal ini dapat membuat suasana lebih dramatik atau suasana lain yang diinginkan. Menurut Latief & Utud, 2017, pp. 164-166), berikut macam-macam pergerakan kamera.

a) *Tilt* atau *tilting*, pergerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Biasanya pergerakan ini dapat memberikan efek dramatis pada suatu kejadian.

- b) *Pan* atau *panning*, gerakan kamera seperti menoleh ke kiri dan kanan pada manusia. Pada gerakan ini, biasanya kamera tetap diam hanya 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*, pergerakan lensa mendekati dan menjauhi objek secara optik dengan cara mengubah sudut Panjang focal lensa tanpa adanya pemindahan kamera, dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebih lebar, atau sebaliknya. *Zoom in*, biasanya untuk memperjelas subjek yang diambil, sedangkan *zoom out* biasanya untuk memberikan informasi keberadaan subjek atau kejadian lain yang tidak jauh dari subjek pertama.
- e) *Crab* atau *crabbing* adalah pergerakan kamera menyamping sejajar dengan subjek yang sedang berjalan atau berlari. Pergerakannya bisa ke kiri atau ke kanan sesuai dengan kebutuhan, seperti pergerakan kepiting.
- f) *Swing*, pergerakan seluruh badan kamera ke kiri dan kanan membentuk oval.

b. Teknik Audio

Menurut Latief & Utud (2017, p. 163), audio juga merupakan 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. Berikut istilah umum tentang audio (Latief & Utud, 2017, pp. 185-186).

- 1) Efek Audio, jenis suara yang digunakan untuk mendukung atau menegaskan suatu adegan.
- 2) Keseimbangan Audio, proses penyatuan, penyelarasan, dan keseimbangan berbagai jenis musik atau yang disebut pengecekan suara atau menyeimbangkan suara agar menghasilkan audio yang diinginkan.
- 3) Audio monitor, seperangkat sistem audio yang digunakan sebagai alat untuk mengontrol performa pemain musik dalam siaran televisi.
- 4) Pencampuran Audio, istilah untuk keseimbangan, kesesuaian, dan keselarasan audio saat proses pascaproduksi.

Selain itu, adapun jenis-jenis dari mikrofon sebagai berikut.

- 1) *Handheld microphone*, mik yang dipegang biasanya digunakan saat wawancara atau reportase berita.
- 2) *Clip on*, mik berukuran kecil yang diletakkan sekitar 20 cm dari sumber suara, biasanya digunakan untuk wawancara, dan gelar wicara (*talkshow*). Pada saat penggunaan mik ini pembawa acara harus meminimalisir pergerakan.

- 3) *Wireless microphone*, mik tanpa kabel yang menggunakan gelombang frekuensi sebagai penghantarnya, biasanya digunakan untuk acara *reality show* atau program musik.

3. Tahap Pascaproduksi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari proses produksi program siaran sebelum ditayangkan. Menurut Latief & Utud, 2017, p. 155) dalam tahap ini, program yang sudah direkam pada tahap sebelumnya kemudian diolah melalui beberapa proses, yaitu *offline editing*, *online editing*, memasukan grafik, narasi, efek visual, audio, dan *mixing*. Sedangkan menurut Fachruddin (2017, pp. 15-16), tahapan dari pascaproduksi adalah *capturing*, *logging*, *editing*, narasi, *mixing*, dan *mastering*.

a. *Capturing*

Proses ini merupakan tahap mentransfer audio visual dari kamera ke dalam *hard disk* komputer atau laptop sehingga materi *editing* sudah dalam bentuk dokumen atau folder.

b. *Logging*

Proses ini mempermudah dalam *editing* karena di tahap ini penulis membuat susunan daftar gambar dari rekaman hasil syuting secara detail.

c. *Editing*

Editing atau penyuntingan merupakan tahap menyunting, memotong, menggabungkan, serta merangkai pemotongan gambar secara runtut dan utuh dari bagian-bagian hasil rekaman. Dalam

editing ada dua teknik yang digunakan yaitu, *editing* linear dan nonlinear. *editing* linear adalah sistem *editing* dengan teknologi analog (dari kaset ke kaset). Sedangkan *editing* nonlinear adalah sistem *editing* dengan teknologi digital dengan komputer.

Sistem kerja *editing* nonlinear menggunakan teknologi perangkat lunak. Ada beberapa jenis perangkat lunak yang digunakan untuk *editing*, diantaranya Adobe Premiere Pro CC 2020, Adobe After Effect, dan masih banyak lagi. *Editing* terbagi lagi menjadi dua, yaitu *offline editing* dan *online editing*

Pada *editing* linear atau nonlinear, seluruh materinya selalu melalui *offline editing*, yaitu penyuntingan awal untuk memilih gambar yang bagus dari hasil rekaman asli hasil liputan (*master shooting*). Penambahan gambar dari stok gambar juga dilakukan pada *offline editing* 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

Dalam beberapa format program dibutuhkan narasi. Narasi biasanya dibuat sebelum proses *offline editing*, agar gambar yang diedit mengikuti narasi atau setelah gambar tersusun rapi kemudian buat 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

Mixing merupakan tahap menyesuaikan, menyelaraskan, menyeimbangkan suara, dan pemberian efek suara berupa musik pada program dengan tetap memperhatikan kepentingan gambar yang ditampilkan. Setelah proses ini selesai dilanjutkan dengan melakukan peninjauan, yaitu pengecekan keseluruhan materi program.

f. Mastering

Mastering merupakan proses akhir dari pascaproduksi, yaitu mentransfer 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 adalah rincian dari seluruh dana yang digunakan untuk sebuah produksi (Mabruri, 2013, pp. 61-64). Dalam merancang anggaran, rencana anggaran biaya dari awal hingga akhir harus disusun secara detail. Pertimbangan

dalam menyusun anggaran, ditentukan oleh kebutuhan dari tiap kru dan berbagai adegan yang akan diambil saat produksi. Selain itu rancangan anggaran tidak hanya mengenai kebutuhan barang-barang produksi saja, tetapi elemen seperti honor kru, akomodasi, hingga dana tak terduga juga masuk ke dalam rancangan anggaran.