



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Dalam tahap pembuatan program televisi ini, penulis menggunakan tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut tiga tahapan pembuatan yang dilakukan oleh penulis:

3.1.1 Pra Produksi

Pada proses pembuatan program televisi ini, produser menentukan tim sebagai langkah pertama. Bekerja sama dengan orang yang memiliki keinginan serupa akan lebih mudah untuk mengatur ataupun saling mengarahkan.

Tahapan pra produksi merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh penulis bersama dengan rekan sekelompok, adapun tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Menentukan Ide dan Tema Besar

Dalam tahap ini penulis berunding dengan rekan sekelompok mengenai apa yang ingin di angkat untuk dijadikan program televisi. Awal mula ide atau gagasan muncul dari rekan satu kelompok, ide yang diceritakan oleh rekan satu kelompok yaitu Yusuf Mahardhika dan Argatrisna yang sangat menarik untuk dikembangkan oleh penulis selaku produser dalam program televisi ini. Setelah ide atau gagasan didapat, tahap selanjutnya penulis mulai menentukan tema

yang akan dijadikan sebagai program televisi yang akan di produksi nanti. Tema program ini adalah sejumlah kegiatan dibalik layar para jurnalis dalam memproduksi sebuah konten berita. Peran dari jurnalis olahraga memang sangat penting bagi khalayak. Namun dalam segi dibalik layar pekerjaan jurnalisitk, peran seorang jurnalistik olahraga masih menjadi tanda tanya. Tv program ini memberikan pengetahuan kepada penontonnya bagaimana proses jurnalis olahraga dalam membuat suatu karya berita televisi.

Nama program ini adalah *Dot Newsroom*, kata Dot yang artinya titik pada nama web dan *Newsroom* yang artinya ruang redaksi. Dilihat dari nama program tersebut maka program ini akan menyajikan program mengenai sejumlah kegiatan dibalik layar para jurnalis. *Dot Newsroom* menghadirkan dinamika serta drama proses pencarian kabar. Kita menyadari bahwa semua bermula pada generasi-generasi milenial yang sangat suka memberikan suatu informasi yang biasa kita kenal dengan citizen journalism atau disebut dengan jurnalisme warga. Program *Dot Newsroom* ini akan memberikan pengetahuan kepada penontonnya bagaimana proses dalam peliputan berita televisi. Kegiatan yang dilakukan di lapangan sehingga bisa menghasilkan sebuah berita yang nantinya akan ditayangkan di televisi. Kegiatan yang ditampilkan seperti bagaimana wawancara dengan narasumber, serta kerjasama antara reporter dengan kameramen untuk menentukan tempat liputan yang sesuai dan menarik.

2) Menentukan Riset

Dalam menentukan sebuah tema, penulis beserta rekan satu kelompok meriset terlebih dahulu apa yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah program televisi. Dalam melakukan riset, penulis menemukan beberapa artikel dan acara program televisi yang menjadi acuan pembuatan program televisi dengan tema yang akan diangkat. Beberapa karya terdahulu yang menjadi acuan penulis dalam membuat karya adalah *The Newsroom* yang merupakan sebuah program acara realitas yang disiarkan di *NET*. sejak 19 Mei 2018. Acara ini menampilkan sejumlah di balik layar kegiatan para jurnalis *NET*. dalam melaporkan sejumlah peristiwa terkini di masyarakat. Dengan mengambil latar belakang dunia jurnalisme televisi yang memperkenalkan para reporternya yang rata-rata berpenampilan menarik sebagai kunci penting untuk meraih perhatian para penonton. Karya selanjutnya adalah artikel Wordpress.com yang berjudul Diki Umbara “Di balik layar dan hal-hal lainnya” artikel ini membahas salah satu program acara *Hotman Paris Show* dari seorang tim kreatif yang bekerja di salah satu program acara televisi ini. Diceritakan dimulai dari bagaimana pekerjaan tim kreatif dalam dunia pertelevisian, salah satu tugas penting seseorang yang tergabung di tim kreatif adalah riset.

Dari riset karya tersebut penulis mendapatkan inspirasi mengenai apa yang akan dibahas nantinya di persegmennya dalam program televisi serta riset karya tersebut menjadi acuan bagi

penulis untuk dapat menghasilkan program televisi yang bagus dan menarik.

3) Membuat Naskah

Proses pembuatan naskah, sebelum masuk ketahap produksi kami jadi tahu apa saja kebutuhan-kebutuhan saat produksi, berapa biaya yang dibutuhkan, dan berapa lama jadwal *shooting* akan berlangsung. Isi naskah bisa mengenai keseruan selama di lokasi shooting dan juga memberikan info-info lokasi yang di datangi ataupun fakta-fakta yang terdapat dari lokasi itu sendiri. Program *Dots Newsroom* akan menggunakan bahasa naskah yang dibuat lebih santai agar penonton bisa lebih mudah menerima dan mengerti. Di bawah ini adalah tabel dari bahasa naskah program *Dots Newsroom*.

Tabel 3.1 Naskah program *Dots Newsroom*

NASKAH					
SLUG	SEGMENT	LOOK	SCENE & AUDIO	NOTES	SHOT
SEGMENT 1					
		Insert yang terkait	Talent: Hots/Jurnalis Olahraga =Penjelasan Mengenai Perkembangan		- Kantor <i>Skor.id.</i> - Suasana orang- orang

			<p>Jurnalisme</p> <p>Olahraga=</p> <p>SEJALAN DENGAN KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG SEDEMIKIAN PESAT. KEBERADAAN TELEVISI MEMEGANG PERANAN YANG SANGAT PENTING UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI.</p>		<p>kantor</p> <p><i>Skor.id.</i></p>
		<p>Insert yang terkait</p>	<p>PERKEMBANGAN JURNALISME OLAHRAGA SENDIRI DIMULAI DARI SIARAN BERITA OLAHRAGA YANG DILAKUKAN OLEH</p>		<p>- Kantor</p> <p><i>Skor.id.</i></p> <p>- Suasana</p> <p>orang-</p> <p>orang</p> <p>kantor</p>

			<p>RADIO REPUBLIK INDONESIA.</p> <p>TELEVISI REPUBLIK INDONESIA ATAU YANG DIKENAL DENGAN SEBUTAN (TVRI) MERUPAKAN STASIUN TELEVISI PERTAMA DI INDONESIA YANG JUGA TIDAK LEPAS DARI KONTEKS OLAH RAGA.</p>		<i>Skor.id.</i>
A1	OPENING	<p>Opening di pintu masuk kantor <i>Skor.id</i> Ruang tamu depan kantor <i>Skor.id</i> = (Kemal Krisna)</p>	<p>(KEMAL KRISNA)</p> <p>**HAI NAMA GUA KEMAL KRISNA, GUA ADALAH SEORANG JURNALIS OLAHRAGA, DAN HARI INI GUA AKAN MENJADI PEMANDU ANDA DALAM ACARA DOT NEWSROOM DIMANA KALIAN AKAN MELIHAT DI</p>		<p>- Kantor <i>Skor.id.</i></p> <p>- Halaman depan, pintu masuk kantor <i>Skor.id.</i></p> <p>- Kemal Out Frame.</p> <p>- Pintu dibuka dari berbagai</p>

			BALIK LAYAR BAGAIMANA MEDIA SEBENARNYA BEKERJA, JADI IKUTIN TERUS YA		angle - Kemal jalan ke kursi dari berbagai angle
		Gambar Infografik disertai VO (Voice Over)	BERITA OLAMHRAGA MERUPAKAN SALAH SATU BERITA YANG SERING DIHADIRKAN OLEH MEDIA UNTUK MENARIK JUMLAH PEMBACA. KARENA, BERITA OLAMHRAGA MEMILIKI RATING PENGAKSESAN YANG CUKUP TINGGI.		- Gambar Infografik yang terkait
		Halaman tengah kantor Skor.id (Kemal Krisna)	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN APA ITU JURNALIS OLAMHRAGA DAN JURNALISME		- Halaman tengah kantor Skor.id - Kemal

			OLAHRAGA		duduk di kursi
		Insert yang terkait disertai VO	<p>SECARA UMUM JURNALISME OLAHRAGA MERUPAKAN SUATU BENTUK JURNALISME YANG MELAPORKAN TENTANG TOPIK OLAHRAGA. PERKEMBANGAN OLAHRAGA BAGI MEDIA TELEVISI MENJADI SUATU HAL YANG TIDAK AKAN PERNAH MEMBOSANKAN UNTUK DINIKMATI BAGI PENGGEMARNYA.</p>		<p>- Kantor <i>Skor.id.</i></p> <p>- Suasana orang-orang kantor <i>skor.id.</i></p>
		Penjelasan dari Kemal Krisna	<p>(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN TAHAP-TAHAP PEMBUATAN PROGRAM TELEVISI</p>		- Kemal duduk dikursi

			(PRA PRODUKSI, PRODUKSI, DAN PASCA PRODUKSI)	
		Insert yang terkait disertai VO	DALAM ALUR PRODUKSI PRODUK BERITA, TAHAPAN PRA PRODUKSI MERUPAKAN TAHAPAN AWAL DARI PROSES PRODUKSI. TAHAP PRA PRODUKSI MEMILIKI PERAN PENTING TERHADAP KESUKSESAN ATAU KELANCARAN PROSES PRODUKSI. PROSES PRA PRODUKSI TERBAGI MENJADI BEBERAPA TAHAPAN, YANG PERTAMA ITU MENENTUKAN IDE DAN KONSEP. SETELAH MENENTUKAN IDE	<ul style="list-style-type: none"> - Meeting - Diskusi antar personal - Diskusi antar kelompok

			<p>DAN KONSEP, MAKA PERLU DILAKUKAN RISET, RISET INI BERTUJUAN UNTUK MENGUMPULKAN INFORMASI TERKAIT CERITA YANG AKAN DITULIS. SETELAH ITU LANGKAH SELANJUTNYA ADALAH MEMBUAT NASKAH. DALAM PEMBUATAN VIDEO ATAU FILM, NASKAH BISA DIJADIKAN ACUAN DALAM PROSES PRODUKSI.</p>		
		<p>Penjelasan dari Kemal Krisna</p>	<p>(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN BAGAIMANA RISET YANG DILAKUKAN OLEH JURNALIS SKOR.ID</p>		<p>- Kemal riset data di laptop dari berbagai angle dan berbagai ekspresi gestur</p>

					tubuh)
		Penjelasan dari Kemal Krisna	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN BAGAIMANA PEMBUATAN NASKAH		- Kemal membuat Naskah menggunakan laptop
		Insert yang terkait disertai VO	DALAM SETIAP PRODUKSI DIBUTUHKAN KOMPONEN ATAU PERALATAN YANG HARUS SUDAH TERSEDIA SEBELUM PRODUKSI BERLANGSUNG. PENANGANAN DAN PENGUNAAN PERALATAN PRODUKSI MEMERLUKAN PENGETAHUAN SERTA PENGALAMAN. BEBERAPA		- Insert Peralatan

			PERALATAN PENTING TERSEBUT ANTARA LAIN, KAMERA, LIGHTING, TRIPOD DAN MIC.		
		Penjelasan dari Kemal Krisna	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN KAMERA DI DUNIA JURNALISTIK DAN KAMERA YANG DI GUNAKAN MEDIA SKOR INDONESIA		- Kemal duduk dikursi
		Penjelasan dari Kemal Krisna	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN PENGUNAAN LIGHTING		- Kemal duduk dikursi
SEGMENT II					
		Insert yang terkait disertai VO	MENDEKATI PROSES PRODUKSI, SEMUA PERALATAN HARUS DIPERSIAPKAN. DALAM TAHAP INI MERUPAKAN TAHAPAN		- Insert Persiapan Produksi

			<p>PERSIAPAN- PERSIAPAN SEGALA HAL YANG BERSIFAT TEKNIS DAN DILAKUKAN OLEH ANGGOTA INTI DENGAN REKAN KERJA. MULAI DARI MEMPERSIAPKAN PERALATAN YANG AKAN DIGUNAKAN, SAMPAI MEMPERSIAPKAN DENA H UNTUK SETTING LAMPU, MIKROFON, KAMERA, MAUPUN DEKORASI.</p>		
		<p>Ruang Produksi Skor Indonesia</p>	<p>(KEMAL KRISNA) PENJELASAN PROJECT YANG SEDANG DI BUAT MEDIA SKOR</p>		<p>- Insert Produksi Produksi</p>

			<p>INDONESIA</p> <p>UNTUK SEKARANG GUA PRIBADI DAN TIM VIDEO, KITA LAGI NGERJAIN SEBUAH PROGRAM DARI YOUTUBE SKOR INDONESIA YANG NAMANYA SKOR STORY. ITU SEBENARNYA KAYAK SEPERTI MINI DOKUMENTER GITU. UNTUK DUA EPISODE INI KITA AKAN NGEBAHAS TENTANG FINAL SEA GAMES 1987 INDONESIA MELAWAN MALAYSIA DAN YANG SATU LAGI ITU ADALAH PERTANDINGAN PERSAHABATAN</p>		
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

			PSSI MELAWAN PSV EINDHOVEN		
		Insert yang terkait disertai VO	PROSES PRODUKSI SETELAH SEMUA KONSEP YANG DIPERSIAPKAN PADA PRA PRODUKSI TELAH SELESAI. BARULAH PELAKSANAAN PRODUKSI DIMULAI SEPERTI PROSES PENGAMBILAN GAMBAR, SUARA SERTA ELEMEN- ELEMEN YANG NANTINYA DIPERLUKAN UNTUK MEMBANGUN SEBUAH GAMBAR VIDEO. PADA TAHAP INI PRODUSER BIASANYA AKAN		- Insert contoh wawancara yang dilakukan media Skor Indonesia

			<p>BEKEJA SAMA DENGAN NARASUMBER DAN PARA CREW AGAR DAPAT MEWUJUDKAN APA YANG DIRENCANAKAN DALAM (NASKAH) MENJADI SEBUAH GAMBAR VIDEO. MASING-MASING CREW MELAKSANAKAN TUGASNYA SESUAI DENGAN RUNDOWN YANG TELAH DIBUAT.</p>	
		<p>Insert yang terkait disertai VO</p>	<p>SETELAH MELALUI TAHAPAN PRA PRODUKSI DAN PRODUKSI/ TAHAP SELANJUTNYA ADALAH PASCA PRODUKSI/ DALAM</p>	<p>- Ruangan Editor</p>

			<p>TAHAPAN INI HASIL SHOOTING DAN KUMPULAN HASIL STOCK SHOOT DIPILIH DAN DITENTUKAN KEMUDIAN DIKUMPULKAN KEDALAM SATU FOLDER SESUAI DENGAN SEGMENT, PADA PROSES VIDEO EDITING INI KITA DAPAT MEMILAH-MILAH BAGIAN MANA DARI VIDEO MENTAH YANG KITA INGINKAN DAN KITA DAPAT MEMBUANG BAGIAN-BAGIAN DARI VIDEO MENTAH YANG TIDAK KITA INGINKAN SEPERTI TAYANGAN VIDEO YANG TIDAK JELAS,</p>	
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

			BURAM, TIDAK FOKUS, ATAU TERLALU GOYANG.		
		Penjelasan dari Kemal Krisna	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN PROSES EDITING		- Kemal duduk di bangku meja kerja sambil membuka laptop
		Penjelasan dari Kemal Krisna	(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN PENGGUNAAN SOFTWARE EDITING		- Kemal duduk di bangku meja kerja sambil membuka laptop
		Insert yang terkait disertai VO	PADA SAAT VIDEO SUDAH MEMASUKI TAHAP PUBLIKASI,		- Insert platform

			<p>MAKA AKAN DIBUAT MEDIA PROMOSI DAN MEMPUBLIKASIKAN HASIL KONTEN BERITA TERSEBUT KEPADA MASYARAKAT. DALAM PUBLIKASI DAPAT MENGUNAKAN BERBAGAI MACAM MEDIA/ SALAH SATU NYA ADALAH YOUTUBE.</p>		<p>publikasi</p>
		<p>Penjelasan dari Kemal Krisna</p>	<p>(KEMAL KRISNA) MENJELASKAN PUBLIKASI HASIL VIDEO</p>		<p>- Kemal duduk di bangku meja kerja sambal membuka laptop</p>

		Video contoh konten berita dari media Skor Indonesia	SETELAH MENGETAHUI PROSES PEMBUATAN PRODUKSI KONTEN BERITA. KALI INI KITA AKAN MELIHAT SALAH SATU CONTOH HASIL KONTEN BERITA DARI MEDIA SKOR INDONESIA. KONSEP DARI VIDEO BERITA INI MENGUTAMAKAN TAMPILAN VISUAL YANG MENUNJUKKAN CARA HIDUP SEHAT ALA RAPHAEL MAITIMO. TEKNIK KAMERA YANG DIPAKAI DALAM KONTEN INI MEMAKAI BERBAGAI TIPE		- Insert yang terkait
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------

			<p>SHOT PENGAMBILAN GAMBAR SEPERTI LONG SHOT, MEDIUM SHOT/ DAN CLOSE UP. UNTUK GERAKAN KAMERA PADA KONTEN INI MENGUNAKAN TEKNIK PERGERAKAN KAMERA ZOOMING YAITU LENZA KAMERA MENDEKAT MAUPUN MENJAUHKAN OBJEK. LALU MENGUNAKAN PANNING DIMANA KAMERA BERGERAK DARI TENGAH KE KANAN ATAU DARI TENGAH KE KIRI.</p>		
SEGMENT III					

		Insert yang terkait disertai VO	KALI INI KITA AKAN MENDENGARKAN CERITA PENGALAMAN MENARIK DARI KEMAL KRISNA SELAMA BEKERJA SEBAGAI JURNALIS OLAHRAGA.		- Insert yang terkait
		Wawancara	- JADI GIMANA CERITANYA SIH BISA TERJUN MENJADI JURNALIS OLAHRAGA?		- Kemal menghadap kamera
		Wawancara	- LALU, SUDAH BERAPA LAMA KERJA DI SKOR INDONESIA?		- Kemal menghadap kamera
		Wawancara	- DARI		- Kemal

			<p>LAMANYA TAHUNNYA BEKERJA MAS KEMAL UDAH DAPET PENGHARGA AN APA SAJA ATAU PERNAH MEWAWANC ARAI PEMAIN - PEMAIN TOP?</p>		<p>mengahada p kamera</p>
		<p>Wawancara</p>	<p>- PERTAMA KALI MENJADI JURNALIS OLAHRAGA, DI HARI PERTAMA YANG DILAKUKAN TUH NGAPAIN APAKAH ADA</p>		<p>- Kemal mengahada p kamera</p>

			KESULITAN?		
		Wawancara	- APAKAH ADA KESAN YANG MEMBUAT ANDA TERTARIK TERJUN KE DUNIA JURNALIS OLAHRAGA?		- Kemal mengahada p kamera
		Wawancara	- LALU, ADA TIDAK MOMEN MENARIK KETIKA SELAMA MELIPUT BERITA?		- Kemal mengahada p kamera
		Wawancara	- ADA KELEBIHAN TIDAK ATAU KEUNTUNGAN MENJADI		- Kemal mengahada p kamera

			JURNALIS OLAHRAGA?		
		Wawancara	- BAGAIMANA KESAN KESAN UNTUK PARA CALON JURNALIS MUDA YANG INGIN MENJADI JURNALIS OLAHRAGA?		- Kemal mengahada p kamera

Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan, diantaranya meliputi penulisan naskah, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun anggaran biaya, mengurus penyewaan peralatan, mencari calon host, menentukan narasumber serta persiapan lainnya. Proses pra produksi yang penulis lakukan sebagai seorang produser sebelum memasuki tahap produksi pengambilan gambar, antara lain yaitu menyusun tim produksi. Suatu produksi program televisi melibatkan orang banyak sangat dibutuhkan kerjasama yang baik. Diantara sekian banyak orang yang terlibat, ada yang disebut tim utama. Tim utama adalah orang-orang sejak awal terlibat dalam produksi program ini sebagai acuan rekan kerja lainnya.

Dalam kelompok kecil ini, segala diskusi dimatangkan dengan sempurna agar sebuah produksi berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Tim produksi terdiri dari: produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, penata suara, penata artistik, dan penyunting gambar. Namun dalam sebuah proses produksi dibutuhkan sebuah kerja sama, sehingga hasil akhirnya pun dapat dinilai dan dinikmati bersama.

3.1.2 Produksi

Tahapan produksi mencakup semua kegiatan pada proses pengambilan gambar. Proses ini juga disebut *tapping* dan perlu ada pemeriksaan setelah pengambilan gambar selesai, jika ada yang dirasa kurang baik atau terdapat kesalahan, maka pengambilan gambar diulang lagi (Morissan, 2009, p. 270).

Tahap produksi video merupakan tahap untuk merealisasikan semua langkah yang ada di tahap pra produksi. Di tahap produksi, tim produksi video biasanya dipimpin oleh seorang sutradara yang mempunyai peran untuk bertanggung jawab terhadap berjalannya produksi video yang sedang berjalan. Biasanya sutradara dibantu oleh beberapa asisten untuk membantu kelancaran produksi video yang sedang berlangsung.

Setelah menentukan ide yang telah disepakati oleh rekan satu kelompok, penulis akan melakukan peliputan. Proses peliputan, kameramen biasa memakai kamera video untuk menangkap gambar dan merubahnya ke dalam format gelombang video. Dalam tahap *takeshoot*, peneliti akan

menggunakan banyak angle seperti *eye-level angle*, *high angle*, *low angle* dan *low position*.

Beberapa pengambilan gambar disesuaikan dengan sinopsis dan skrip serta ekspresi karakter sehingga memberi kesan dramatis pada saat pengambilan gambar. Dalam pembuatan karya program televisi, penulis akan membuat program televisi berdurasi 15-30 menit di persegmennya menjadi satu episode berdurasi 60 menit.

Hal-hal yang harus diperhatikan pada saat produksi berlangsung oleh penulis sebagai seorang produser perlu melakukan tahap berikut ini:

a. Konsumsi

Penulis selaku produser bertanggung konsumsi adalah hal yang penting dimana kualitas dan kuantitas makanan tidak boleh diabaikan. Dalam mengeluarkan dana sekalipun harus sehemat mungkin disebabkan tipisnya dana dan tidak boleh juga terlalu berlebihan menekan dana. Karena bila kekurangan makanan dapat mengurangi mood serta kualitas kerja tim. Makanan yang berkualitas dengan jumlah yang cukup dan pada waktu yang tepat, dijamin dapat memberikan energi tambahan dan semangat waktu kami memproduksi program televisi ini.

b. *Briefing* produksi

Briefing produksi merupakan tahap yang penting agar produksi terlaksana sesuai dengan mekanisme kerja yang

diinginkan produser. Selain itu, briefing produksi merupakan langkah untuk adaptasi setiap kru yang tergabung dalam pelaksanaan produksi. Pemahaman cara kerja masing-masing wewenang dan batas kerjanya, sesuai instruksi sutradara sebagai pemimpin produksi dilapangan agar tidak bercampur aduk.

c. Akomodasi dan Transportasi

Masalah tempat dan waktu sangat menentukan apakah target produksi program ini bisa tercapai atau tidak. Demi menghindari keterlambatan, maka penulis akan memutuskan mewajibkan seluruh tim untuk berkumpul dirumah yang sudah ditentukan, agar semua alat-alat pribadi maupun sewaan yang sudah lebih dahulu dikumpulkan dan disimpan. Penulis dan rekan satu kelompok masing-masing akan membawa satu mobil sebagai alat transportasi.

3.1.3 Pasca Produksi

Tahapan ini mencakup semua kegiatan setelah pengambilan gambar sampai materi itu dinyatakan selesai sampai siap disiarkan atau diputar. Kegiatan yang termasuk dalam tahap produksi diantaranya: editing, memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain (Morissan, 2009, p. 270).

Tahap terakhir dari pasca produksi, penulis akan melakukan pengeditan dan Pengkomposisian. Setelah semua *stockshot* disusun dalam satu kesatuan kemudian melakukan proses render dalam

komputer, maka penulis akan melakukan tahap *editing video* dengan menggunakan *software editing video*. Penulis akan mempersiapkan naskah program sebagai acuan awal pembuatan karya televisi program, mempersiapkan perangkat lunak yang akan digunakan untuk editing seperti komputer dan aplikasi-aplikasi *editing*, serta mempersiapkan materi atau tutorial-tutorial yang akan membantu penulis dalam melakukan tahap *editing*. Setelah tahap editing selesai, penulis akan melakukan rendering terakhir yaitu menggabungkan semua elemen video dalam satu kemasan.

3.1.4 Peralatan

Dalam membuat *Programming-Based Project*, penulis akan menggunakan beberapa alat seperti kamera, *microphone*, *tripod*, *lighting* dan sebagainya. Kamera yang digunakan adalah kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*). Kamera ini digunakan untuk mengambil rekaman video atau *footage* suatu peristiwa dengan menggunakan beberapa teknik dalam pengambilan gambar seperti *eye-level angle*, *high angle*, *low angle* dan *low position*. Lalu, menggunakan *microphone* untuk menangkap suara agar audio yang dikeluarkan dari suara host akan terdengar dengan jelas. Penggunaan alat *tripod* untuk menyanggah kamera agar video yang diambil lebih halus dan tidak menghasilkan video yang berantakan. Selain itu penggunaan alat *lighting* pencahayaan digunakan agar konten video yang dihasilkan bisa terlihat lebih baik.

3.2 Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan oleh penulis sebagai target dari program televisi ini. Peran dari jurnalis olahraga memang sangat penting bagi khalayak. Namun dalam segi dibalik layar pekerjaan jurnalistik, peran seorang jurnalistik olahraga masih menjadi tanda tanya. Televisi program ini memberikan pengetahuan kepada penontonnya bagaimana proses jurnalis olahraga dalam memproduksi konten berita. Lalu, Target penonton mungkin bisa anak remaja usia 21 hingga 35 tahun karena angka dari umur tersebut masyarakat rata-rata gemar olahraga.

Dalam pembuatan karya program televisi, penulis akan menampilkan tayangan program yang berdurasi 15-30 menit di persegmennya menjadi satu episode berdurasi 60 menit. Program ini ingin mengajak pemirsa melihat bagaimana tahap-tahap dalam memproduksi semua konten berita. Dalam proses publikasi program ini, penulis akan memilih platform *Youtube* sebagai tempat publikasi, karena platform ini banyak digunakan dan sangat mudah untuk diakses. Akun *Youtube* yang akan digunakan sebagai tempat publikasi adalah akun *Youtube* dari penulis.

3.3 Anggaran

Penulis dan rekan satu kelompok telah mempertimbangkan anggaran yang akan dikeluarkan dalam proses pembuatan program televisi ini. Berikut adalah anggaran yang akan dikeluarkan:

Tabel 3.2 Anggaran Program Televisi

NO	Kegiatan	Pengeluaran
1.	Peralatan - Kamera DSLR (mempunyai) - <i>Microphone</i> (belum memiliki/menyewa) - <i>Tripod</i> (belum memiliki/menyewa) - <i>Lighting</i> (belum memiliki/menyewa) - Dan lain-lain.	Rp 2.000.000
2.	Akomodasi & Transportasi	Rp 300.000
3.	Konsumsi	Rp 200.000
4.	Host	Rp 1.300.000
	Total	Rp 3.800.000

Total anggaran yang dirincikan di atas merupakan harga sewa perhari dari masing-masing alat seperti microphone, tripod, lighting, dan lain lain. Ada juga beberapa alat yang memang merupakan milik pribadi salah satunya adalah kamera DSLR. Jadi total anggaran dari proses pra produksi hingga pasca produksi adalah Rp 3.800.000.