

## BAB II

### TEORI DAN KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya

Hasil karya-karya terdahulu digunakan sebagai referensi untuk karya yang akan penulis buat. Tentunya karya terdahulu tersebut memiliki unsur yang serupa dengan perencanaan karya yang akan penulis buat. Penulis akan mendeskripsikan relevansi dan perbedaan dari program siaran sejenis terdahulu. Karya-karya sejenis terdahulu yang menjadi referensi adalah sebagai berikut.

##### 2.1.1 Program Televisi Inside Indonesia



Gambar 2.1 Logo Program *Inside Indonesia*  
Sumber: YouTube *CNN Indonesia*

Tinjauan karya sejenis pertama adalah sebuah program dari stasiun *CNN Indonesia*. Program “*Inside Indonesia*” mengusung konsep *feature* berdurasi panjang tentang kehidupan sosial, sejarah, *human interest* dan kebudayaan nusantara. Menurut Prabanto (2009, p. 20), *feature* termasuk ke dalam kategori *soft news*, namun, ringan yang dimaksud bukan pada materi yang disampaikan, melainkan pada segi penyampaian informasi tersebut, karya *feature*, seberat apapun materi yang diangkat pada karya *feature*, penonton akan menikmatinya secara ringan.

Dapat dikatakan *feature* merupakan cara untuk menyampaikan suatu informasi secara mendalam tetapi dibawakan dengan cara yang ringan dan bersifat fakta terhadap berbagai aspek dalam kehidupan nyata dan menyajikannya dalam suatu rangkaian *Narasi* visual. Dalam program tersebut, informasi yang didapat melalui proses wawancara kemudian disampaikan dalam bentuk *Narasi* yang dibacakan narasumber dan pengisi suara.

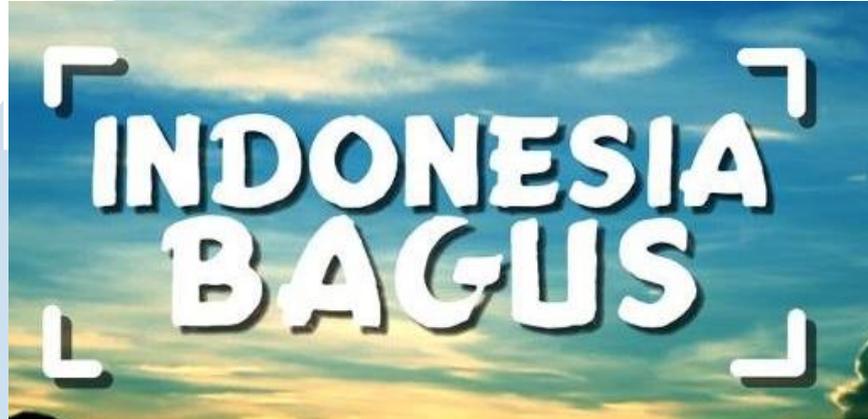
Program *Inside Indonesia* menjadi referensi penulis dalam pembuatan karya program video dokumenter *Rumah Torang* karena pembahasan dalam program ini sangat mendalam mengenai kehidupan sosial, sejarah, *human interest* dan kebudayaan nusantara. Dalam mengupas suatu topik, program ini selalu menghadirkan dua sudut pandang yang berbeda, yaitu dari sudut pandang positif dan sudut pandang negatif. Tentunya hal ini sejalan dengan tujuan penulis untuk mengangkat membuat karya tentang Teluk Bintuni dengan melihat dari dua sudut pandang yang berbeda.

Program ini juga menjadi contoh bagi penulis karena menerapkan prinsip jurnalisme positif dengan mengangkat suatu topik atau isu tidak hanya menampilkan permasalahan yang ada, tetapi juga menghadirkan sisi positif dan mencoba untuk memberikan solusi dengan memberikan kesempatan untuk mewawancarai ahli dan masyarakat tertentu. Selain itu, penulis ingin mengadaptasi cara pengambilan gambar visual yang dilakukan dalam program tersebut.

Namun, perbedaan karya yang ingin penulis buat yaitu program video dokumenter *Rumah Torang* dengan program *Inside Indonesia* adalah beberapa episode dalam program *Inside Indonesia* hanya berfokus pada penyajian informasi mengenai destinasi yang dikunjungi. Sedangkan pada program *Rumah Torang* memberikan informasi yang tidak hanya mengenai destinasi dan kekayaan alam saja, tetapi menyajikan informasi mengenai eksistensi budaya dan tradisi yang menjadi warisan budaya Indonesia.

## 2.1.2 Program Dokumenter Indonesia Bagus

Gambar 2.2 Logo Program *Indonesia Bagus*



Sumber: *bombastis.com*

Tinjauan karya sejenis kedua adalah program siaran dari stasiun NET TV yaitu program “Indonesia Bagus”. Genre dari program siaran ini yaitu dokumenter tentang kearifan lokal dan kebudayaan nusantara. “Indonesia Bagus” mencoba untuk menceritakan kehidupan dan kebudayaan masyarakat adat yang jarang terjangkau oleh masyarakat luas yang ada di Indonesia. Menurut Gazalba dalam Teng (2017, p. 71) kebudayaan dapat didefinisikan sebagai cara berpikir yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat dalam satu ruang dan waktu sehingga terjalinnya suatu kegiatan yang membentuk kesatuan sosial. Tentunya berbagai macam kebudayaan yang ada memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

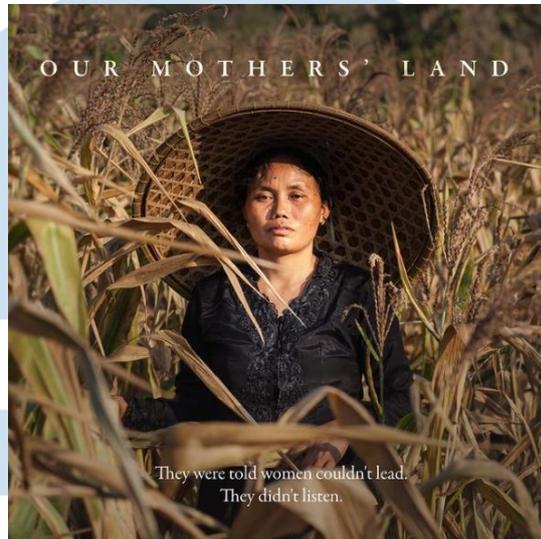
Terdapat berbagai macam episode dalam program “Indonesia Bagus” dan dikemas dalam bentuk *visual stowathrytelling*. Salah satunya adalah episode “Indonesia Bagus - Cianjur” yang mencoba untuk mengikuti individu atau tokoh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari serta membahas kisah individu tersebut dengan menggunakan sudut pandang orang pertama dalam bercerita. Hal tersebut menjadi salah satu kelebihan dalam program ini karena dapat membawa penonton menjadi terbawa suasana individu tersebut dalam bercerita. Selain itu, kelebihan dari pembawaan secara *storytelling* lebih mudah untuk diingat lebih lama oleh para penonton (Boris, 2017, para. 3-5).

Salah satu episode yang menjadi referensi penulis dalam membuat video dokumenter *Rumah Torang* adalah episode “Indonesia Bagus - Teluk Bintuni”. Penulis ingin mengadaptasi bagaimana teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam program “Indonesia Bagus” sangat baik sehingga dapat memanjakan mata para penonton. Selain itu, episode “Indonesia Bagus - Teluk Bintuni” menjadi gambaran bagi penulis bagaimana situasi dan kondisi yang terdapat di Teluk Bintuni. Program Indonesia Bagus juga menjadi referensi penulis karena membuktikan bahwa tayangan program tv dokumenter berdurasi 20 menit juga bisa disebarluaskan melalui *platform* YouTube tanpa adanya iklan. Kelemahan dalam episode tersebut adalah “Indonesia Bagus” mencoba untuk menceritakan kehidupan masyarakat yang mendapatkan pekerjaan dari salah satu perusahaan migas di Teluk Bintuni, tetapi tidak mencoba untuk mengangkat bagaimana dampak-dampak yang terjadi akan kehadiran perusahaan tersebut.

Relevansi program siaran *Indonesia Bagus* dengan program siaran *Rumah Torang* yaitu fokus dari isi cerita yang diangkat oleh program siaran “Indonesia Bagus” yang tidak hanya menceritakan tentang kehidupan sosial, kebudayaan, dan destinasi wisata di suatu tempat, tetapi bagaimana isu yang diangkat dengan menambahkan kisah bersejarah saat mengunjungi suatu tempat. Hal tersebut berkaitan dengan program siaran *Rumah Torang* yang berfokus pada cerita mengenai kebudayaan dan sejarah di suatu daerah dengan penyajian informasi yang menghibur serta informatif. Perbedaannya adalah program *Rumah Torang* menyuguhkan dampak bagi masyarakat luas dengan mengaitkan bagaimana budaya dan tradisi berpengaruh untuk menjaga kekayaan alam.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.1.3 Laporan Dokumenter Investigasi *The Gecko Project*



Gambar 2.3 Poster Dokumenter *Our Mothers Land* karya *The Gecko Project*  
Sumber: *instagram thegeckoproject*

Tinjauan karya sejenis ketiga adalah program dokumenter dari The Gecko Project.. Genre dari program dokumenter ini adalah *investigative reporting*. The Gecko Project merupakan suatu inisiatif jurnalisme investigasi yang didirikan untuk mengangkat isu-isu tentang tindak korupsi yang mendorong pencaplokan lahan dan kehancuran hutan-hutan tropis. Inisiatif ini bertujuan untuk menarik perhatian terhadap dampak dari kesepakatan-kesepakatan lahan besar, terutama untuk produksi pangan, terhadap beberapa permasalahan dunia yang paling mendesak: perubahan iklim, keruntuhan keanekaragaman hayati, ketahanan pangan, dan hak-hak masyarakat adat dan komunitas-komunitas pedesaan lainnya. The Gecko Project sendiri didirikan di Earthsight pada 2017 dan menjadi organisasi independen pada 2019.

Pada gambar 2.3 merupakan salah satu karya The Gecko Project yang berjudul "*Our Mothers Land*". Karya tersebut bekerja sama dengan dengan *Mongabay* yang mengangkat isu tentang ratusan masyarakat pedesaan berkonflik dengan perusahaan yang ingin menguasai sumber daya desa tersebut. Relevansi program dokumenter The Gecko Project dengan program

siaran *Rumah Torang* yaitu fokus dari isi cerita yang diangkat adalah sama-sama mengenai isu lingkungan, sumber daya alam, masyarakat adat.

Perbedaannya yang dimiliki adalah The Gecko Project mengemas liputan investigasi ke dalam dokumenter. Sedangkan pembuatan dokumenter *Rumah Torang* dikemas dengan pembawaan dokumenter yang disampaikan secara lugas tetapi dengan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti.

#### 2.1.4 Program Video Feature WatchDoc Image



Gambar 2.4 Logo *WatchDoc Image*

Sumber: YouTube *Watchdoc Image*

Tinjauan karya sejenis keempat adalah program dari *Watchdoc Image*. *Watchdoc Images* menghadirkan program video dokumenter yang membahas fenomena yang unik dan inspiratif. Genre dari program siaran ini yaitu dokumenter tentang kuliner, metropolitan, kearifan lokal, dan kebudayaan nusantara. Dokumenter merupakan salah satu format dalam berita berbentuk video yang menekankan pada peristiwa yang nyata dan melibatkan manusia sebagai pelaku peristiwa yang dapat bercerita terkait pengalaman dan isu yang dibahas dalam karya dokumenter (Oramahi, 2017, p. 58).

*Watchdoc Images* selalu mencoba mengemas dan mendokumentasikan semua hal yang berkaitan tentang isu yang sedang berjalan dan selalu mencoba untuk melakukan wawancara dengan narasumber yang berkaitan

dengan isu yang diangkat. Penjelasan yang komprehensif lalu dikemas secara mendalam terkait isu-isu yang diangkat juga menjadi kelebihan tersedih dalam karya yang dibuat oleh Watchdoc Images. Dalam unsur suara, program ini hanya menyajikan *Narasi* suara lewat suara narasumber dan backsound.

Relevansi dari karya Watchdoc Image dengan karya yang ingin penulis buat yaitu menyampaikan informasi dalam bentuk visual dan dikemas dalam bentuk dokumenter. Sedangkan perbedaan yang dimiliki oleh karya penulis dengan karya Watchdoc Image adalah karya yang ingin penulis buat tidak hanya mengangkat tentang kebudayaan dan kearifan lokal, tetapi juga mengangkat isu-isu lingkungan.

#### 2.1.5 *Narasi*



Gambar 2.5 Dokumenter *Narasi Newsroom*  
Sumber: Youtube *Narasi*

Tinjauan karya sejenis kelima adalah video dokumenter dari media *Narasi*. Video dokumenter ini berjudul “Suku Mpur Melawan Deforestasi”. Video dokumenter ini masuk pada segmen *Narasi People*. Video dokumenter ini menceritakan tentang perjuangan salah satu suku di Papua Barat dalam mempertahankan hutannya. Video dokumenter ini juga bercerita tentang alam, kearifan lokal, dan kebudayaan serta eksplorasi alam Indonesia. Video dokumenter ini diklasifikasikan sebagai *participatory documentary*. Jenis *participatory documentary* merupakan dokumenter yang menjadikan tim produksi dalam suatu program menjadi seseorang yang turut serta membawakan dokumenter tersebut. Tim produksi juga terlibat dan

berinteraksi langsung dengan subjek yang ingin diangkat atau diceritakan dalam dokumenter (Nichols, 2001, pp. 115-118).

Kelemahan yang dimiliki dalam video dokumenter ini adalah program tersebut seakan terlalu fokus pada reporter yang membawakan program tersebut seperti pelancong. Sehingga hal tersebut menyebabkan adanya titik kelemahan dan kurangnya eksplorasi informasi dari sisi masyarakat setempat secara mendalam. Seharusnya, *participatory documentary* yang baik adalah menghadirkan reporter di depan kamera sekaligus memperoleh informasi secara mendalam (Nichols, 2001, p. 118). Oleh karena itu, *Rumah Torang* akan mengisi kelemahan dan kekosongan tersebut dengan memperoleh informasi secara mendalam melalui masyarakat setempat agar penonton dapat memahami isu di lapangan secara nyata dan lebih kredibel.

Relevansi dari video dokumenter yang dibuat oleh *Narasi* dengan karya yang ingin penulis buat yaitu menyajikan informasi mengenai perjuangan dan hak masyarakat adat di Papua Barat khususnya di Teluk Bintuni. Selain itu juga membahas tentang kearifan lokal, dan kebudayaan. Video dokumenter yang dibuat oleh *Narasi* ini juga sebagai acuan penulis bahwa pembuatan dokumenter tidak harus selalu panjang dan mementingkan durasi, namun lebih berorientasi kepada isi dan cerita yang dibawakan. Sedangkan perbedaan yang dimiliki dari karya penulis dengan program siaran Jejak Petualang adalah karya yang ingin penulis buat tidak menggunakan pembawa acara, tetapi lebih memberikan ruang terhadap masyarakat untuk dijadikan narasumber yang nantinya informasi tersebut akan divisualisasikan.

## **2.2 Teori atau Konsep yang digunakan**

### **2.2.1 *New Media Theory***

Media baru merupakan sebuah hasil dari digitalisasi konten yang memungkinkan adanya proses konvergensi dimana industri media, teknologi dan layanan internet bergabung dalam jaringan komunikasi dan konten (Flew,

2005, p. 1). Selain itu, Flew juga menyebutkan bahwa media baru merupakan semua bentuk media yang menggabungkan dan menyatukan tiga unsur, yaitu: *computing and information technology (IT)*, *communication network*, dan *convergence (digitized media and information content)* (Flew, 2005, p. 2). Bentuk dari media baru adalah konten media yang digabungkan dan diintegrasikan ke dalam semua jenis data, teks, suara, dan gambar yang kemudian disimpan dalam format digital untuk didistribusikan melalui jaringan. Media baru memiliki istilah lain sebagai *digital media* yang memiliki ciri-ciri di mana suatu informasi yang didapatkan dan disebar sangat mudah dimanipulasi, informasi yang padat dan berjejaring. Selain itu, menurut Baran dan Davis media baru menyediakan karakteristik selektif yang memungkinkan suatu individu untuk merangkai pesan dan informasi ke dalam kebutuhan mereka. Sedangkan menurut Simarmata (2014, p. 19) media baru hadir karena media konvensional telah lama dikritisi karena kecenderungan bias dalam pemberitaannya yang tentunya bertolak belakang dengan peran media sebagai sumber informasi yang independen dan sebagai institusi sosial.

Tabel 2.2 Karakteristik Media Konvensional vs Media Baru

	Karakter	Media Konvensional	Media Baru
1	Isi	Cenderung terbatas, adanya sensor, pembatasan oleh <i>space</i> , unsur lokalitas	Tidak terbatas, transparan, prinsip global, bebas, publikasi isi cepat
2	Orientasi fungsi	Kelas elit, mengabaikan universalitas publikasi	Semua kalangan, akses universal
3	Institusi	Terpusat, dikendalikan oleh pemilik, adanya konsentrasi kepemilikan, membutuhkan modal besar	Terdesentralisasi, fleksibel, anonimitas, pengguna sebagai pemilik, hanya untuk modal akses
4	Akses publik	Rendah, satu arah	Sangat luas, multi-arah, interaktif, kebebasan, kesetaraan ( <i>equality</i> )

Sumber: (Simarmata, 2019)

Menurut Straubhaar (2008) dalam Dedi Kusuma (2016, p. 79), adanya perubahan adaptasi media menjadi media baru karena disertai dengan kondisi dan tren gaya hidup masyarakat global. Salah satu contoh perubahan tersebut

adalah para pembaca media cetak yang saat ini mulai beralih mengakses informasi ke media daring melalui gawai. Selain itu, fleksibilitas yang dimiliki oleh media baru menjadi salah satu keunggulan dimana para pekerja media tersebut dapat memberikan dan menyebarkan informasi dalam bentuk apapun, dimanapun, dan kapanpun.

Media baru juga sangat berhubungan erat dengan konsep konvergensi media baru. Menurut Jenkins dalam Friedrichsen & Kamalipour (2017, p.78) konvergensi media baru didefinisikan sebagai proses yang berkelanjutan dan penyatuan di mana teknologi informasi, konten, pemirsa, dan industri saling berhubungan. Hal ini berkaitan dengan pemanfaatan penyebaran informasi tentang Teluk Bintuni dalam bentuk visual yang disebarkan melalui media sosial yang juga merupakan bagian dari *new media*. Menurut Antony Mayfield (2008), media sosial seringkali dipahami sebagai sebuah kelompok media online jenis baru yang memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut.

- 1) *Participation*: media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari semua orang yang memiliki suatu ketertarikan. Hal ini menghilangkan batas antara media dan penonton.
- 2) *Openness*: kebanyakan media sosial saat ini sangat terbuka untuk proses komunikasi dua arah dan partisipasi.
- 3) *Conversation*: media sosial lebih baik dilihat sebagai dua arah dari sebuah percakapan.
- 4) *Community*: media sosial memungkinkan adanya komunitas untuk terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif.
- 5) *Connectedness*: kebanyakan media sosial saat ini berkembang pesat dengan memanfaatkan keterikatan dengan sumber daya lain.

Media baru dapat menawarkan suatu kapasitas untuk memperluas *volume* informasi yang memungkinkan setiap individu mendapatkan informasi tersebut. Selain itu, McQuail (2000, p. 119) berpendapat bahwa

kebanyakan media baru saat ini memungkinkan adanya komunikasi dua arah yang bersifat interaktif dan memungkinkan adanya penerimaan informasi yang luas bagi khalayak. Semua informasi terkait potensi alam dan kebudayaan yang terdapat di Teluk Bintuni perlu disampaikan secara jelas agar dapat menjadi perhatian publik. Proses penyebaran informasi di era yang serba praktis dengan kemunculan internet saat ini memudahkan manusia dalam bertukar informasi. Berdasarkan hasil riset oleh *Hootsuite* dan *We Are Social* mengenai *Global Digital Report 2021*, dari total populasi 274,9 juta penduduk, Indonesia mencetak 202,6 juta pengguna internet hingga Januari 2021 (Stephanie, 2021, para. 3). Hal tersebut menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 73,7 persen pada Januari 2021.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan ruang interaktif dan berbagai macam teknologi media baru, diharapkan karya program dokumenter ini dapat menjangkau masyarakat secara luas, terutama dengan memanfaatkan *platform YouTube* sebagai media baru.

### **2.2.2 Video Dokumenter**

Dokumenter merupakan sebuah program yang menyajikan suatu cerita nyata dan dilakukan di lokasi sesungguhnya, didukung *Narasi* untuk melengkapi cerita. Program dokumenter bukan hanya sekedar suatu cerita, tetapi merupakan urutan kejadian baik yang sudah terjadi di masa lampau ataupun yang sedang terjadi saat ini, sehingga dalam proses produksinya terkadang tidak terlalu memerlukan sinopsis, tetapi hanya *treatment* sebagai kerangka cerita yang mengandung benang merah atau garis besar penuturan alur cerita dengan urutan peristiwa dan kejadian secara mendalam (Latief & Utud, 2015, p. 42). Sedangkan, Fred Wibowo (1997, p. 146) menjelaskan bahwa program video dokumenter merupakan suatu program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta objektif yang memiliki nilai eksistensial dan esensial, yaitu pengemasan urutan kejadian yang menyangkut dengan lingkungan hidup, kehidupan, dan situasi nyata.

Ayawaila (2017, pp. 22-23) dalam bukunya yang berjudul “Dokumenter: dari ide sampai produksi” menjelaskan bahwa terdapat beberapa kriteria dari sebuah video dokumenter. Pertama, semua hal yang ditayangkan dalam dokumenter merupakan kejadian yang sesungguhnya. Kedua, semua hal yang ditayangkan dan diceritakan dalam sebuah karya dokumenter harus berdasarkan peristiwa yang faktual dan benar-benar terjadi. Ketiga, para sutradara harus bisa mengetahui peristiwa yang faktual untuk kemudian dituangkan dalam karya dokumenter. Keempat, dalam sebuah karya dokumenter harus lebih memfokuskan pada isi dan pemaparan objek atau subjek dokumenter, bukan dari alur cerita. Selain itu, menurut Nichols (2001, pp. 99-137) dalam bukunya yang berjudul “*Introduction Documentary*” menjelaskan bahwa terdapat enam jenis video dokumenter, yaitu; *poetic documentary*, *expository documentary*, *observational documentary*, *participatory documentary*, *reflective documentary*, dan *performative documentary*. Namun, disini penulis hanya mengacu pada beberapa jenis dokumenter yang relevan dengan karya dokumenter yang akan penulis buat, diantaranya adalah:

1) *Expository Documentary*

Jenis dokumenter ini lebih menekankan pada pendekatan *voice of god*. Jenis dokumenter ini juga mencoba untuk menghadirkan *voice-over* dari narator untuk dijadikan sebagai jalan cerita dokumenter. Gambar yang direkam dalam jenis dokumenter ini menjadi pendukung *voice-over* dan mengikuti apa yang disampaikan oleh narator. Dapat dikatakan *voice-over* menjadi elemen penting utama yang disampaikan, sedangkan gambar menjadi pendukung *voice-over*.

2) *Observational Documentary*

Jenis dokumenter ini lebih menekankan pada kebenaran yang terjadi dalam suatu momen. Para pihak yang terlibat dalam pembuatan jenis dokumenter ini harus membiarkan proses mereka secara apa

adanya, sehingga membiarkan subjek untuk bergerak secara bebas, alami, dan tidak menghiraukan sutradara.

3) *Participatory Documentary*

Jenis dokumenter ini mengharuskan para pembuat film untuk terjun langsung berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan subjek atau objek yang akan diceritakan atau diliput. Metode terjun langsung digunakan agar para pembuat film lebih memahami kultur, situasi, dan menghadirkan konteks cerita yang lebih akurat. Selain itu metode ini juga memungkinkan para pembuat film untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari masyarakat sekitar.

4) *Reflective Documentary*

Jenis dokumenter ini mencoba untuk menghadirkan kebenaran yang terjadi dalam cerita yang diangkat untuk penonton. Jenis dokumenter ini juga menekankan untuk bisa mewakili suatu isu dalam sebuah karya. Oleh karena itu, dokumenter ini mencoba untuk membuka mata penonton terkait isu-isu tertentu secara jelas dan nyata. Dari isu-isu tersebut penonton didorong untuk merefleksikan persepsi mereka terkait isu yang diangkat untuk selanjutnya penonton didorong untuk menganalisis kebenaran dalam film dokumenter tersebut.

Dari penjelasan jenis-jenis dokumenter di atas, penulis akan menggabungkan keempat jenis dokumenter tersebut untuk diimplementasikan ke dalam karya dokumenter yang akan penulis buat. Tujuan dari penggabungan keempat jenis dokumenter tersebut untuk memperkaya dan mengembangkan jenis dokumenter yang sudah ada.

### **2.2.3 Generasi-Y dan Generasi-Z**

Menurut Horovitz (dalam Suryadi, 2015, p. 2) kategori generasi Y yang juga disebut generasi milenial merupakan kelompok generasi yang lahir awal 1980 an hingga awal 2000-an. Generasi Y dianggap sebagai sosok yang memiliki sikap toleransi dan rasa yang kuat terhadap suatu komunitas, baik

dalam skala lokal ataupun global (Suryadi, 2015, p. 2). Sementara itu, generasi-Z memiliki kecenderungan terhadap teknologi dan informasi. Menurut Putra, informasi dan teknologi menjadi bagian dari kehidupan generasi Z, karena generasi tersebut lahir saat akses internet dan informasi mudah untuk ditemui, sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pandangan, nilai-nilai, dan tujuan hidup bagi generasi Z (2017, p. 132). Tentunya hal ini sesuai dengan tujuan penulis yang ingin menjadikan YouTube sebagai tempat untuk pendistribusian karya.

Selain itu penulis berharap terhadap generasi Y dan generasi Z dapat menjadi penggerak untuk membantu dalam memajukan dan mengembangkan daerah atau desa yang tidak tersentuh oleh pemberitaan atau informasi. Tentunya hal tersebut sesuai dengan program pemerintah dalam hal memajukan desa wisata yang unggul, sustainable, dan memiliki daya saing. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, generasi milenial dan generasi Z memiliki kreativitas dan pemikiran yang luar biasa dalam menciptakan suatu ide cemerlang dan terobosan yang menarik (“Peran Milenial”, 2021, para. 2).

Dalam hal ini, sesuai dengan tujuan penulis yaitu ingin menggugah para generasi muda untuk aktif dan

#### **2.2.4 Nilai Berita**

Secara umum, berita sendiri memiliki banyak pengertian. Diantaranya adalah menurut Sumadiria berita merupakan laporan atau kabar tercepat mengenai fakta-fakta atau ide terbaru yang menarik, benar, dan penting bagi sebagian besar publik, yang disebarakan melalui media berkala seperti televisi, radio, surat kabar, dan media *online* (2005, p. 64). Pendapat lain mengatakan, menurut Paul De Massenner berita adalah informasi yang menarik dan penting untuk khalayak. Menurut Charnley dan James M. Neal berita adalah laporan tentang sebuah peristiwa, situasi, opini, kondisi, sesuatu yang

penting, menarik, baru, dan harus secepatnya disampaikan kepada masyarakat (Rani, 2013, p. 88).

Dalam setiap pemberitaan dan karya jurnalistik tentunya harus terdapat sebuah nilai berita didalamnya. Nilai berita merupakan pesan yang tersirat dan karakter intrinsik dalam berita yang ingin disampaikan para jurnalis kepada pembacanya. Nilai berita juga menjadi ukuran yang berguna dan bisa diterapkan untuk menentukan apakah berita tersebut layak (*newsworthy*) untuk disebarluaskan kepada masyarakat luas (Ishwara, 2005, p. 53). Terdapat berbagai macam nilai berita menurut para ahli. Menurut Sallot, Steinfatt, dan Salwen, menyebutkan bahwa nilai berita tersebut adalah: *factual accuracy* (ketepatan fakta), menarik untuk dibaca, *usefulness to readers* (berguna bagi pembaca), *completeness* (kelengkapan), *prompt, timely publications* (tepat, publikasi tetap pada waktunya), memaparkan permasalahan dengan baik, *mechanical/grammatical accuracy* (mekanisme/sesuatu dengan tata bahasa yang tepat), dan *fairness to different views* (keadilan atas adanya perbedaan pandangan) (Sallot, L.M., dkk, 1998, p. 367). Sedangkan menurut Harahap (2007, pp. 8-11), nilai berita terbagi menjadi aktual, kedekatan (*proximity*), menarik, berguna, menonjol, mencolok, dikenal (*prominence*), konflik, dan kemanusiaan (*Human Interest*).

Dalam dunia jurnalistik tidak selamanya membahas mengenai isu politik, ekonomi, konflik, bencana dan lain-lain. Namun, bisa juga mengangkat mengenai makhluk hidup seperti manusia yang mengandung sebuah nilai dari berita (Ishwara, 2011, p. 76). Dalam karya penulis merujuk pada nilai berita kemanusiaan (*human interest*), menarik dan juga berguna. Nilai berita menarik merupakan suatu pemberitaan yang membuat khalayak masyarakat kagum (Harahap, 2007, p. 8). Nilai berita berguna merupakan nilai yang bergantung pada manfaat berita yang diperoleh oleh pemirsa setelah menyaksikan berita. Sebagai seorang jurnalis tentunya harus peka untuk mengetahui berita-berita yang berguna dan bermanfaat bagi pemirsa (Harahap, 2007, p. 8). Nilai berita *human interest* merupakan nilai berita yang

segala sesuatu dapat dikembangkan atau terdapat emosi manusia baik sedih, lucu, dan dramatis yang terkandung dalam pemberitaan (Harahap, 2007, p. 11). Dalam hal ini, penulis ingin membuat karya dokumenter yang memenuhi nilai berita tersebut tentang Teluk Bintuni yang mengulas seputar kehidupan masyarakat, kebudayaan, dan kearifan lokal, serta mengulas isu lingkungan dan potensi sumber daya alam.

### **2.2.5 Kearifan Lokal**

Menurut Tjahjono dalam Wibowo, Wasino & Setyowati (2012, p. 26) menyebutkan bahwa kearifan lokal merupakan norma atau aturan yang ditaati oleh masyarakat setempat sehingga menjadi sebuah kebudayaan yang melekat pada masyarakat tersebut. Kearifan lokal dapat menjadikan 4 penentu keberlangsungan masyarakat, dalam pengelolaan sumber daya alam di lingkungan dengan baik dan dapat meminimalisasi kerusakan alam yang marak terjadi. Hal tersebut memberikan makna bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan, kegiatan, dan kepercayaan suatu masyarakat dalam mengelola alam yang berorientasi pada kelestarian lingkungan.

Di tengah perkembangan zaman saat ini tentu manusia tidak boleh melupakan akar budaya yang telah ada karena kebudayaan itu sendiri mengandung nilai-nilai yang sangat penting dan luhur yang perlu tetap dilestarikan. Perkembangan zaman dan kebudayaan modern memang harus dinikmati, namun kearifan lokal terus tetap digali agar tidak tergerus oleh zaman. Jika melupakan kearifan lokal yang ada, berarti melupakan dan mengingkari eksistensi warisan budaya nenek moyang yang memiliki simbol-simbol dan nilai yang tinggi. Salah satu kearifan lokal yang ada di seluruh nusantara adalah budaya daerah.

Selain itu, simbol-simbol budaya yang digunakan hingga saat ini tentunya mengandung nilai-nilai budaya, etika, moral sangat penting dijelaskan kepada generasi penerus. Hal tersebut merupakan salah satu

produk budaya yang merupakan kearifan lokal dan perlu untuk terus dipahami dan diresapi oleh masyarakat luas.

Pendapat lain mengatakan bahwa kearifan lokal adalah suatu pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang memiliki wujud aktivitas masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dan pemenuhan kehidupan, yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat (Rahyono, 2009, p. 30). Artinya, kearifan lokal merupakan hasil dari masyarakat tertentu yang diperoleh melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Hal tersebut berkaitan dengan nilai, dan nilai-nilai tersebut akan melekat pada masyarakat tertentu dan sudah melalui proses waktu yang panjang.

Jika diartikan secara umum, kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang baik yang ada di dalam suatu masyarakat. Nilai adalah sesuatu yang menyangkut baik dan buruk. Menurut pepper (dalam Djajasudarma 1997, p. 12) berpendapat bahwa batasan nilai mengacu pada kesukaan, pilihan, minat, tugas, kewajiban, kebutuhan, agama, hasrat, dan perasaan, oleh karena itu segala sesuatu yang baik dan buruk dapat disebut sebagai nilai. Nilai budaya termasuk dalam sistem nilai dan merupakan pedoman yang dianut oleh setiap anggota masyarakat terutama dalam berperilaku dan bersikap dan berperilaku.

Dalam lingkungan masyarakat lokal, kearifan lokal terwujud dalam bentuk seperangkat aturan yang melekat, pengetahuan, dan juga keterampilan serta nilai dan etika yang mengatur tatanan sosial yang terus hidup serta berkembang dari generasi ke generasi dan secara turun temurun. Demikian juga di wilayah Teluk Bintuni terdapat 7 suku yang mendiami kawasan tersebut. 7 kelompok sub suku besar yang mendiami teluk Bintuni antara lain sub suku Wamesa, Sebyar, Kuri, Irarutu, Moskona, Sumuri dan Sough (Suyanto, 2008, p. 164). Masyarakat Teluk Bintuni mengenal sistem kepemimpinan sejak nenek moyang mereka.

Penulis menggunakan konsep kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan salah satu suku yang terdapat di Teluk Bintuni, yaitu suku Sebyar. Meskipun sebagian besar masyarakat Suku Sebyar berprofesi sebagai nelayan, masyarakat Suku Sebyar menerapkan norma dan menjunjung tinggi aturan bahwa tidak boleh mengambil sesuatu dari alam secara berlebihan (Irwan, komunikasi pribadi, 19 Agustus, 2021). Hal tersebut tentunya membuktikan bahwa masyarakat adat dianggap sebagai pewaris untuk menjaga alam dengan baik dan memahami bagaimana cara berhubungan dengan sesama manusia dan alam (United Nations, n.d., para. 1). Manusia sebagai salah satu jenis makhluk hidup dan makhluk sosial mempunyai hubungan yang erat, baik antara sesama manusia dengan sesama makhluk hidup lainnya, maupun dengan lingkungan alam di mana manusia hidup dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan yang ada. Bahkan berbeda dengan jenis-jenis makhluk hidup lainnya, manusia mempunyai suatu kemampuan yang luar biasa untuk beradaptasi terhadap lingkungan manapun.

## **2.2.6 Proses Pembuatan Video Dokumenter**

Dalam proses pembuatan karya, tentunya perlu memperhatikan hal-hal terkait manajemen produksi siaran sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan agar proses produksi program siaran menjadi lebih efektif dan efisien. Ayawaila (2017, p. 81) menjelaskan bahwa terdapat tiga tahap dalam memproduksi program dokumenter, yaitu tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

### **2.2.6.1 Tahap Praproduksi**

Tahap praproduksi merupakan tahap awal yang harus dilalui dalam pembuatan sebuah karya sebelum masuk ke langkah atau tahap produksi. Secara umum tahap praproduksi terbagi lagi menjadi beberapa macam aspek, yaitu:

- 1) Membentuk dan menentukan tim produksi (*selecting the crew*)

Dalam memproduksi sebuah karya dokumenter, untuk membuat karya tersebut menjadi karya yang sukses dan berhasil tentunya dibutuhkan tim produksi, karena produksi karya yang sukses berangkat dari tim yang mampu bekerjasama dengan baik dalam memproduksi suatu karya (Ayawaila, 2017, p. 112). Dalam pembuatan program dokumenter *Rumah Torang*, penulis membentuk tim produksi sebanyak 3 orang. Masing-masing dari anggota tim produksi akan berperan sebagai produser, juru kamera, penulis naskah, dan editor video dalam setiap episode yang ditentukan.

Produser bertanggung jawab dalam memimpin keseluruhan alur kerja yang telah disepakati bersama dalam suatu manajemen produksi. Juru kamera bertanggung jawab dalam pengambilan gambar visual dalam bentuk video, sesuai dengan konsep dan kebutuhan yang telah ditentukan berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan. Penulis naskah memiliki tanggung jawab dalam penulisan naskah produksi yang tentunya disesuaikan dengan rancangan dan kebutuhan produksi. Sedangkan editor video bertugas untuk menyempurnakan hasil gambar yang telah diambil oleh juru kamera untuk selanjutnya dilakukan proses penyuntingan gambar sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan kesepakatan bersama. Hasil penyuntingan tersebut berupa gambar utuh berdurasi 20-30 menit yang tentunya akan digabungkan dengan beberapa transisi dan grafis tambahan untuk memperkuat visual.

## 2) Penentuan Ide atau Tema

Pada tahap, seluruh tim produksi saling bertukar pikiran, pendapat, dan saling berdiskusi dalam proses *brainstorming* untuk menemukan hal-hal bisa dijadikan sebuah karya, tidak hanya sekedar menarik, tetapi juga karya yang bermanfaat.

Dalam hal ini, penulis membentuk tim produksi dengan 2 orang rekan untuk membuat sebuah program serial dokumenter tentang Teluk Bintuni. Setelah proses *brainstorming* ide dilakukan, kemudian ide-ide tersebut ditulis ke dalam sebuah proposal. Pada tahap pembuatan proposal tersebut berfungsi untuk memberikan gambaran secara detail dan utuh mengenai karya dokumenter yang akan dibuat.

### 3) Melakukan Riset dan Penelitian

Secara umum, dalam pembuatan karya dokumenter, riset dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi lebih mendalam terkait dengan isu atau topik yang akan diangkat. Menurut Ayawaila (2017, p.51) pelaksanaan kegiatan riset dalam pembuatan film dokumenter berguna untuk mendapatkan suatu gambaran dari ide dokumenter yang telah ditentukan dan kemudian ide tersebut dikembangkan. Selain itu, dalam pembuatan suatu karya dokumenter, hal yang harus dilakukan sebelumnya adalah melaksanakan kegiatan riset untuk mencari informasi dan memperoleh gambaran yang tentunya akan dijadikan landasan kuat dalam pembuatan karya dokumenter.

Survei lokasi dalam hal pembuatan karya dokumenter juga merupakan bagian dari kegiatan riset. Umumnya, survei lokasi dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi lapangan yang ingin dijadikan objek penelitian atau pembuatan suatu karya. Dalam pembuatan program dokumenter, dikarenakan lokasi tujuan penulis terletak di Teluk Bintuni, Papua Barat, maka penulis tidak melakukan kegiatan survei lokasi karena keterbatasan biaya. Namun, penulis melakukan riset dengan memanfaatkan dokumen dan sumber-sumber terpercaya. Penulis menggunakan *people trail*, *document trail*, dan *electronic trail*,

untuk menerapkan prinsip dasar dalam mendapatkan informasi (Laksono, 2010, p. 167).

a) *People Trail*: Prinsip ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari pihak-pihak yang terkait dengan isu atau topik yang akan diangkat. Dalam hal ini penulis dengan 2 rekan penulis lainnya melakukan kegiatan wawancara awal dengan empat orang masyarakat asli Teluk Bintuni. Wawancara tersebut dilakukan sebagai observasi awal untuk mendapatkan informasi terkait Teluk Bintuni.

b) *Document Trail*: Prinsip ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan data berupa dokumen yang dipublikasikan oleh pemerintah atau pihak-pihak terkait. Dalam hal ini penulis menggunakan dokumen dari Badan Pusat Statistik (BPS) untuk mengetahui luas wilayah Kabupaten Teluk Bintuni, jumlah penduduk Kabupaten Teluk Bintuni, dan angka kemiskinan Kabupaten Teluk Bintuni.

c) *Electronic Trail*: Prinsip ini digunakan untuk mendapatkan informasi terkait dari saluran internet. Dalam hal ini penulis menggunakan informasi terkait Kabupaten Teluk Bintuni dari beberapa sumber berita yang kredibel.

#### 4) Penyusunan Naskah

Setelah melalui proses pembentukan tim produksi, penentuan ide atau tema, melakukan riset dan penelitian, tahap selanjutnya adalah pembuatan naskah. Pembuatan naskah ini tentunya menjadi sangat berguna untuk menjadi panduan bagi kru dalam pembuatan suatu program siaran. Selain itu, pembuatan

naskah dilakukan agar pihak yang terlibat dalam produksi program siaran dapat mengetahui isi cerita dalam program dokumenter. Tentunya dalam pembuatan naskah juga harus memperhatikan penyusunan *Narasi* dan visual yang selaras.

#### 5) Pembuatan Jadwal Produksi

Tahapan selanjutnya yang diperlukan adalah pembuatan jadwal produksi. Pembuatan jadwal produksi diperlukan agar proses produksi pembuatan program siaran yang akan dilaksanakan berjalan secara efektif, teratur, dan juga efisien. Menurut Maburri (2013, p. 109), pembuatan jadwal produksi juga berfungsi sebagai *time table* yang berfungsi sebagai panduan proses pembuatan suatu karya, panduan tersebut berupa rancangan waktu kapan harus memulai proses praproduksi, produksi, hingga proses pascaproduksi.

Sedangkan menurut Fachruddin (2017, p. 23), jadwal produksi merupakan suatu susunan acara yang menunjukkan susunan detail dalam setiap segmen atau episode yang dibagikan kepada kru untuk mendukung proses produksi.

#### 6) Mempersiapkan Peralatan Teknis

Tahapan terakhir dalam proses praproduksi adalah mempersiapkan dan memperhatikan peralatan teknis untuk menunjang kebutuhan pembuatan program dokumenter. Dalam memproduksi program siaran, tentunya harus memperhitungkan format program yang akan diproduksi untuk menyesuaikan kebutuhan peralatan teknis. Berikut adalah peralatan produksi yang penulis siapkan untuk memproduksi serial dokumenter *Rumah Torang*,

- a) *Digital Single Lens Reflex* (DSLR), merupakan perangkat kamera yang menggunakan cermin yang

terletak di bagian dalam tubuh kamera, kemudian cermin tersebut memantulkan cahaya yang masuk menuju *viewfinder* sehingga lensa dapat menangkap objek secara akurat (Widjaja, 2008, p. 45).

b) *Mic external*, merupakan perangkat tambahan untuk membantu proses pembuatan program siaran. Dikarenakan *mic* yang berasal dari badan *DSLR* terlalu kecil sehingga audio yang dihasilkan kurang baik (Widjaja, 2008 p. 45), maka *mic external* sangat dibutuhkan oleh penulis agar suara yang dihasilkan menjadi lebih jelas karena mampu menangkap suara dengan jarak yang cukup jauh.

c) Tripod, merupakan alat bantu yang digunakan untuk menopang beban kamera sehingga gambar yang dihasilkan saat proses produksi menjadi lebih stabil. Penulis menggunakan tripod dalam pembuatan program siaran dokumenter ini untuk proses wawancara dengan narasumber.

d) *Lighting*, merupakan alat bantu yang digunakan untuk memberikan pencahayaan tambahan kepada objek yang disorot oleh kamera. Penulis menggunakan *lighting* sebagai alat bantu untuk memberikan kecerahan pada saat proses wawancara berlangsung dengan narasumber.

e) Laptop, merupakan elemen penting lainnya yang akan penulis gunakan dalam kegiatan memproduksi dokumenter *Rumah Torang*. Laptop digunakan untuk membantu penulis dalam proses *backup* hasil video dan membantu penulis dalam penyuntingan awal.

#### 2.2.6.2 Tahap Produksi

Setelah melalui tahap praproduksi atau tahap persiapan dalam memproduksi video dokumenter, tahap selanjutnya yang menjadi tahapan penting adalah proses produksi. Menurut Latief & Utud (2017, p. 152), proses produksi merupakan proses tahapan mengubah sebuah naskah yang telah dibuat pada proses praproduksi, menjadi sebuah bentuk karya visual berupa video dan audio yang dapat dinikmati oleh khalayak. Latief juga mengatakan bahwa dominasi produser dalam pembuatan video dokumenter mencapai 60 persen. Produser juga memiliki tanggung jawab dalam mengontrol, memfasilitasi jalannya produksi, dan memastikan waktu produksi berlangsung sesuai jadwal yang direncanakan. Dalam produksi program siaran, tentunya produser bekerja sama dengan seluruh kru produksi yang bertugas. Kru juga berperan dalam mempersiapkan sejumlah peralatan teknis yang dibutuhkan.

Pada tahap produksi, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam memproduksi program siaran dokumenter, yaitu:

- 1) Sudut pandang kamera, merupakan posisi pengambilan gambar yang dilakukan oleh juru kamera untuk memberikan makna atau pesan kepada penonton (Latief & Utud, 2015, p. 164).

- 1) *Frog Eye Level*

Sudut pengambilan gambar *frog eye level* merupakan sudut pengambilan gambar yang menyesuaikan ketinggian dasar objek yang akan diambil. Biasanya sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk memberikan kesan yang unik dan dramatik pada objek.

- 2) *Bird Eye Level*

Sudut pengambilan gambar *bird eye level* merupakan pengambilan gambar dengan memposisikan kamera berada di atas objek dan objek berada di bawah kamera. Biasanya

*angle* ini diambil dengan tujuan untuk memperlihatkan hamparan alam atau lingkungan yang luas seperti pemandangan alam, sungai, dan lain-lain. Dalam hal ini penulis akan menggunakan sudut pengambilan gambar *bird eye level* menggunakan *drone* untuk memperlihatkan kondisi dan pemandangan alam yang ada di Teluk Bintuni.

3) *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar *eye level* merupakan pengambilan gambar yang dilakukan dari sudut pandang yang normal atau sejajar dan memiliki ketinggian yang sama dengan objek. Penulis akan menggunakan sudut pengambilan gambar ini pada saat proses wawancara berlangsung, narasumber yang menjadi objek akan disejajarkan dengan posisi kamera.

4) *High Angle*

Sudut pengambilan gambar *high angle* adalah pengambilan gambar yang dilakukan dari atas objek dan diarahkan ke bawah, sehingga objek terkesan terlihat lebih kecil.

5) *Low Angle*

Sudut pengambilan gambar *low angle* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dari bawah objek dan diarahkan ke atas, sehingga objek tersebut terkesan besar dan menghasilkan gambar yang dramatis.

2) Ukuran Pengambilan Gambar (*Frame Size*), merupakan aturan atau kesepakatan ukuran pengambilan gambar yang menyesuaikan ukuran tubuh manusia (Harahap, 2007, p. 37).

1) *Extreme Close-Up (ECU)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menggambarkan detail objek secara dekat. Misalnya jari, mata, dan telinga. Tujuan dari pengambilan gambar ini untuk memberikan fokus utama pada bagian detail tersebut karena ada sesuatu yang ingin ditonjolkan.

2) *Very Close-Up (VCU)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang diambil mulai dari dagu sampai dahi. Fokus utama pada pengambilan gambar ini adalah detail wajah. Biasanya gambar ini diambil karena ingin menunjukkan ekspresi wajah seseorang.

3) *Big Close Up (BCU)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang mengambil bagian kepala secara penuh dan jelas. Fokus utama untuk menunjukkan detail wajah objek dan latar belakangnya.

4) *Close Up (CU)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang diambil dari bahu sampai atas kepala objek. Secara umum, teknik pengambilan gambar ini menjadikan objek sebagai titik perhatian utama, dan latar belakangnya hanya terlihat sedikit.

5) *Medium Close Up (MCU)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang diambil mulai dari dada sampai atas kepala. Pengambilan gambar ini bertujuan agar penonton dapat melihat sedikit suasana latar belakang dan tingkah laku atau emosi tokoh.

6) *Medium Shot (MS)*

Merupakan teknik pengambilan gambar dimana objek memenuhi layar kamera dari pinggul sampai atas kepala. Latar belakang juga relatif diperlihatkan dengan seimbang dengan objek utama.

7) *Medium Long Shot (MLS)*

Merupakan teknik pengambilan gambar dimana objek memenuhi layar kamera mulai dari bawah kaki hingga atas kepala.

8) *Long Shot (LS)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menunjukkan seluruh tubuh objek tanpa terpotong oleh *frame* kamera. Teknik pengambilan gambar *long shot* hampir menyerupai *wide shot*, dimana gambar diambil secara utuh untuk menunjukkan keadaan secara luas dan untuk mencari detail dari pemain dan objek.

9) *Extreme Long Shot (ELS)*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk mengambil gambar yang lebih luas. Tujuannya adalah untuk menonjolkan lingkungan secara luas atau keseluruhan seperti laut, gunung, dan lainnya.

3) Pergerakan Kamera, merupakan teknik yang dilakukan oleh juru kamera dan memiliki makna penting untuk beberapa *shot* yang diperlukan. Menurut Harahap (2007, p. 42), secara umum gerakan kamera terdiri dari sebagai berikut:

1) *Panning*

Teknik ini merupakan teknik gerakan kamera yang bergerak dari kiri ke kanan (*pan kanan*) atau sebaliknya

(pan kiri) secara horizontal mengikuti objek. Selain itu posisi kamera statis pada satu tempat.

2) *Tilting*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar dimana kamera bergerak dari bawah ke atas (*tilt up*) atau sebaliknya (*tilt down*) secara vertikal mengikuti gerakan objek. Sama seperti *panning*, posisi kamera statis pada satu tempat.

3) *Tracking*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar dengan gerakan kamera ke depan atau ke belakang mengikuti gerakan objek. Posisi kamera ikut bergerak dengan menggunakan alat bantu lainnya seperti *stabilizer* atau sejenisnya.

4) Komposisi Kamera, merupakan teknik lainnya yang digunakan oleh juru kamera untuk memberikan pesan yang jelas dan tidak membiarkan penonton bingung mengenai apa yang ditampilkan. Menurut Harahap (2007, p. 39), terdapat lima metode untuk menentukan komposisi gambar, yakni sebagai berikut.

1) Triangulasi

Metode ini merupakan metode komposisi yang menempatkan pusat perhatian pada puncak suatu segitiga. Sedangkan bagian lainnya ditempatkan pada pangkal dasar suatu komposisi.

2) *Golden Mean*

Metode ini merupakan metode komposisi yang mempertemukan empat poin dari titik pertemuan garis-garis horizontal dan vertikal yang paling sesuai.

3) *Head Room*

Metode ini merupakan metode komposisi yang menyeimbangkan antara ruang kosong yang berada di atas kepala dengan tepi layar. Bila ruang kosong terlalu banyak, maka gambar tampak tidak seimbang. Tentunya objek akan tampak tenggelam ke arah tepi bawah layar bilang tidak memperhitungkan ruang kepala yang tepat.

4) *Nose Room*

Metode ini merupakan metode komposisi yang memberikan ruang kosong pada arah objek yang sedang dituju. Misalnya, ketika orang melihat atau menunjuk suatu arah, maka harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju tersebut.

5) *Walking Room*

Metode ini merupakan metode komposisi yang memberikan ruang atau jarak ketika objek sedang bergerak ke arah tertentu.

### 2.2.6.3 Tahap Pascaproduksi

Setelah melalui tahap praproduksi atau tahap persiapan dalam memproduksi program siaran, kemudian tahap produksi atau tahap eksekusi program siaran, tahap selanjutnya yang menjadi tahapan akhir adalah tahapan pascaproduksi yang merupakan tahapan yang harus dilalui dari proses produksi program siaran sebelum dipublikasikan. Tentunya program yang sudah direkam pada tahap produksi harus

melalui beberapa proses yaitu *capturing*, *logging*, *rough cut*, pembuatan *Narasi*, dan *penyuntingan akhir* (Latief & Utud, 2017, p. 155).

- 1) *Capturing*, merupakan proses untuk mengirimkan gambar yang telah dihasilkan atau diambil dari kamera ke dalam perangkat laptop atau komputer. Setelah itu akan dijadikan sebagai materi penyuntingan yang sudah tersedia dalam bentuk *file* atau folder.
- 2) *Logging*, merupakan tahap yang berfungsi untuk mempermudah proses penyuntingan. Tahapan ini membuat susunan daftar gambar dari rekaman hasil gambar yang telah diambil secara detail, disertai dengan pencatatan *time code* yang digunakan.
- 3) *Rough Cut*, merupakan tahapan *cutting* awal dalam pembuatan film dokumenter. Teknik ini digunakan untuk mempermudah proses tahapan akhir penyuntingan.
- 4) Pembuatan *Narasi*, merupakan tahapan yang dilakukan pada saat sebelum proses *offline editing*. Tahapan ini bertujuan agar gambar yang nantinya akan masuk ke dalam proses penyuntingan dapat mengikuti *Narasi* yang telah dibuat. Secara umum, *Narasi* biasanya disebut dengan *voice over* (VO).
- 5) *Penyuntingan akhir*, merupakan tahapan akhir dari seluruh tahapan pascaproduksi. Penyuntingan merupakan proses penyuntingan gambar yang telah diambil dengan melakukan penyambungan gambar sehingga potongan gambar tersebut dapat dirangkai secara runtut dan utuh sesuai dengan *Narasi* dan konsep yang telah disepakati. Dalam hal ini, penulis menggunakan perangkat atau *software* tambahan dalam proses penyuntingan. Dalam hal

penyuntingan video, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Adobe After Effects. Sedangkan untuk penyuntingan suara, penulis menggunakan *software* Adobe Audition. Dalam tahapan penyuntingan juga terbagi menjadi dua bagian penting, yaitu

1) *Mixing*

Tahapan ini merupakan proses penyetaraan dan penyesuaian suara serta memberikan efek suara berupa musik atau efek-efek tertentu, dengan memperhatikan kesesuaian gambar yang ditampilkan.

2) *Mastering*

Tahapan ini merupakan tahapan pemindahan hasil penyuntingan yang telah selesai dilakukan atau yang sudah siap untuk tayang.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA