

## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Program televisi *Funtional* membahas mengenai dampak baik yang diberikan dari permainan tradisional. Namun, *Funtional* sendiri akan terbagi menjadi tiga topik atau tiga episode yang berbeda. Topik dari episode pertama adalah dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang fisik dan mental anak. Kemudian, topik dari episode kedua adalah efektivitas permainan tradisional terhadap pendidikan dan perkembangan sosial anak. Terakhir, topik dari episode ketiga adalah mengenang serunya budaya permainan tradisional Indonesia. Ketiga episode dalam program televisi *Funtional* ditanggungjawab oleh dua mahasiswa yang berbeda sebagai produser. Oleh karena itu, berikut rincian dari ketiga episode yang dimiliki oleh program televisi *Funtional* dan mahasiswa yang bertanggungjawabkannya.

Tabel 3.1 Rincian Pembagian Episode

Episode	Topik	Produser
Episode 1	Dampak Permainan Tradisional terhadap Tumbuh Kembang Fisik dan Mental Anak.	Audrey Indrianti Lesmana
Episode 2	Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak.	Marissa Amran
Episode 3	Mengenang Serunya Budaya Permainan Tradisional Indonesia.	Audrey Indrianti Lesmana dan Marissa Amran

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Penulis berperan sebagai produser pada episode kedua dan episode ketiga bersama dengan Marissa Amran selaku rekan produser pada episode ketiga. Dalam

program televisi *Funtional*, urutan dari perilisan setiap episode tidak berpengaruh karena keduanya berbeda dari segi *angle*, tetapi tetap memiliki korelasi satu sama lain. Selain itu, pada setiap awal episode akan dijelaskan bahwa episode tertentu akan membahas terkait topik besar tertentu. Oleh karena itu, penonton tidak beranggapan sedang menonton episode yang sama, maka perbedaan dengan topik atau episode lainnya juga akan dijelaskan.

Penulis memutuskan untuk memberikan nama program televisi yang dibuat menjadi *Funtional* berdasarkan diskusi dengan mahasiswa lainnya yang bersama-sama bekerja dalam program ini. Pemilihan nama *Funtional* sendiri merupakan singkatan dari *Fun, Traditional, and Functional*. Bisa dilihat dari nama program yang diputuskan bahwa keseluruhan topik yang akan dibahas dalam program ini adalah mengenai permainan tradisional dan fungsi atau dampak yang dimiliki. Dari segi atau unsur *fun* adalah berdasarkan sifat permainan tradisional atau bahkan permainan secara keseluruhan yang seru. Selain itu, pembawaan atau suasana yang diberikan oleh program *Funtional* juga seru. Dengan topik dan tema secara keseluruhan yang dimiliki oleh program *Funtional*, penulis dan tim berharap karya yang dibuat akan bermanfaat bagi masyarakat dan juga dapat menjadi wadah untuk melestarikan permainan tradisional. Dengan begitu, penonton juga diharapkan dapat mulai kembali mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak. Selama melalui proses produksi salah satu episode yang penulis pertanggungjawabkan atau episode pertama, penulis melakukan beberapa perencanaan atau tahapan agar karya yang dibuat dapat teralisasi dengan maksimal dan dapat memberikan dampak yang positif. Beberapa tahapan yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

### **3.1.1 Tahap Praproduksi**

Dalam pembuatan program televisi, maka tahap-tahap perencanaan dibutuhkan. Oleh karena itu, tahap perencanaan segala hal yang akan dilaksanakan dalam proses produksi. Hal-hal atau langkah yang termasuk dalam praproduksi adalah pencarian ide dan atau konsep, perencanaan produksi seperti menulis naskah, memilih *talent*, dan menyiapkan lokasi, serta peralatan yang akan digunakan (Latief, 2021). Langkah-langkah

praproduksi perlu dilakukan agar saat tahap produksi dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Oleh karena itu, langkah praproduksi dapat dirincikan sebagai berikut.

### **3.1.1.1 Mencari Ide**

Proses pencarian ide sendiri dapat dimengerti sebagai proses pencarian sebuah informasi atau data melalui riset, perasaan, pengalaman, atau bahkan pendapat di masyarakat dan kemudian dituangkan dalam bentuk konsep, naskah, dan *rundown* (Latief, 2021). Dalam proses atau langkah ini penulis melakukannya dengan mencaritahu hal-hal apa saja yang ada di masyarakat dan sudah mulai terlupakan, kemudian permainan tradisional muncul dalam ide penulis dan akhirnya dipilih untuk dijadikan topik utama penulis. Kemudian untuk mempertajam atau memfokuskan topik, penulis melakukan riset dengan membaca penelitian yang ada di internet dan menonton karya terdahulu. Proses riset penulis lakukan karena mendapatkan ide dapat melalui saran yang diberikan oleh seseorang, menyimak informasi yang diberikan oleh berbagai narasumber, membaca, menyimak atau menggunakan potongan berita, sudut pandang lain dari suatu peristiwa dan observasi langsung yang dikembangkan (Fachruddin, 2017).

Oleh karena itu, setelah melakukan berbagai macam riset penulis akhirnya memilih dampak terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak. Pemilihan topik dilakukan karena secara penelitian sudah terbukti, tetapi masih jarang yang membahasnya dalam program televisi. Selain itu, pemilihan topik penulis juga berdasarkan kondisi yang ramai dilakukan pada zaman sekarang. Bermain telepon seluler dan mengakses internet bagi anak-anaklah yang membuat penulis semakin ingin membawakan topik ini. Dengan adanya teknologi yang canggih membuat permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak

justru sudah semakin jarang dimainkan. Padahal, permainan tradisional sendiri memiliki dampak yang positif bagi anak-anak. Dengan begitu, ide yang dimiliki oleh penulis adalah ide yang didasarkan oleh hal-hal sederhana yang bisa saja tidak diperhatikan atau terlewatkan pada umumnya (Fachruddin, 2017). Dalam penentuan atau pencarian ide juga harus memastikan bahwa ide yang dipilih bukan digunakan untuk menyudutkan atau merugikan pihak lain (Latief, 2021). Kaitannya dalam topik yang dimiliki oleh penulis adalah tentu topik penulis tidak menyudutkan pihak manapun, tetapi untuk mengedukasi masyarakat.

Setelah mendapatkan ide, penulis kemudian menentukan segmen-segmen yang akan ada di dalam episode pertama. Segmen yang dibuat tentu berdasarkan topik yang sudah dipilih dan kemudian diperdalam lagi. Segmen-segmen dalam episode pertama didasarkan atas ketentuan atau syarat pembuatan skripsi karya *programming based* yaitu durasi yang harus dipenuhi dalam karya program televisi untuk setiap anak adalah 60 menit. Oleh karena itu, pembagian segmen diperlukan agar pendistribusian dari topik yang sudah ditentukan rapih. Penentuan segmentasi dibutuhkan karena terdiri dari sinopsis, informasi, dan penjelasan dari konten yang akan dibawakan di setiap segmen (Fachruddin, 2017). Penentuan sub topik dari setiap segmen yang akan diproduksi didasarkan atas konsep dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak yang sebelumnya sudah dijelaskan pada bagian konsep di bab sebelumnya. Dijelaskan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai macam nilai yang dapat membantu terbentuknya mental dan emosi anak. Beberapa nilai diantaranya adalah kebersamaan, kejujuran, sikap lapang dada, kerjasama, tanggung jawab, kompetitif, serta taat dengan aturan (Rozana & Bantali, 2020). Selain itu, dijelaskan juga bahwa memainkan permainan tradisional juga menggunakan kemampuan fisik atau

motorik anak dan dapat membuat perkembangan fisik dapat meningkat (Rozana & Bantali, 2020). Dengan adanya penjelasan terkait dampak yang diberikan dari permainan tradisional kepada anak membuat penulis ingin merincikan pembahasan lebih dalam lagi untuk beberapa segmen. Perincian yang diinginkan adalah seperti aspek-aspek yang dapat memberikan dampak dan bentuk dampak yang diberikan, serta cara agar dapat memberikan dampak dengan efektif atau baik. Perincian atau sub topik dari episode pertama tentu akan ditanyakan kepada ahli atau narasumber dari beberapa segmen. Kemudian, pada segmen kedua penulis juga merencanakan untuk melakukan peliputan di suatu sekolah agar mendapatkan sisi pandang sekolah yang merupakan salah satu lingkungan yang paling sering dimasuki oleh anak-anak. Selain itu, peliputan ke sekolah juga menjadi poin penyelarasan dengan episode selanjutnya. Berikut rincian segmen episode pertama yang dibuat oleh penulis dalam program televisi *Funtional*.

Tabel 3.2 Rincian Pembagian Segmen

<b>Segmen</b>	<b>Topik/ Pembahasan</b>	<b>Talent/ Narasumber</b>	<b>Durasi</b>
Segmen 1	Pengenalan program, pengenalan host dan pengenalan topik.	Host	15'
Segmen 2	Voxpop, mengajarkan dan bermain permainan tradisional bersama.	Orang tua, Kepala Sekolah, dan siswa-siswi SD Vianney	15'

Segmen 3	Pembahasan dampak permainan tradisional terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.	Dokter spesialis anak, dr. Amelia., SpA.	15'
Segmen 4	Pembahasan dampak permainan tradisional terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik anak.	Psikolog anak dr. Astri Anggraini, M.Psi.	15'

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Selain pembagian atau rincian topik utama ke dalam segmen, tentu topik yang ditentukan harus memiliki segmentasi penonton yang sesuai agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Dengan begitu segmentasi audiens sangatlah dibutuhkan. Segmentasi audiens dapat dimengerti sebagai proses pembagian audiens televisi dalam kelompok tertentu berdasarkan atau sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tingkah laku (Latief, 2021). Dengan adanya segmentasi audiens, penyampaian dari program televisi *Funtional* harus disesuaikan. Segmentasi audiens sendiri terbagi menjadi beberapa segmentasi. Oleh karena itu, segmentasi audiens dapat dibedakan berdasarkan jenis kelamin, jenjang usia, status sosial dan ekonomi, serta pilihan program yang akan ditayangkan (Zubaidi, 2020).



Dalam program televisi *Funtional* segmentasi jenis kelamin yang dimiliki adalah perempuan dan laki-laki. Pemilihan segmentasi jenis kelamin yang dilakukan oleh penulis karena topik yang dibawakan tidak dibataskan oleh jenis kelamin. Oleh karena itu, semua jenis kelamin atau *gender* dapat menonton program televisi *Funtional*.

Kemudian, segmentasi jenjang usia dari program televisi *Funtional* adalah dewasa. Berdasarkan pengertian yang dimiliki oleh Mahkamah Agung, seseorang dapat dikatakan dewasa saat sudah berusia 18 tahun atau telah kawin dan sudah cakap untuk bertindak di dalam hukum. Penulis memilih segmentasi jenjang usia dewasa karena dari segi topik tentu anak-anak atau bahkan remaja tidak akan tertarik. Namun, dengan pemilihan segmentasi usia dewasa, penulis berharap masyarakat yang sudah dewasa dapat membantu, mengajak, atau bahkan mengajarkan anak-anak untuk kembali meramaikan permainan tradisional.

Kemudian, untuk segmentasi status sosial dan ekonomi yang dimiliki oleh program *Funtional* adalah segala status sosial dan ekonomi yang ada karena permainan tradisional tidak terikat dengan status sosial dan ekonomi tertentu. Selain itu, informasi dari dampak positif permainan tradisional terhadap anak juga tidak terbatas dengan status sosial dan ekonomi tertentu. Justru semua kalangan masyarakat berhak untuk mendapatkan informasi yang mengedukasi agar menambah ilmu. Segmentasi yang terakhir adalah jenis pilihan program yang dimiliki program televisi *Funtional* adalah hiburan dan pendidikan. Kedua jenis program penulis pilih karena dari segi penyampaian yang seru agar menghibur penonton. Namun, pembawaan yang seru bersamaan juga dengan menyampaikan berbagai macam informasi terkait topik yang

ditayangkan untuk mengedukasi atau mendidik masyarakat terkait permainan tradisional.

Sebagai tambahan, segmentasi geografis dari program televisi *Funtional* adalah di Indonesia dan mengutamakan di Pulau Jawa. Pemilihan geografis di Indonesia dan di Jawa karena jumlah penduduk Indonesia terletak paling banyak di Pulau Jawa. Jumlah penduduk di Jawa Barat mencapai 49,40 juta orang, di Jawa Timur mencapai 41,15 juta orang, di Jawa Tengah mencapai 37,03 juta orang dan ketiganya menjadi provinsi penyumbang penduduk paling banyak di Indonesia (Ahdiat, 2023). Dengan banyaknya jumlah penduduk di ketiga provinsi membuat program televisi *Funtional* akan mengutamakan segmentasi audiens geografisnya di Pulau Jawa. Banyaknya jumlah penduduk di Pulau Jawa tentu akan memengaruhi jumlah penayangan program televisi *Funtional*.

### **3.1.1.2 Menulis Naskah**

Setelah memiliki ide dan konsep yang jelas dan rinci, maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan dari segi materi. Segi materi yang dimaksud oleh penulis adalah naskah. Dengan adanya naskah, maka proses produksi dan pascaproduksi akan sangat terbantu karena naskah dapat dikatakan berperan sebagai panduan. Penulisan naskah juga harus dilakukan dengan baik agar alur penyampaian informasi dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, naskah harus ditulis dengan baik agar reporter atau dalam karya penulis adalah *host* dapat membacanya langsung, maka harus dibuat untuk didengar karena pemirsa tidak langsung membaca naskah yang dibuat, tetapi menerimanya melalui *host* (Fachruddin, 2017). Naskah yang ditulis tentu harus berdasarkan riset agar informasi yang disampaikan berdasarkan fakta. Selain itu, saat menulis naskah penulis juga membayangkan adegan dan nada bicara yang akan dilakukan oleh *host*. Dengan membayangkan, penulis akan terbantu



untuk merangkai kata atau kalimat dengan baik agar penyampaiannya sesuai dengan segmentasi dan konsep yang dimiliki. Oleh karena itu, langkah penulisan naskah melibatkan imajinasi yang baik agar naskah dapat tersusun dan dapat dibentuk menjadi rangkaian visual yang saling berkolerasi, serta dapat menyampaikan cerita (Susanti, 2021). Berdasarkan pengertian penulisan naskah, maka naskah juga berfungsi sebagai acuan saat langkah pengambilan gambar dan langkah *editing*.

Pada langkah ini, daftar pertanyaan juga disusun untuk nanti diajukan oleh *host* kepada narasumber. Langkah pembuatan daftar pertanyaan termasuk dalam tahap praproduksi karena harus sudah disiapkan sebelum wawancara dilakukan (Latief, 2020). Dengan begitu, saat melakukan wawancara *host* dapat menanyakannya dengan baik karena sudah dipelajari terlebih dahulu. Daftar pertanyaan yang dibuat juga harus pertanyaan terbuka dan terperinci agar proses wawancara dapat berjalan dengan lancar dan tidak kaku, atau bahkan spontan (Fachruddin, 2017). Pada langkah ini, daftar pertanyaan juga dapat berdasarkan data yang ditemukan dan dikembangkan. Sumber untuk daftar pertanyaan dapat dari karya tulisan atau data lainnya yang memiliki topik yang sama seperti dari berita dan internet (Fachruddin, 2017). Oleh karena itu, selama penulisan naskah dan daftar pertanyaan riset perlu dilakukan agar dapat sesuai dengan ide dan konsep yang dimiliki.

### **3.1.1.3 Memilih *Talent***

*Talent* dapat dimengerti sebagai seseorang dengan kemampuan atau potensi dalam bidang-bidang tertentu agar dapat memandu dengan baik (Latief, 2021). Dalam langkah ini tentu merupakan hal yang penting juga karena dengan memilih *talent* yang sesuai dengan konsep yang dimiliki dan sesuai dengan topik yang dimiliki, maka penonton akan percaya dengan informasi yang

disampaikan. Memilih dan menentukan narasumber atau *talent* dengan baik dapat menarasikan imajinasi yang sebelumnya dituliskan dalam naskah menjadi jelas, dapat menyajikan tingkat intelektualitas yang baik, dan penonton dapat membedakan benar atau salah, pantas atau tidak pantas, dan lainnya berdasarkan pemilihan *talent* yang baik (Latief, 2021).

Dalam program televisi *Funtional*, talent utama yang akan digunakan adalah *host* yang dapat membawakan suasana yang seru, menjelaskan dengan baik dan sederhana, serta dapat melakukan wawancara yang tidak canggung. Pemilihan kriteria *host* didasarkan atas konsep program televisi *Funtional* yang seru mengikuti topik besar yang dibahas. Kemudian, pemilihan dokter anak dan psikolog anak dilakukan agar informasi yang dibagikan kepada masyarakat valid dari ahli dalam bidang yang dibahas dalam karya penulis. Dengan pemilihan praktisi kesehatan akan membuat masyarakat dapat mengetahui yang benar dan yang salah. Selain itu, pemilihan komunitas permainan tradisional juga diperlukan agar penonton memiliki pengetahuan permainan tradisional apa saja yang dapat membuat anak-anak aktif, maka pertumbuhan dan perkembangannya dapat berjalan dengan baik.

#### **3.1.1.4 Menyiapkan Lokasi**

Sebelum melakukan proses produksi dan melakukan pengambilan gambar, maka pemilihan lokasi juga sangat dibutuhkan. Pemilihan lokasi yang tepat akan memengaruhi visual dari episode atau bahkan program yang akan ditayangkan. Tentu pemilihan lokasi harus tepat dan rapih agar penonton tidak terdistraksi dengan hal-hal yang tidak seharusnya ditayangkan atau yang tidak sesuai dengan konteks. Oleh karena itu, *hunting* lokasi sangat dibutuhkan. *Hunting* lokasi adalah proses saat mencari tempat untuk *shooting* sesuai dengan skenario yang sudah

ditentukan setelah penulisan dan perincian naskah dilakukan (Wienata & Amelia, 2020). Pemilihan tempat *shooting* harus sesuai dengan naskah yang telah ditulis agar konsep visual dapat terealisasi. Selain itu, keterkaitan antara konsep dan tema besar program terhadap latar belakang pada saat pengambilan gambar juga sangatlah penting. Pemilihan lokasi *shooting* juga berpengaruh pada anggaran dan waktu yang digunakan pada saat menuju lokasi. Oleh karena itu, penggunaan lokasi yang dekat atau lokal sangat membantu meringankan biaya transportasi dan biaya dekorasi karena dapat digunakan untuk beberapa kali tanpa harus dibongkar pasang kembali (Wienata & Amelia, 2020). Tidak hanya dari segi biaya dan berdasarkan naskah yang sudah ditulis, pemilihan lokasi, dan perlengkapan lainnya juga menyesuaikan sisa waktu yang ada saat melakukan proses produksi nanti (Fachruddin, 2017).

Oleh karena itu, dengan adanya berbagai macam pertimbangan dari penulis dan juga tim produksi, maka lokasi yang digunakan pada episode program televisi *Funtional* yang penulis pertanggungjawabkan bisa dikatakan fleksibel. Pemilihan lokasinya adalah dimana saja yang berlatarbelakang pemandangan alam. Pemandangan alam dipilih sebagai latar belakang saat *host* sedang menjelaskan sendiri dan lokasi karena sifat permainan tradisional yang biasanya dimainkan di ruang terbuka. Namun, saat melakukan wawancara tentu lokasi yang digunakan adalah di dalam ruangan agar tidak ada *noise* yang mengganggu proses pengambilan gambar. Saat mewawancarai dokter dan psikolog, lokasi yang digunakan adalah tempat praktek kedua narasumber agar terdapat keberagaman di dalamnya. Selain itu, episode pertama juga memiliki konsep seperti 'jalan-jalan', maka tidak terpaku dengan melakukan pengambilan gambar di dalam studio.

Walaupun begitu, saat bermain permainan tradisional bersama siswa dan siswi SD, maka lokasi yang digunakan adalah di ruangan kelas sekolah tempat siswa dan siswi belajar. Pemilihan lokasi sekolah karena agar dapat mengambil gambar beberapa siswa dan siswi SD di lingkungannya. Selain itu, pemilihan lokasi sekolah juga karena akan ada korelasinya dengan episode kedua yang dikerjakan oleh Marissa Amran yang sekelompok dengan penulis. Dalam karya yang dibuat oleh mahasiswa lainnya juga membahas permainan tradisional dan keterkaitannya dengan dunia pendidikan.

### **3.1.1.5 Menyiapkan Peralatan**

Dalam melakukan tahap produksi nanti, tentu peralatan adalah hal yang penting atau krusial untuk dimiliki dan disiapkan. Tanpa adanya peralatan, maka tahap produksi tidak dapat dilakukan. Pada tahap produksi, semua rencana yang sudah dibuat pada langkah-langkah sebelumnya akan diambil gambarnya dengan menggunakan alat utama seperti kamera dan mic, serta peralatan bantuan atau tambahan lainnya. Seperti yang dijelaskan sebelumnya juga bahwa mempersiapkan peralatan juga harus disesuaikan dengan biaya atau *budget* yang dimiliki. Oleh karena itu, kamera, tripod, dan mic harus disiapkan, serta kabel, baterai, dan lampu juga harus disiapkan jika memang diperlukan untuk nanti tahapan produksi (Fachruddin, 2017). Dalam tahapan produksi karya penulis tentu alat yang utama adalah kesiapan kamera, mikrofon, tripod, dan baterai cadangan untuk kamera. Oleh karena itu, berikut rincian alat-alat yang akan digunakan pada saat tahap produksi:

1. Kamera DSLR atau *mirrorless*.
2. Tripod kamera.
3. Baterai cadangan kamera.
4. *Lighting* tambahan untuk proses produksi pada studio.
5. Mikorofon *clip on*.

#### 6. Beberapa alat permainan tradisional.

Dalam daftar peralatan terdapat alat permainan tradisional yang dijadikan alat yang perlu disiapkan. Alat permainan tradisional perlu disiapkan karena akan digunakan saat mengambil gambar untuk *insert* atau tambahan *footage* lainnya. Alat-alat yang akan digunakan juga sudah harus didiskusikan dengan tim produksi agar penggunaan dan pembawaannya yang efektif. Diskusi diperlukan karena selama melakukan persiapan alat akan lebih baik jika reporter atau tim yang terlibat sudah mengkoordinasi perhitungan antara keberadaan alat atau jumlah alat yang akan dibawa dengan lokasi liputan atau *shooting* yang akan ditempuh, terutama saat di luar studio (Fachruddin, 2017). Selama memilih dan memutuskan alat-alat yang akan digunakan, penulis juga mempertimbangkan kemudahan membawa alat-alat karena akan sering berpindah lokasi dan tidak dapat menyimpan alat-alat di satu lokasi yang sama.

#### 3.1.1.6 Linimasa Pembuatan

Agar tahap produksi dapat berjalan dengan lancar, maka linimasa atau *timeline* dari keseluruhan tahapan juga dibutuhkan. Dengan adanya linimasa akan membantu setiap anggota tim untuk melakukan perannya dengan tepat waktu. Dengan begitu, karya yang dibuat dapat selesai dan dipublikasikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu, berikut linimasa dari pembuatan episode program televisi *Funtional* yang penulis pertanggungjawabkan.

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

Tabel 3.3 Linimasa Inisiasi Proyek

Tahapan	Uraian Kegiatan	Aug-23				Sep-23				Oct-23				Nov-23				Dec-23			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inisiasi Proyek	Konsultasi topik dan format.				■																
	<i>Pitching</i> topik dan konsep kepada Bu Rossalyn Ayu Asmarantika selaku dosen pengampu <i>Seminar on Final Project Proposal</i> .				■	■															
	Menentukan konsep dan <i>angle</i> topik permainan tradisional dengan Marissa Amran sebagai <i>partner</i> kelompok.				■	■	■	■	■												
	Merancang dan menulis Bab 1-3 program televisi <i>Funtional</i> .					■	■	■	■	■											

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Tabel 3.4 Linimasa Praproduksi

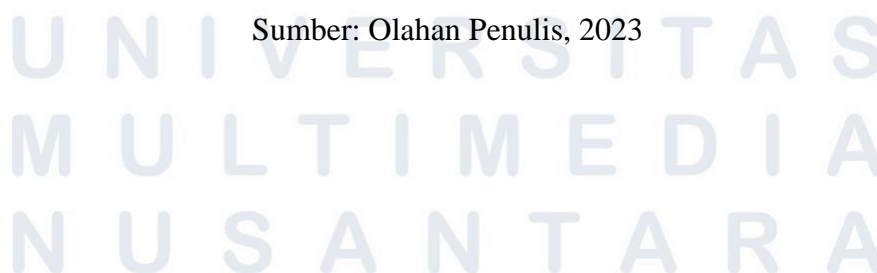
Tahapan	Uraian Kegiatan	Oct-23				Nov-23				Dec-23				Jan-24				Feb-24				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Praproduksi	Membuat <i>Dummy</i>							■	■	■	■											
	Membuat <i>Rundown</i> dan Naskah											■	■	■	■							
	Menghubungi <i>crew</i> produksi			■	■	■																
	Membuat surat izin liputan										■	■										
	Mencari dan Merekrut <i>editor</i> dan <i>cameraman</i>			■	■	■																
	Mencari dan Menghubungi Narasumber dan Pihak Sekolah, serta Lokasi								■	■	■	■	■									
	Menentukan Jadwal Produksi												■	■	■	■	■					
	Mempersiapkan Alat Produksi												■	■								

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Tabel 3.5 Linimasa Produksi

Tahapan	Uraian Kegiatan	Jan-24				Feb-24				Mar-24				Apr-24				May-24				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Produksi	Pengambilan Gambar/ <i>Shooting</i>											■	■									
	<i>Shooting Opening</i> Program <i>Funtional</i>											■										
	Wawancara Dengan Dokter Anak													■								
	Wawancara Dengan Psikolog Anak													■								
	<i>Shooting</i> Dengan Siswa Siswi dan Kepala Sekolah SD												■									

Sumber: Olahan Penulis, 2023





Tabel 3.6 Linimasa Pascaproduksi

Tahapan	Uraian Kegiatan	Mar-24				Apr-24				May-24				Jun-24				Jul-24			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pascaproduksi	<i>Editing (Penyusunan Gambar)</i>																				
	<i>Pemilihan Efek Suara dan Dubbing</i>																				
	<i>Mixing</i>																				
	Promosi di Media Sosial																				
	Publikasi di YouTube																				
	Penyelesaian Skripsi Bab 4-5																				

Sumber: Olahan Penulis, 2023

### 3.1.2 Tahap Produksi

Dalam tahapan ini, segala hal yang sudah dipersiapkan sebelumnya pada tahap praproduksi akan direalisasikan, salah satunya adalah pelaksanaan wawancara dengan narasumber dan pengambilan gambar. Dalam tahap ini setiap langkah yang dilakukan harus mengikuti naskah yang sebelumnya sudah ditentukan. Dalam tahapan produksi segala hal yang dilakukan harus berurutan atau yang dimaksud adalah sebelum melanjutkan ke tahap produksi untuk hal lainnya, maka hal sebelumnya harus diselesaikan terlebih dahulu (Fachruddin, 2017). Dalam produksi karya penulis, produksi dari satu segmen harus selesai terlebih dahulu pengambilan gambarnya, kemudian akan dilanjutkan pengambilan gambar untuk segmen selanjutnya. Dengan pengambilan gambar yang berurutan akan membantu proses editing memiliki waktu yang lebih banyak karena segmen yang sudah selesai diambil gambarnya akan diedit lebih dahulu. Selain itu, mengingat program televisi *Funtional* merupakan program televisi *feature*, maka proses pengambilan gambarnya berbeda dengan jenis program televisi lainnya. Produksi program televisi *feature* biasanya dilakukan dengan *shooting* di luar studio atau di luar ruangan dengan menggunakan pengambilan kamera dengan satu kamera atau bahkan beberapa kamera (Latief, 2021). Oleh karena itu, proses pengambilan gambar atau *shooting* termasuk dalam tahapan produksi dan berikut penjelasannya.

### 3.1.2.1 Mengambil Gambar atau *Shooting*

Pada tahap produksi dan langkah *shooting*, maka proses pengambilan gambar dari rencana yang sudah dituliskan dalam naskah dilakukan. Dalam langkah ini informasi atau data yang sebelumnya sudah ditemukan dalam tahap riset diolah agar menjadi sebuah sinopsis dan *treatment* terhadap informasi dan naskah yang dibuat (Maulid dkk., 2023). Oleh karena itu, berdasarkan informasi yang sudah ditemukan dan disusun harus disampaikan dengan penyampaian yang baik dan benar sesuai dengan konsep yang dimiliki. Dengan menggunakan penyampaian yang disesuaikan, maka *treatment* terhadap informasi dan naskah dapat terealisasi. Selain itu, masyarakat juga dapat menerima dan memahaminya dengan baik. Informasi dan hal-hal yang disusun dalam naskah dapat disampaikan kepada masyarakat dengan cara *shooting* terlebih dahulu. Melakukan *shooting* terlebih dahulu karena proses *shooting* dan wawancara juga termasuk dalam proses produksi (Maulid dkk., 2023). Dengan menangkap gambar *host* dan wawancara, serta hal-hal lainnya dapat memastikan bahwa informasi yang akan disampaikan nanti sudah lengkap

Saat langkah pengambilan gambar terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti ukuran gambar, *angle*, komposisi gambar yang diambil, pergerakan objek, dan pergerakan kameranya (Latief, 2020; Fachruddin, 2017). Pada pengambilan gambar untuk episode *Funtional*, tentu *cameraman* akan memastikan bahwa gambar yang ditangkap tidak banyak goyang atau harus stabil dan menangkap gambar objek dengan fokus. Selain itu, tentu saat pengambilan gambar salah satu segmen diperlukan bagian akhir yang dapat disambungkan dengan segmen selanjutnya. Merekam detail atau transisi adegan pada satu adegan juga diperlukan dengan cara pengambilan gambar yang tersusun dengan baik (Latief, 2020;

Fachruddin, 2017). Dengan begitu, tidak hanya hubungan antar segmen saja yang diperlukan, tetapi juga setiap adegan. Detail-detail penghubung antar adegan dikatakan penting agar pesan yang disampaikan memiliki alur yang rapih dan tidak membuat penonton kebingungan karena informasi dari gambar yang ditampilkan berubah dengan cepat. Pada karya yang dibuat penulis tentu juga melakukan hal serupa dengan cara mengambil dari *angle* lainnya atau bahkan kelanjutan dari adegan sebelumnya. Namun, selama pengambilan gambar juga harus disesuaikan dengan konsep karakteristik program yang dimiliki (Latief, 2020).

Proses wawancara antara *host* dan narasumber merupakan hal yang krusial untuk diambil gambarnya. Dengan mengambil gambar saat wawancara dilakukan, informasi yang dibagikan akan semakin banyak dan informasi yang dibagikan pada bagian wawancara juga sangat penting. Oleh karena itu, dalam memproduksi program televisi pengambilan gambar saat narasumber memberikan pernyataan atau jawaban saat wawancara sangat diperlukan (Fachruddin, 2017). Namun, pada saat melakukan produksi tentu juga ada beberapa hal yang harus dipersiapkan pada saat itu juga dan perlu untuk dibicarakan dengan *cameraman* yang bertugas. Beberapa poin atau latar belakang terkait topik yang akan dibahas dan korelasinya dengan gambar yang akan diambil perlu dibicarakan dengan *cameraman* (Fachruddin, 2017). Biasanya poin-poin dapat disampaikan pada saat proses produksi dikarenakan hal-hal yang sebelumnya tidak direncanakan, seperti lokasi *shooting* yang tidak sesuai dengan gambaran. Oleh karena itu, dapat tahap produksi terdapat beberapa anggota tim yang akan membantu pembuatan episode *Funtional* yang penulis pertanggung jawabkan.

1. Produser: Audrey Indrianti Lesmana (Penulis)
2. *Host*: Audrey Indrianti Lesmana (Penulis)

3. *Cameraman*: Marissa Amran, Monita Glorianti

4. *Editor*: Ketut Sakti Andika

Penulis berperan sebagai produser dalam merencanakan ide dan konsep yang kemudian dikembangkan menjadi 5 segmen dan juga menjadi naskah. Naskah yang dibuat penulis akan dijadikan sebagai acuan bagi tim untuk melaksanakan tugasnya masing-masing. Dalam waktu yang bersamaan, penulis juga akan berperan sebagai seorang *host* dalam episode pertama. Sebagai seorang *produser* dan *host* didasarkan keterbatasan *budget* dan juga agar lebih mudah untuk merencanakan apa yang ingin disampaikan dalam episode pertama. Selain itu, dengan menjadi *host* dan juga produser juga akan membantu proses produksi jika terjadi kendala karena keputusan langsung dibuat ditempat tanpa harus dikomunikasikan kepada *host*.

Selama proses pengambilan gambar, penulis akan dibantu oleh beberapa teman atau mahasiswa lainnya sebagai *cameraman* yaitu Marissa Amran yang juga merupakan anggota kelompok program televisi *Funtional* dan Monita Glorianti yang merupakan ibu dari penulis. Keduanya akan membantu penulis untuk mengambil beberapa *angle* atau *shot* saat tahap produksi dimulai. Kemudian, *editor* akan membantu penulis pada tahap pascaproduksi untuk menyunting dari hasil gambar yang sudah diambil agar menjadi sebuah cerita agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat atau penonton. Peran *editor* akan dikerjakan oleh Ketut Sakti Andika yang merupakan mahasiswa Universitas Multimedia dari Jurusan Film angkatan 2021. *Editor* tidak akan bekerja sendirian pada tahap pascaproduksi karena penulis juga akan membantu melakukan *roughcut* agar sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan sebelumnya. Dika selaku *editor* akan membantu penulis dalam memasukan transisi, *third below*, *bumper*, grafis atau ilustrasi, *color grading* dan lain-lainnya.

Selain tim produksi, rincian dari episode pertama juga dibutuhkan agar pengambilan gambar dapat disesuaikan. Oleh karena itu, berikut rincian atau *rundown* dari episode pertama.

Tabel 3.7 *Rundown* Episode

<i>Story</i>	<i>Segment</i>	<i>Description</i>
<b>BUMPER INTRO FUNTIONAL</b>		
<b>TEASER SEGMENT</b>		
<i>OPENING PROGRAM</i>	<b>SEGMENT 1</b>	Host memperkenalkan program kepada penonton.
<i>PROGRAM BACKGROUND</i>		Host menjelaskan alasan yang melatarbelakangi program.
<i>HOST INTRO</i>		Host memperkenalkan diri kepada penonton.
<i>PROGRAM DETAIL</i>		Host menjelaskan ciri khas dan bahwa program akan diisi oleh beberapa episode dengan pokok pembahasan yang berbeda.
<i>CLOSING</i>		Host menutup video segmen pertama.
<b>TEASER NEXT SEGMENT</b>		
<b>AFTER CREDIT</b>		

<b>BUMPER INTRO FUNTIONAL</b>		
<b>TEASER SEGMENT</b>		
<i>OPENING</i>	<i>SEGMENT 2</i>	Host membuka segmen kedua dalam episode pertama dan memberikan penjelasan singkat isi segmen kedua.
<i>VOICE OVER</i>		<i>Footage</i> lingkungan sekolah dengan menggunakan <i>dubbing</i> suara host untuk mendiskripsikan.
<i>VOXPOP</i>		<i>Voxpop</i> dengan orang tua yang menyekolahkan anaknya di SD Vianney dan dengan siswa siswi SD Vianney.
<i>INTERVIEW</i>		Host melakukan wawancara dengan kepala sekolah SD Vianney terkait pengajaran permainan tradisional di sekolah tersebut.



BELAJAR BERSAMA		Host mengajarkan lagu dan cara bermain Cublak-Cublak Suweng kepada siswa siswi SD Vianney.
BERMAIN BERSAMA		Host bermain Cublak-Cublak Suweng bersama siswa siswi SD Vianney.
<i>CLOSING</i>		Host menutup video segmen kedua.
<b><i>TEASER NEXT SEGMENT</i></b>		
<b><i>AFTER CREDIT</i></b>		
<b><i>BUMPER INTRO FUNTIONAL</i></b>		
<b><i>TEASER SEGMENT</i></b>		
<i>OPENING</i>	<b><i>SEGMENT 3</i></b>	Host membuka segmen ketiga dengan menjelaskan sedikit topik yang akan dibahas.
<i>FOOTAGE</i>		<i>Footage</i> klinik dengan menggunakan <i>dubbing</i> suara host untuk mendiskripsikan.
<i>INTERVIEW</i>		Melakukan wawancara bersama

		dokter spesialis anak dr. Amelia, Sp.A terkait dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang fisik anak.
<i>CLOSING</i>		Host menutup video segmen ketiga.
<b>TEASER NEXT SEGMENT</b>		
<b>AFTER CREDIT</b>		
<b>BUMPER INTRO FUNTIONAL</b>		
<b>TEASER SEGMENT</b>		
<i>OPENING</i>	<b>SEGMENT 4</b>	Host membuka video segmen keempat sambil menjelaskan sedikit topik yang akan dibahas.
<i>FOOTAGE</i>		<i>Footage</i> klinik dengan menggunakan <i>dubbing</i> suara host untuk mendiskripsikan.
INTERVIEW		Wawancara bersama psikolog dari Tiga Generasi Dokter Astri terkait dampak permainan

		tradisional terhadap tumbuh kembang mental anak.
REKAP EPISODE 1		Host menjelaskan sedikit berbagai macam hal yang telah dilakukan pada episode pertama dengan memasukkan <i>footage</i> dari segmen-segmen sebelumnya.
CLOSING		Host menutup video segmen terakhir dari episode pertama dan mengajak untuk menonton episode berikutnya.
<b><i>TEASER NEXT EPISODE</i></b>		
<b><i>AFTER CREDIT</i></b>		

Sumber: Olahan Penulis, 2023

### 3.1.3 Tahap Pascaproduksi

Setelah melakukan proses produksi dan telah memiliki berbagai macam hasil pengambilan gambar, maka proses atau tahap selanjutnya adalah pascaproduksi. Dalam tahap ini segala gambar yang sudah dimiliki diolah dan disusun menjadi video persegmen. Pengolahan gambar dapat

disebut atau dimengerti sebagai *editing* atau penyuntingan. Dalam tahap pascaproduksi terdapat dua jenis *editing* yang harus dilakukan, yaitu *editing* video dan audio (Latief, 2021). Proses *editing* dari keduanya dibutuhkan karena sifat siaran program televisi yang menggunakan audio dan visual untuk menyampaikan pesan. Dengan begitu, *editing* keduanya menjadi hal yang penting agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, langkah sebenarnya dalam tahap pascaproduksi produksi program televisi atau karya audio visual lainnya adalah *editing* (Latief, 2021). Seperti yang dijelaskan sebelumnya, tahap pascaproduksi menjadi tahap yang krusial karena *editing* harus dilakukan dengan baik. Tidak hanya *editing* saja, dalam tahap ini hasil *editing* juga akan diperiksa. Hasil *editing* akan melalui proses evaluasi atau *quality control* yang mengharuskan *editor* dan produser saling berkomunikasi untuk memeriksa hasil *editing* dari segi audio ataupun visual (Latief, 2021). Selama melakukan evaluasi, tentu akan ada beberapa revisi agar karya dapat tayang dengan maksimal. Evaluasi perlu dilakukan agar karya yang dibuat dapat dipublikasikan ke masyarakat atau audiens secara luas tanpa ada kesalahan agar mereka dapat menerima pesan dengan baik.

### **3.1.3.1 Proses *Editing***

Dalam proses *editing* akan dilakukan oleh seorang *editor* yang merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yaitu Ketut Sakti Andika mahasiswa Jurusan Film angkatan 2021. Oleh karena itu, selama proses *editing*, editor dan penulis selaku produser akan sering berkomunikasi karena editing dan evaluasi dilakukan oleh dua orang yang berbeda. Dalam proses *editing* untuk karya penulis, teknologi yang digunakan adalah *editing* nonlinear. *Editing* nonlinear adalah proses *editing* yang menggunakan aplikasi, teknologi, atau format *software* layaknya adobe premiere pro, avid media composer, window movie maker, final cut pro, atau yang lainnya (Latief, 2020). Penggunaan *software* untuk *editing* karya penulis akan disesuaikan dengan keahlian *editor*. Peran *editor* pada

proses ini sangat penting karena *editor* yang merupakan kru pascaproduksi bertugas untuk menyusun dan menyempurnakan hasil pengambilan gambar agar sesuai dengan konsep yang dimiliki (Latief, 2020). Oleh karena itu, dalam proses *editing*, *editor* harus mengikuti naskah dan konsep yang dimiliki *Functional*. Dengan adanya naskah dan konsep juga membantu *editor* dalam menyusun gambar dengan lebih teratur karena naskah dapat digunakan sebagai panduan untuk *editing*. Pada proses ini hasil pengambilan gambar akan digabungkan agar menjadi satu acara yang sudah direncanakan berdasarkan naskah yang telah ditulis (Fachruddin, 2017). Seperti yang diketahui bahwa proses *editing* program televisi harus mencakup *editing* untuk audio dan visual. Oleh karena itu, berikut penjelasan untuk *editing* audio dan visual.

#### **3.1.3.1.1 Penyusunan Gambar**

Penyusunan gambar dalam tahap *editing* dapat dikatakan menjadi tahap yang penting karena penyusunan atau perangkaian dari gambar dapat merangkai pesan yang akan disampaikan juga. Kemudian, korelasi atau hubungan antar gambar juga dibutuhkan agar penonton dapat memproses pesan dengan baik. Dalam tahap ini *editor* menyusun, merangkai, atau bahkan memanipulasi hasil rekaman yang ada untuk dijadikan rangkaian cerita yang baru dan sesuai naskah dengan menambahkan unsur lainnya seperti tulisan (Fachruddin, 2017). Proses penggabungan gambar dapat dilakukan dengan aplikasi atau *software editing* nonlinear atau digital seperti yang dijelaskan sebelumnya. Selain itu, penyusunan gambar juga merupakan cara agar masyarakat dapat menonton dengan nyaman. Suatu video dapat ditonton dengan nyaman jika telah melalui proses penataan dan atau penggerakan hasil pengambilan

gambar menjadi rekaman atau video yang baru (Latief, 2020). Dengan begitu, penonton tidak hanya sekedar menerima pesan saja, tetapi juga menerimanya dengan nyaman atau enak dilihat.

#### **3.1.3.1.2 Pemilihan Efek Suara dan *Dubbing***

Walaupun dalam program televisi visual sangat berperan besar, tetapi unsur audio juga harus ada di dalamnya. Dengan adanya unsur audio, pesan yang disampaikan akan lengkap karena penonton tidak hanya membaca atau menonton saja, tetapi juga mendengarkan.

*Editing* audio dalam program televisi penting karena merupakan bentuk seni penyatuan antara gambar dengan suara untuk menghasilkan cerita (Fachruddin, 2017). Oleh karena itu, sebenarnya audio tidak dapat dikatakan sebagai tambahan atau pelengkap karena menjadi satu kesatuan dalam video program televisi. Tanpa adanya suara, maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak dapat disampaikan dengan maksimal. Pemilihan suara atau audio yang akan digunakan juga penting agar sesuai dengan yang ingin disampaikan. Suara yang dapat dikatakan sebagai pelengkap untuk program televisi *feature* adalah efek suara, musik, atau bunyi yang ditambahkan secara tidak berlebihan agar tetap terdengar dan terkesan alami (Fachruddin, 2017). Oleh karena itu, pemilihan suara yang digunakan adalah suara yang tidak ada pada saat pengambilan gambar. Suara-suara yang ingin ditambahkan biasanya dapat direkam terpisah atau mencarinya di internet. Selain itu, biasanya efek suara juga ditambahkan dalam video sebagai tambahan dari dialog yang sudah ada sebelumnya di dalam video (Latief, 2021). Penggunaan efek suara dalam video



dibutuhkan untuk menekankan informasi di dalam video yang ingin disampaikan atau bahkan untuk memberikan kesan (Latief, 2021).

Selain pemilihan suara seperti musik dan efek suara, *dubbing* ataupun *voice over* juga dibutuhkan dalam program televisi. *Dubbing* dapat digunakan untuk memberitahukan data atau informasi terbaru yang pada saat pengambilan gambar tidak dapat disampaikan (Fachruddin, 2017). Sehingga, jika terdapat data atau informasi terbaru yang didapatkan setelah tahap produksi selesai, maka *dubbing* adalah cara untuk memberitahukan kebaruan data atau informasi yang ingin disampaikan. *Dubbing* dilakukan pada tahap pascaproduksi karena dapat dikatakan sebagai tambahan. Selain itu, *dubbing* dilakukan mengacu dengan naskah narasi beserta dengan *cue*nya dan juga menyesuaikan dengan gambar yang ada (Fachruddin, 2017). Dengan begitu, saat rekaman untuk *dubbing* intonasi suara juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan gambar dan yang ingin disampaikan. Dengan begitu, pesan dapat tersampaikan dengan baik. Narasi yang dibacakan untuk *dubbing* akan dibawakan dengan dihayati dan dengan memberikan jarak penarikan nafas antar kalimat sesuai dengan kebutuhan dari pembawaan *dubbing* (Fachruddin, 2017).

Tentunya *dubbing* dapat dilakukan jika sudah ada naskah untuk narasi yang ingin disampaikan dalam video tertentu. Oleh karena itu, naskah untuk narasi *dubbing* ditulis sebelum proses *editing* berdasarkan konsep dan gambaran video (Latief, 2021). Namun, penulis ingin melakukan *dubbing* pada saat proses *editing* dikerjakan agar informasi terbaru yang sebelumnya tidak direncanakan dapat

ditambahkan. Di sisi lain, penulis tidak memungkinkan perencanaan *dubbing* dilakukan pada tahap praproduksi karena sudah ada gambaran atau konsep sebelumnya. Oleh karena itu, dalam tahap produksi, *dubbing* biasanya dilakukan, tetapi *dubbing* juga tetap bisa dilakukan setelah tahap produksi selesai (Latief, 2021). Pada karya yang dibuat oleh penulis, *dubbing* akan digunakan pada saat *insert* dimasukan.

#### **3.1.3.1.3 Proses *Mixing***

Setelah menyusun gambar dan memilih suara yang akan digunakan dalam rangkaian video, maka langkah selanjutnya adalah menggabungkan keduanya agar menjadi sebuah cerita dalam proses *mixing*. Proses *mixing* adalah penggabungan beberapa gambar dengan suara agar suatu adegan atau peristiwa memiliki kesan artistik atau dramatis sesuai dengan konsep yang dimiliki (Latief, 2021, 2020). Proses *mixing* itu yang dapat merangkai suara dan gambar agar penonton dapat mengerti apa yang dibicarakan dan apa yang ditampilkan dalam video. Selain itu, dengan adanya efek suara dari sebuah adegan juga akan membantu penonton untuk menekankan fokus pada adegan tertentu. Oleh karena itu, *mixing* tidak hanya dilakukan antara gambar dengan audio saja, tetapi juga memadukan antara suara atau bunyi yang dimiliki dalam video agar suasana dan makna dari video dapat lebih seimbang (Latief, 2021). Dengan begitu, suara atau efek suara yang sudah dipilih sebelumnya akan digunakan dan digabungkan. Penggabungan suara juga perlu memperhatikan kesamaan tempo dari sumber suara yang digunakan agar penonton mendengarnya dengan nyaman (Fachruddin, 2017). Kesamaan dari suara-suara yang

digunakan diperlukan karena sudah pasti setiap suara memiliki tempo atau ciri yang berbeda. Dalam pengerjaan proses ini biasanya dilakukan oleh seorang *editor* dan juga perlu adanya produser untuk memberikan masukan atau koreksi jika ada kekurangan atau kesalahan (Latief, 2021; Fachruddin, 2017). Oleh karena itu, peran *editor* dan produser menjadi hal yang krusial untuk menghasilkan program televisi yang layak untuk ditayangkan.

### 3.2 Anggaran

Anggaran yang ditulis di bawah ini adalah estimasi pengeluaran dana selama pembuatan episode pertama program televisi *Funtional*.

Tabel 3.8 Anggaran Program Televisi *Funtional* Episode “Dampak Permainan Tradisional Terhadap Tumbuh Kembang Mental dan Fisik Anak”

Uraian	Jumlah Anggaran	Rincian			Penggunaan
		Unit	Satuan	Harga	
<b>Alat</b>					
<i>Mic Clip-on</i> (Sewa)	Rp248.000,00	4	Hari	Rp62.000,00	Merekam suara <i>host</i> dan narasumber
Godox SB-BW Softbox 60 x 90	Rp200.000,00	4	Hari	Rp50.000,00	Menerangi subjek dan atau objek pada saat pengambilan gambar
Congklak	Rp25.000,00	1	Buah	Rp25.000,00	Properti untuk <i>insert shot</i>
Bekel	Rp20.000,00	1	Buah	Rp20.000,00	Properti untuk <i>insert shot</i>
<b>Transportasi dan Akomodasi</b>					

Transportasi menuju lokasi	Rp260.000,00	4	Hari	Rp65.000,00	Ongkos tim transportasi menuju lokasi <i>shooting</i>
Transportasi pulang dari lokasi	Rp260.000,00	4	Hari	Rp65.000,00	Ongkos tim transportasi pulang dari lokasi <i>shooting</i>
<b>Jasa</b>					
<i>Host dan Co-Host</i>	Rp333.000,00	1	Episode	Rp333.000,00	<i>Fee</i> jasa membawakan program televisi <i>Funtional</i> dalam 1 episode
<i>Editor</i>	Rp750.000,00	1	Episode	Rp750.000	<i>Fee</i> jasa menyunting video untuk 5 segmen dalam 1 episode
Narasumber	Rp165.000,00	3	Orang	Rp55.000,00	<i>Souvenir</i> untuk narasumber
<i>Talent Games</i>	Rp100.000,00	1	Kelas	Rp100.000,00	<i>Souvenir</i> untuk siswa siswi SD yang bermain bersama
<i>Driver</i>	Rp500.000,00	4	Hari	Rp500.000,00	<i>Fee</i> jasa antar jemput selama produksi
<i>Cameraman</i>	Rp1.500.000,00	4	Hari	Rp375.000,00	<i>Fee</i> jasa pengambilan gambar selama produksi dengan alat-

					alat <i>cameraman.</i>
<b>Biaya Lain-Lain</b>					
Konsumsi <i>crew</i>	Rp260.000,00	4	Orang	Rp65.000,00	Biaya konsumsi <i>crew</i> selama produksi
Biaya tak terduga	Rp400.000,00	-	-	Rp400.000,00	Persiapan biaya untuk kejadian atau hal-hal tidak terduga
<b>Total</b>	<b>Rp 5.021.000,00</b>				

Sumber: Olahan Penulis, 2023

### 3.3 Target Luaran/Publikasi

Setelah proses pembuatan, tentu karya penulis akan dipublikasikan kepada masyarakat. Episode pertama *Funtional* akan dipublikasikan melalui aplikasi VOD YouTube. Dalam karya penulis format yang dimiliki adalah *feature* dan juga ada *game show* karena ada segmen permainan di dalamnya. Program televisi yang berjudul *Funtional* akan dipublikasikan setiap episodenya di YouTube pada April 2024 hingga Mei 2024. Dengan begitu, target audiens dari program *Funtional* adalah masyarakat yang dapat atau memiliki akses ke internet melalui *smartphone*, laptop, tablet, atau bahkan *pc*. Selain dipublikasikan, karya penulis juga akan dipromosikan di media sosial agar target penayangan dapat tercapai dengan cepat. Penulis akan mempromosikan karya melalui akun Instagram penulis. Pada Instagram, penulis akan mempromosikannya di unggahan *story*. Dengan pemilihan publikasi di YouTube, maka karya penulis dapat ditonton berulang kali.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa target atau segmentasi audiens yang dimiliki oleh episode pertama *Funtional* adalah masyarakat yang sudah dewasa dan atau yang sudah memiliki anak. Proses publikasi program *Funtional* juga akan dilakukan seminggu sekali dengan memperhatikan waktu yang tepat. Waktu yang tepat untuk mempublikasikan video di YouTube juga akan

membantu menambah jumlah penayangan dari video yang diunggah. Berdasarkan target audiens program *Funtional* adalah masyarakat di Indonesia, maka penulis harus mengunggah video berdasarkan waktu terbaik untuk mengunggah video YouTube di Indonesia. Waktu terbaik untuk mengunggah video di YouTube di Indonesia adalah pada hari Senin hingga Jumat diantara pukul 17.00 hingga 19.00 atau diantara pukul 15.00 hingga 18.00 waktu setempat (Chakim, 2023; Ibrohim, 2023). Kemudian, untuk di hari libur seperti Sabtu dan Minggu, waktu terbaik untuk mengunggah di YouTube adalah antara pukul 11.00 hingga 14.00 atau di antara pukul 09.00 hingga 11.00 waktu setempat (Chakim, 2023; Ibrohim, 2023). Oleh karena itu, berdasarkan data terkait waktu terbaik untuk mengunggah video di YouTube, maka *Funtional* akan mengunggah video setiap hari Jumat pukul 17.00. Selain memperhatikan waktu yang tepat, program *Funtional* juga akan memperhatikan dan memastikan kualitas konten atau video yang akan diunggah agar memiliki peminat atau penonton yang relatif banyak dan mencapai target.

